



NUMERO 4

Player

TWO

NOUVELLE FORMULE!

TESTS : Lords of Thunder (PCE-Super CD-ROM)
 Garou : Mark of the Wolves (Neo-Geo)
 Quack Shot (Mega Drive) - Sonic 2 (Master System)
 King of the Monsters 2 (Neo-Geo)
 The Magical Quest (Super Nintendo)
 Zero Gunner 2 (Dreamcast) etc. etc. etc.

Dossiers Exclusifs :

- Comment switcher une Master System
- In the Closet

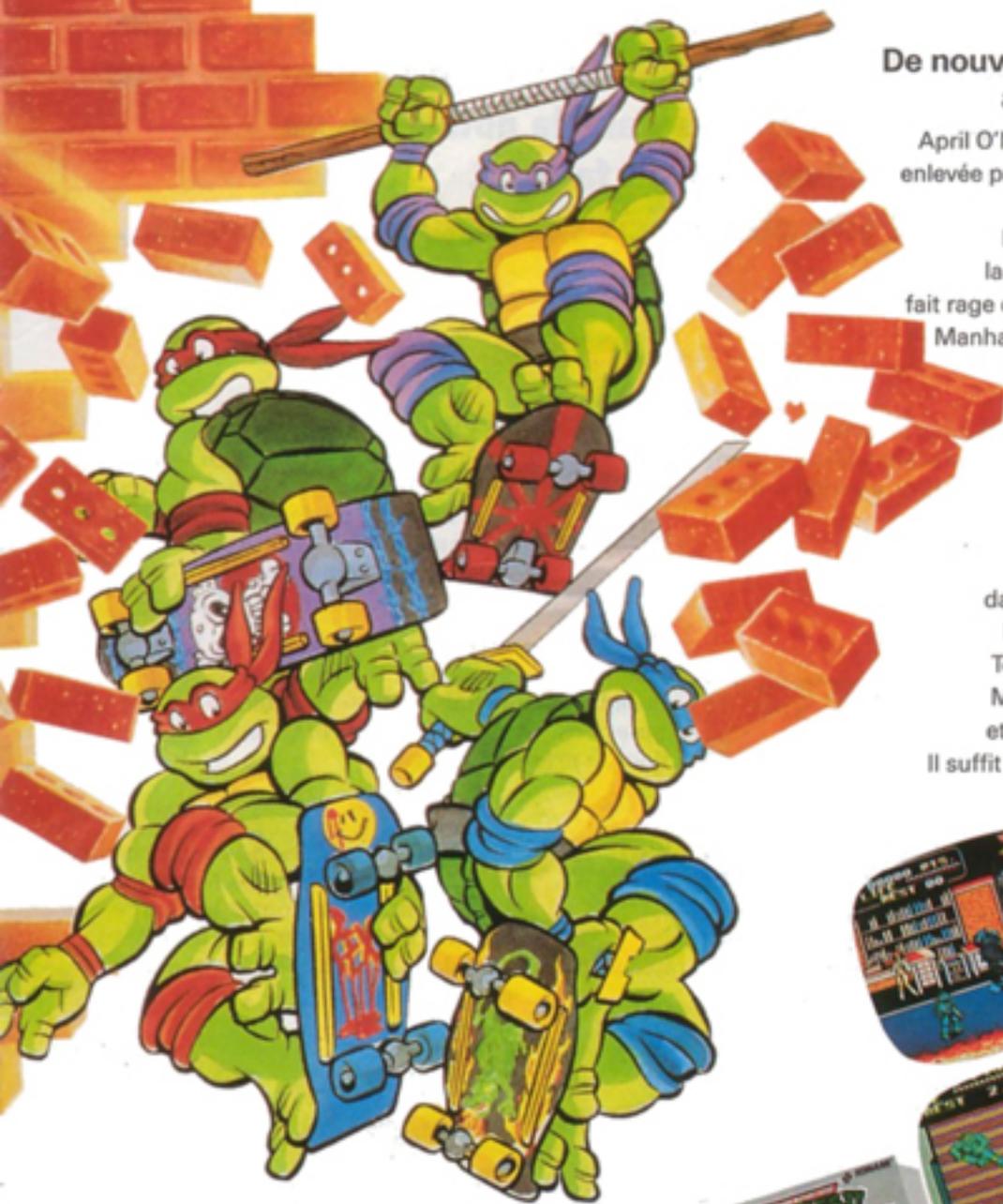


ETRIS :
L'avis de la Rédac



Sans oublier LA Compile !

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES II
 THE
ARCADE GAME™



**De nouvelles aventures
 avec les Turtles**

April O'Neil a de nouveau été enlevée par l'horrible Shredder et des Foot Soldiers. Les Tortues entament la poursuite. L'aventure fait rage dans huit secteurs de Manhattan riches en action.

Teenage Mutant Hero Turtles II: voici la passion des jeux KONAMI.

KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo: Top Gun - The Second Mission, Roller Games et Mission: Impossible. Il suffit de vous les procurer!

KONAMI
 La passion des jeux



PALCOM
 SOFTWARE



Exclusivement pour Console Nintendo (NES)

Finally, Player Two has come back !

Bonjour très chers lecteurs,

C'est avec un grand plaisir que j'ai l'honneur de vous présenter ce nouveau numéro. Mais tout d'abord, pour quoi Angl, votre serviteur, ne remplit-il pas cette mission sacrée ? Eh bien, sachez qu'il n'y aura pas plus de changements dans l'organigramme de la rédaction, puisque vous retrouverez bien son rédac' chef vedette dans ces quelques pages ! Il se trouve juste qu'il connaît le récent bonheur de compter un nouveau membre à son foyer. Son emploi du temps étant déjà très chargé, vous comprendrez aussi bien que nous ce manque certain de disponibilités à un moment pourtant crucial : la poursuite de la merveilleuse aventure Player Two, qui se confirme avec cette nouvelle parution.

Pas plus de changements, si ce n'est que l'équipe s'est grandement renouvelée. Chacun contribuant à l'évolution de ce qui n'était au départ qu'une idée, apportant son flot de nouveaux points de vue et de talents surprenants, qui seront développés au fil des prochains numéros.

C'est ainsi qu'un nouvel épisode de votre webzine préféré (n'en doutons pas) est aujourd'hui sous vos yeux, pour tenter cette fois d'atteindre les 88 miles à l'heure d'un « retour vers le futur » qui sera, je l'espère, des plus agréables.

Un retour, pour l'esprit Player Two, que vous retrouverez dans ces quelques pages : des contributions variées, poussées par la passion et la motivation de ses participants.

Un futur, car Player Two fait peau neuve, abandonnant sa maquette d'antan pour une parure plus moderne et attractive.

Profitons aussi de ces quelques lignes pour vous présenter notre nouvelle mascotte, Wonder Jenn, que vous apprendrez à connaître par le biais de ses diverses apparitions.

Je ne voulais pas conclure ici sans remercier chaleureusement les membres de la « première génération Player Two » qui, s'ils ont pris d'autres chemins, ont contribué à faire de ce webzine une grande aventure humaine (ahah ! désolé, je m'étais promis de caser cette expression ridicule, mais à la mode, pardonnez-moi). Remercier également les nouveaux membres, sans qui Player Two ne serait aujourd'hui qu'un beau souvenir ; mais surtout vous remercier vous, amis lecteurs, pour votre fidélité et vos encouragements, en espérant la seule chose qui compte réellement pour l'équipe : un très bon moment de lecture.

Shupmaster



Sommaire

- Test : Progear No Arashi (Arcade - CPS2) page 004
- Test : Magical Quest (Super Nintendo) page 010
- Test : Tetris (Game Boy) page 014
- Test : Sonic 2 (Master System) page 020
- Test : Rad Mobile (Arcade) page 026
- Test : Zero Gunner 2 (Dreamcast) page 030
- Test : Hurrigan (PC) page 034
- Test : Magical Drop III (Arcade - MVS) page 038
- Dossier : SM de la MS page 044
- Test : Command & Conquer : Generals (PC) page 050
- Test : Donkey Kong Country (Super Nintendo) page 058
- Test : Metal Slug 7 (Nintendo DS) page 066
- Test : King of the Monsters 2 (Neo.Geo) page 070
- Test : Street Fighter 2 (Arcade - CPS1) page 074
- Test : Quackshot (Megadrive) page 082
- Test : Lords of Thunder (PC Engine Super CD-Rom²) .. page 088
- Test : Mutation Nation (Neo.Geo) page 092
- Test : Garou: Mark of the Wolves (Neo.Geo) page 096
- Test : Project-X (Amiga) page 102
- Dossier : In The Closet page 106



Bonne lecture !



Progear No Arashi
 Editeur: **Capcom**
 Développeur: **Cave**
 Année: **2001**
 Genre: **Manic Shooter**
 Horizontal
 Support: **CPS-2**
 De 1 à 2 joueurs



PROGEAR

Au fil des années, Cave a su faire du Manic Shooter sa spécialité.

En 2001, on lui devait déjà quelques titres mythiques, tels que Do DonPachi, ESP RA.DE., ou encore Guwange. Connaissant donc son sujet comme Maité connaît sa cuisine, cette société fondée en 1994 allait une fois de plus surprendre son petit monde en s'alliant avec Capcom, société bien connue pour ses multiples licences à succès, et ainsi développer Progear No Arashi (Storm of Progear en occident).

Ce dernier se présente sous la forme d'un Manic Shooter horizontal, ce qui est assez rare dans le genre. Réussira-t-il le tour de force de se révéler aussi agréable et maniable que ses aînés?

L'histoire

À l'heure où le développement des industries commençait à atteindre son apogée, diverses inventions apparurent ici et là. Certaines d'entre elles ont changé à tout jamais la vie d'un petit royaume paisible.

L'une des inventions, caractérisant une avancée technologique hors norme, était basée sur un moteur à propulsion utilisant le vent pur par le biais de l'électricité générée: le "Professionnal Gear", ou "Progear".

L'invention rêvée pour qui veut conquérir les cieux.

Un autre rêve devenu réalité: l'immortalité. convoitée par tous, seuls quelques riches et âgés de ce monde pouvaient y avoir accès...

Ces cinq aînés, Ballossum Pench, Gabriel Hammer, Jimchuck Spanner, Olsorro Slaughter, et Leonard Drill ont alors monté une organisation

connue sous le nom de "Motoruin".

On les nommait alors "les Sages de Motoruin".

Dénonçant le caractère soi-disant avide et corrompu du gouvernement actuel, leur but était de remodeler le royaume à leur façon.

Leur plan: corriger tout cela en amont en créant une nouvelle race d'hommes, puis dans l'ordre des choses, monter leur propre armée militaire, afin de prendre de force la tête du royaume.

Le gouvernement décida de les arrêter en déployant massivement ses forces militaires. Ce fut un massacre et les membres de Motoruin triomphèrent.

Cette bataille fut appelée dans les livres d'histoire " La Punition des Sages " .

Un petit groupe de cinq jeunes résistants, dont les parents périrent durant ce terrible affrontement, décidèrent de combattre Motoruin, par vengeance, mais aussi pour rétablir l'ordre et la paix dans le royaume.

Ils mirent secrètement au point une arme secrète disposant d'une puissance énorme.

Baptisée le " Gun Flyer ", cette arme était non-utilisable par les adultes.

Tout était fin prêt, la tempête de Progear était sur le point de déferler...



Ces chariots sur rails permettent de générer un grand nombre de diamants !

Les personnages

Après avoir validé son crédit, on a le choix entre deux pilotes (Ring Lead ou Bolt Boiya) correspondant à deux avions de types différents, puis trois assistantes (Chain Chierotto, Nail Nera Nerouzu et Rivet Ribera) correspondant chacune à un module spécifique (les fameux Gun Flyers).

Chaque personnage a ses propres caractéristiques, pilotes et assistantes seront donc complémentaires : votre couple de jeunes téméraires sera plus ou moins rentable selon les personnages sélectionnés.



Pilotes

Gamber



Pilote : Ring Lead.
Tir à trajectoire conique.
Vitesse normale.



Militant



Pilote : Bolt Boiya.
Tir à trajectoire frontale.
Vitesse rapide.



Gunners

Type Alpha



Chain Chierotto

Type Beta



Nail Nera Nerouzu

Type Gamma



Rivet Ribera

Burn, Burn, yes ya gonna Burn !



L'introduction du premier niveau montre l'avion de nos compères prenant son envol "in extremis" depuis la plateforme de leur hangar en flammes. Derrière eux, quelques civils pris dans l'explosion n'ont pas eu cette chance.

1) Un Gameplay simple d'accès :

Deux boutons sont nécessaires :

Bouton A pour les tirs :

- Lorsque le joueur tapote sur le bouton A, il tire en Mode Fighter (le pilote utilise alors le tir principal).
- Lorsqu'il maintient le bouton A, c'est alors l'assistante qui prend le relais et active alors le Mode Gunner : les

Gun Flyers envoient alors des missiles en lockant les ennemis les plus proches. En contrepartie, le champ de tir normal est divisé par deux et l'avion est plus ou moins ralenti selon le Gun Flyer choisi.

Bouton B pour la Smart Bomb, l'arme gourmande en bijoux mais dévastatrice.

Au cours du jeu, vous récupèrerez des Power up afin d'améliorer votre puissance de feu.

• Scoring No Arashi :

Avant la lecture des paragraphes suivants, il est conseillé d'avalier un tube d'aspirine.

Si la prise en main de Progear est immédiate, on ne peut pas en dire autant de son système de scoring assez profond, qui réside dans le Bullet Cancelling, ou J-Steal System, c'est-à-dire :

- 1) attendre qu'un maximum de boulettes ennemies arrivent sur un élément "explosable" (véhicules et éléments du décor compris)
- 2) Tirer en Mode Fighter et faire exploser la cible en question, de façon à ce que le souffle de l'explosion transforme les boulettes en anneaux.
- 3) Récupérer les anneaux en exerçant une pression d'une demi-seconde, puis en relâchant.

Plus vous amassez d'anneaux en grosse quantité, plus leur niveau de valeur augmente.

Il y a quatre types d'anneaux déclinés sur trois tailles différentes (Small, Medium, Big).

Selon le palier atteint, ils seront sertis d'améthystes, de rubis, d'émeraudes, ou de diamants. (ce dernier étant le plus payant)



Vos performances seront évaluées après chaque stage.

• "Des anneaux, oui, mais pour quoi faire?"

Ces anneaux vont vous servir à produire des pierres précieuses et ainsi faire gonfler votre score.

La procédure est simple, une fois le palier d'anneaux sertis de diamant atteint, il faut réitérer la technique du Bullet Cancelling expliquée plus haut, mais cette fois-ci, en mode Gun Flyer.



Les deux structures jumelles sont destructibles. C'est le moment de les utiliser à bon escient.

Toutes les boulettes qui étaient au contact de l'explosion seront alors changées en pierres et la valeur de vos anneaux redescendra au premier palier (l'anneau serti d'améthyste niveau 1).

À noter que ce sera le cas, même si vous n'avez fait de Bullet Cancel que sur 2 ou trois boulettes, donc il faut constamment être sûr de pouvoir générer une explosion au milieu d'une multitude de boulettes !

Sur de gros ennemis, l'opération se révèle particulièrement efficace, ces derniers couvrant pas mal d'espace.

Chaque niveau de pierre est en adéquation avec son niveau d'anneaux. Il est conseillé en premier lieu d'atteindre le palier d'anneaux sertis de diamants avant de tenter d'engranger des pierres, car les pierres d'améthyste, de rubis ou même d'émeraude rapportent beaucoup moins.

Le compteur d'anneaux affiché en bas à gauche indique où vous en êtes (une pression d'un quart de seconde suffit pour voir à quelle pierre correspond votre niveau actuel).

N'oubliez pas qu'utiliser une Smart Bomb consomme des anneaux, ce qui influe directement sur le compteur. Plus vous avez d'anneaux, plus la Smart Bomb est efficace.



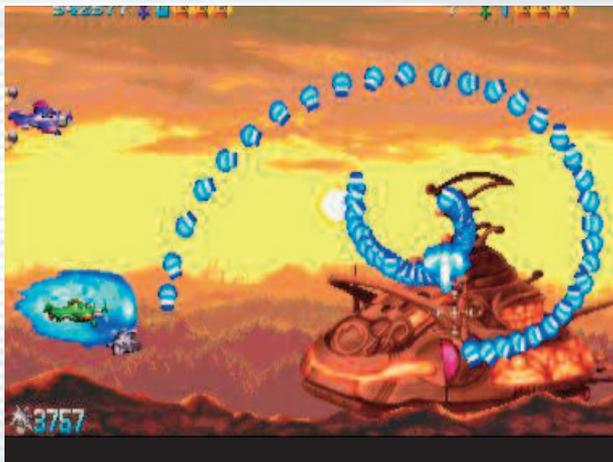
Avec un peu de technique, c'est le jackpot assuré !

Petite astuce

Les ennemis vous viseront constamment. Incitez-les donc à tirer vers d'autres ennemis, en vous positionnant dans leur trajectoire, de manière à revenir face à ces derniers et provoquer le Bullet Cancelling le plus ample qui soit. Tout est une question de timing et de prises de risques

• **Boulette for my Valentine:**

La particularité de Progear vient aussi de ses paternes de Boulettes aux trajectoires plus que diverses. Destinées à rendre fou le joueur, elles intègrent plusieurs effets. Rosaces sinusoïdales, en courbes, balayant l'écran de gauche à droite, à vitesse variable et imprévisible... Les joueurs devront donc garder leur sang-froid en toute circonstance. Voici quelques exemples de trajectoires plus ou moins tordues :



Une vague circulaire tout en style



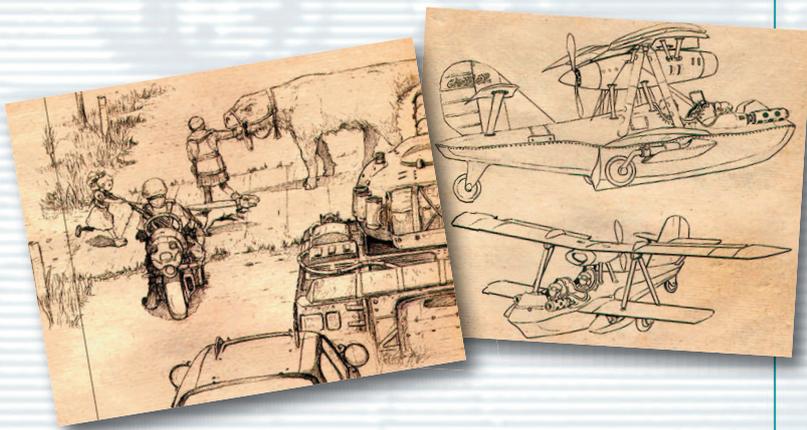
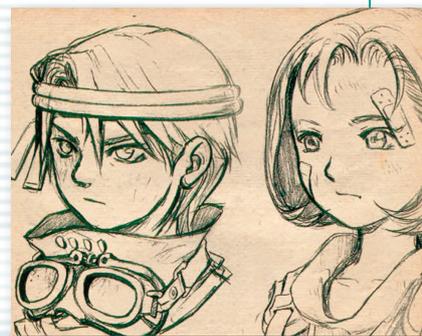
De surprenantes patterns en formes de "soleil" !



Pour le coup, on dirait presque un feu d'artifice. Mais au fait, où est Charlie?

2) Ché altistique ché beau !

Le côté "manga" du jeu a bien été travaillé, des images issues des cinématiques aux artworks qui ponctuent l'épopée. Selon les personnages choisis, les vignettes de fin seront différentes. Dans l'OST du jeu, Cave nous dévoile même quelques croquis préparatoires qui en disent long sur leur investissement créatif pour Progear.



L'Opening Story, flyer disponible dans les full-kits du jeu. C'est une pièce indispensable à tous les collectionneurs.

• Une vue imprenable !

Visuellement, le joueur est transporté dans un univers Steampunk très inspiré (Soit dit en passant, la petite intro lors du premier stage est excellente). C'est très fin, les couleurs sont homogènes et marquent bien les différents plans. Certains niveaux scrollent verticalement, voire en diagonale, ce qui donne un côté non linéaire au jeu.

Cohérent et travaillé, nous sommes face à un design que n'aurait pas renié Jules Vernes et ses machines volantes. Les ennemis sont variés et nombreux.

On retrouve des vaisseaux au style aéro-aquatique du plus bel effet, très originaux et bien digérés.

Au sol, certains chars, plus classiques vous rappelleront peut être ceux de Metal Slug.

BONUS



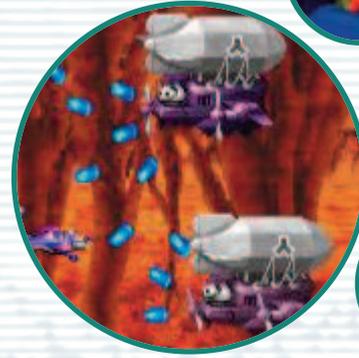
Power Up Simple



Power Up MAX



Smart Bomb



Lors de leur destruction, ces ennemis parachuteront des bonus à récupérer.

STAGE 1



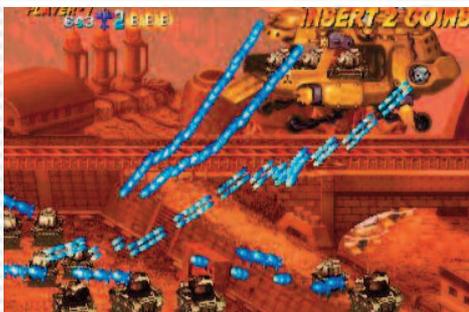
À la sortie du hangar, un tas d'ennemis vous attendent déjà au détour des récifs montagneux.

STAGE 2



La bataille fait rage dans le vieux port du Royaume.

STAGE 3



Lors de ce stage, vous évoluerez dans un environnement ferroviaire. Même Progear a droit à son lot de grévistes enragés !

STAGE 4



Un endroit rocheux assez mystique qui renferme de très belles sculptures ! Le scrolling est ici vertical.

STAGE 5



Profitez de ce calme atmosphérique avant la tempête qui ponctuera ce stage (et le jeu par conséquent). Le scrolling sera ici horizontal, vertical, diagonal, parallaxe, tout ce que vous voudrez !



La Smart Bomb dans toute sa splendeur.



1) Capitaine Ballossum Pench
Machine : TOBIUO



3) Général secrétaire Jimchuck
Machine : KOROGIS



2) Embassadeur Gabriel Hammer
Machine : HAKUGEI



4) Général Olsorro Slash
Machine : KRAKEN



5) Président Leonard Drill
Machine : VOLVOX

Niveau boss, on est gâtés avec des engins carrément gigantesques et très travaillés, avec bien entendu plusieurs étapes de dommages. En effet, chaque Sage dispose d'un appareil ne ressemblant à aucun autre. Les graphistes se sont lâchés, un vrai régal ! Pour terminer, les musiques sont correctes, sans être inoubliables (celles des boss sont excellentes), les bruits d'explosion retentissent, les digits renforcent l'ambiance, en revanche, comme dans Blazing Star, les bruits des diamants peuvent agacer, surtout si l'on ne joue pas pour scorer, mais ça reste un détail. Ce que le joueur retiendra du jeu ira bien au-delà !

Lors de la destruction de chaque boss, une vignette le représentant en mauvaise posture apparaît, pour la plus grande satisfaction du joueur !



En conclusion

Progear No Arashi est l'un des tous meilleurs shoots disponibles sur CPS2. Slalomer, Bullet Cancellor, aspirer les diamants, est un vrai bonheur.

Fun mais technique, difficile mais jamais ennuyeux, il s'adresse à tous les amoureux de shmup. Son avantage est de plaire aussi bien aux pro-shmup old school, qu'aux pro-manic shooters.

On lui reprochera d'être un peu court, mais le challenge est là et le one-crediter vous prendra énormément de temps et de plaisir.

Capcom, Cave, le duo gagnant, assurément !

-Raphoon-

Up !

- Fun
- Un univers marquant
- Un design magnifique
- Technique et jouable
- Un très bon replay value

Down !

- Un chouille court pour les pros
- Une seule couleur de boulette



THE MAGICAL QUEST starring
Mickey Mouse
 Editeur : CAPCOM
 Développeur : CAPCOM
 Support : Super Nes
 Année : 1993
 Genre : Plates-formes
 1 à 2 joueurs

Le personnage emblématique que Walt Disney a créé en 1928 a été le héros de plusieurs jeux, principalement de plates-formes. The Magical Quest, sorti en 1993 en Europe, fait partie de cette catégorie.

The Magical Quest



Première rencontre avec le deus ex... le gentil magicien

Une balle, un drame

Donald, Dingo (Goofy) et Mickey décident d'aller au parc pour jouer à la balle avec Pluto. Sur un lancer un peu trop long de Donald, Mickey ne parvient pas à attraper la balle. Pluto court après celle-ci et se perd. Inquiet, Mickey se lance à la poursuite de son compagnon. Dans sa course, il ne voit pas le précipice qui est devant lui que trop tard et chute. La chance est cependant de son côté puisqu'une branche providentiellement placée (par les développeurs prévoyants de Capcom) le fait rebondir et lui évite un atterrissage trop brutal. Un gentil magicien mystérieux (cf. photo ci-dessus) apprendra à Mickey que le monde dans lequel il a atterri est gouverné par l'Empereur Pat Hibulaire (Pete). Celui-ci a kidnappé Pluto et refuse de le rendre. Il n'en faut pas plus pour motiver Mickey à partir à la recherche de son ami canin...Non ! Pas Dingo !

Finding Pluto

La quête de Mickey le fera traverser six mondes subdivisés en plusieurs niveaux selon la structure suivante: 1-1, 1-2, 1-3, 2-1, 2-2, etc. La carte, très jolie, ne s'affiche qu'entre les mondes ; les niveaux s'enchaînent sans temps mort.

La fin de chaque niveau est matérialisée par une porte en pierre dont la forme rappelle la tête de Pat.



La carte dans son intégralité, chaque point jaune représente un monde



Voici comment se jeter dans la gueule du loup...

Chaque monde se termine, bien entendu, par un boss. Dans certains niveaux, il arrive de combattre des demi-boss. Le tout se conclut, sans surprise, par un affrontement contre l'Empereur. Mais avant d'en arriver là, Mickey devra éviter les pièges que les sbires de Pat auront tendus.



Ce demi-boss reviendra à plusieurs reprises sous divers déguisements

L'habit fait le moine

Pour avancer dans l'aventure, Mickey dispose de mouvements que l'on rencontre habituellement dans les jeux de plates-formes : il peut attraper des objets ou des ennemis assommés et les lancer (touche Y), sauter (B) et... courir, mais uniquement dans certaines situations, lorsqu'il dévale une pente par exemple. Une petite précision ici : lors des sauts, Mickey « flotte » ce qui rend la chute plus lente, un peu étrange au début, mais on finit par ne plus y prêter attention.

La palette de mouvements est enrichie par l'ajout de costumes que Mickey pourra porter. Il sera magicien, pompier et alpiniste. Chacun de ces costumes confère des aptitudes particulières.

Vêtu comme un magicien, Mickey sera en mesure de lancer des « éclairs » avec son index. Il pourra concentrer son rayon (Y maintenu) pour causer plus de dégâts et augmenter la portée de son tir. Cette tenue lui permettra également de rester indéfiniment sous l'eau puisqu'une bulle d'air se formera autour de sa tête aussitôt qu'il plongera.



Cette tenue dispose de nombreux atouts, vous la revêtirez fréquemment

La tenue de pompier permettra d'éteindre des... incendies, pousser ou détruire, selon les cas, certains blocs, assommer des ennemis et créer des plates-formes temporaires pour atteindre des lieux élevés.



Voici la tenue appropriée pour une mission très chaude. Vous noterez le soin apporté aux flammes en arrière-plan

La tenue d'alpiniste est pourvue d'un grappin qui permet de s'accrocher aux rebords rendant ainsi possible le franchissement de certains précipices, ainsi que l'ascension des « sommets » ; il est également possible de saisir les ennemis assommés.



Dingo a une tenue d'alpiniste pour Mickey ; par chance, ils ont les mêmes mensurations...

Une fois obtenues, ces trois tenues spéciales sont utilisables à tout moment : il suffit de choisir son costume avec les touches L/R, puis d'appuyer sur la touche A ; Mickey, pudique, se changera alors derrière un rideau rouge. Les deux premières tenues ont chacune un « réservoir de marche ».

Pour remplir leur jauge, il faut collecter des lampes semblables à celles d'Aladdin pour la magie et des bornes d'incendie pour la tenue de pompier. L'usage du grappin est illimité par contre.



Superman utilise une cabine téléphonique, Mickey, une cabine en plein air

Le dessin s'anime

Les gens de Capcom étaient très à l'aise sur la SNES de Nintendo puisqu'ils avaient déjà développé une légende du jeu de baston, Street Fighter II, dont je vous invite à lire le test de la version arcade fait par Tarma dans ce numéro de Player Two.

Cette aisance leur a permis de faire un jeu très joli, c'est le moins que l'on puisse dire. La première fois que j'ai vu le jeu (en vitrine d'un magasin), j'ai cru qu'il s'agissait d'un dessin animé qui passait à la télévision. Entre la beauté graphique et l'animation, il était facile de se méprendre.



Voici le tout premier niveau du jeu, vous noterez l'expression de Mickey lorsqu'il est en l'air ; souci du détail chez Capcom

Les décors que Mickey traverse sont richement détaillés et soigneusement colorés. Il se dégage une impression de voir des planches, on en vient à oublier que tout cela est composé de pixels. Chaque monde a son propre style : nature verdoyante, sous-bois inquiétants, incendie généralisé, pics enneigés, haute montagne et château.



Le premier monde met tout de suite dans l'ambiance : le jeu sera beau. Ces haricots géants semblent tout droit sortis de Jack et le haricot magique

L'animation, que ce soit celle de Mickey ou des (gentils et mignons) ennemis qu'il rencontre, est très réussie : fluide et détaillée.

Entre le choix de couleurs, les « effets spéciaux » et l'animation, les graphistes de chez Capcom sont parvenus à créer un jeu vivant et très expressif. Pour prendre les deux extrêmes thermiques : on ressent la chaleur dans les niveaux en feu (entre autres grâce aux déformations dues à cette haute température), de même que la fraîcheur dans les niveaux de glace (mention spéciale aux aurores boréales).



Juste pour le plaisir des yeux...

Malgré cette variété, le jeu garde une cohérence graphique impressionnante : aucun décor ne dépareille, ce qui ne signifie pas que l'on ne peut avoir de préférences. Pour ma part, le monde de la glace m'a particulièrement plu, cela est probablement dû à la musique qui l'accompagne.

Composition heureuse

La partie musicale du jeu a été très soignée, en tout cas, le résultat nous le fait penser. Les mélodies sont très jolies, mais, plus important, bien choisies.

Elles créent l'ambiance adéquate pour chaque type d'environnement parcouru. On est ainsi transporté dès les premières notes entendues dans le niveau de glace, encore lui. Le style est léger, mais peut devenir un peu plus grave lorsqu'il s'agit d'exprimer la peur de Mickey par exemple. On passe de l'ambiance « bucolique » du premier niveau à l'« oppression » dans le dernier, non sans avoir eu une impression de chaleur étouffante dans celui des flammes.



La musique de ce niveau est parmi les plus belles du jeu

Au niveau des bruitages, le jeu n'atteint pas le même niveau, sans pour autant avoir à rougir. Les sons sont (sic !) bien choisis : un « couinement » lorsque Mickey se fait toucher, des bruits faisant penser à un écrasement lorsqu'il saute sur la tête des ennemis (forte ressemblance avec celui d'Aladdin sur SNES), bruits lors des sauts, un autre pour l'utilisation du grappin, etc. Ils ne laissent pas un souvenir impérissable, mais restent efficaces et contribuent à l'ambiance du jeu.

Ça joue ou bien ?

Manette en main, The Magical Quest s'en sort admirablement bien. Il n'est pas le plus technique des jeux de plates-formes, le plus inventif, ou le plus long. Sur certains points il est même assez étrange, lors des sauts notamment. Malgré cela, il sait mettre en avant ses qualités pour apporter du plaisir au joueur.

Capcom a réussi à créer un ensemble cohérent et très agréable : le jeu semble destiné à des joueurs plutôt jeunes, il est de ce fait plutôt facile, même dans le degré de difficulté le plus élevé.

Cependant, les joueurs expérimentés passeront de

bons moments en sa compagnie, malgré sa durée de vie relativement courte (environ une heure, une fois qu'on le connaît).



Les courants d'air rendent ce passage alternatif assez délicat, mais pas impossible

Ils pourront chercher les cœurs cachés qui donnent le droit de se faire toucher plus souvent avant de mourir ou trouver suffisamment de pièces pour pouvoir acheter des améliorations pour leurs tenues.



Le magasin où vous pourrez acheter divers objets, dont les améliorations pour vos tenues

Time to go

Pour rédiger ce test, j'ai évidemment refait le jeu. Lors de la première partie, j'ai retrouvé mes marques (timings, voies à emprunter, zones secrètes), le jeu ne m'avait pas quitté. Par la suite, je l'ai rejoué, non pas pour les besoins du test, mais simplement par plaisir.

Tout comme un bonbon acidulé, The Magical Quest est coloré et agréable, le genre de jeux qu'il ne fait pas bon laisser sur son étagère trop longtemps, dont acte.

En conclusion

The Magical Quest est une réussite du point de vue ludique : il est prenant, amusant et varié, tant dans les décors que dans les situations, grâce à l'utilisation des différents costumes proposés.

Il faut ajouter à cela un point essentiel : la réalisation de très grande qualité. Celle-ci, loin de se contenter d'en mettre plein les yeux, sert le jeu et le rend réellement « magique ».

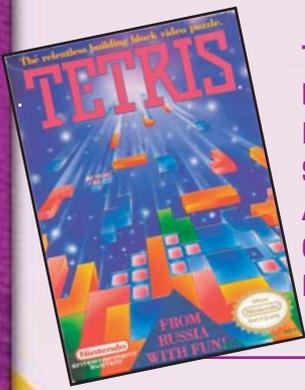
Up !

- Les différents costumes
- La réalisation graphique
- Les musiques
- L'animation

Down !

- Trop court
- Sauts « flottants »

Chapp



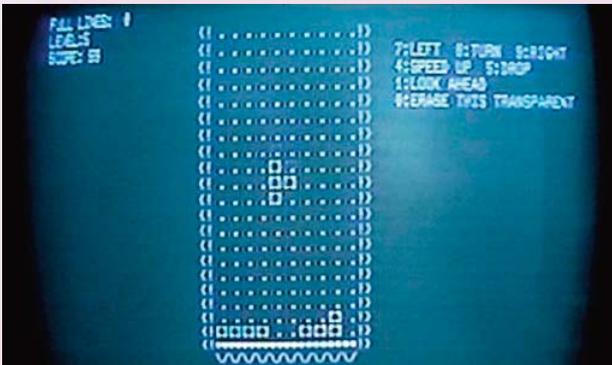
TETRIS
 Editeur : Nintendo
 Développeur : Nintendo
 Support : Game Boy
 Année : 1989
 Genre : Puzzle Game
 De 1 à 2 joueurs

C'est, cette année, le 20ème anniversaire de la plus mythique des consoles portables et, par extension, celui du tout aussi légendaire casse-brique : Tetris.

Car quand on pense « Game boy », on pense tout de suite, par association d'idées, « Tetris ».

Naissance d'une légende

Mais revenons tout d'abord quelques années de plus en arrière. Car avant de conquérir le monde entier, Player Two n'oublie naturellement pas que le jeu fut à l'origine conçu par un humble ingénieur informaticien russe, en juin 85.



Et voici le 1er prototype, tel qu'il apparaît dans un fameux reportage de la BBC, Tetris: From Russia With Love.

C'est sur les vieux ordinateurs de l'académie des sciences de l'ex-URSS que cette première version sera développée : un Electronika 60.



Quand la fine fleur de la technologie Soviet se met au service du jeu vidéo.

Visionnaire et inspiré, Alexey Pajitnov comprend tout de suite le potentiel de son soft en s'apercevant du succès immédiat qu'il remporte auprès de ses confrères.

Très rapidement, tous les terminaux de Moscou pouvant l'accueillir sont squattés. Certains nouveaux adeptes empêchent même littéralement leurs camarades de travailler, pour pouvoir continuer de jouer. Il faut se rendre à l'évidence : Tetris rend les gens complètement « accros ».

L'inventeur du concept fera alors appel à l'un de ses plus jeunes collègues, Vadim Guerasimov, pour la réalisation d'un portage sur IBM-PC.



Le jeu est en monochrome et n'a même pas de son, mais la magie opère déjà.

Le but est bien sûr d'envisager plus sérieusement sa commercialisation. Dans un monde idéal, Pajitnov n'aurait eu qu'à en toucher un mot à ses supérieurs et ferait aujourd'hui partie du top ten des hommes les plus riches de l'univers. Mais l'Histoire en décida autrement...



La toute première version DOS de Tetris est réalisée en quelques jours seulement, il peut alors partir vaillamment à la conquête du globe.

A la conquête de l'ouest

Le titre fut miraculeusement bien distribué dans le monde occidental, cela grâce à la collaboration entre un chef d'entreprise ambitieux, basé à Budapest, et celui d'une autre firme britannique, Andromeda.

Le phénomène Tetris s'étend alors à toute l'Europe dès 1987, pour se propager à toute l'Amérique du nord, à l'aube de l'année 1988.

L'anecdote raconte qu'il sera aussi reconnu comme « le premier jeu venu d'au-delà du rideau de fer ».



La version pour « IBM-PC et tous ordinateurs compatibles » distribuée par Spectrum Holobyte inonde le marché américain en un rien de temps.

Par la suite, Tetris atteint tant bien que mal ce qui sera son futur pays d'adoption pour être développé sur Famicom en 88 et même accompagner la sortie de la Game Boy en 89.

Malheureusement, avant d'en arriver à ce stade, la « saga Tetris » connut nombre de rebondissements et les droits de diffusion appartenant finalement à Nintendo avaient encore une destinée incertaine jusqu'en 1993.



Gros coup dur pour Tengen, après des années de procédures judiciaires, la filiale d'Atari Computers est sommée de stopper la production et la diffusion de Tetris pour la NES.

Quant à Alexey Pajitnov, il ne récoltera pas vraiment le fruit de cet ultime succès, n'étant considéré que comme un simple employé du ministère dont son département dépendait. Son « idée » appartenait officiellement à l'état, assez peu familier avec le monde de la distribution de jeux vidéo à l'échelle mondiale.

Le brillant informaticien vit aux Etats Unis à présent et commence seulement aujourd'hui à profiter réellement de la notoriété de son œuvre. Grâce à l'aide providentielle de Henk Rogers, devenu son associé, il a pu se battre avec la société Russe, Elorg, à qui appartenaient les droits de commercialisation du soft.

Ils sont finalement parvenus à racheter ces droits en totalité, en créant la Tetris Holding Company, en 2005. L'un de leurs plus gros succès en affaires aura été de vendre à leur tour les droits de diffusion pour tous types de téléphones mobiles à Electronic Arts pour une durée de 15 ans, le mois d'avril de la même année.

Test the best

Tout ceci était très intéressant, mais qu'est-ce qui nous amène finalement à l'idée de cet article ? Eh bien, c'est justement une phrase prononcée par son créateur, lui-même : "Game Boy was invented for Tetris, and Tetris was written for Game Boy".

On ne pouvait pas trouver meilleure formule pour résumer à quel point ces deux concepts ont été faits l'un pour l'autre.



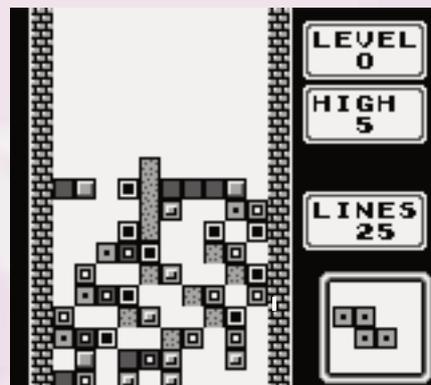
Game Boy : pauvre, mais sexy...

Ayant même donné son nom à tout un genre, ce jeu qui, à sa sortie, s'est offert l'extravagance de recevoir la note, pourtant considérée alors par tous comme inaccessible, de 100% d'intérêt, peut, encore aujourd'hui se vanter d'initier nombre de joueurs encore au stade de la culotte courte !

Avec du recul, on peut voir cette note attribuée comme un pied de nez fait aux détracteurs qui accusaient les rédactions de ne pas tenir compte des capacités de la machine sur laquelle les jeux testés tournaient dans leur note globale. C'est vrai qu'avec ses 4 couleurs, ce jeu ne paye pas vraiment de mine..., mais n'est-il pas logique d'accorder qu'il les méritait vraiment ces 100% !?

Lui qui possède tous les attraits qu'on peut demander à un jeu tournant sur une portable aux capacités si modestes.

Un jeu qui, il est inutile de le rappeler, aura même su conquérir les parents, alors si méfiants à l'égard des jeux vidéo. Par sa simplicité, sa maniabilité et son intérêt si immédiatement accessibles.



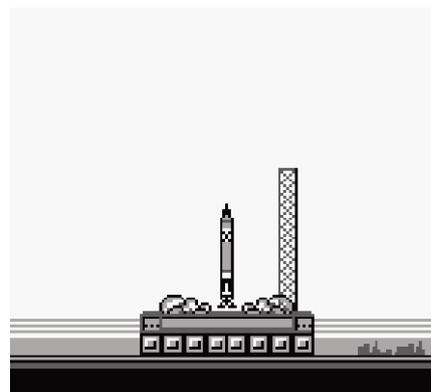
It's raining blocks... Alleluia!!

Il est aussi permis d'affirmer que, aujourd'hui encore, c'est bien à ce bon vieux Tetris-là qu'il est fait allusion quand on évoque ce titre. Après des Tetris plus, 3D Tetris, Super Tetris et autres Tetris Dx ; sans parler des millions d'ersatz développés pour de ridicules téléphones portables...

Tetris reste tout simplement Tetris, avec son algorithme déconcertant si avare en barre de Tetris, ou encore sa marge de manœuvre infernal défiant la réactivité des joueurs jusqu'à l'hypnose. C'était cela justement qui faisait tout le charme de Tetris premier du nom.

Alors 20 ans après, lors d'un test croisé, les rédacteurs de Player Two vont tenter de résoudre cette grande énigme, en tentant de répondre à diverses questions.

Qu'est-ce qui fait que Tetris restera toujours Tetris ? Est-ce que ces 100% d'intérêt sont toujours d'actualité ? Est-ce qu'un jour ce concept a-t-il seulement été dépassé ??



Quand la fine fleur de la tech... Ah non, ça je l'ai déjà dit !



Chapp

Tetris. Six lettres synonymes de stress, longues tirades de jurons et mains moites et/ou gelées. Synonymes aussi de fous rires, parties endiablées, plaisir de jeu.

Avec une idée toute simple, Alexei Pajitnov a créé, en 1985, le jeu parfait que la portable de Nintendo accueillera quatre ans plus tard : accessible, pas gourmand techniquement (préférence pour l'écran de la Pocket), addictif, permettant des parties courtes ou très longues, seul ou avec un ami et plaisant même aux parents. Autant un jeu de réflexion que de réflexes. Cet homme-là a eu du génie. Merci à lui pour tous ces bons moments.



Batman

Cher docteur,
Je vous écris aujourd'hui pour vous faire part d'un de mes rêves. J'ai rêvé que Tetris n'avait jamais existé et que, du coup, mon amour pour les jeux vidéo et consoles n'avait jamais existé.

Il ne suivit donc aucune passion intense pour les jeux, comme j'avais connue avec mon Tetris et ma Game Boy, des heures durant, à tenter de faire disparaître ces fameuses 4 lignes en même temps, en attendant une barre et entendre ce petit cri de félicitation de la console. Ecouter aussi la bonne musique Russe (tique) s'emballer à chaque niveau passé et tenter, en vain, de faire décoller cette petite fusée, arrivé à un certain niveau, signe de grande supériorité face à mes copains qui n'y arrivaient pas.

Certes, le jeu est d'une simplicité enfantine, mais le bonheur d'allumer la console pour battre à chaque fois son propre record était là. Même les parents y jouaient.

Enfin, je suis réveillé ! Tout va bien, mon Tetris est là et il est génial !!! Il a bel et bien été un des jeux les plus marquants du monde, et pour beaucoup de gamers, pas que pour moi.

Merci de l'attention que vous voudrez bien porter à mon cas.

Votre patient, Dimitri, petit fils d'Alexei



Raphoon

Ah, Tetris! Nous avons à faire à l'un des jeux les plus marquants de l'histoire du jeu vidéo. Peut-être le plus décliné, adapté, réadapté des puzzle games...

Une drogue pour la plupart des apprentis gamers de l'époque Game Boy.

Même si je n'ai pas acheté le jeu, ni la portable de Nintendo à l'époque de sa sortie, j'y ai passé énormément de temps (je remercie d'ailleurs mes amis, cousins, cousines à qui je squattais la bête, sans aucun scrupule).

Le concept était simple : faire disparaître des formes anguleuses diverses et variées, en les emboîtant de façon à faire des lignes, sachant qu'un Tetris équivalait à éliminer quatre lignes simultanément. Qui n'a pas empilé des tas de blocs, quitte à faire des "trous" en attendant une barre "I", reine des Arlésiennes?

De niveau en niveau, le rythme s'accélérait, un peu à l'image de notre rythme cardiaque qui lui, était sur le point de s'emballer, en fin de partie. Du bonheur addictif, à tel point qu'il m'arrivait d'en rêver la nuit, ou d'y penser, simplement à la vue de meubles non-alignés.

Et que dire de ces musiques dignes d'un Mega Man russe, sous perfusion de Vodka...



Le célèbre pack à partir duquel tout a été rendu possible.



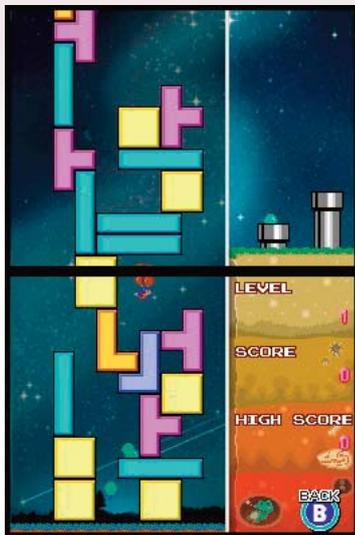
Combo Maker

A l'achat de ma première Game Boy en 2000 –une Pocket-, il ne m'a pas fallu une seconde d'hésitation pour choisir le jeu avec lequel j'allais la tester en rentrant. Un Tetris était le soft tout désigné pour capter l'essence même de ce qui m'attirait chez la petite bête de Nintendo.

Avant de parler de puzzle games ou de Tetris-like, je me souviens qu'il était communément classé dans la catégorie « jeux d'intérêt ». Pas de quête, ni même de scénario... on enfonce la cartouche et, même si ce n'est que pour une dizaine de minutes, on réfléchit dans un esprit de pure détente.

Aujourd'hui encore, j'ai plaisir à allumer ma fidèle compagne des salles d'attente ornée de son talisman (et je le savais d'avance !). Sans oublier la première occasion saisie de réunir deux consoles, deux cartouches et un « link cable »..?! Le rythme des parties devient frénétique, les duels s'enchaînent et chaque Tetris exécuté par l'adversaire sonne comme une alerte à la bombe à l'écran.

De plus sur une Game Boy Pocket, toutes les sensations de l'original, comme le crissement magique de cette musique capiteuse, sont bien là, le problème de netteté et de défilement des pixels en moins. Canonique !!



La version DS en mode «vintage».



Tetris continue encore et toujours de suivre l'air du temps, avec son récent développement pour Iphone et Ipod Touch.



Angl-

Haaa, Tetris. Quel courage à l'auteur de s'être attaqué à un tel monument. Mes compagnons de route ayant largement cerné le sujet en tant que tel, je ne m'attarderais donc pas sur le jeu lui-même. Car Tetris, c'est aussi et même surtout un symbole. Ou plutôt une multitude de symboles, plutôt équivoques au regard de l'histoire du jeu vidéo.

Tout d'abord, Tetris est la pérennité. Je n'irais pas jusqu'à dire que son idée est immortelle, quoique rien ne l'ait contredit jusqu'à présent. Né d'un concept simple au milieu des années 80, doté d'une multitude de suites et évolutions diverses, le principe de Tetris est pourtant toujours actuel, toujours synonyme de plaisir.

Symbole du mouvement et des consoles portables, ensuite. Fer de lance de la Game Boy, elle-même culte à plus d'un titre, Tetris c'est aussi LE jeu qui a défini le Puzzle Game comme genre obligatoire de tout support de jeu portable (au moins). Le très bon Columns (dont je m'étais promis de caser le nom dans cet article) n'ira pas me contredire.

Mais symbole de simplicité et d'universalité, surtout. A l'ère où la ridicule guerre des clans fait rage entre « Casual Gamers » et « Hardcore Gamers », Tetris rappelle à la soi-disant élite qu'un titre répondant aux traits spécifiques du « Casual Game » n'en est pas pour autant mauvais : qualifié de « jeu pour les filles » à une époque, séduisant mêmes les adultes à une ère où le jeu vidéo était encore un loisir exotique, disponible sur une multitude de plateformes, non violent, aux commandes simples et enfin au principe facile à appréhender. Tetris, c'est le Casual Game qui démontre surtout que cette notion n'a aucun sens, et qui emmerde la condescendance vidéoludique.

Car Tetris est un mythe. Incritiquable et intouchable. Comme très peu de titres ont su l'être à travers les âges.



заклучение

Au risque de devoir se répéter, ce n'est pas un hasard si ce Tetris a été conçu pour être l'ambassadeur de la toute première console portable de Nintendo. On sent bien que chaque détail de cette version a été travaillée jusqu'à la dernière minute et c'est ce qui rend tout son charme encore palpable. Alors, bien que cela semble complètement improbable, nous espérons que ces quelques pages vous auront donné envie de vous y frotter si vous étiez jusqu'à présent toujours passé à côté.

Pour le reste, avec la création de la Tetris Company et son adaptation immédiate pour portables et lecteurs mp3 après le rachat des droits par EA, tout porte à croire que le peuple Terrien n'a pas fini de casser des briques sur ce soft.

To be continued...

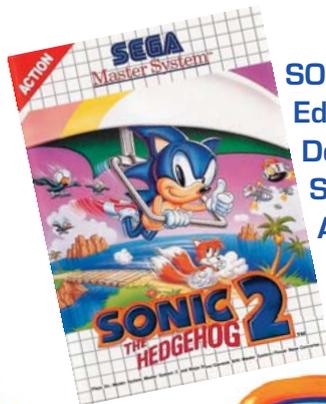
Combo Maker

Up !

- Sa popularité
- A la portée de tous
- Un concept authentique
- Un défi chronique
(on n'en vient ja mais à bout !)
- Une esthétique graphique et sonore intemporelle
- Très addictif

Down !

- Réunir deux link cable, deux consoles et deux jeux pour les verser
- Un genre considéré comme répétitif par certains
- Techniquement assez basique



SONIC THE HEDGEHOG 2

Editeur : SEGA

Développeur : ASPECT

Support : MASTER SYSTEM

Année : 1992

Genre : Plateforme

1 joueur

SONIC THE HEDGEHOG 2



« Je veux être le numéro un. Le second, c'est un con. »

Sonic 2e du nom, sur Master System, fut typiquement un titre à la sortie difficile. Et ce à plusieurs égards.

Tout d'abord, parce qu'en 1992, la Mega Drive commençait très sérieusement à devenir la console standard de chez Sega. Standardisant dans les esprits l'image d'un Sonic à la qualité 16 bits, et laissant légitimement une Master System en préretraité s'en aller vers les rayons des produits en solde.

Ensuite, dans le même ordre d'idée et ce, moins d'un mois après la version Master System, parce que la sortie de Sonic 2 était également prévue sur Mega Drive. Autant dire que les captures d'écran de cette version disponibles dans les magazines de l'époque ne suscitaient pas vraiment l'intérêt des joueurs pour le jeu sur support 8 bits.

Et enfin, parce que Sonic 2, c'est la suite... de Sonic 1! Et que l'air de rien, le premier opus du hérisson avait frappé sacrément fort dans l'esprit des fans de la Master System.

Et pourtant... Et pourtant. J'en connais plus d'un s'étant essayé à cette version, et elle les a souvent au moins autant marqués que le premier opus. Sans doute parce qu'elle arrive à se démarquer grâce à son lot d'originalités.



« Quand j'arrive à la table, je me fous de savoir qui est le type en face de moi. Il devient juste mon ennemi mortel »

Dans Sonic 2, nous ne sommes pas à table mais sur l'île natale du hérisson bleu, South Island. Et l'ennemi est bien identifié.

Après une petite promenade de santé, il y est de retour et trouve l'endroit désespérément vide. Un peu dégouté, l'ami Sonic. Parce que bon, une fiesta pour son retour, à grands coups d'anneaux secoués au shaker (pas à la cuillère) et de petites poulettes, ça n'aurait pas été de refus. Mais où sont donc passés les lapins, les oiseaux et autres volailles sympathiquement libérés dans le premier opus ? Et où se cache Tails, l'ami à deux queues de toujours (apparu dans cet épisode on ne sait pas comment et on ne veut d'ailleurs pas le savoir...) ?



Je te tiens, par les queues...

La séquence d'intro, brève mais efficace, répond à cette question existentielle. Robotnik est déjà de retour, après avoir kidnappé tout le monde et surtout Tails, devant les yeux impuissants de notre héros.

C'est reparti pour un tour. Tout est là : les anneaux, les niveaux aussi, et même les émeraudes du Chaos.

« Il faut te battre, car le monde ne te fera pas de cadeau »

Et l'univers de ce Sonic ne déroge pas à la règle. Il est découpé en six « zones » de base, et d'une supplémentaire uniquement accessible lorsque vous avez trouvé toutes les émeraudes. Chaque zone est elle-même découpée en trois niveaux, le dernier étant dédié au boss.



Pour toi public, la première émeraude.

Les univers s'inscrivent dans la continuité de l'épisode précédent, mais font tout de même preuve de personnalité. Un premier détail saute toutefois aux yeux des habitués de la saga : les niveaux sont plutôt... vides. Du moins en apparence. Les ennemis sont bien là, mais pas vraiment nombreux ou omniprésents. En fait, dans cet opus, c'est surtout le décor et ses nombreux pièges qui constitueront vos principaux obstacles.

L'aventure commence ainsi dans l'Underground Zone, qui n'a rien à voir avec une Rave Party mais se déroule dans une mine.



Jusque là, que des repères connus.

Au milieu de la lave et du décor destructible, Sonic pourra emprunter un chariot. Car c'est une autre nouveauté et même une spécificité de cet épisode : le hérisson bleu pourra utiliser de nouveaux modes de locomotion.



Rock'n Roll Baby !



Repérez bien la forme des murs dans cette zone. Les petits carrés révèlent souvent d'intéressants secrets.

Dans l'ensemble des zones, et plus spécialement encore dans la première, les passages secrets et autres chemins alternatifs sont légion. Ils laissent ainsi le choix au joueur entre différentes manières d'aborder les niveaux, comme foncer droit devant pour les boucler au plus vite, ou au contraire profiter d'une richesse d'exploration accrue. Cette dernière possibilité était plutôt absente du premier épisode, plus dirigiste, sa présence apporte un réel plus en terme de replay value.



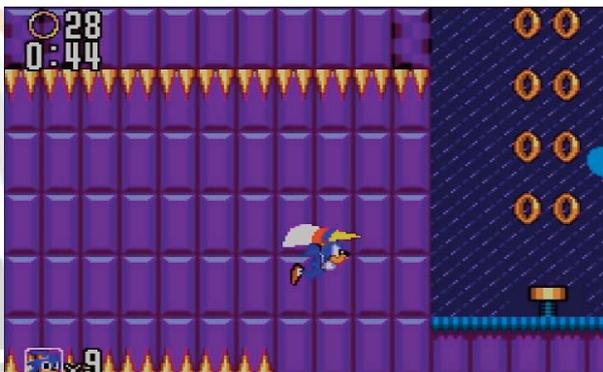
Chaque zone est précédée d'un écran de ce type, du meilleur effet.

Une fois sorti des mines, Sonic se dirige ensuite vers la Sky High Zone. C'est-à-dire vers les cieux.



Les téléviseurs sont toujours de la partie, même si les bonus disponibles sont finalement moins nombreux.

Au milieu des nombreux ressorts et autres pics acérés, cette zone sera l'occasion de s'essayer au moyen de locomotion phare de cet épisode : le deltaplane.



Ça a l'air simple, comme ça...

Très grisant de prime abord, il n'est au final que très difficilement maniable, voire carrément pénible.

Vient ensuite la plaie. Oui, la plaie : le niveau sous-marin. Sorte de tradition de l'époque, on se demande encore pourquoi les développeurs se sentaient toujours obligés d'en intégrer un dans tous les jeux de plates-formes.



Encore une innovation de cet épisode : quand Sonic se fait toucher, il peut rapidement récupérer quelques anneaux perdus. Comme sur Mega Drive.

L'Aqua Lake Zone contient tout de même quelques belles surprises. À commencer par la possibilité de rebondir sur l'eau. Lancé à pleine vitesse, comme un caillou et avec suffisamment d'élan, Sonic peut ainsi traverser les étendues aquatiques sans faire trempette.



Jésus n'a qu'à bien se tenir.

Autre caractéristique de cette zone : les passages en « grosse bulle », à diriger soigneusement pour accéder aux passages en hauteur.



Le savon, un ami utile.

Je m'emporte un peu vite, là, sur les niveaux. La Green Hills Zone (vous avez bien lu !) va donc être l'occasion de s'arrêter sur quelques autres détails globaux.

Ainsi, commençons par le visuel et l'animation en général. Je me demande si Sonic 2 n'est pas le titre qui en demande le plus à la Master System à ce niveau. En tout cas, il doit bien être dans le top 5 de cette catégorie. C'est tout simplement très beau et très rapide. Le jeu est coloré avec goût, et propose des éléments en simili-3D très réussis.



Ceux qui rêvaient de loopings en version 8 bits vont enfin pouvoir être comblés.

Ensuite, la jouabilité est fidèle à la série, c'est-à-dire intuitive et très dynamique. Même si au final, on peut regretter dans cet épisode une difficulté assez faible, surtout dans les deux premiers tiers du jeu.



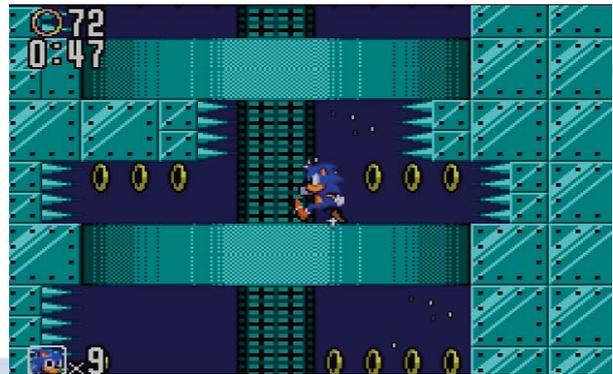
La « cage » qui ponctue chaque fin de zone a une forme assez originale dans Sonic 2. Jugez plutôt.

Car après les prairies verdoyantes, les choses sérieuses commencent enfin avec la Gimmick MT Zone.



On passe carrément à autre chose. Vous voyez ?

Véritable enfer industriel, à l'ambiance sombre et froide, ce monde est aussi l'un des plus riches du jeu.



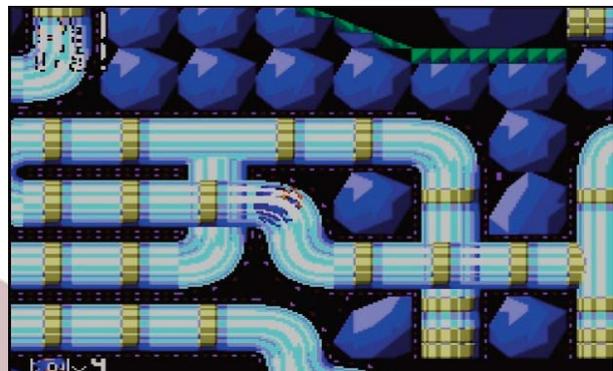
Et là, vous voyez mieux, non ?

Mais le meilleur, à mon goût, reste à venir. Car après ces cinq univers, arrive pour moi LA zone la plus réussie des Sonic 8 bits : la Scrambled Egg Zone.



Quand on se retrouve devant ce type de tuyau, au début, on se dit que ça fait partie du décor...

Réellement ardu, surtout quand vous le découvrez, ce labyrinthe de chemins et de tubes à la vitesse infernale risque de marquer vos esprits. Sans compter la musique déjantée qui l'accompagne, évidemment culte.



Mais après, on finit dans ce genre de périple ! Et ce que vous ne voyez pas, c'est que tout ceci va très vite et nécessite des réflexes aguerris !

« Et si tu perds, tu perds, mais avec un moral de vainqueur ! »

Un point crucial n'a pas encore été évoqué ici : les boss. Contrairement aux autres épisodes, il ne s'agit pas cette fois de véhicules pilotés par le Docteur Robotnik, mais bien de « robots animaux » indépendants. Côté qualité, le pire cotoie le meilleur.

Petit panorama :



Le premier boss, qui ne ressemble à rien et ne sert à rien. Il en fallait bien un.



L'otarie qui garde l'Aqua Lake Zone est par contre elle très réussie. Elle utilise Sonic comme un ballon, et jongle avec !



Le sanglier de la Gimmick MT Zone vous fonce dessus, tout simplement.



Le boss de la Sky High Zone. Un peu dans la même veine côté look, mais réellement difficile par rapport aux autres !



Le cochon sumo de la Green Hills Zone et son ridicule assumé.



La classe ultime. La Scrambled Egg Zone ne constitue-t-elle pas l'univers ultime des Sonic 8 bits ? Vous n'y affronterez rien de moins que Metal Sonic !

« Quand je retourne ma casquette, je fais le vide. Je deviens comme ce camion... une machine »

Et si vous arrivez à faire de même, alors peut-être trouverez-vous les sept boules de... les six émeraudes du Chaos, je veux dire. Alors vous éviterez la fin alternative, et pourrez accéder à la vraie zone ultime : la Crystal Egg Zone.



Un design épuré mais sympa.

Une fois sur place, outre le niveau en tant que tel et avant le boss final, un autre obstacle vous y attend : une musique insupportable ! Pourquoi tant de haine à la fin d'un titre jusque-là si réussi ? Passons.



De quoi explicitement faire le plein de vie (une de gagnée tous les 100 anneaux récoltés) avant le combat final.

Alors il sera temps de prouver votre vraie valeur, et de vaincre votre éternel ennemi : le docteur Robotnik lui-même, cette fois armé d'une machine si énorme qu'elle dépasse de l'écran !



Le boss final donne encore dans l'originalité. Je ne vous en dis pas plus.



Over the Top

Après ce déluge de commentaires, de blagues va-seuses, de captures d'écrans et de citations cultes (à mes yeux), qu'ajouter ?

Sonic 2 sur Master System est un très bon jeu de plates-formes, typique du début des années 90, et en même temps innovant. Sa difficulté est adaptée aux objectifs que l'on se donne, et sa réalisation reste inégalée sur ce support.

Je n'ai pas vraiment évoqué la partie sonore, même si les musiques sont assez réussies. Je laisse vos oreilles aller traîner du côté de la compilation associée à ce numéro pour en juger.



Nous voilà prêts pour Sonic Chaos.

Sonic 2, meilleur que Sonic 1 ?

La question est tout simplement inadaptée tant les deux épisodes sont finalement assez différents.

Mais il reste dans tous les cas un titre sur lequel on revient facilement, et évidemment, à essayer obligatoirement pour tout adepte de la plateforme 8 bits. À titre personnel, Sonic 2 est un jeu culte sur une machine culte.

Up !

- Du changement dans la continuité
- Une réalisation étonnante, à tous les niveaux
- Le principe de la zone supplémentaire
- Metal Sonic !

Down !

- Trop facile, et donc trop court
- Des niveaux parfois un peu vides
- La disparition des niveaux bonus, tel le flipper de Sonic 1.
- Pas de mode 2 joueurs. Dommage, le titre aurait été parfait.

ANGL-



RAD MOBILE
Editeur : SEGA
Développeur : SEGA-AM2
Support : ARCADE
Année : 1990
Genre : Course
1 joueur

Rad Mobile

On the road again

Sega, c'est bien sûr un éditeur de jeux de course d'arcade particulièrement prolifique à la fin des années 80 avec des titres de grande qualité comme Hang-On, OutRun ou Super Monaco GP. C'est aussi l'époque du lancement de la cultissime Mega Drive (en tout cas elle l'est pour moi), la console appelée à reprendre le flambeau de la Master System. Eh bien c'est dans ce contexte que cet éditeur va créer son premier jeu 32-bit : Rad Mobile, conçu pour l'arcade.



On ne sait pas où ils vont, mais ils y vont.

Comme vous pouvez vous en douter, il s'agit d'un jeu de course qui porte d'ailleurs le nom de Gale Racer au Japon. OutRun offrait une grande sensation de liberté avec ses routes ouvertes et ses embranchements, il se montrait toutefois un peu limité au niveau des décors. Super Monaco GP était quant à lui doté d'une grande richesse visuelle mais se révélait « fermé » avec son unique circuit. Pas de panique, Sega a décidé de concilier les deux avec ce Rad Mobile !

Road trippin'

Vous allez donc parcourir les routes des États-Unis d'Ouest en Est au volant d'un bolide. Vous partez de Los Angeles et le but sera d'atteindre New York en tête.



C'est parti pour une virée au long cours.

Inutile de tergiverser des heures, on se lance dans cette course qui s'annonce d'ores et déjà bien longue. Une fois le volant bien en main vous remarquerez que, outre votre classement, un décompte de secondes comme dans nombre de jeux du genre vous met la pression. Il y a par ailleurs un rétroviseur qui permet de voir les voitures rivales s'approcher.



Une petite figurine se balance au plafond, elle représente un hérisson bleu. Quelle drôle d'idée...

Votre bolide (dont la vitesse de pointe est limitée à 175 km/h !) offre quelques options sympathiques, comme l'allumage des phares ou l'essuie-glace.



On n'y voit rien sans les phares : une option... essentielle !

A part cela, aucun réglage n'est offert, même pas un choix entre une boîte manuelle et une boîte automatique.

Highway to Hell

Au cas où vous auriez espéré le contraire, autant vous dire clairement que Rad Mobile n'est pas une promenade du dimanche avec la 4L de papy. Ici, bien des dangers vous guettent : circulation (bien sûr), virages serrés, camions fous, police, ravins, trains, etc...



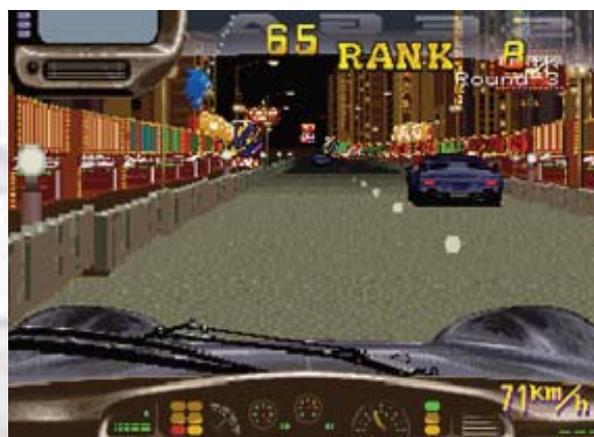
On se demande bien ce que ce policier faisait sur ce chemin de traverse.

Comme prévu, on traverse de nombreux paysages des Etats-Unis. Cela va d'assez grandes villes comme Las Vegas ou Saint Louis aux campagnes verdoyantes du Middle West, en passant par des lieux plus hostiles. Bref, un grand dépaysement tout à fait dans la lignée de OutRun. Comme dans ce dernier, on a quelques choix quant au trajet à emprunter. Ces bifurcations sont toutefois assez rares.



Tout droit à la poursuite du rival ou à droite ?

Certaines voitures se montrent plus agressives que les autres et sont pointées du mot « rival ». En fait ce sont les autres concurrents et les doubler est donc bien évidemment une priorité.



Je m'arrêterais bien pour un petit Black Jack.

Il faudra s'armer de courage (ou de monnaie !) pour finir cette course ne serait-ce que dans les temps. Eh oui, le compte à rebours peut avoir une fâcheuse tendance à vous soulager de quelques pièces au passage ! Quant à finir premier, c'est curieusement moins difficile comme objectif une fois qu'on sait finir la course.

I can't drive 55

Il est manifeste que Sega a beaucoup appris de ses précédents jeux de course et arrive à réaliser de bien jolies choses malgré la technique du sprite zoomé qui reste assez grossière à y regarder de près.

Les décors sont quasiment aussi fouillés que ceux de Super Monaco GP bien qu'ils soient un peu ternes. Très variés, ils contribuent grandement à l'ambiance du jeu et permettent de s'y immerger très correctement. Brouillard, pluie, nuit, autant d'attentions qui font qu'on ne tombe pas dans la monotonie.



Dicton : pluie de février, route mouillée.

Bien que le compteur de vitesse dépasse péniblement les 170 km/h le défilement est assez rapide et surtout l'affichage tardif des décors a été bien contenu. Bien sûr, cela reste perfectible (et inhérent à ce style de jeu), mais un bel effort a été fait.



Ces immeubles apparaissent assez tôt.

Enfin, le son est très... anodin ! Les musiques sont excessivement assourdies mais les bruitages sont assez sympathiques avec des commentaires sur le trafic ou votre conduite.

Hit the road, Jack

Sega propose un jeu très solide. Bien qu'il n'apporte rien de fondamentalement nouveau par rapport à d'autres, plus anciens, il a le mérite de synthétiser beaucoup de bonnes idées et d'allier le tout à une réalisation de qualité.



Un petit quart du chemin est fait.



Il faut parfois 2 crédits pour commencer.

Wreck on the Highway

Rad Mobile est comme les dinosaures du Crétacé : parmi les derniers de sa lignée. Un concurrent quasi-contemporain et considéré comme expérimental allait lui porter un coup fatal. C'est bien sûr Virtua Racing et sa 3D étonnante à l'époque.

Enfin, Rad Mobile fut adapté sur la Sega Saturn. Malheureusement pour lui, tout le monde attendait une conversion de Daytona Usa pour contrer Ridge Racer : il fut condamné à être sévèrement critiqué pour sa conception d'un autre âge.

Tarma

Up !

- Bonne durée de vie
- Quelques embranchements
- Distance d'affichage correcte

Down !

- Visuellement moins riche qu'un Super Monaco GP
- bande-son très quelconque

PREPARE-TOI !



Acclaim

ARENA FLYING EDGE

MORTAL KOMBAT® IS A TRADEMARK OF AND LICENSED FROM MIDWAY® MANUFACTURING COMPANY. ©1993 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION. ACCLAIM® IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT INC. ©1993 ACCLAIM ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.



GAME BOY



SEGA GAME GEAR



Des astuces, des jeux et des milliers de cadeaux à gagner bientôt sur 3615 ACCLAIM



ZERO GUNNER 2
 Editeur : Psikyo
 Développeur : Psikyo
 Support : Dreamcast
 Année : 2001
 Genre : Shoot'em Up
 De 1 à 2 joueurs

彩京

PSIKYO

ZERO GUNNER 2

Psikyo, dieu du shmup ???

En 2001, la Dreamcast est encore là, les bons jeux se suivent et comme toujours notre continent ne bénéficie pas de tous les bons jeux. Psikyo, un développeur maintenant bien connu dans le monde de l'arcade, avec notamment l'enchaînement de quelques bons shoot them up entre 1995 et 2000, des bombes comme Sengoku Blade, la série des Strikers 1945, Gunbird, et Zero Gunner premier du nom, sorti sur Model 2 (Sega) en 1997 avec un concept de jeu encore jamais vu dans les shmups, nous sort en 2001 sur système Naomi (arcade) une suite logique, Zero Gunner 2. Le premier du nom ne verra jamais le jour sur console de salon, mais pour le second, une adaptation Dreamcast est sortie, pour tous les amoureux du shoot au Japon, car malheureusement, seuls ces derniers auront la joie de glisser ce jeu dans leurs consoles (ce jeu est donc seulement disponible en import).

Un shmup différent des autres

La grande particularité de Zero Gunner 2 par rapport à tous les autres shoot'em up est, premièrement, que vous pilotez un hélicoptère, et non un avion, ce qui apporte un peu de nouveauté par rapport aux autres jeux.



Deuxièmement, c'est le système de jeu, avec une rotation à 360° de votre hélicoptère afin de pouvoir choisir votre angle de tir et donc tirer non seulement devant vous, mais aussi sur tout le reste de l'écran.



La Dreamcast japonaise



Tirer dans tous les sens, c'est pas génial ça ?

Un gameplay innovant ?

Et l'intérêt du jeu est là, ce shoot'em up vu du dessus, offre un système de jeu nouveau et va vous permettre d'enchaîner les mitrilles sur vos ennemis qui arrivent de tous les côtés de l'écran.

En restant simplement appuyé sur le bouton B ou X de votre manette, un viseur apparaîtra et votre appareil pourra effectuer une rotation dans le sens que vous aurez choisi, votre viseur reste immobile et vous vous déplacez autour: haut/bas pour vous en approcher/éloigner et gauche/droite pour tourner autour (pour un bon confort de jeu, je vous conseille de jouer avec un arcade stick Dreamcast, effet garanti, car à la manette, c'est jouable mais vraiment moyen).



Voici le fameux viseur pour pivoter à 360°

La distance vous séparant de votre viseur a une grande importance, car plus vous en êtes près, plus vous tournerez vite, plus vous en serez éloigné, plus vos mouvements seront lents mais précis.

Les ennemis venant de tous les côtés de l'écran, cette capacité de rotation ne sera pas de trop pour sauver votre peau et avancer dans les niveaux.

Et de quels hélicos je dispose pour faire la guéguerre ?

Vous aurez accès à 3 hélicoptères, avec chacun des particularités différentes, plus ou moins rapides pour la rotation, mais tous équipés d'une attaque spéciale pour vous sortir des embuscades ennemies.



Le RAH-66 COMANCHE (bleu) : armé d'un simple tir frontal, mais au ramassage

de bonus, son tir vertical devient plus fourni mais sera surtout suppléé par deux à quatre tirs laser aussi frontaux (deux de chaque cotés) qui auront la particularité de tout traverser.

Son attaque spéciale consiste en un petit module qui continue de tirer dans sa position de largage et ce même après la destruction de l'appareil sachant que plusieurs modules peuvent être déclenchés en même temps.

Pas très puissant mais pour compenser ça, la jauge se remplit assez vite.



Le RAH-66 COMANCHE

Le AH-64A APACHE (vert) l'appareil le plus équilibré : toujours un tir frontal mais qui sera surtout agrémenté de quatre à six missiles à tête chercheuse.

Son attaque spéciale consiste en six missiles très puissants, à têtes chercheuses. A noter que le remplissage de la jauge est assez lent.



Le AH-64A APACHE

SEGA®

Merci SEGA d'avoir converti Zero Gunner 2

Le Ka-50 HOKUM (marron clair) : un tir frontal qui évoluera en trois tirs frontaux agrémentés de six missiles tête chercheuse de moindre puissance. Son attaque spéciale (à vitesse de remplissage intermédiaire) consiste en l'apparition de trois modules de tirs, limités selon un compteur de tirs qui apparaîtra pour l'occasion au-dessus de la jauge de remplissage, délivrant des lasers violets magnifiques.



Le KA-50 HOKUM

Trois appareils bien différents, et trois styles de jeu aussi, pour le confort de tous, et selon les goûts de chacun. A vous de trouver chaussure à votre pied.

Les caractéristiques du jeu

Vous commencez le jeu avec quatre crédits, trois vies par crédit, et chaque vie possède deux attaques spéciales, cumulables jusqu'à six par vie. Une jauge d'énergie pour gagner ces attaques est prévue à cet effet; elle se remplit en récupérant des petits polygones verts avec un « E » dedans lâchés par vos ennemis détruits.



Les polygones verts pour remplir votre jauge d'énergie

Pour ce qui est des bonus de power up, ils se récupèrent en détruisant les ennemis de couleur rouge, ils peuvent aussi donner des bonus d'énergie plus puissants, sous la forme d'un grand polygone vert avec un gros « E » dedans.



sans les PowerUp, vos tirs seront vraiment ridicules

Il suffit de stopper vos tirs pour récupérer tous les bonus visibles à l'écran, car votre appareil est un véritable aimant. Si vous tirez, les bonus sont à aller chercher par vous-même.



Le jeu est jouable sur six niveaux, la difficulté est grandissante, mais cependant, point négatif du jeu, même le mode hard reste accessible pour les adeptes de shmup. Sept niveaux de difficulté quand même, avec un deuxième tour de jeu plus difficile dès le niveau normal.



Petit bonus pour vous motiver à finir le jeu plusieurs fois, une vidéo qui se débloquent dans le mode REPLAY qui vous montre un joueur qui finit les deux tours du jeu avec une seule vie. Trois vidéos à débloquent, une pour chaque hélico. Quand vous verrez les vidéos, vous serez étonné de voir avec quelle facilité le joueur se balade sur l'écran.

Les graphismes du jeu sont en 3D et sont tout simplement magnifiques. Les modélisations des appareils sont parfaites et les décors sont très bien faits, mais ne sont pas assez interactifs, pas grand-chose à exploser pour les plus destructeurs. Et que dire des Boss de fin de stage, magnifiques, malins et, quand vous pensez qu'ils sont morts, ils se métamorphosent en un autre robot encore plus redoutable que le premier.



Pour ce qui est de l'animation du jeu, une bonne mise en scène assez rapide, sans vraiment d'histoire. Les ennemis arrivent de partout, des explosions à souhait et le tout très bien animé pour être toujours dans l'action grâce notamment aux effets d'une caméra très dynamique.



De somptueux graphismes...

... et une animation toujours fluide



Le son est aussi bon, les bruitages sont certes un peu répétitifs et cachent légèrement la musique mais dans le feu de l'action, mieux vaut ça pour la motivation du joueur. Les musiques sont bien, mais pas de quoi en faire une OST.

Et pour finir, la jouabilité, le plus important : la prise en main du jeu est rapide, une fois les rotations maîtrisées, vous dégommez les ennemis dans tous les coins de l'écran. Certes, ils tirent pas mal, mais l'écran reste quand même assez libre pour naviguer et éviter tout ce petit monde qui veut votre peau. Votre hélico n'explose pas au contact des ennemis, mais peut ne pas tirer pendant quelques secondes, ce qui pourrait vous mettre mal à l'aise pour survivre.

En conclusion

Pour conclure ce test, simplement dire que Psikyo a sorti le grand jeu (blague à part) pour nous faire un titre original, très beau graphiquement et avec une prise en main exemplaire. La version Dreamcast n'a rien à envier à la version arcade, tout y est respecté, juste le plaisir en plus de pouvoir y jouer tranquillement dans son canapé à la maison. Seul petit bémol, la musique, pas exceptionnelle, mais ce jeu a tellement d'avantages que l'on n'y prête pas vraiment d'attention. Zero Gunner 2 est donc l'un des meilleurs shoots Dreamcast et n'a pas à rougir face aux autres titres de la ludothèque Sega.

Bon, c'est à vous maintenant, filez essayer ce 'shoot', bons moments garantis.

---BaTmaN---

Up !

- *Gameplay innovant*
- *Graphismes lumineux et magnifiques*
- *L'action générale, un carnage !*

Down !

- *La difficulté, je vous conseille le mode extra hard*
- *Trop court, on arrive assez vite à la fin d'un niveau*
- *La musique, bien mais sans plus*



HURRICAN
 Editeur : POKE 53280
 Développeur : POKE 53280
 Support : PC
 Année : 2007
 Genre : Action
 De 1 à 2 joueurs

Turrican, un nom mythique du jeu vidéo, est de retour... enfin presque ! Créé par Rainbow Arts et Factor 5 au tout début des années 90, Turrican s'est imposé dans le cœur des joueurs comme étant un exemple de jeu d'action/plateforme. Née en Allemagne, la série a marqué les kinders de l'époque, à tel point qu'une jeune équipe du nom de Poke 53280 s'est mise en tête de nous proposer un remake de ce chef d'œuvre du jeu vidéo. Bonne idée n'est-ce pas ?



Turrican, le mythe...

1990, le développement des ordinateurs de salon est en pleine effervescence, l'Amiga et l'Atari ST régnant en maîtres sur le monde du jeu. Deux talentueuses équipes proposent alors un jeu dont le concept, relativement peu courant, va enchanter les joueurs : un mélange d'action, de plateforme, le tout animé par un scrolling multidirectionnel d'une fluidité étonnante. Une action soutenue, des graphismes colorés, des niveaux assez énormes, un grand nombre d'armes et d'actions possibles sont quelques unes des raisons qui ont fait entrer Turrican dans la légende. Dirigeant un soldat dans un monde futuriste, il fallait retrouver son chemin dans des niveaux quasi-labyrinthiques, en faisant évoluer son arsenal et en se frayant un passage au travers des hordes d'ennemis vous barrant le chemin.

Ce jeu connut plusieurs suites officielles ainsi que de nombreuses adaptations sur consoles.

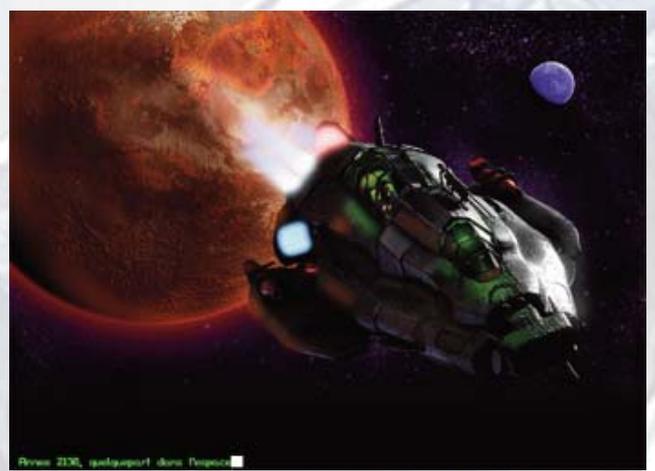
Dix-sept années après l'original, un développeur indépendant ravive la flamme des aficionados de Turrican.

"Vas te faire Poker !!"

Oui, voilà en quelque sorte le message que font passer les talentueux développeurs de Poke 53280 à tous les joueurs qui ne jurent que par la 3D (mais ceux-là sont-ils vraiment des joueurs... c'est un autre débat). En nous proposant ce jeu, cette équipe allemande nous prouve qu'un concept vieux d'une vingtaine d'années a

de quoi enthousiasmer les joueurs actuels. Eh oui, vingt ans ont passé, mais que reste-t-il de l'original dans ce jeu ?

Mis à part les graphismes, j'aurai tendance à répondre : TOUT ! Une animation à la hauteur, un arsenal original, varié et évolutif, des niveaux gigantesques, des ennemis qui sortent de partout, des Boss énormes... Tout a été refait dans l'esprit de l'original, jusqu'aux merveilleux thèmes musicaux développés sous Impulse Tracker.



Ici, personne ne vous entendra crier, paraît-il !



Yes, Hurri can !!

Tout débute par une intro que chaque joueur d'Amiga ou d'Atari connaît bien. Une cracktro à l'ancienne, sur fond de chiptunes bien roots (je suis assez fier de cette phrase de geek en fait).

Puis le classique menu donnant accès aux options, aux scores et au lancement du jeu.



Souvenirs de joueurs en culotte courte...

Le premier niveau se situe dans une jungle. Difficile de ne pas faire le lien entre ce stage et ceux des Turrigan originaux. Pour tout dire, le jeu est une sorte de remix, on retrouve à peu près les mêmes environnements, les mêmes ennemis, les mêmes types de pièges.



Petit laser deviendra grand...

L'arsenal est lui aussi calqué à l'identique. Trois armes sont disponibles : le tir multidirectionnel, le tir laser et la boule d'énergie qui se scinde en plusieurs petites boules au contact d'une paroi. Différentes options permettent de faire évoluer ces armes, ce qui sera vite très utile vue la difficulté corsée du jeu. Mais un Hurrican ne serait pas un Turrigan (ahahah) sans son célèbre rayon laser qu'il est toujours possible de diriger dans toutes les directions. Minuscule au début du jeu, il sera également possible de le faire évoluer tout au long du jeu.

Dernier point caractéristique de Turrigan, la possibilité de se transformer en boule (une idée joyeusement copiée de Metroid).



Soldat qui roule amasse des roubles

La possibilité de tirer dans cinq directions différentes (gauche, haut, droite et les deux diagonales) amène véritablement un plus au niveau du gameplay, évitant bien souvent d'avoir à s'exposer face à l'ennemi pour pouvoir le descendre « en fourbe » d'une plateforme inférieure.



Je n'ai plus peur de le dire : j'aime les diagonales !

Chaque fin de niveau est cloturée par un boss à la taille impressionnante. Pas spécialement coriaces à abattre, ils vous demanderont par contre une connaissance bien particulière. Donc observez bien et dégommez-les ! Les premiers sont relativement basiques, mais dans les derniers niveaux ils pourront demander un minimum de réflexion pour dévoiler leur point faible...



La Chose, version cybernétique

Les niveaux suivants proposent des environnements variés, qui s'enchaînent relativement bien (on ne passe pas d'une plage de Copacabana à un monde de glace par exemple). Vous aurez donc droit à des cavernes, usines souterraines et autres lieux sombres et angoissants.

Tout cela est bien joli, les effets lumineux des tirs et des explosions aidant beaucoup.

Côté jouabilité, votre soldat répond au doigt et à l'œil. Pourtant les commandes sont assez nombreuses pour un jeu du genre. Un bouton pour le tir, un second pour le choix de l'arme, un troisième pour le saut, un quatrième pour le laser, un cinquième pour la roulade et des combinaisons possibles entre roulade, tirs et laser... Un temps d'adaptation sera nécessaire, bien évidemment !



On est très souvent submergé d'ennemis

Yes, POKE53280 did !!

Ce jeu sent bon le travail de pros, mais du pro qui aime ce qu'il fait. On sent tout l'amour que portent les développeurs au jeu original, et je pense plus généralement aux jeux rétro. Alors certes les graphismes se sont un peu 3Difiés pour se mettre au goût du jour, mais grand nombre d'éditeurs devraient prendre exemple sur ce qui se fait sur la scène indépendante. Un jeu créé par des joueurs, pour des joueurs.



N'oubliez pas, soldat... Le planté de bâton !

Si cette petite présentation vous intéresse, je vous invite à vous rendre sur le site officiel de Hurrican :

http://www.turrican.gamevoice.de/hurrican_site/

Vous pourrez trouver de nombreuses ressources pour le jeu, dont notamment un éditeur de niveau, la bande originale et le plus important : le jeu complet. Ah oui, je ne vous avais pas dit le meilleur ? Il est gratuit ! Capcom, Electronic Arts et autres dinosaures du jeu vidéo, prenez-en de la graine !



Je ne résiste pas au plaisir de vous faire partager ce magnifique fan-art trouvé sur internet



Jackpot !!



Mangez-moi, mangez-moi, mangez-moi



Voilà de quoi réchauffer les coeurs



Ce dragon métallique existait déjà dans Turrigan



Instant de méditation, au pied de la cascade

En conclusion

Les occasions de saluer du travail d'amateur sont légions dans le domaine du jeu vidéo. Mais quand le travail est d'aussi bon goût, et la réussite aussi complète, on ne peut qu'applaudir des deux mains !

Certes ce n'est pas le Turrigan original, mais l'esprit du jeu apparaît intact, et les clins d'oeil omniprésents.

POKE53280 est une petite équipe qui mérite d'être connue, saluée, et félicitée.

Chapeau bas, messieurs !

Up !

- Un jeu fidèle dans l'esprit
- Un jeu fidèle dans le déroulement
- Un jeu fidèle dans sa prise en main
- Mais pas un bête plagiat

Down !

- pas assez d'initiatives de ce genre

Shupmaster, qui ricane



MAGICAL DROP III
 Support : MVS,
 NEO-GEO
 Genre : PUZZLE
 GAME
 Date de sortie : 1997
 Éditeur : DATA EAST
 Développeur :
 DATA EAST



MAGICAL DROP III

Le puzzle game est un type de jeu à part dans le monde du jeu vidéo. Rare genre fédérateur dans la guerre des sexes qui voit généralement les filles se désintéresser de ce monde à part (quoique...), il permet donc au joueur passionné de tenter un rapprochement auprès de sa dulcinée (tu viens faire une partie, chérie ?). Même les joueurs aguerris et rompus à des styles de jeu autrement plus barbares (jeux de combat en versus et shoot'em up en tête) se laissent volontiers tenter par un Puzzle Bobble. Et pourquoi pas par un Magical Drop III ? Lisez ces quelques lignes qui j'espère, vous donneront l'envie de vous y plonger...

ÉTAT DES LIEUX...

Devant cette popularité, tous les éditeurs se sont laissés prendre au jeu et ont tenté de surfer sur la vague. Même si beaucoup s'y sont cassé les dents, nombreux sont les puzzle games rentrés dans la légende du jeu vidéo. Premier titre incontournable : *Tetris*. Inutile de présenter le classique des classiques, ou plutôt si, mais quelques pages plus loin dans le Player Two que vous tenez fébrilement entre vos mains... On pourrait aussi parler de *Puzzle Bobble*, déjà cité plus haut. L'éditeur TAITO, en déclinant l'univers de son jeu d'arcade *Bubble Bobble* en jeu de réflexion, tenait là un des autres hits du genre.

Un peu moins connu du grand public mais également un classique, le non moins fameux *Puyo Puyo* de SEGA, qui avait déjà tenté l'expérience puzzle game un peu plus tôt avec *Columns*, propose des enchaînements d'explosions de petits bouts de gelée aux yeux ronds. Même CAPCOM, grand habitué du jeu de castagne, a cédé à la tentation avec, entre autres, la déclinaison de l'univers de *Street Fighter* en puzzle game répondant au doux nom de *Super Puzzle Fighter II Turbo*. Ce ne sont là que quelques exemples parmi une flopée de titres car aujourd'hui, la relève est assurée, surtout avec l'avènement des consoles portables, avec des jeux comme *Zoo Keeper* (testé dans un précédent numéro) ou autres *Lumines*, qui font évoluer le genre vers de nouveaux horizons. Un changement dans la continuité ? Peut-être, surtout quand on sait que c'est le Gameboy qui a fait exploser le phénomène *Tetris*... Mais alors, *Magical Drop*, il est où dans tout ça me direz-vous ? Pas de panique, il arrive, et ça va faire mal !



Des boules de couleur qui tombent du haut de l'écran ? Puzzle Bobble ! Et non ! C'est Magical Drop III !

UNE IDÉE SIMPLE...

Data East, feu éditeur de nombreux classiques de l'arcade, s'aperçoit que ces fameux jeux qui stimulent les neurones des joueurs (ou du moins un peu plus qu'un "banal" jeu d'action) ont le vent en poupe dans les salles obscures qui sentent bon la clope froide. Connu pour des classiques tels que *Burgertime* et *Karate Champ*, et plus généralement, pour œuvrer dans le style action avec leurs mascottes Karnov et Chelnov, l'éditeur est également à l'origine de licences sympathiques telles que *Joe & Mac* ou encore *Tumble Pop* (un ersatz de *Bubble Bobble*). Mais bien décidé à percer sur le créneau des jeux de réflexion, Data East lance en 1995 *Magical Drop*, connu à l'export, du moins pour le premier, sous le nom de *Chain reaction*. Le concept (sur lequel nous reviendrons après) est là, l'univers est clairement défini. Cependant, la réalisation est un peu limite, et même si c'est loin d'être un critère fondamental pour un jeu de ce type, elle entrave la lisibilité, qui elle, est primordiale pour un puzzle game. De même, la jouabilité un peu raide empêche le titre de déployer son réel potentiel.



Si vous ne trouvez pas un avatar qui vous correspond dans *Magical Drop III*, c'est que vous êtes difficile !

Il n'empêche que le jeu obtient suffisamment de succès pour que Data East mette en chantier une suite dès 1996. Cette fois, l'éditeur choisit la plate-forme MVS (le format arcade de la mythique Neo-Geo) pour sortir son titre, comme il l'avait déjà fait dès 1994 avec *Karnov's Revenge*, *Windjammers* et *Street Hoop*, ces deux derniers étant considérés comme des classiques par les possesseurs de la rolls des consoles, d'autant qu'ils leur permettent d'avoir une alternative aux jeux de baston qui, à cette époque, affirment leur suprématie sur la console de SNK. Data East reprend donc le concept de base de *Chain reaction*, le peaufine, lui donne un habillage graphique et sonore plus travaillé et surtout une jouabilité bien plus souple. Exit le titre occidental, le jeu est maintenant connu sous le nom de *Magical Drop II* quel que soit le territoire. Dans ce cas, pourquoi sortir un troisième, alors ? Ah... Sans doute l'appel de l'argent est-il le plus fort, surtout quand une licence marche, et ce n'est pas la production actuelle qui démentirait ce triste constat...



Le troisième opus sort donc en 1997, toujours sur système MVS et bien qu'on puisse le considérer comme une mise à jour du 2, on tient là l'épisode ultime de la série. Tout y est amélioré par rapport à son petit frère : graphismes et sons encore meilleurs, ambiance du tonnerre, système de jeu poussé à son paroxysme et jouabilité aux petits oignons. Si bien que les tentatives de suites seront bien fades en comparaison. Oui, *Magical Drop III*, c'est la crème du jeu de boules !



Personnages hauts en couleur, mimiques kawaii, Data East a vraiment peaufiné son bébé.

... DANS UN JOLI EMBALLAGE !

Le jeu se paye d'abord le luxe de posséder un background scénaristique (une histoire, quoi !), ce qui est plutôt rare pour le genre. Ces petites histoires ne sont bien sûr qu'un prétexte pour mettre en scène les personnages qui vous serviront d'avatars dans le jeu, à savoir les arcanes majeurs du tarot divinatoire, version SD. Ça n'a l'air de rien, mais c'est tout de même bien agréable de voir qu'en plus d'un concept béton, les petits gars de chez Data East ont aussi soigné l'habillage du jeu. L'univers est ultra coloré, les personnages kawaii à souhait grâce à leurs petites animations, comme savent si bien les faire les Japonais. Les bruitages et les musiques collent bien à l'ambiance, tout en restant discrets et efficaces, mais sont suppléés par des digits vocales aussi variées que peuvent l'être les différents protagonistes. Peut-être trop d'ailleurs, car à la longue, certains joueurs auront vite fait de baisser voire couper le son tellement elles sont exubérantes.



Tournez la page et apprenez l'art du combo si vous ne voulez pas finir comme *The fool*, ici à droite...

LE COMBO DE BOULES POUR LES NULS...

Les réactions en chaîne, ou plus basiquement appelées "combos", c'est l'essence même de *Magical Drop III*, le truc qui fait passer une partie du statut du "Mouais bof..." au "Putain, mais c'est un truc de fou, ce jeu !" en un rien de temps. Voici un petit cours rapide sur le pourquoi du comment...



1. La partie commence. On pourrait faire disparaître les vertes de droite, mais ce n'est pas assez rentable.



2. Mieux vaut préparer le terrain en plaçant la boule bleue de gauche sur celle plus au milieu.



3. Les choses intéressantes peuvent commencer. On va faire éclater les boules jaunes.



7. Les bleues explosant, on prend la verte de la troisième colonne et on la balance sur celle de la deuxième.



8. Les vertes sont en train de disparaître, il faut vite reprendre la jaune tout à droite...



9. On la rebalance direct sur ses copines devenues libres (facultatif mais permet de gagner en timing).

BON, ON DOIT FAIRE QUOI DANS TON JEU ?

Si vous êtes arrivés jusqu'ici, vous avez mérité de découvrir l'un des gameplays de puzzle game les plus addictifs qui soient. Sur un tableau fixe similaire à celui qu'on trouve dans *Tetris* ou *Puzzle Bobble* tombent des rangées de boules de différentes couleurs. Le joueur dirige un petit personnage en bas de l'écran (Pierrot) qui se déplace latéralement et a la faculté de prendre autant de boules qu'il veut (avec le bouton A), tant qu'elles restent de la même couleur. Le principe du jeu consiste à ne pas voir son plateau se faire envahir de boules sachant qu'à chaque fois que Pierrot relâche celles qu'il a dans la main (avec le bouton B) et qu'il en fait une colonne d'au moins trois, elles disparaissent, ainsi que toutes les boules adjacentes de la même couleur. Pour corser le tout, il faudra composer avec des bulles spéciales, comme les transparentes qui n'éclatent que lorsque Pierrot leur lance des boules dessus. Cela n'a l'air de rien dit comme ça, mais elles peuvent rapidement s'avérer gênantes et conduire au fatidique "game over".

N'oublions pas non plus les blocs de pierre qui ne se transforment en boules de couleur qu'après avoir fait exploser des boules à côté. Il existe aussi des items bénéfiques, comme les symboles permettant de faire disparaître toutes les boules d'une même couleur (très pratiques dans les cas désespérés), ou les boules-flèche, qui détruiront toutes les boules situées dans la direction vers laquelle pointe celle-ci. Mais là, vous allez me dire : "Ouais, on a déjà vu tout ça des dizaines de fois avant..." et je vous l'accorde, mais j'ai omis volontairement un point essentiel, le petit truc qui rend *Magical Drop III* irrésistible dès qu'on l'a pigé.





4. Pendant qu'elles disparaissent, on en profite pour prendre les boules rouges juste à côté.



5. On les jette alors deux colonnes à droite sur d'autres rouges, le combo peut commencer !



6. On en profite pour prendre les bleues et les rebalancer sur leurs homologues de droite : 3 hits !



10. C'est pas tout à fait fini. On peut encore s'occuper des vertes. Allez, on choppe les deux de droite...



11. ...et les balancer sur celle qui est toute seule, au milieu. Au total, un beau 6 hits combo sur l'adversaire.



12. Il a fallu moins de cinq secondes pour martyriser celui d'en face. Regardez sa tête !



PERDS PAS LA BOULE !

Ce détail qui permet au jeu de se distinguer de la masse, c'est son rythme, un rythme parfois si rapide qu'un initié sans pitié pourra mettre KO en quelques secondes un novice ne maîtrisant pas les arcanes de la boulette. Certes, Pierrot prend des boules et les dépose pour en faire des colonnes d'au moins trois, mais entre le moment où il les lâche et celui où elles vont disparaître, il va s'écouler un court laps de temps pendant lequel Pierrot peut continuer à bouger, en reprendre une ou plusieurs et les relâcher de nouveau, l'amenant ainsi à faire des enchaînements à une vitesse très impressionnante, à tel point que je déconseille fortement ce jeu aux personnes à tendance épileptique. Le plus jouissif est que ce système s'approprie très naturellement, car on tâtonne lors des premiers crédits en faisant une rangée, puis une autre, tranquillement, sans se soucier de la vitesse. Mais lorsqu'on découvre cette fameuse technique de combos, souvent lors des premières parties en versus contre l'ordinateur, on comprend vite que ce titre a un fort potentiel en montée d'adrénaline, et on a qu'une envie, celle de tester son niveau contre un adversaire humain pour lui faire tâter ses boules.

PLUS DE VARIÉTÉ POUR PLUS DE FUN

Si la mouture occidentale du jeu a été amputée sur certains aspects, le jeu propose quelle que soit sa version assez de modes de jeu pour contenter la majorité des gamers et assurer à *Magical Drop III* une durée de vie quasi-infinie. Tout d'abord deux modes solo : le premier est le mode Story qui prend la forme d'un mode Endless. Son but est simple et rappelle les ténors du genre : tenir le plus longtemps possible en éliminant les boules assez vite pour éviter de se retrouver submergé. Évidemment, plus le joueur reste en vie, plus le jeu va se corser, soit par l'intermédiaire des boules spéciales mentionnées plus haut (celles de pierre, les bulles transparentes) ou plus classiquement par l'augmentation de la cadence à laquelle les lignes de boules vont apparaître en haut de l'écran. Le second, baptisé Adventure mode, tire son épingle du jeu puisqu'il garde les bases du jeu en les implantant à ce qui s'apparente à un jeu de plateau. Le joueur choisit tout d'abord son avatar, chacun disposant d'un scénario (peu élaboré mais souvent comique), et se place sur la grille de départ, comme ses adversaires dirigés par l'ordinateur, du moins dans la version japonaise, car ces ennemis ont tout simplement été supprimés des versions occidentales...

L'aventure, c'est l'aventure !

Mixant habilement le mode Endless et le mode Versus, le mode Adventure prend la forme d'un échiquier rappelant un peu les jeux de société. Chaque case offrira son lot de surprises et le joueur devra batailler ferme contre ses concurrents pour parvenir au bout de voyage.



Alors qu'il se balade tranquillement dans une plaine verdoyante, Chariot sent un petit courant d'air. Et pour cause ! Il n'a plus sa cape. Qu'à cela ne tienne, il faut la retrouver ! C'est à une compétition de Sumo organisé par Empress qu'il va dénicher la précieuse étoffe, puisqu'un des participants s'en sert comme Tsuna !!! Ce crime ne restera pas impuni. L'heure de la vengeance a sonné !



Voici l'échiquier sur lequel il vous faudra progresser.



Plus vous collecterez de boules de feu, plus vous avancerez une fois de retour sur le plateau.



Il arrivera parfois que vous vous retrouviez sur la même case qu'un ennemi.



Deux chemins s'offriront alors à vous : celui la fuite ou celui du combat !



Harpe endormant l'ennemi, niveau arc-en-ciel ou bien rencontre fortuite, autant de surprises qui viendront pimenter l'aventure.

Pas que ce soit vital, mais on se rend une fois de plus compte qu'à l'époque, les efforts de localisation étaient bien limités... Bref, passons, et jouons en japonais... Pour progresser sur le plateau, le joueur se retrouvera à chaque tour sur un tableau de jeu identique à celui du mode Endless dans lequel sera intégré un timer et une nouvelle boule remplie d'une flamme. Il faudra donc rester en vie jusqu'à l'écoulement total du timer (le principe de réactions en chaîne est toujours là) et attraper un maximum de boules enflammées pour remplir une jauge qui déterminera le nombre de cases à franchir de retour sur l'échiquier.



Vous aurez même le droit à un horoscope totalement aléatoire (comme le vrai !) à la fin de chaque partie. Inutile (comme le vrai !) mais amusant



Les saynètes du mode Adventure sont souvent débiles, donc excellentes. Ici, Empress dupe Justice avec la célèbre technique du "Oh ! Regarde là-haut !" Et oui, la Justice est aveugle !

Pour pimenter le tout, ce dernier dispose de plusieurs embranchements et de cases spéciales donnant lieu à des événements spéciaux bons (acquisition d'une harpe magique qui endort les ennemis pendant un tour) ou mauvais (niveau plus dur). Enfin, si d'aventure votre avatar se retrouve sur la même case qu'un adversaire, deux solutions s'offrent à vous : fuir et reculer d'une case ou bien l'affronter, ce qui a pour effet de faire basculer le jeu en mode Versus pour déterminer le plus puissant des deux opposants. Le but du jeu est bien entendu de survivre jusqu'au bout du parcours pour connaître le dénouement de la quête du personnage que vous aurez choisi. Relativement original pour un puzzle game, ce mode de jeu propose une bonne alternative au classique Endless. Mais ZE mode, celui qui scotche les joueurs des parties durant, c'est bien évidemment le mode Versus !

TIENS, MANGE !

C'est une des expressions que vous pourrez être amené à sortir après avoir exécuté un gros combo dans la face de votre adversaire. Adversaire qui pourra être contrôlé par l'ordinateur (plutôt corsé dans les derniers niveaux) ou bien, et c'est évidemment le plus fun, par un des vos amis ! Et là, comme je le disais au début de cet article, ça risque de faire mal, très mal ! Encore une fois, chaque joueur choisit son avatar, et pour le coup, cela a une sacrée importance ; les personnages disposent tous de patterns différents lorsqu'ils envoient des boules à leur opposant grâce aux réactions en chaîne. C'est d'ailleurs un des rares points sur lequel on peut attaquer le jeu : certains personnages sont clairement crackés, puisqu'ils envoient par exemple toutes leurs boules d'un même côté sur le tableau ennemi, tandis que d'autres, plus classiques, n'envoient les boules "que" de manière progressive. Mieux vaudra donc choisir des avatars équilibrés pour plus de challenge quand les adversaires sont de même niveau ou au contraire favoriser un joueur moins aguerri avec un personnage plus puissant. Une fois ce paramètre pris en compte, c'est juste l'orgie boulistique ! *Magical Drop III* est tellement frénétique que les sensations qu'il procure s'apparentent à celles d'un jeu de baston. Les parties ne durent que très peu de temps, mais elles s'enchaînent à un rythme diaboliquement jouissif ! Pas le temps de regarder le tableau de son opposant, il faut juste arranger le sien pour déclencher le combo qui laissera KO l'ennemi. Et une fois la session finie, on est heureux de pouvoir faire un break après ces instants éprouvants... pour pouvoir mieux recommencer après !

- Onihyde -



C'EST SON SENS

Shupmaster

Magical Drop III, c'est la vie !

Un concept simple mais redoutable. Prenant dès les premières secondes, hyper attachant grâce à ses personnages super mignons et son ambiance joyeuse, il se veut beaucoup plus complet que son prédécesseur (nombre de personnages, modes de jeux).

Un simple regret, la musique du 2, totalement déjantée, que je trouvais extra même si objectivement, elle était hyper saoulante (même principe qu'avec Zoo Keeper par exemple).

Tips !

Pour ceux qui n'ont pas l'Unibios, 6 personnages supplémentaires, dont les boss, peuvent être jouables dans les modes Versus et Adventure. III suffit juste de se mettre sur n'importe quel avatar et d'appuyer 3 fois sur le bouton C au moment où le nombre affiché par le timer correspond à celui du perso choisi dans le tarot divinatoire.

Ça a l'air compliqué mais en fait non. Ma technique : se mettre sur la Mort (Death) et attendre que le timer soit à 13 pour appuyer 3 fois sur C. Le timer commençant à 20, vous aurez largement le temps de vous placer dessus. Maintenant, à vous les 6 nouveaux protagonistes, mais n'abusez pas des boss en Versus contre un humain, ils sont crackés !

En conclusion

Malheureusement moins connu que certains de ses pairs (à tort !), *Magical Drop III* fait partie du fleuron des puzzle games, et d'une façon plus générale de ces jeux qui rendent accro dès les premières parties. Idéal également dans une session arcade avec des potes entre deux versus, il mérite vraiment qu'on s'y attarde. Testé ici sur sa version peut-être pas la plus complète mais de l'avis des fans la plus fun, *Magical Drop* est aussi disponible sur d'autres supports que le MVS : Super Famicom, Saturn, PlayStation, Neo-Geo Pocket et même au travers de repompes honteuses (Diamond Drop sur PC). Ce sont autant de chances supplémentaires de pouvoir goûter à ce jeu. Allez-y, vous ne serez pas déçus !

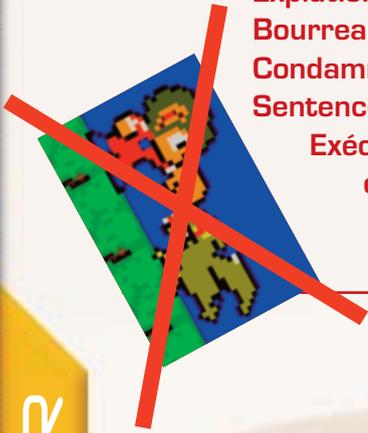
Up !

- Un concept accrocheur
- Un rythme frénétique
- Variété des modes de jeu
- Réalisation sympathique pour un puzzle game

Down !

- Épileptiques s'abstenir !
- Personnages déséquilibrés en VS
- Digits vocales irritantes à la longue

Expiation corporelle
 Bourreau : Combo Maker
 Condamné : Angl-
 Sentence :
 Exécutable
 et immédiate



Que diriez-vous de donner un petit coup de fraîcheur à la ludothèque de la 8-bits qui a bercé votre jeunesse ?



Un accident est si vite arrivé...

Eh bien, justement, nous allons profiter de cette occasion pour vous rendre justice. Déjà plus de trois numéros que ANgl- promet de « parler un peu moins de Sega la prochaine fois », sans qu'il n'en fasse rien.

Malheureusement pour lui, il va tout de suite apprendre qu'à Player Two, ce genre d'outrage fait à nos lecteurs ne reste pas impuni, tout rédacteur en chef qu'il soit !!

J'ai donc décidé de démonter ma bonne vieille Sega sous son regard implorant la pitié.

Votre rédac chef favori est bien là, ligoté et bâillonné...



Je sors la console et tends mon fer à souder chauffé à blanc en lui lançant cette phrase : « C'est sans danger... »

Peut-être ne le saviez-vous pas, ces petites merveilles ont été conçues de telle sorte qu'il était possible de choisir la fréquence du signal vidéo de chaque carte mère au dernier moment.

Ceci par l'intermédiaire d'un ingénieux système de pontage se trouvant juste sous le port cartouche...



.. Symbolisé ici par un simple trait rouge.

Bon, vous allez me dire : « Facile ! On vire celui-ci, on en fait un autre vers le NTSC et à nous les joies de la Master System en 60 Hz !! »

C'est vrai, mais nous sommes entre passionnés... et vous savez sûrement alors que cela amènerait des bugs énormes sur les dernières productions optimisées en 50Hz, et nous ferait tous passer à côté de certaines petites bombes vidéoludiques comme New Zealand Story.

Cà, jamais... on est tous d'accords !!

On va donc pousser la bidouille un peu plus loin pour éviter ça !

Je vais tenter de vous expliquer avec quelle facilité on peut installer un simple switch à deux positions pour pouvoir permuter le signal de PAL à NTSC, à loisir.

Et puis, il y a plus de chances de provoquer un infarctus à Angl- en procédant ainsi...

Gare aux palpitations, chef !!



Les instruments de torture

Angl-, tu connais nos exigences. Tu sais ce qu'il te reste à faire pour que j'arrête ce dossier, tant qu'il en est encore temps..

« mmmmmfmmfmmfmmmmfmhmm »

J'ai rien compris... C'est vrai qu'on n'articule pas très bien avec un test complet de World Heroes II enfoncé au fond de la gorge.

Hum ! Très bien, tu l'auras voulu !!

Continuons, et tant pis pour la casse !!!



Voici l'outillage dont nous allons avoir besoin.

Une perceuse, une pince multiprise, un tournevis cruciforme, deux pinces (dont une coupante et assez fine), de quoi souder (de l'étain, un aspi-soudure et un fer, toujours accompagné d'une modeste éponge un peu humide)..



... et un marteau.

Je déconne, bien sûr. Nous n'aurons absolument pas besoin d'un marteau ! Mais si vous aviez pu entendre gémir le chef... C'était assez jouissif comme petite mise en bouche.

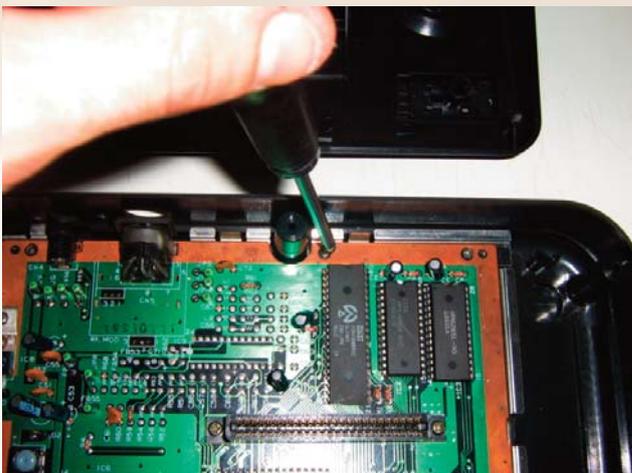
Ca va saigner

Pour ouvrir et retirer la carte mère, à part risquer de donner un coup de tournevis malencontreux et faire une rayure, c'est vraiment un jeu d'enfant. Vous n'avez que cinq vis à tête cruci à virer sous le châssis.



Quatre dans les coins (comme entouré) et une centrée à l'arrière (suivez la flèche).

Vous aurez sûrement un capot à retirer avant d'atteindre la carte (j'ai vu ça dans les divers tutos que l'on trouve sur le net), mais sur la mienne, il n'y était plus.



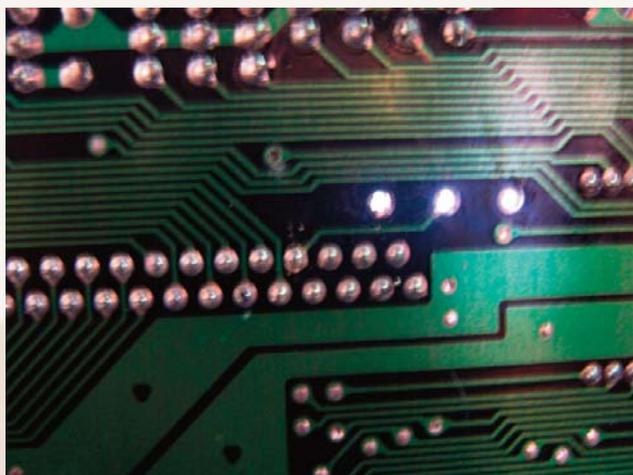
Pour le reste, c'est aussi facile que le carénage : juste quelques vis à dévisser, bien visibles, et la carte vient toute seule.

La prochaine opération consiste à enlever tout l'étain qui servait à faire le circuit de l'ancien montage.

Le but est de chauffer au fer d'un côté de la carte et de pomper de l'autre avec l'aspi-soudure.

Mais attention, une piste de circuit imprimé, c'est assez fragile.

On va bien prendre garde à ne vraiment pas chauffer trop longtemps au même endroit. Pour se faire, nous allons alterner régulièrement entre chaque point sur lequel nous travaillons..



Voilà, les points de soudure, complètement obstrués au départ, doivent laisser totalement passer la lumière une fois qu'on en a fini avec ça.

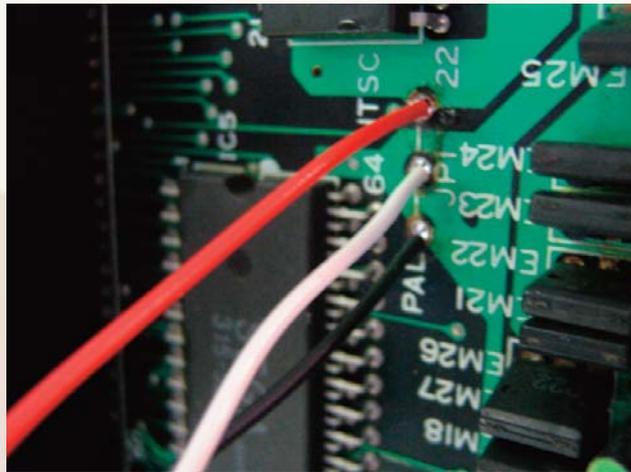


Puis, on coupe trois câbles à la longueur désirée qu'on va dénuder d'avance.

On les étame légèrement (juste pour les rigidifier).

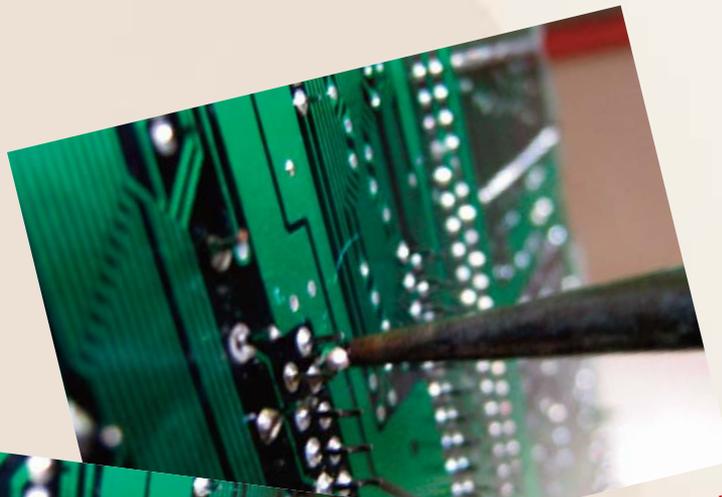


Voilà, cooooomme ça !

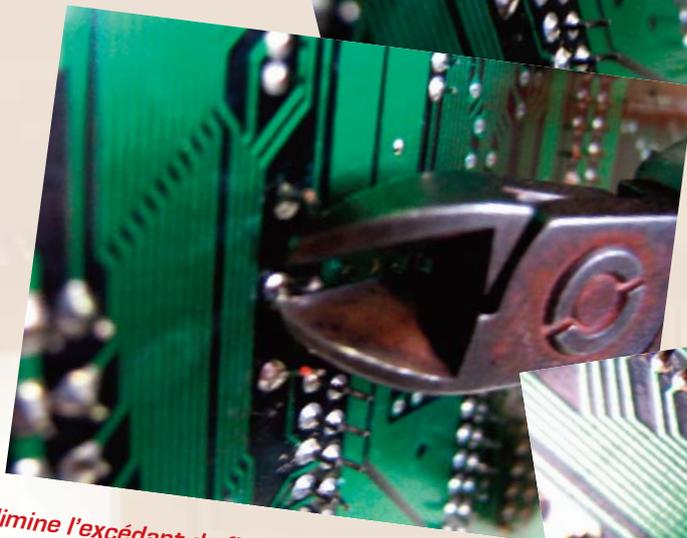


Ils se logent facilement ainsi, n'est-ce pas ?!

Je trouve que c'est mieux de travailler avec des codes couleurs bien distincts pour toujours savoir où on en est, sans se poser de questions. Vous ne trouvez pas ?



Plus qu'à souder de l'autre côté...

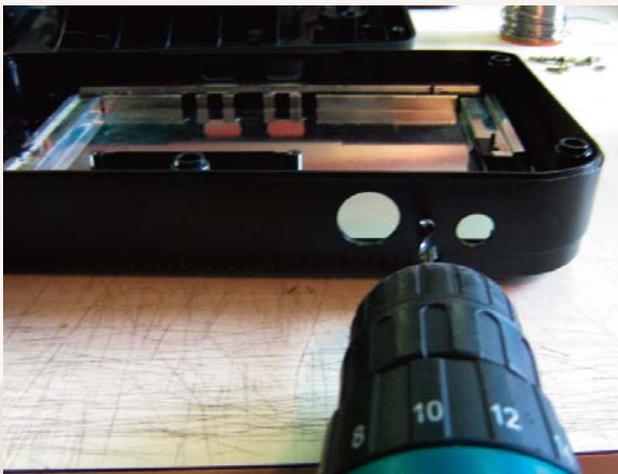


... On élimine l'excédant de fils à la pince coupante...



Et voilà ce que ça donne !

Normalement, c'est là qu'on en profite pour percer à la bonne dimension le futur emplacement du switch. Mais chut, on va faire une blague à Angl-...

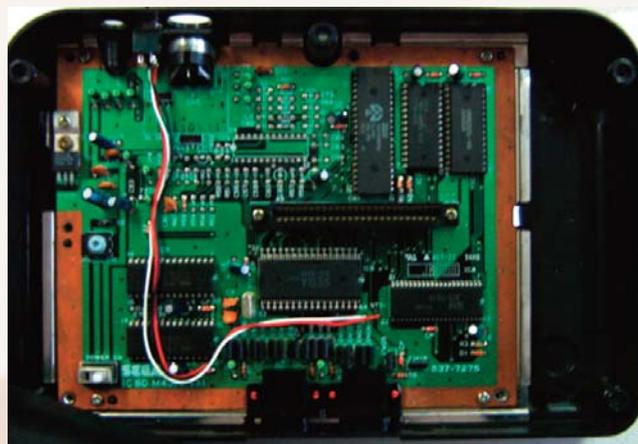


AH, NOOOON !! J'aurais dû retirer la carte avant de percer là !! Je l'ai toute ruinée !!!

« mfmhchhhnnMMNNHHmInhh » *BOM*

Mais non, Angl-... elle a rien !
C'était juste pour te taquiner (en faisant basculer son fauteuil, il vient d'en tomber à la renverse)... huhu !

Reste avec nous, c'est presque fini ! Y'a vraiment pas de quoi faire un ulcère...



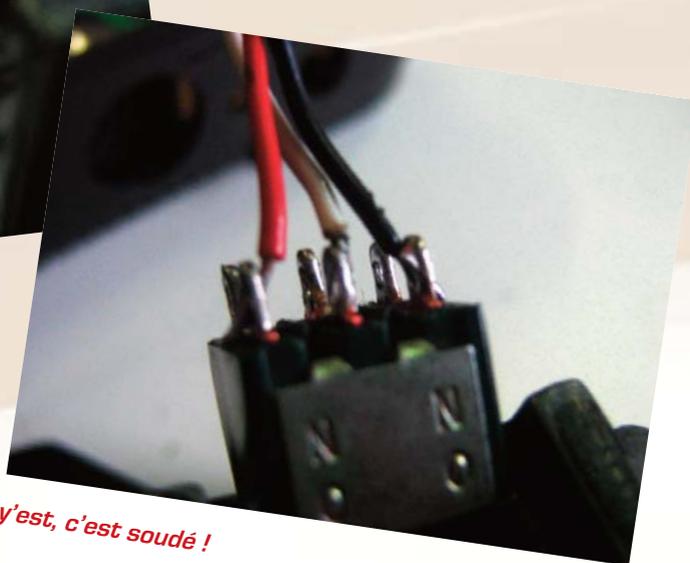
On repositionne la carte et son nouvel élément.



Plus qu'à serrer l'écrou...



Plus qu'à relier aux broches de l'interrupteur.



Ca y'est, c'est soudé !

... Et à remettre toutes les vis de fixation.

Le dernier piège est de faire gaffe à vérifier que l'interrupteur est bien logé dans son bouton « on/off » avant de refermer pour de bon.



Pour le fun, on va personnaliser notre travail en faisant un peu de « customisation ».

Maintenant, à nous les joies de la 8-bits en 60 Hz, tout en pouvant continuer de jouer à nos acquisitions les plus récemment sorties au format PAL !!

Bon, ben tant qu'on a tout ce qu'il faut sous la main... Si on faisait quelques modifs sur le chef, maintenant..

Après tout, c'était pas si dur pour lui... quel comédien celui-là !!

Combo Maker, SM de la MS.

C'était pas la mort

Pour conclure, vous allez peut-être me faire remarquer que ce n'est pas très judicieux d'avoir placé ce switch en plein milieu des connectiques pour les câbles de l'alim et de la péritel. Ce n'est pas très accessible et on risque de provoquer un faux contact en touchant les connecteurs...

J'avoue, mais déjà, en principe on ne doit pas être amené à le commuter alors que la console est sous tension. Donc, pas de risque de bidouiller les fils au point de causer accidentellement un « reset » de la carte.

Ensuite, ce choix n'est que purement esthétique et chacun est bien sûr libre de faire celui qui lui convient le mieux.

Up !

- Rapide et facile
- Passer de 50 à 60Hz, à loisir
- Tous les titres en 50Hz optimisé toujours jouables

Down !

- Avoir le matériel nécessaire
- ..?

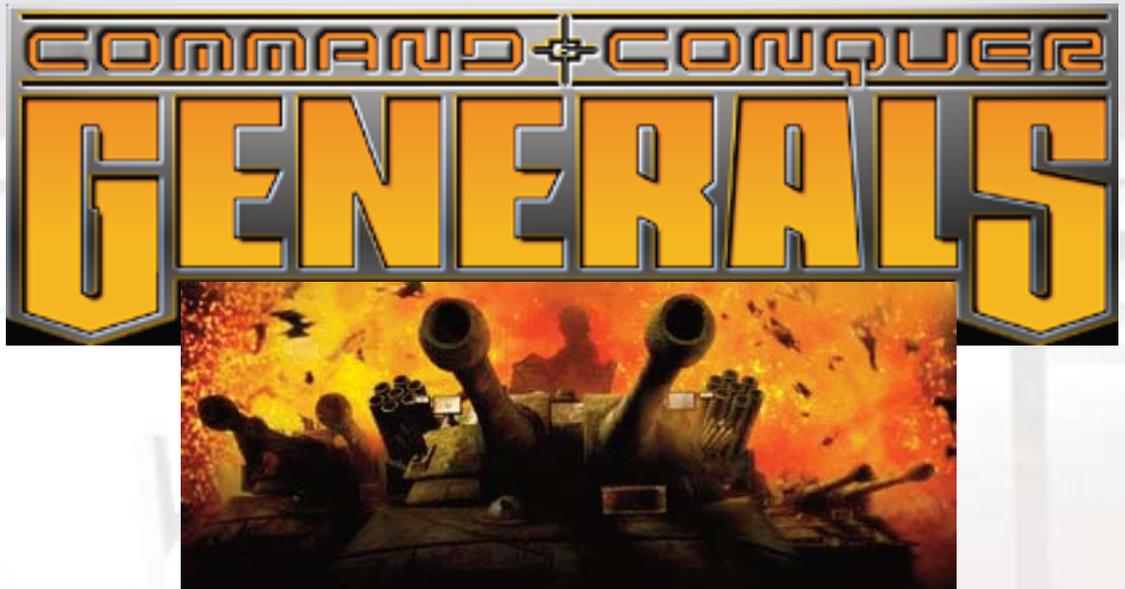
Combo Maker, SM de la MS



Command and Conquer :
Generals
Editeur : EA Games
Développeur : EA Games
Support : PC cd-rom
Année : 2003
Genre : STR
De 1 à 8 joueurs

En manque de jeu de stratégie depuis plusieurs années, ma flamme pour le STR (stratégie en temps réel) vient d'être ranimée par une conversation enthousiaste sur le sujet avec ANGL, manifestement très fan de ce genre que l'on ne présente plus, ayant immanquablement connu, lui-aussi, l'âge d'or de ce type de softs par le biais de titres majeurs comme Dune 2 ou Starcraft.

Amoureux transi de Warcraft III, je ne pouvais que succomber à la vue d'un nouvel épisode en 3D de l'autre grande saga concurrente : Command and Conquer.



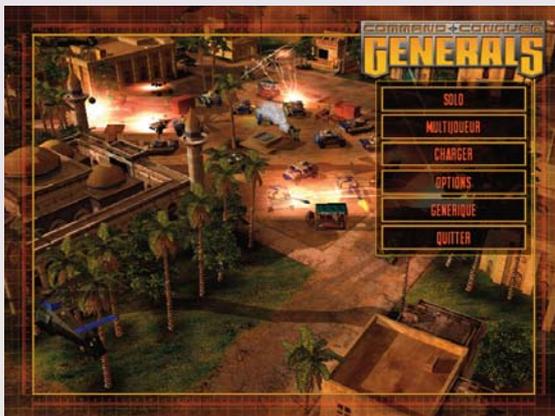
Bâtiment

Première surprise : au moment de juger de ce qui nous attend dès la page de présentation, pas la moindre trace de ce qui pourrait ressembler à de la cinématique en images de synthèse dans tout l'espace de données occupé. La démo se déroule entièrement à grands coups de simples séquences pré-calculées, utilisant le moteur graphique du jeu lui-même. On sera alors ravis de comprendre que les développeurs ont privilégié la qualité à l'habillage, laissant de côté les conventionnels outils marketing qui en mettent plein la vue pour se concentrer sur ce qui compte vraiment : le plaisir de jeu.

Mais il y a tout de même hic : à ma grande surprise, on n'est pas encore dans le jeu que ça rame déjà !

Je veux bien qu'ils soient plutôt complaisants sur les config. requises au dos des boîtes de jeux PC... mais là... On m'annonce qu'une carte graphique de 32Mo, 128 de mémoire vive et un proc. cadencé à 800Mhz suffiront. Hum ! Je ne me contente "que" d'une Geforce 6 à 256 Mo, de 512Mo de DDR2 et d'un AMD 2800+...

Tant pis, on se contentera d'une résolution de 800x600. Avec ça et une bonne mise à jour, la fluidité est enfin au rendez-vous. On conclura simplement sur le fait que le moteur 3D se révèle plus gourmand qu'annoncé, s'avérant assez mal optimisé.



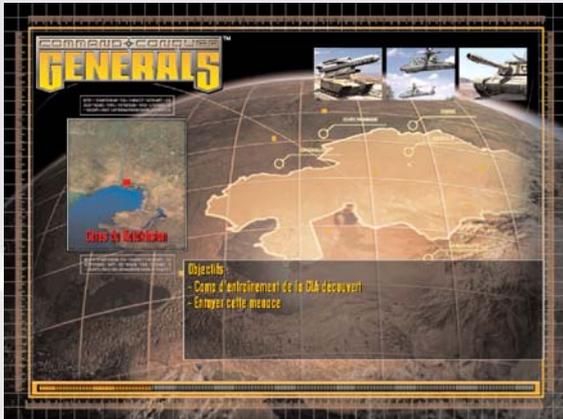
Arrivé à l'écran des menus, une courte démo se déclenche et la caméra pivote autour d'une scène qui pourrait se dérouler en pleine partie.

Full metal strategy

Pour le reste, l'écran des menus est complet, aucune bonne ou mauvaise surprise à signaler de ce côté-là ; si ce n'est que la partie du jeu se nommant sobrement -mode solo- ne s'appelle désespérément pas "scénario", puisqu'il ne s'agit que de faire imposer votre domination grâce à l'équipe que vous aurez choisi de diriger.

Malgré quelques nuances dans leurs objectifs, globalement, on regrettera le peu de différences entre chacune de ces campagnes.

Cela d'autant plus que C&C est justement reconnu pour avoir toujours profité d'un scénario de fiction élaboré et très en décalage avec la réalité, les protagonistes étant même incarnés par des acteurs charismatiques. Personnellement, ça ne me dérange pas, du moment que cela se fait au bénéfice du jeu à proprement parler.



Le briefing se résume à un rapide énoncé des objectifs, sur fond de photos satellite.

Ensuite, on nous propose de simples escarmouches (le même terme ayant toujours désigné de simples parties, que l'on traduira par "single match"), agrémentées de quelques petits défis à relever : construire une quantité imposée de véhicules donnés, remporter une victoire sur toutes les cartes proposées, ou seulement trois d'affilées... On trouve aussi un mode online et Lan pour le multijoueur, totalement indispensables à l'appréciation de ce type de jeu.

La première véritable surprise est que seulement trois puissances sont sélectionnables en début de partie. Cependant, les différences entre chacune d'elles sont frappantes dès les premières minutes de jeu. Il ne s'agit plus de choisir entre nombres armées ne présentant de différences apparentes que sur quelques unités spéciales, comme ce fut pratiquement toujours le cas par le passé dans les C&C.

Finis les régiments d'infanterie qui ne se démarquent que par leur couleur : vert pour le NOD, bleu pour le GDI et rouge pour les troupes soviets... Non ! Cette fois, chaque armée possède bien son propre visuel, en plus de ses intonations verbales particulières. Et ce n'est pas tout ! Non seulement chaque équipe a bien été conçue de manière très singulière, mais en plus, chacune renforce ses spécificités grâce à des unités spéciales aux compétences encore plus exclusives.

C&C adopte donc ici le concept faisant aujourd'hui le succès mérité de ses contemporains, comme Warcraft 3 et Dawn of War : moins de belligérants, mais aux caractéristiques bien distinctes. Cette édition Generals conserve bien sûr les éléments essentiels ayant fait la gloire de ses pairs.

Tout le monde est désormais capable de s'emparer de bâtiments ennemis avec de simples artilleurs, par le biais d'un upgrade qui se trouve dans la caserne. Mais désormais, les terroristes (ici, le GLA) reprennent certaines tactiques dont l'efficacité n'est plus à prouver - comme les kamikazes ou les camions piégés-, les chinois, par exemple, peuvent former des hackers capables de pirater vos ressources pour alimenter celles de l'armée rouge.



Sacrément efficace, cette source de revenu n'est pas à négliger, étant même la seule disponible dans cette mission.

Le système de jeu reprend également un élément très intéressant de Mission Tesla. Il s'agit d'un système de grades dont toutes les unités peuvent bénéficier. Chaque bataille remportée vous fait ainsi prendre l'avantage en expérience, en plus d'un avantage économique sur votre adversaire qui devra reformer ses rangs.



Les lanceurs de missiles tomahawk américains sont d'une efficacité remarquable lorsqu'ils ont pris leurs derniers gallons : protégez-les bien !

Mais passons tout de suite à un inventaire rapide des divers avantages stratégiques dont disposent les différentes armées.

La GLA (Global Liberation Army) est l'armée la plus débrouillarde. Ne nécessitant même pas de ressources énergétiques pour son développement, elle est très à l'aise dans la prise de position en territoires éloignés. Bien moins résistante aux assauts ennemis, elle n'est pourtant pas dépourvue d'une puissance de frappe à la hauteur de celle de ses adversaires.

Un de ses plus gros avantages est de pouvoir améliorer ses véhicules à l'aide des restes des tanks ennemis abattus qui jonchent le champ de bataille en faisant de la récup'.

Cette armée se contente des véhicules les plus légers, se montrant les plus rapides à terrain découvert.

L'armée qui représente les Nations Unies est, comme bien souvent, la plus polyvalente. Aussi à l'aise sur terre que dans les airs, la résistance de ses troupes est moyenne et sa puissance de frappe très efficace. De plus, l'utilisation de drones espions couplée à celle de la surveillance par satellite lui donne un net avantage du point de vue de l'exploration de la carte.

Les américains sont donc d'une efficacité spectaculaire dans toutes les conditions, mais ils sont d'autant plus performants en soutien aérien.



Cette mission en montagne, où vous serez amené à protéger le retrait de troupes alliées à l'aide d'hélicoptères Comanche, le démontre à merveille...

La Chine, quant à elle, dispose de l'arborescence de construction la plus complète. C'est donc l'armée qui sera la plus capable de développer sa puissance de feu. Elle n'est seulement pas pourvue de points forts en début de partie, mais peut surtout s'avérer redoutable sur le long terme !



L'un de leurs meilleurs atouts se trouvant être les bataillons de chars Empereur.

Pour finir sur ce dont sont aussi capables les membres de la GLA, sachez qu'ils vous donneront pas mal de fil à retordre pendant la dernière mission de l'empire chinois. Ceci prouve qu'ils ne sont pas les derniers quand il s'agit de faire preuve d'une grande démonstration de force.



Difficile de se dépêtrer de ces assauts incessants de missiles Scud depuis cet avant-poste. Vous devrez savoir faire usage de tous les atouts dont dispose la Chine pour vous en sortir.



En privilégiant le développement poussé de la résolution des combats au sol, les programmeurs ont fait le choix de favoriser une action plus dynamique.

Comme dans Red Alert, chaque cause détient son arme de destruction ultime, qui peut faire la différence lorsque le conflit s'enlise.



La batterie de missiles Scud de la GLA est sans aucun doute la plus impressionnante, dotée du rayon d'action le plus étendu.



Les chinois, quant à eux, jouissent du concentré d'intimidation le plus destructeur avec leur bombe nucléaire.



Avec le canon à particules guidé par satellite, les américains possèdent la technologie la plus précise, son rayon pouvant être guidé en plein tir à l'aide d'un curseur.

En tant que général, vous aurez aussi votre propre jauge d'expérience à faire progresser. Elle vous permettra d'acquérir de nouvelles compétences pour vos unités et d'autres sympathiques artifices, comme l'augmentation de primes à chaque unité détruite pour la GLA, ou l'intervention de bombardiers décimant inexorablement la base ennemie pour les américains. Une petite amélioration bienvenue pour relancer l'intérêt du jeu et qui démarque efficacement ce nouvel épisode par son originalité.

J'espère que vous aurez compris que chaque camp a bien en sa possession la solution adéquate à chaque problème. L'équilibrage de toutes les équipes a été très travaillé, si bien qu'au début de chaque simple escarmouche vous sera posée la question de la stratégie que vous choisirez d'adopter, et que la quantité de réponses apportées à celle-ci sera considérable.

Allez-vous plutôt vous concentrer sur la collecte de ressources pour affaiblir votre adversaire, ou vous contenterez-vous de vous concentrer sur le développement de troupes à court terme afin d'opter pour un assaut plus rapide et décisif ?

En tout cas, vous noterez que pas une fois je n'ai eu à faire d'allusion à une quelconque attaque par les mers. C'est tout simplement parce qu'il n'en est plus du tout question. Les programmeurs ont fait cette fois le choix d'abandonner cet aspect. Ce qui, je trouve, n'est pas si préjudiciable pour ce titre, nous évitant de nous retrouver dans d'interminables et laborieuses guerres d'usure.

GO! GO! GOOOO!!!

Compte tenu de la grande expérience d'EA Games dans le domaine du RTS, il va sans dire qu'il a été facile pour eux de rendre hommage à C&C : Generals du côté de sa bande son et même de son ambiance sonore « en général ».

Si la musique se fait très présente au cours des premières secondes du lancement du jeu (lors de la page de démo), elle se fait plus discrète, voire générique, en cours de partie. Mais ceci est clairement fait dans l'intention de laisser place à toute la puissance sonore des combats eux-mêmes.

Les divers bruitages et autres cris de mort et de désolation à chaque poignée de chair à canon annihilée sont, comme toujours, bien présents. Tout comme ceux accompagnant chaque explosion et déflagration résultant d'un tir d'artillerie lourde. Ne parlons même pas du vacarme qui se fait entendre après l'explosion d'un bâtiment des suites d'un tir de missile nucléaire ou de celui d'une pluie de missiles Scud.

La bande-son s'avère donc très correcte, sans pourtant rester en tête, chacun des thèmes choisis reflétant tout de même bien l'ambiance du camp sélectionné au départ.

De la musique métal pour rendre compte de l'enthousiasme des troupes alliées au style zen de celle de l'armée asiatique, tout a été étudié pour nous faire sentir que notre choix principal influencera tout le cours de la partie. Un soin particulier a été apporté à l'accent attribué à chaque type d'interlocuteur. Ainsi, le ton inquisiteur du terroriste contrastera facilement avec celui de la jeune recrue naïve de l'armée américaine.

Mention spéciale à celui des troupes entières de l'armée chinoise, à tel point que je ne peux résister à l'envie de tenter de vous en imiter au moins une...



"L'ennemi attaque la C'ine !"

Un bilan somme toute honorable, compte tenu du fait qu'EA a préféré cette fois se passer de la participation de Frank Klepacki, le compositeur de renom ayant été gratifié de plusieurs petites distinctions félicitant le fruit de son travail pour la série Alerte Rouge.

Breaking news

Qu'en est-il du reste ? Pour ce qui est de l'ambiance, elle a bien changé ! Les habitués retrouveront difficilement leurs anciens repères, puisque l'accent est désormais mis sur un aspect plus orienté "simulation". Il n'est plus du tout question de rayons laser ou de téléportations, mais bien strictement des termes qui nous sont familiers au temps présent.

Ainsi, les terroristes ne sont pas sans rappeler un tristement célèbre groupe extrémiste contemporain et la menace communiste, une puissance émergente à l'origine d'une névrose latente entretenue par les gouvernements les plus protectionnistes. Je ne suis pas dérangé par cette volonté affichée de flirter avec ce qui alimente les peurs de la société moderne. C'est même plutôt adroit de la part d'EA de saisir ce créneau aussi tentant que périlleux.



Nous avons manifestement ici affaire à ce qui semble être une guerre « propre », car on déplore l'absence totale de la moindre goutte de sang.

Dans un constat si regrettable, il est facile de douter de l'emploi d'un cynisme neutre du meilleur goût, dont il aurait été sage de savoir faire preuve. L'assurance qu'un recul suffisant a été pris pour que ce conflit fantasmé soit pertinemment transcrit est limitée par l'évidence du manque cruel de civils alliés.



« TIREZ SUR TOUT CE QUI N'EST PAS AMERICAIN ! »

Comme l'action se déroule exclusivement en Orient et au Moyen-Orient, pas un seul civil occidental ne risquera d'être blessé, dans ce contexte. Et voir la GLA s'en prendre à d'innocents citoyens irakiens au cours du scénario ne rattrape sûrement pas cet état de fait.

Même s'il est compliqué de définir catégoriquement si C&C : Generals se veut être un témoin critique sur le monde ou un acteur de la propagande patriotique, cette ambiguïté risque d'en révéler plus d'un.

Par le périph' ou les petites routes ?

Après nous être quelque peu égarés sur des questions d'ordre plutôt subjectif, revenons sur des sujets plus techniques. Nous avons abordé tout de suite la question du moteur 3D, semblant conforme à ce qu'on était en droit d'espérer à la sortie du titre, en 2003. Mais tout n'est pas parfait... loin de là ! Et pour s'en rendre compte, rien de tel que de faire place à quelques captures d'écran.



Les textures sont de bonne facture, mais pour assurer un bon niveau de détails au décor, on a dû faire appel à l'implantation d'éléments en 2D d'une résolution médiocre.

Les véhicules sont bien modélisés, et un grand soin a été particulièrement apporté à l'interaction avec leur environnement.



Les traces des chenilles et la poussière qu'elles soulèvent, ainsi que la secousse entraînée par le passage de vos chars sur les restes de vos dommages "collatéraux"... Autant de choses qui permettent de prouver la netteté de l'animation en temps réel de ce STR.



Tout comme l'animation réussie des conducteurs ou de l'infanterie, qui semble avoir bénéficié du rendu efficace obtenu grâce à la motion capture.

La 3D permet la réalisation de superbes reliefs sur les cartes, mais ceci engendre de nouveaux problèmes de pathfinding...



Mais non, mais reviens, toi ! On a dit par là !

Le passage de zones à mobilité restreinte, comme les ponts ou les pentes et côtes formant un entonnoir, amèneront leur lot de contraintes pour guider vos véhicules.



Allez les nenfants, on traverse en rang, deux par deux...

Le côté « agréable à regarder » vient sans aucun doute de la finesse des effets de lumière et de transparence.



Les effets pyrotechniques sont tout simplement superbes.

Dans l'ensemble, même si l'on reste dans les critères de qualité graphique de son époque, on s'interrogera tout de même sur le fait que C&C : Generals ne soit pas radicalement plus beau que Warcraft 3, sorti un an plus tôt. Pourtant, ce dernier ne tournait franchement pas si mal sur une bonne vieille config à 800Mhz.

Je dirai qu'il y a plutôt de quoi être satisfait de ce côté-là, sans pour autant aller jusqu'à crier au chef d'oeuvre.

Amélioration terminée

Six mois plus tard, sortait C&C : L'heure H, son add-on. Apportant toute sa flopée de nouvelles unités et de nouveaux environnements (le désert de glace, par exemple), etc.

L'évolution majeure se trouvera dans le choix de 9 généraux à incarner, chacun s'étant spécialisé dans un domaine précis. Ceci faisant 9 nouvelles campagnes de 15 missions chacune (contre seulement 7 par campagne dans le jeu original).

Cet évènement est une aubaine pour les fans de jeu en solo. En proposant ces 3 nouvelles évolutions pour chaque armée, le nombre de stratégies à étudier, ainsi que la durée de vie du soft, s'en trouvent décuplés !



... Et je ne parle même pas du nombre de situations nouvelles à aborder en multijoueur !

Cette mise à jour complète rehausse nettement l'intérêt du soft d'origine, élargissant ostensiblement les horizons des joueurs. De plus, cet add-on remplit entièrement son rôle en corrigeant également quelques bugs.

On constatera un étrange revirement à cette occasion, puisqu'il marquera l'arrivée d'armes non-conventionnelles (si un canon à particules en est une...) dans les rangs de toutes les troupes, comme des lasers et autres machines de guerre issues de romans de science-fiction.

Cette nouvelle approche tranche radicalement avec le réalisme revendicatif qu'affichaient les développeurs à la base. Les fans du genre apprécieront, ainsi que ceux des préquelles dont il se rapproche en définitive.

Pour peu que vous ne soyez justement pas radicalement allergique au concept, cette multitude de nouveaux atouts crée une telle profondeur de jeu qu'elle fait de cet add-on un outil indispensable à l'appréciation de ce STR.

Au rapport !

Alors, au final, le bilan est assez contrasté. Malgré sa majorité de points positifs, ce titre ne tient pas toujours la distance face à Warcraft 3, pourtant d'un an son cadet, en terme d'évolution technique.

Avec sa 3D « sur-optimisée » et une ambiance fidèle à toute une série, Warcraft 3 est un ambassadeur bien plus crédible du passage à la 3D d'une série toute aussi culte que celle de C&C. Si quelques bugs étaient à noter, ici ils sont bien plus flagrants malgré une finition plus aboutie.

Je vais tout de même vous le recommander, pour son prix réduit depuis sa sortie au format "EA Classics".

D'autant plus qu'il est désormais disponible en édition Deluxe, intégrant son add-on pour la modique somme de 10 euros... Mais rappelons que Warcraft 3, encore une fois, proposait une campagne bien plus vaste et mieux conçue, dotée d'un scénario très élaboré, sans que les joueurs n'aient à attendre de se procurer Frozen Trone, son extension.

Est-ce que ce passage à la 3D est réussi? Je dirais sans hésiter que oui!

Mais on ne peut s'empêcher de penser que le jeu est peut-être sorti un peu trop dans la précipitation et qu'il aurait mérité plus d'attention, ainsi que l'ajout immédiat d'une partie des mises à jour appréciables que contient C&C : L'Heure H, comme une campagne vraiment complète. Car il faut bien avouer que seulement 21 missions au prix d'un jeu neuf à sa sortie en magasin, ça faisait un peu léger.

Je finirai sur une note plus que positive en soulignant que si la durée de vie en solo est assez réduite, l'add-on corrige entièrement ce défaut. Et faut-il également rappeler que l'intérêt principal des jeux de stratégie réside entièrement dans le plaisir d'affronter de véritables adversaires ?



Avec trois "races" parfaitement distinctes, le jeu en lui-même disposait déjà d'un potentiel énorme sur ce terrain, mais avec son add-on providentiel, il devient un poids lourd de sa catégorie !

Alors pour les cyniques qui ne sont toujours pas convaincus de sa légitimité, ils peuvent se dire qu'il se présente un peu comme un hors-série, tant il se démarque de l'esprit de la file de STR cultes dont il est issu.

Et puis, ils se consoleront en se disant que cet épisode a peut-être été là pour Electronic Arts afin de se faire la main avant de se lancer dans la conception d'une véritable suite, j'ai nommé Command & Conquer 3 : Les Guerres Du Tiberium, sorti en mai 2007 sur PC et la plupart des nouvelles plateformes. Ce dernier renouant totalement avec l'ambiance des premiers instants (même le NOD et le GDI sont bien de la partie!).

Quant à ceux qui n'ont justement pas la configuration requise pour se permettre de se tourner vers un soft aussi récent, et qui sont à la recherche de nouvelles sensations mêlées à celles que seul un bon jeu de stratégie en temps réel peut procurer, je leur conseille à nouveau de tenter cette géniale expérience qu'est C&C : Generals.

Le nationalism' nous donnera la victoir' !

J'en arrive à l'argument indiscutable : un mode multi-joueur complet et entraînant !

C'est simple, le jeu en ligne fait de ce titre un compagnon inusable. Chaque équipe est si bien équilibrée que les statistiques parlent d'elles-mêmes. Le pourcentage de victoires attribuées à chacune tourne autour des 33% de semaine en semaine (avec un léger avantage notable à la Chine, il faut le remarquer).

Les joueurs du monde entier rivalisent d'ingéniosité et vous vous retrouverez vite pris au dépourvu devant les stratégies les plus étriquées, alors que vous penserez avoir pratiquement tout vu !



Depuis que je joue en ligne, mon poil repousse plus vite et j'ai ralenti le café !

De plus, l'ambiance est plutôt cool, personne ne se prend vraiment au sérieux et ne prête de réelle attention à ses scores. Les joueurs les plus aguerris vous laisseront volontiers le temps de vous préparer à l'affrontement, tout en vous prodiguant une série de conseils avisés.

Les échanges entre fans du genre vous procureront une bonne série de situations cocasses et de dialogues à l'esprit bon enfant.



EXTRA LARGE !!!

Oubliez vite tout ce que vous aurez appris du mode solo et de vos combats face à un ordinateur à l'IA ridicule. Les défenses vous seront d'une très faible utilité face à la perfidie de vos agresseurs et même les rushes de missiles nucléaires seront à envisager! Les cartes sont très habilement construites et il vous faudra savoir vous montrer réactif sur tous les fronts : construire, détruire, protéger et récolter des ressources... Vous devrez tout maîtriser en même temps! Mais je vous rassure, on se surprend à progresser très vite en tirant des leçons de ses erreurs de débutant, ce qui excite l'envie d'y revenir constamment.

C'est simple, je ne décroche plus de mon écran depuis que je m'y suis mis. Je vais peut-être devoir aller jusqu'à brûler le jeu si je veux pouvoir retrouver ma vie normale d'avant.

Conclusion

Si C&C : Generals n'a pas vraiment l'étoffe pour devenir un jeu culte, il se pose tout de même comme une réussite, du point de vue technique, de par sa stratégie de haute précision et l'équilibrage minutieux des forces dont il propose le commandement.

A réserver donc aux mordus qui ont déjà fait le tour des titres de renoms auxquels il s'oppose, ou encore à ceux qui ne sont pas prêts à mettre des sommes folles dans un PC doté d'une config. dernier cri.

Quant aux fans absolus des premières heures de la série des CC, je les avertirai de ne pas se laisser rebuter une seule seconde par le fait que celle-ci passe définitivement le cap de la 3D, tant cela n'est pas à considérer comme un handicap.

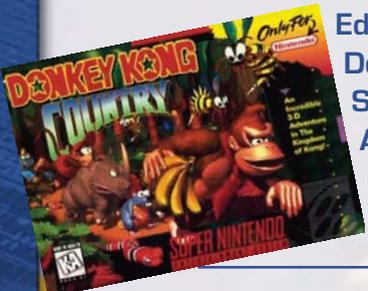
Combo Maker

Up !

- Une action dynamique
- Un univers réaliste et très immersif
- Un mode multijoueur riche et intense

Down !

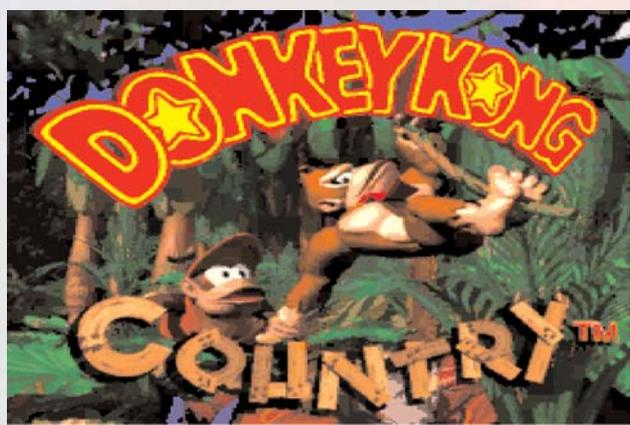
- Un mode solo sans relief
- Pas un seul pixel d'hémoglobine
- Un titre qui aurait mérité une réalisation d'ensemble encore plus approfondie



DONKEY KONG COUNTRY
 Editeur : NINTENDO
 Développeur : RAREWARE
 Support : SUPER NES
 Année : 1994
 Genre : Plates-formes
 De 1 à 2 joueurs

En 1994, date de sortie en Europe de Donkey Kong Country, la SNES était dans la deuxième partie de son existence. Tout le monde pensait qu'elle avait été totalement maîtrisée et avait montré tout ce dont elle était capable. Les joueurs commençaient à regarder du côté des consoles « 32 bits », la Saturn de Sega et la PlayStation de Sony. Nintendo parlait d'une « Ultra 64 », encore à l'état d'ébauche. La SNES devait donc retenir les joueurs d'aller chez la concurrence.

DONKEY KONG COUNTRY



Les attentes d'antan

Mon histoire avec Donkey Kong Country (DKC) a commencé par une attente. 1994. Ce que l'on appelle maintenant le buzz existait déjà à l'époque, même en l'absence d'Internet.

Pour DKC, comme pour d'autres avant lui, nombre de rumeurs couraient à son sujet bien avant sa sortie⁽¹⁾. Celles-ci avaient eu pour résultat d'accroître encore l'attente autour de ce jeu. Il était présenté comme le jeu qui enterrait les « 32 bits », montrait la suprématie de la SNES sur les ordinateurs de la NASA, guérissait tous les maux de la Terre et faisait gagner au loto sans même avoir à remplir une grille. Il était donc attendu comme peu de jeux l'étaient. Ceci pourrait expliquer mon enthousiasme de l'époque.

Une mise en garde ici : ce test n'a pour but que de présenter les points qui ont marqué mon esprit de joueur. En aucun cas il ne prétend à l'exhaustivité descriptive, ni à l'objectivité la plus totale. Ce dernier point ne devrait pas porter à conséquence dans la mesure où il ne s'agit pas ici d'un jeu actuel pour lequel ce test permettrait de faire un choix d'achat au prix fort, mais simplement d'un texte qui a pour but de rappeler de bons souvenirs à ceux qui ont eu la chance de croiser le chemin du gorille Donkey et son acolyte Diddy lors de leur première aventure sur SNES ou de donner envie à ceux qui, pour diverses raisons, n'ont pas pu goûter à ce plaisir.

On commence quand ?

Après cette digression qui doit avoir mis votre patience à rude épreuve, commençons par exposer les faits qui servent de prétexte à cette aventure.

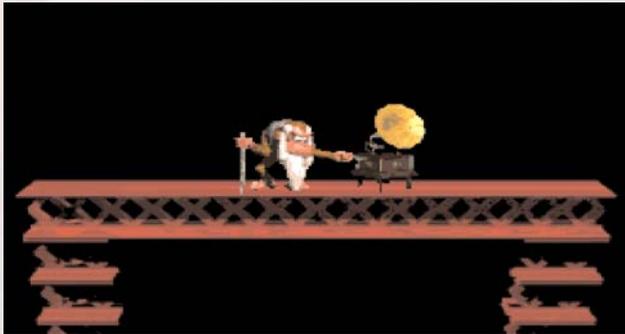
Comme pour tout bon jeu de plates-formes, le scénario n'est pas ce qui se fait de plus élaboré. Si Donkey quitte sa jolie cabane perchée sur les hauteurs, c'est pour sauver... et non ! Pas une princesse ! Notre gorille a des préoccupations moins nobles, il veut récupérer son stock de bananes. Avouez que ça paraît bête si on pense qu'il vit dans une jungle qui doit abriter des tonnes du précieux fruit.

Oui, mais ce qu'il faut préciser, c'est que le stock de Donkey ressemble, en temps normal, au coffre de l'Oncle Picsou, remplacez simplement les pièces d'or par des bananes.

La recette magique du Chef Rare

Les gens de Rare (encore Rareware à l'époque) ont certainement joué à Super Mario World, le jeu qui dispose d'un gameplay en béton, d'une technique, pour l'époque, irréprochable, et d'une durée de vie conséquente rallongée par la présence de nombreux niveaux bonus et autres passages secrets qui apportent une dose supplémentaire de challenge et de fun.

Eh bien, pour DKC, Rare reprend ces ingrédients et les adapte à sa sauce. Voyons comment, en commençant par le premier point, le gameplay.



Good ol'times ?

Mise en pattes

Pour retrouver son trésor, Donkey est accompagné de Diddy. Le premier est un gorille, le second, un chimpanzé. Ils font tous les deux partie de la « smala Kong » (cf. ci-après).

Au niveau des modes de jeu, trois sont proposés : le mode solo, compétition et coopération. Le premier est on ne peut plus classique et n'appelle pas de remarques particulières. Le deuxième propose à deux joueurs de jouer en alternance en changeant si un niveau réussi ou une vie perdue ; les singes du deuxième joueur ont des tenues jaunes. Dans le troisième mode, chaque joueur se voit attribuer un singe, Donkey pour l'un, Diddy pour l'autre ; le singe « actif » est seul contrôlable, l'autre suit en attendant que son copain lui passe la main ou se fasse toucher.

Les deux personnages disposent d'une attaque en roulade (Y), peuvent courir (Y maintenu), sauter (B) et ramasser des tonneaux qu'ils pourront lancer (Y pour ramasser, puis maintenu pour garder le tonneau). Donkey dispose en plus de la possibilité de frapper le sol avec ses deux mains (Bas + Y) pour faire apparaître des objets cachés. Courir et sauter sont le minimum pour un jeu de plates-formes. La roulade est un plus qui enrichit le gameplay.

Ces contrôles permettent une certaine finesse puisqu'il est possible de combiner la roulade avec un saut. Ainsi, pour prolonger la distance maximale de ce dernier, il suffit de faire une roulade dans le vide, puis, une fois en l'air, appuyer sur le bouton de saut. Cette technique se révélera utile en plus d'une occasion ; elle sera même indispensable dans certains cas.

En parlant de sauter et courir, Rare a pensé à différencier les deux héros à ce niveau. Au vu de la différence de poids entre les deux personnages, certaines actions sont plus faciles avec Diddy, d'autres impossibles. Pour tuer les ennemis par exemple, leur sauter dessus suffit la plupart du temps. Le petit gabarit de Diddy se révèle souvent être un atout. Par contre, il ne lui permet pas de tuer certains types d'ennemis, il devra alors les éviter ou faire appel à Donkey. A noter cependant que certains ennemis nécessitent, pour être tués, d'autres techniques ; généralement un lancer de tonneau.

Cette différence entre les capacités de chacun vient encore enrichir le gameplay, puisqu'il est possible de changer de personnage pendant le jeu (A), pour autant que l'on ait secouru son collègue prisonnier dans un tonneau. En effet, lorsque le personnage que vous dirigez est touché, il s'enfuit et sort de l'écran. Pour pouvoir le libérer, il faut briser les tonneaux marqués d'un « DK » que l'on trouve disséminés dans les niveaux.

Les Kong bénéficient également de l'aide de divers animaux « familiers », tels que Rambi le rhinocéros, Espresso l'autruche, Enguarde l'espadaon, Winky la grenouille et Squawks le perroquet. Les quatre premiers peuvent être chevauchés pour bénéficier de leurs aptitudes particulières, Squawks se contentant de porter une lanterne pour éclairer le chemin des deux héros.



Squawks dans le rôle de l'éclaireur

Rambi est un véritable char d'assaut, il encorne tout ce qui se trouve sur son passage ; Espresso file à une vitesse ébouriffante sur ses pattes d'allumette, qui lui permettent, par ailleurs, de ne pas se faire toucher par les ennemis les plus petits ; Enguarde empale tout ce qui se présente devant ses yeux, il se révèle précieux en milieu aquatique, excellent nageur qu'il est ; enfin, Winky est capable de sauts prodigieux qui font très mal aux ennemis qui se trouveraient au point d'atterrissage.



Rambi



Expresso



Enguarde



Winky

Les déplacements sont précis, les personnages répondent rapidement à toutes les sollicitations, Rare y a veillé. Parés ainsi, nos deux héros peuvent sans crainte explorer les différents coins de leur territoire.

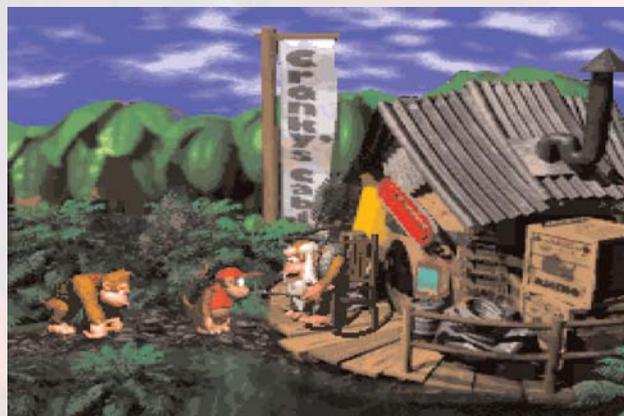
Le terrain de jeu

L'aventure se déroule sur l'île où habite la famille Kong, les plus observateurs auront remarqué la forme de celle-ci. Le « domaine » est divisé en six mondes, sept si l'on compte celui du dernier boss. Chacun de ces mondes se subdivise en niveaux. Le nombre de ceux-ci varie de cinq à six.



L'île des Kongs

Si les niveaux sont généralement différents les uns des autres, il existe quelques constantes : chaque monde contient un niveau sous-marin, un point de sauvegarde de Candy Kong, une cabane de Cranky Kong et une « aérogare » de Funky Kong⁽²⁾.

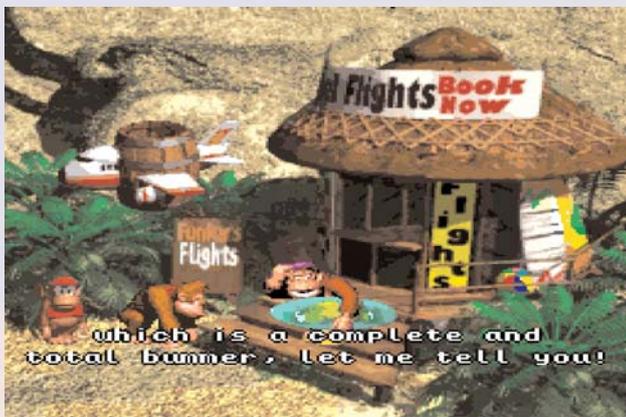


Cranky Kong dans toute sa splendeur, entre astuces et dérision, les visites chez lui sont une bonne récréation



Candy Kong et son tonneau magique, elle sauvegardera votre progression



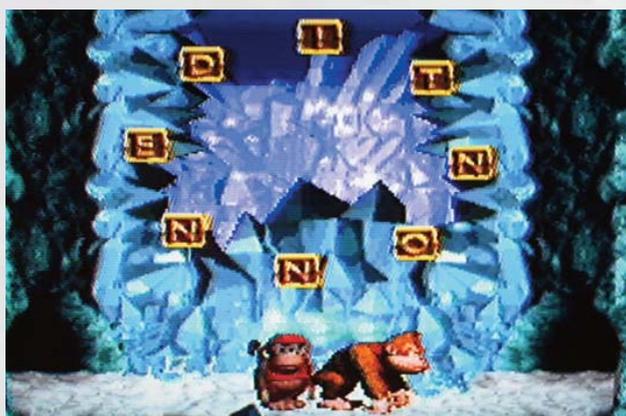


Funky Kong Airlines

Chaque monde a son propre thème dominant (la jungle, les mines, la forêt, la montagne, la zone industrielle, les caves). Cela permet d'avoir des niveaux dont les environnements sont variés, même s'il arrive que certains décors soient réutilisés sous différentes déclinaisons.



Je me souviens encore du choc visuel la première fois que j'ai joué ce niveau



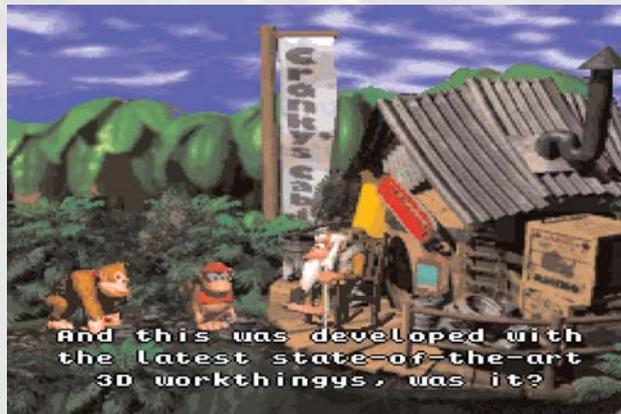
« Nintendo » se cache dans un niveau superbe, encore un !

La progression se fait de manière classique, il faut parvenir à la fin d'un niveau pour pouvoir accéder au suivant. Ici, point d'embranchements, tout s'enchaîne sans avoir de choix.

Un jeu de plates-formes classique, voilà ce que l'on pourrait penser à la lecture de ce qui précède. Cela n'est vrai qu'en partie : si DKC n'innove en rien dans sa structure (mondes et niveaux qui s'enchaînent d'une manière linéaire), il innove malgré tout dans la forme et le fond. Explications.

C'est donc cela que l'on appelle crever l'écran...

Le premier point qui « saute aux yeux » est le côté graphique. Comme déjà mentionné, le jeu a été conçu sur des stations Silicon Graphics. Rare a modélisé les personnages en trois dimensions, puis a « transformé » cela en données exploitables par la SNES. On a ainsi des sprites qui semblent avoir du relief. Le résultat était bluffant à l'époque. Il le reste, à mon avis, encore aujourd'hui.



L'ancêtre lui-même le dit...

Pour vous donner une idée du choc graphique qu'a représenté DKC à sa sortie, je me permettrai de vous rapporter une remarque de Cyber Raoul, un testeur du magazine « Super Power » : il disait que pour pouvoir mesurer le fossé technique entre DKC et les autres jeux d'alors, il conseillait de se forcer à jouer plusieurs heures d'affilée sur Frogger[®], puis, « traumatisé par cette expérience », foncer allumer sa SNES. Rien que cela.

Ces louanges étaient amplement méritées et ne relevaient pas d'un enthousiasme incontrôlé, ou alors entièrement partagé, en ce qui me concerne. En effet, chaque point a bénéficié d'un grand soin : les personnages, qu'ils soient héros ou ennemis, donnent une impression de relief, les bananes semblent tourner sur elles-mêmes, les décors sont colorés, riches en détails, très variés et composés de plusieurs plans. Ajoutons à cela les différents effets que la SNES gérait avec brio, comme les déformations, la gestion de la lumière (déclin de la lumière lors d'un coucher de soleil), effet de brume, et l'on obtient un jeu qui est un régal pour les yeux. Je vous invite à jeter un coup d'œil aux photos accompagnant ce test pour vous en convaincre. Et dire que tout cela bouge...





La pluie tombe sur la jungle



Dans les mines, la brume gênera votre progression ; pour le plaisir des yeux

L'animation a également joué d'un soin particulier. Les personnages disposent d'une palette de mouvements conséquente qui les rend très attachants. Il suffit de voir les deux singes marcher, courir, sauter ou chevaucher une de leurs montures pour s'en convaincre. Approchez-vous d'un rebord et vous verrez Diddy faire des mouvements de bras pour essayer de retrouver l'équilibre, Donkey, pour sa part, fait les gros yeux et tente de compenser principalement avec l'inclinaison du tronc ; laissez les personnages sans toucher la manette pendant un petit instant et vous verrez Donkey se frapper la poitrine en poussant un cri ou Diddy enlever sa casquette pour se gratter le crâne ; réussissez une épreuve et vous verrez chacun des deux singes manifester sa joie à sa manière. Je vais m'arrêter là pour ce point et vous laisser le plaisir de découvrir par vous-mêmes le reste.



Donkey en quête d'équilibre...

Le même soin a été porté à l'animation des montures : Rambi vous regarde tout en laissant pendre sa langue, Winky gonfle sa gorge, Espresso picore ce qui se trouve au sol. Tout est le résultat d'une attention particulière et cela se sent. Un dernier exemple : lorsque Diddy chevauche une monture, il regarde derrière lui à deux reprises, la deuxième fois cependant, il fronce les sourcils comme pensant avoir vu quelque chose et voulant s'en assurer.



...Diddy, content d'avoir réussi le défi

Tout n'est parfait pour autant, certains bugs mineurs persistent. On peut citer le deuxième singe qui « flotte » lorsque le personnage principal se trouve sur une plateforme en mouvement, vole sur le dos d'Espresso ou vient de sauter dans un tonneau qui se déplace. Cela n'est pas gênant, mais mérite d'être signalé.

Les ralentissements qui surviennent par exemple lorsqu'on termine un niveau bonus, ne sont pas, à mon avis, des bugs, mais des effets voulus, un peu à la manière des ralentissements lors d'un K.O. à Street Fighter.

Jungle rythmée

DKC dispose d'un atout de taille : sa bande-son (au sens large) riche, soignée et inspirée.

Les nombreux sons d'ambiance retranscrivent bien l'atmosphère qui règne dans les niveaux. L'exemple le plus « frappant » qui me vient à l'esprit sont les réverbérations dues au bruit des gouttes d'eau qui tombent, dans les niveaux de type « caves ».



Avec un tel volume, imaginez la réverbération

Autres effets sonores : chaque protagoniste dispose de ses propres sons. Qu'il s'agisse de bruits de pas, cris, sifflements, grincements d'un rocking-chair, tout cela contribue à rendre vivant cet univers.

Les mélodies variées qui habillent le tout sont la cerise sur le gâteau, au niveau sonore. Elles sont à chaque fois judicieusement choisies, en harmonie avec l'environnement qu'elles accompagnent : très rythmées pour les niveaux de type « jungle », sonorités métalliques pour les stages « industriels », calmes pour les niveaux aquatiques ; il y en a vraiment pour tous les goûts. Nos oreilles sont à la fête. Cette qualité sonore participe indéniablement au plaisir de jouer à DKC.



La musique des niveaux aquatiques est reposante en plus d'être très belle



Une des plus belles mélodies du jeu accompagne ce niveau, vous n'avez pas à me croire sur parole, écoutez la compilation qui accompagne ce numéro de Player Two et vous verrez

Au niveau des bugs sonores, il faut mentionner les situations dans lesquelles on tue plusieurs ennemis à la suite. Dans ces cas, plusieurs sons sont absents ou déformés. Ici encore, rien de véritablement dérangeant, mais cela est notable.

Pour la petite histoire, les compositeurs qui ont travaillé sur DKC sont David Wise (DKC 2, DKC 3, Battleloads in Battlemaniacs), Eveline Fischer (DKC 3, Perfect Dark N64) et Robin Beanland (Killer Instinct, GoldenEye 007, Conker's Bad Fur Day N64, Kameo Xbox 360, Banjo-Kazooie : Nuts & Bolts Xbox 360), un bel ensemble de talents.

Passons maintenant au dernier « ingrédient » important dans DKC : la durée de vie.

Mangez des bananes

DKC est un titre qui, comme Super Mario World, cache bien son... jeu. En effet, arriver au bout de tous les niveaux proposés n'est pas, sauf exceptions, une tâche trop difficile. En réalité, la véritable aventure commence lorsqu'on a vaincu le dernier boss et que l'on se lance à la recherche des nombreux passages secrets que recèlent les différents stages du jeu. Et là, le challenge est d'un autre niveau, sans pour autant être frustrant.

L'accès aux endroits secrets se fait de diverses manières, il peut s'agir d'un mur à détruire (un grand merci à Rambi), de tonneaux spéciaux qui vont nous propulser ou de portes cachées.



Le tonneau qui se trouve sur la partie supérieure gauche de cette image vous propulsera vers un niveau bonus, pour autant que vous trouviez le moyen de l'atteindre

Ces niveaux cachés consistent la plupart du temps en des mini-jeux qui mettent les réflexes ou le sens d'observation du joueur à l'épreuve. La récompense est souvent une vie (représentée sous forme d'un ballon à la forme de la tête de Donkey) ou une figurine à l'effigie d'un des animaux que chevauchent les deux héros. Mais il y a bien sûr des surprises parfois.

Avec le nombre de passages secrets à trouver, la tâche pourrait paraître insurmontable. Heureusement, un compteur est là pour indiquer la progression, en pourcents.

Pour nous aider encore, le nom du niveau est suivi d'un point d'exclamation lorsque tous les secrets qu'il abrite ont été trouvés. Mais malgré cela, la tâche resterait ardue si la présence d'alliées inattendues (quoique !) ne rendait les choses plus aisées. Ces « alliées » sont les bananes disséminées dans les niveaux.



La « piste » n'est pas toujours aussi clairement indiquée, profitez-en lorsque c'est le cas

Si l'on devait faire un parallèle avec une œuvre cinématographique, on pourrait dire que dans DKC, les bananes remplissent la fonction du rôle secondaire qui crève l'écran. En effet, elles ne se contentent pas de servir de prétexte à l'aventure, elles sont souvent placées de sorte à indiquer un endroit intéressant. En suivant les pistes des bananes, il sera possible de découvrir un très grand nombre de secrets, mais aussi de raccourcis. Ces pistes sont parfois explicites, lorsque les bananes forment une flèche qui indique une direction, elles sont d'autres fois plus discrètes. Il arrive fréquemment qu'une banane paraisse hors d'atteinte. Cela doit mettre la puce à l'oreille à tout chercheur de secrets, car, bien souvent, il découvrira un passage secret en essayant d'attraper cette banane. Collecter toutes les bananes devrait donc être l'occupation principale de tout joueur, sachant, par ailleurs que cent bananes équivalent à une vie supplémentaire.



Variation lever/coucher de soleil pour un même niveau

Une fois qu'on le connaît sur le bout des doigts, force est de constater que DKC n'est pas extrêmement long puisqu'il est possible de le boucler en deux heures environ en trouvant tous les secrets. Cependant, cela reflète mon temps aujourd'hui ; la première fois je devais, de mémoire, plutôt être dans la trentaine d'heures. Il faut ajouter que le jeu est extrêmement généreux en vies supplémentaires qui ne sont malheureusement pas conservées lors de la sauvegarde.

L'ingrédient secret

Nous voici arrivés pratiquement au terme de ce test. Après avoir exposé tous les points ci-dessus, je me rends compte qu'il me reste beaucoup à dire sur ce jeu. Rassurez-vous, je ne m'étendrai pas plus longtemps sur les aspects déjà vus, ni n'en aborderai de supplémentaires, mais il en reste au moins un qu'il me faut mentionner ici, faute d'avoir pu le placer plus tôt.

Au-delà de tous les points cités précédemment, DKC dispose d'un autre atout : un dosage habile de la difficulté qui a été calibrée de sorte à récompenser plusieurs types de joueurs, chacun peut y trouver son compte selon ce qu'il recherche.

Ceci n'a l'air de rien, mais a pour effet de permettre à chaque joueur de progresser selon ses souhaits et d'accomplir des prouesses sur les derniers niveaux. Ceux qui ont fini ce jeu le savent. Ma tentative d'explication sera destinée à ceux qui ont eu d'excellentes raisons de ne pas jouer à DKC et, partant, n'ont pu expérimenter

cela. Un exemple sera plus parlant.

A titre d'illustration, je prendrai le premier niveau (Jungle Jaja). Celui-ci sert d'étape introductive pour apprendre les mouvements de base. On y découvre pratiquement tous les mouvements utiles tout au long de l'aventure : course, sauts, roulades, ennemis qui requièrent une manière particulière pour être tués, chevauchée de Rambi et son utilité dans la découverte des passages secrets, collecte des lettres « K », « O », « N » et « G », repérer les secrets/objets enfouis dans le sol, suivre les indications fournies par les bananes ou encore collecter les figurines à l'effigie des animaux familiers pour accéder aux niveaux bonus. Le joueur qui le parcourt pour la première fois n'éprouvera ainsi pas de difficultés particulières, cependant, ce n'est pas sur ce niveau qu'il réalisera la richesse du jeu, pourtant présente dès ce niveau introductif.

Prenons maintenant ce même niveau, mais parcouru par un joueur expérimenté, qui voudrait faire le plein de vies par exemple. Il commencera probablement par choisir Diddy. Il remontera dans la cabane pour glaner facilement une vie supplémentaire. Puis il parcourra la première moitié du niveau sans toucher le sol, le doigt collé sur la touche de course, ce qui lui permettra de collecter quatre vies supplémentaires. Il en aura deux de plus en trouvant un des passages secrets et en collectant toutes les lettres du nom KONG, sans oublier celle qu'il aura pour avoir récolté cent bananes.

Tout cela sera possible grâce à l'habileté qu'il aura acquise en cours d'aventure.

Le même niveau permet ainsi une approche différente selon le type de joueur et ce qu'il souhaite y trouver. Cet exemple fonctionne sur pratiquement tous les niveaux que propose le jeu. Le joueur débutant s'amusera dès ce premier niveau, le joueur expérimenté y trouvera aussi son compte, mais d'une manière différente. La beauté de tout ça est que, lors de sa première partie, le joueur expérimenté jouait très certainement comme le débutant, il aura « simplement » progressé. D'expérience personnelle, je n'ai jamais vu de joueurs, aussi naturellement doués soient-ils, parvenir à faire cela lors de leur toute première partie de DKC.

D'une manière générale, DKC récompense les joueurs fûtés, parfois chanceux, pas seulement ceux qui sont habiles. A plusieurs reprises, le jeu propose des challenges assez relevés (sauts délicats, passages en tonneau ou en chariot). Le joueur peut soit accepter le challenge, soit trouver le moyen de contourner la difficulté. Rareware a, en effet, pratiquement toujours prévu un chemin alternatif. Trouver ces raccourcis coûte parfois de nombreuses vies, probablement plus que si l'on relevait le défi. Au choix de chacun.

Avoir la banane

Arrivé au terme de ce test, je dois avouer que j'ai un large sourire. Rarement un jeu m'aura autant marqué. Cela est probablement dû au contexte dans lequel je l'ai eu, à moins que ce ne soit les graphismes ou les autres points mentionnés, ou encore la force de la nostalgie...

Après m'être longuement posé la question, je suis parvenu à la conclusion que Rare a su doter son jeu de qualités, habilement dosées, qui font de DKC un monument; cela à l'exclusion de tout facteur extérieur. Exit ainsi le buzz (malgré ce que j'expose dans mon introduction), la nostalgie, la comparaison avec d'autres jeux, la console sur laquelle il tourne, etc.

Donkey Kong Country vaut par lui-même.

C'est pour cette raison que j'ai fait le choix de ne pas traiter dans ce test de sujets « annexes », tels que les origines du personnage de Donkey, les influences et inspirations, les autres jeux de la série sur SNES, les déclinaisons et portages sur diverses consoles Nintendo ou encore la taille en mégas.

Toutes ces informations sont certainement très intéressantes, mais ne changent rien aux qualités intrinsèques de DKC. Qu'auraient-elles de plus à lui apporter?

Je conclurai par un aveu : j'ai vraiment dû batailler pour trouver la totalité des passages secrets de DKC. Pour tous ceux qui connaissent la manière dont il faut s'y prendre pour trouver le dernier niveau bonus, ils comprendront pourquoi je n'ai pu m'empêcher de sourire lorsque j'ai vu quel était l'ultime défi proposé, pardon pour le spoil : il s'agissait d'épeler les mots DONKEY...KONG...COUNTRY...

Ayant dit cela, comment pourrais-je dès lors accorder du crédit aux rankings qui estiment, a posteriori, que DKC a été un jeu largement surestimé lors de sa sortie ?

Les personnes qui connaissent le jeu par cœur se posent probablement la même question ; en ce qui concerne les joueurs qui n'ont pas encore essayé DKC, il ne tient qu'à eux de se la poser : il leur suffit d'y jouer.

⁽¹⁾ DKC était programmé sur des stations Silicon Graphics, utilisées, entre autres, pour le film Terminator 2. A une époque où les consoles étaient catégorisées selon leur puissance (8 bits, 16 bits, 32 bits), une telle débauche de moyens faisait fatalement fantasmer. Nintendo avait axé sa publicité aux Etats-Unis sur la comparaison, en faveur de DKC, avec d'autres jeux réputés techniquement à la pointe, Total Eclipse (3DO) par exemple.

⁽²⁾ Nous ne comptons pas ces trois derniers comme des niveaux.

⁽³⁾ Dans sa version de 1981.



C'est leur avis

Combo Maker

Sans parler de l'ambiance déboîtante qui règne dans cette cartouche, ou de la finesse de l'animation de ce titre -exploitant la moindre étincelle d'énergie qui traîne dans les entrailles d'une Super Nintendo-, je recommande à tous de porter votre attention sur ses qualités d'ensemble à plus d'un titre.

Il y a bel et bien un avant et un après DKC. La révolution graphique qu'il représente est telle, que c'est comme si aujourd'hui un développeur avait le génie de sortir un jeu entièrement en cinématiques, en temps réel, et doté d'un plaisir de jeu "métronomique". Un autre de ses nombreux points marquants est que sa linéarité -par rapport au système d'exploration d'un Super Mario World, par exemple- a été endiguée par le fait que chaque niveau peut être parcouru d'une façon différente, en fonction des compétences du personnage que le joueur choisit d'exploiter (point fort que Nintendo a judicieusement intégré à New Super Mario Bros, par le biais de divers bonus transformant les aptitudes de son héros).

Bref, autant de raisons qui me font crier que ce soft est aussi jubilatoire qu'incontournable pour les mordus de jeux de plateforme!

En conclusion

Au vu de ce que j'écris ci-dessus, je pensais qu'une conclusion serait superflue.

Malgré tout, ayant une pensée pour les personnes pressées, je dirai, en guise de conclusion : si vous tombez sur ce jeu dans sa version SNES, ne perdez pas de temps à lire ce test ; jouez au jeu et profitez de ce moment.

Comme l'avait dit un auteur au sujet d'un livre : «J'envie le joueur qui, pour la première fois, insérera la cartouche de DKC dans sa console».

Up !

- Le dosage magique
- La maniabilité
- La musique
- La réalisation (graphismes, animation)

Down !

- Pas assez de place dans « Up ! »

Chapp



METAL SLUG 7
 Editeur : SNK Playmore
 Développeur : SNK Playmore
 Support : Nintendo DS
 Année : 2008
 Genre : Action
 1 joueur

Nintendo ne pouvait s'empêcher de garnir sa ludothèque d'un des symboles SNK : Metal Slug.



Alors bien connu des salles d'arcade dans les années 1990, c'était en 1996 que le premier Métal Slug sortait sur Neo Geo, et voilà douze ans plus tard un septième épisode sur console portable. Sorti sur presque toutes les consoles possibles, SNK Playmore et Nintendo nous font l'honneur de débarquer dans nos consoles de poche, avec une exclusivité sur DS. Ils nous fournissent non pas un best of des épisodes précédents, mais une suite, qui est très alléchante par le nom, mais l'est-elle aussi dans le jeu.

L'histoire continue...

... Pas vraiment !! Car si le nom résonne comme une suite, le jeu ne l'est pas vraiment. Je m'explique un peu: comme dans les épisodes précédents, le méchant général Morden veut une nouvelle fois gouverner le monde, et pour cela, il ramène sa terrifiante armée sur Terre. Il crée donc un portail spatio- temporel pour arriver dans un monde avec une technologie de pointe et il va tout mettre en œuvre pour arriver à ses fins.



Juste par nostalgie, elle est mythique cette photo



Toujours aussi bien conservé ce général !

De nombreux boss tous plus gros les uns que les autres seront là pour ralentir votre envie de détruire l'armée conquérante. Mais voilà, vous et vos six militaires entraînés et armés jusqu'aux dents allez tout faire pour l'en empêcher. Gare à vous général !

L'effet DS

Le fait que ce Slug soit sur DS pouvait nous faire espérer quelque chose d'original. Du genre plein de mini-jeux avec le stylet ou alors un mode coopération pour lequel le deuxième joueur aurait l'utilité du stylet, bref plein d'idées me viennent en tête, mais rien de tout cela ne sera possible. Nous aurons donc accès à un shoot horizontal, ce qui ne déplaiera pas aux personnes qui ne connaissent pas le style Metal Slug et aux puristes, mais ceux à la recherche de nouveautés seront déçus.



Un bon shoot à l'horizontale, très fun, avec de super décors !

Même le deuxième écran ne sert à rien, il y a une carte qui indique le monde où nous nous trouvons, mais c'est tout.



Aucune utilité du second écran... Dommage !

Le gros point faible du jeu, pas de mode online ou de mode deux joueurs. Le jeu déçoit donc beaucoup de ce côté, mais pas grave pour autant, car vous disposerez de personnages armés jusqu'aux dents et qui répondent rapidement au moindre de vos ordres.

L'équipe, elle assure grave...

On se retrouve donc avec six bons militaires, et pas des bleus : Tarma, Marco, Fio, Eri, Ralf Jones, et Clark Still. Des personnages déjà rencontrés dans les autres Slugs pour les plus nostalgiques.



Voici votre équipe pour ce Metal Slug

Chacun possède son arme principale, une seconde arme que l'on peut mettre de côté, et inter changer à volonté et dix de ces fameuses grenades pour faire exploser les engins ennemis. Petit bonus, chaque personnage possède ses forces et faiblesses, le jeu peut donc varier un peu selon qui vous choisissez.

Vous serez plongé dans cet univers décalé, fun, et coloré sur sept niveaux, avec un boss à chaque fin de stage.



Les décors sont sublimes et très colorés

L'action du jeu est non stop et ce dès le début. A peine le temps de se familiariser avec les boutons, qu'il faut déjà faire feu à volonté. Cependant, pour prêter main forte à vos hommes, vous aurez accès aux Metal Slug, ces fameuses machines qui sont l'intérêt du jeu pour pouvoir avancer plus facilement.



Voici l'un des boss ! Assez géant dans le genre...

...et les Slugs aussi ils assurent!

Les Slugs sont ces machines que vous trouvez dans chaque stage, un par stage, afin de vous présenter devant le boss avec une bonne puissance pour l'anéantir plus facilement. Six Slugs s'offrent à vous dans cette version DS, on retrouve les plus anciens (Metal Slug, Slug Flyer, Slugnoïd et Slug Gunner) mais aussi des nouveautés (Slug Truck, sorte de chariot de mine, et Slug Gigant, un robot énorme avec une super puissance de feu et une bonne défense).



Voici l'un de ces fameux Slugs, le Slugnoïd !

Si vous vous faites trop toucher, votre machine explosera, en vous demandant au préalable de bien vouloir sortir avant de mourir. Ils seront donc tous aussi utiles les uns que les autres, surtout pour le fun, car à la base tout part de là.



Le Slug Gigant, le plus grand Slug jamais conçu !

Le menu en guise de bonus

Nintendo nous gratifie dans ce jeu (enfin !) d'un menu assez complet.



Un menu bien complet qui fait plaisir

Nous retrouvons donc le mode histoire (obligatoire), options, classement, liste des prisonniers, normal me direz-vous, mais aussi un menu « L'école de combat » qui vient s'ajouter.



Elle ment ! Je ne me plains jamais de la douleur

Plusieurs petits défis nous sont proposés par l'institutrice, disponibles dans l'école de combat une fois le niveau terminé dans le mode histoire



Plusieurs petits défis avec une difficulté grandissante

On retourne dans le niveau à un moment précis, et il faut exécuter une consigne expliquée auparavant, comme par exemple dégommer le boss avec une seule vie. Certains défis seront assez tendus du slip, mais pour les joueurs qui aiment la difficulté et scorer de temps en temps, ils seront servis.

Parlons graphisme

On ne change pas un concept qui a fait ses preuves, et de plus, cela reste bien dans l'esprit des jeux DS. Les graphismes en 2D restent fidèles à la série, très simples, mais sacrément efficaces.



Les graphismes sont très efficaces, Nintendo joue sur les couleurs vives

Les méchants ont toujours leurs bonnes vieilles mimiques pour alerter leurs copains et vos missionnaires sont toujours aussi marrants tout au long du jeu. Sinon on a un jeu très coloré, pas de ralentissements majeurs, il faut vraiment que l'écran soit blindé de tirs pour apercevoir un semblant de lenteur dans les mouvements.

L'esprit Metal Slug a bien été gardé par Nintendo, ça ne peut être qu'un plus pour ce jeu.



Et le DJ, il assure ?

Question bande son, rien à redire non plus. Comme pour les graphiques, les développeurs ont choisi des musiques simples, variées et entraînantes. La musique est pas mal étouffée par les cris des personnes mourantes, les alarmes, les bombes, le bruit des balles... Vous l'aurez compris, ce n'est pas non plus l'obtention d'un disque de platine en vue, mais simplement plonger le joueur dans son jeu, et le pari est réussi !



En conclusion

Je dirais tout simplement que ce Metal Slug est un jeu pour tout public. Ceux qui n'ont pas connu les folles années Metal Slug à la salle d'arcade pourront se rattraper avec ce jeu, plein de fun et de couleurs, à l'action omniprésente, parfaitement jouable, et avec des nouveaux Slugs en prime. Les puristes retrouveront toute l'âme d'un bon Slug sans pour autant détrôner les meilleurs de la série le stick et les crampes aux doigts, à force de tirer, en moins. Tout le monde peut y trouver son compte.

Et pour terminer, le petit bonus est qu'un Metal Slug sur portable se joue partout, la preuve je file aux toilettes rendre des comptes à l'armée du général Morden !

Up !

- Le fun et l'action non stop d'un bon Metal Slug
- Les graphismes bien poussés pour un jeu DS
- Les nouveaux Slugs
- Les missions de "L'école de combat"

Down !

- Le deuxième écran qui ne sert à rien
- Le mode online, où est-il?

---BaTmaN---



KING OF THE MONSTERS 2
 Editeur : SNK
 Développeur : SNK
 Support : Neo-Geo
 Année : 1992
 Genre : Catch Bordélique
 De 1 à 2 joueurs

La Terre est envahie ! Des créatures géantes mettent le monde à feu et à sang pour en prendre le contrôle. Et que font les humains pendant ce temps-là ? Rien ! Tout ça parce que ces monstres font 300 mètres de haut et disposent de pouvoirs impressionnants... Rien de nouveau à tout cela, car ils avaient déjà commencé dans l'épisode précédent ! Oui car King of the Monsters 2 (KOTM2 pour des raisons pratiques) est la suite de ... King of the Monsters (étonnant n'est-il pas ?)

KING OF THE MONSTERS 2

THE NEXT THING...

Dans le premier volet, toute une série de monstres avaient choisi la Terre pour se foutre sur la tronche, au travers de combats mi-catch mi-n'importe quoi, pour pouvoir régner en maître sur notre belle planète bleue. Dans cette suite il y a du mieux, ils ne sont plus que trois ! Malheureusement ce sont les trois plus forts qui sont restés.



Ouf, ça en fait bien moins qu'avant !

Faisons les présentations. Tout d'abord nous avons Super Géon, doublure officielle de Godzilla, puis Cyber Woo, robot géant dont le look rappelle furieusement une énorme pelleteuse. Le troisième fanfaron se fait appeler Atomic Guy. Sous ce nom ridicule se cache un mix entre un super héros Marvel et Bioman. Il est facilement reconnaissable car c'est le seul à porter son slip par-dessus sa tenue de combat...

Chacun d'entre eux possède trois grands pouvoirs, qu'ils ne pourront utiliser que s'ils trouvent des items d'énergie leur permettant d'accroître leurs capacités.



Le 'P' permettant d'accroître les capacités

Ces trois créatures sont prêtes à en découdre pour régner sur le monde, mais c'est sans compter sur l'arrivée d'un quatrième larron et de toute sa clique : Famardy !

Aux commandes de l'un des trois rescapés, vous allez donc devoir défaire les nouveaux envahisseurs. Pour cela vous devrez combattre tout autour du globe à travers sept niveaux différents : Manhattan, Paris, l'Ouest américain, le désert Egyptien, les fonds sous-marins, un volcan japonais, pour terminer dans la base de l'ignoble Famardy.

Bon courage, créature inférieure...

We are taking control

Ce qui frappe d'entrée de jeu dans KOTM2, c'est le degré de détail des différents niveaux. Impressionnant de voir comment une ville transposée «façon cartoon» est si facilement reconnaissable.



Ce pont ne vous rappelle rien ?

Tout est destructible à l'écran, des monuments aux véhicules, et il est possible de s'en emparer pour les lancer sur ses ennemis. Jouissif, tout simplement ! Tout est représenté en miniature et une sensation de toute puissance nous envahit très rapidement. Détruire et faire souffrir virtuellement apporte une certaine satisfaction, il faut l'avouer.

On avance très rapidement le long des niveaux, qui au final ne sont là que pour se défouler et ne représentent pas le moindre challenge. L'intérêt de chaque niveau est la rencontre avec le boss. Donc en gros on avance quelques écrans en écabouillant tout sur son passage,

"You are an inferior creature"



Gros nez, grosse...tête!

Affligeant quand on voit que tout repose sur ces chopes justement. Dans la théorie vous disposez des boutons A, B et C pour effectuer des prises différentes. Le problème est que chaque prise est un moment de stress intense où l'on appuie frénétiquement sur tous les boutons pour perdre une fois sur deux, voire 75% du temps.

ramassant ou évitant les différents "bonus/malus", puis les choses se corsent en fin de niveau. Et quand je dis corser, je pèse mes mots.



Super Claude François !!!

Pour avoir une chance contre ces monstres, il n'y a pas 36 solutions : évitez à tout prix le corps à corps. Soyez mobile, sautez dans tous les sens, jetez leur des trucs à la tête (vous pouvez remplacer le mot « trucs » par les mots « immeubles », « hélicoptères », « bateaux », etc.). Si par malheur vous ne pouvez éviter le combat rapproché, je n'ai d'autre conseil à vous donner que de bourriner la manette dans tous les sens en priant tout haut d'avoir de la chance, car voilà l'élément qui détruit tout un gameplay : les prises sont aléatoires.



NOOOOOOOOON !!!!!



Rabi Jacob il va danser

C'est bien dommage car ces prises sont assez originales, toutes visuellement réussies. Le contraste est complet entre le niveau en lui-même et l'affrontement du boss qui agace et se trouve être très frustrant !

YOUR RESISTANCE WILL END

Punaise j'enrage encore dix-sept ans plus tard devant ce jeu : comment SNK a-t-il pu louper à ce point ce jeu alors qu'il avait toutes les cartes en main pour le réussir ?



MIRACLE, un coup spécial a réussi !

Parce qu'honnêtement, passé ce « détail » qui n'en est pas un, tout est réussi dans ce jeu !



Evitez les glaviots à tout prix

Les niveaux, détaillés et colorés, sont un régal pour les yeux. Quel plaisir de déambuler entre la Tour Eiffel et l'Arc de Triomphe (mon côté provocateur aurait pu dire à la place : quelle joie de déambuler entre les tours jumelles sans les faire tomber, mais je me suis ravisé...)



Le pont, le train, le Mont Rushmore, où est Terry ?

Côté ennemis, même constat ! Originaux, souvent drôles, ils ne sont là que pour vous freiner. Les boss, charismatiques, ultra détaillés, sont pervers au combat... Les boss idéaux en quelque sorte.



Rigole, face de poule !



C'est leur avis

G.Zilla

King of the Monsters, c'est du plagiat pur et simple. J'ai contacté mes avocats et porté plainte pour plagiat. Je crois qu'il y a moyen de faire de la thune avec ce jeu.

Ron Jeremy

Franchement, Atomic Guy, je lui ai tout appris, notamment sur sa façon de porter les slips. Je lui disais souvent : « Atomix, la meilleure façon de porter un kangourou, c'est de le garder au dessus de ta combinaison : il sera plus vite enlevé ! »

Bob le Bricoleur

Faut que je choppe le MSN de ces mecs. Avec eux, c'est du boulot facile...



"I Believe I can fly"

Les musiques ne sont pas en reste. Des compositions épiques, offrant certes moins de musicalité qu'un jeu de plateforme gentillet mais qui ont l'avantage d'être entraînantes, très recherchées et surtout en parfaite adéquation avec le thème du niveau. Niveau bruitage, on a droit là aussi à du lourd, digne des Rodriguez (Père et Fils). Entre les cris, les rires des ennemis ou les explosions du décor, difficile de ne pas être comblé. On sent que SNK bichonne ses jeux.

Voilà techniquement c'est au top ! Dire qu'un mode Deux joueurs est présent enfonce également le clou.

Mais pourquoi ??? Pourquoiiiiiiiiiiiiiii ???????

A deux, c'est mieux...



Le mode 2 joueurs vous permettra soit de faire équipe avec un ami, un voisin, le facteur, voire votre chat si celui-ci est bien dressé. Il pourra alors vous épauler, ou bien vous affronter. Un petit plus bien agréable.



Love me tender....



... love me sweet



En conclusion

Ce jeu frise la perfection. Pouvant devenir un hit en puissance, un défouloir absolu, il a suffi d'une erreur pour en faire un essai loupé.

Ceci dit, je ne peux me résigner à déconseiller ce jeu. Il faut l'essayer, ne serait-ce que pour découvrir son ambiance folle, son humour et s'émerveiller devant la beauté des décors.

Un de mes plus gros regrets vidéoludiques, assurément...

Up !

- Des décors ultra fouillés
- Des personnages charismatiques
- Une prise en main immédiate
- L'humour omniprésent
- Une durée de vie en béton...pour peu que l'on soit patient

Down !

- la crise de nerfs quasi assurée
- les choppes qui gâchent tout...
- ... mais vraiment TOUT !!

Shupmaster, aigri mutant...



STREET FIGHTER 2
 Editeur : CAPCOM
 Développeur : CAPCOM
 Support : ARCADE
 Année : 1991
 Genre : Combat
 De 1 à 2 joueurs

STREET FIGHTER II

L'origine du monde (du jeu de combat)

En 1991 le genre du « vs fighting » n'est qu'anecdotique malgré des titres tels que Karate Champ ou Budokan. Le beat them all règne alors en maître et Capcom rencontre d'ailleurs un franc succès avec son Final Fight de 1988. Ce même éditeur a bien exploré le jeu de duels avec son Street Fighter, mais rien de bien concluant : terne, peu maniable, très difficile, ce titre n'est pas resté dans les mémoires.

Et pourtant, même si ce jeu bénéficie d'un soin tout particulier pour quasiment chacun de ses aspects, Capcom ne se doute pas de l'impact que va avoir son nouveau bébé ni à quel point il deviendra un modèle, voire même un canevas pour les jeux de combat à venir.

En cette belle année 1991 des bornes d'arcade contenant ce jeu fleurissent un peu partout. Très coloré, il ne manque pas d'attirer l'œil de l'amateur de jeux vidéo passant par là et l'envie d'y mettre une pièce devient rapidement pressante.



Vous incarniez Ryu, un jeune karatéka qui parcourt le monde pour défier Sagat, un géant thaïlandais.



Une petite intro qui n'a en fait que peu de rapport avec le jeu lui-même.

Le déclin du beat them all va être causé en grande partie par la suite de ce modeste Street Fighter. Ses jours sont comptés et l'épisode II va tout précipiter.

Qu'à cela ne tienne, inutile de résister davantage, à ce moment-là vous êtes déjà pris dans une tourmente que seule une partie pourrait calmer.

Tous les coups sont permis

Le principe du jeu est le suivant : des combattants venus des quatre coins du globe s'affrontent dans un tournoi où toutes les techniques sont autorisées. Bien entendu, cela vous évoquera probablement le film Bloodsport avec Jean-Claude Van Damme. Un film que j'apprécie malgré le fait qu'il fut un temps de bon ton de dénigrer tout ce que fait ou a fait le Belge le plus « aware » de la planète. Mais bon, passons.

L'écran de sélection propose huit combattants venus de divers horizons. Chacun d'entre eux a ses propres techniques de combat et caractéristiques physiques. Autant de variété, voilà qui change des beat them all qui n'ont d'habitude que deux ou trois personnages à proposer. Petit passage en revue...

Nous débutons avec deux personnages rencontrés dans Street Fighter, Ryu et Ken. Ils se ressemblent énormément, mise à part leur coiffure et la couleur de leur kimono. Ils pratiquent tous deux le karaté Shotokan enseigné par leur maître Sheng Long. L'un est japonais, l'autre est américain.



Ryu : Héros du premier Street Fighter, ce karatéka studieux consacre sa vie à l'entraînement et cherche la perfection dans ses combats.



Japon : un dojo en plein air.



Ken : Grand rival de Ryu, il est également présent dans l'épisode précédent. Il préfère les plaisirs de la vie à l'entraînement mais le tournoi le pousse à revenir.



USA : un port avec un chalutier.

Nous continuons avec un autre Japonais, cette fois bien plus imposant que Ryu ou Ken. Edmond Honda est un sumotori qui peut ruiner rapidement une barre de santé avec son attaque des « mille mains ».



E. Honda : Ce lutteur veut montrer la valeur du Sumo et prouver que c'est un véritable art martial.

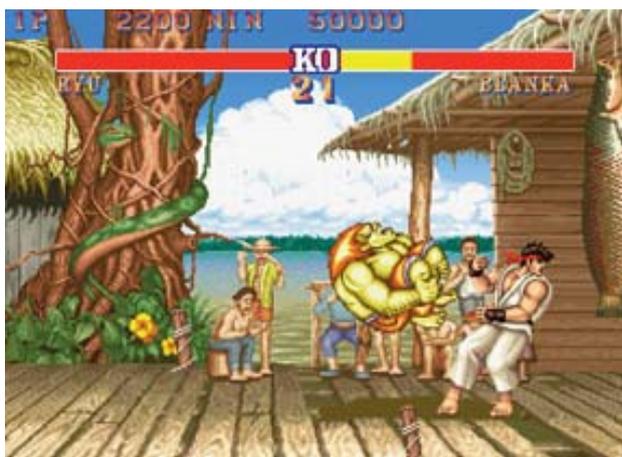


Japon : un bain public.

Direction le Brésil avec sa jungle amazonienne. Blanka, mi-homme mi-bête vous y attend. Très rapide quand il se met en boule et capable de s'électrifier, il s'avère bien efficace.



Blanka : Cette créature est à la recherche de sa véritable identité et espère bien en apprendre davantage sur son passé au cours du tournoi.



Brésil : les bords de l'Amazone.

Heureusement ce jeu n'est pas un pur concentré de testostérone, Chun-Li la Chinoise est là pour vous le prouver. Très rapide et ayant un jeu de jambes hors-pair, gare à elle !



Chun-Li : À l'instar de Guile, elle s'est inscrite pour se venger de l'organisateur du tournoi. Son père a été tué quand elle était toute petite.



Chine : une rue commerçante.

L'autre Américain du tournoi est Guile. Ce militaire qui a des techniques assez défensives avec des coups qui se jouent « en charge ». Son Somersault Kick est des plus esthétiques.



Guile : Il avait un ami, Charlie. Après avoir appris que le responsable de la mort de Charlie était l'organisateur du tournoi, il s'y est inscrit.



USA : une base militaire.

L'URSS a aussi son représentant en la personne de Zangief, un lutteur de sambo d'une stature impressionnante. Il est adepte des prises au corps à corps et se révèle dévastateur. En contrepartie il est très lent.



Zangief : Ce soviétique a l'habitude de s'entraîner contre des ours. Il est inscrit au tournoi pour montrer au monde que sa mère patrie a de bons combattants.



URSS : un hangar.

Terminons avec Dhalsim, un yogi capable de déformer son corps par la volonté. Cela lui donne une allonge remarquable et lui permet d'atteindre des adversaires qui se tiennent loin. De plus il crache du feu.



Dhalsim : Cet Indien (pas Amérindien !) participe au tournoi en visant des victoires à la force de son esprit.



Inde : un temple pour vénérer Ganesh.

Choisir son champion et partir à la conquête du titre

Il s'agit de sélectionner un de ces huit combattants et de partir autour de la planète défier en duel les sept autres. Le vainqueur pourra prétendre au titre très convoité de « World Warrior ».



Je choisis Ryu, le grand maître du karaté.

Pour ponctuer les combats, toutes les trois étapes vous aurez droit à un Bonus Stage où il s'agit de casser diverses choses.



Une Toyota Lexus, des barriques et des bidons : voilà de quoi se détendre.

Batte les sept combattants n'est pas chose aisée mais entraînement et pratique permettent de progresser rapidement, chose qui n'était pas du tout évidente en jouant à Street Fighter.

Quand y'en a plus, y'en a encore

Pour ceux qui viennent à bout de leurs adversaires (bravo), Capcom a prévu une surprise : il reste quatre combattants bien plus coriaces à battre. Ceux-ci ne peuvent pas être sélectionnés.



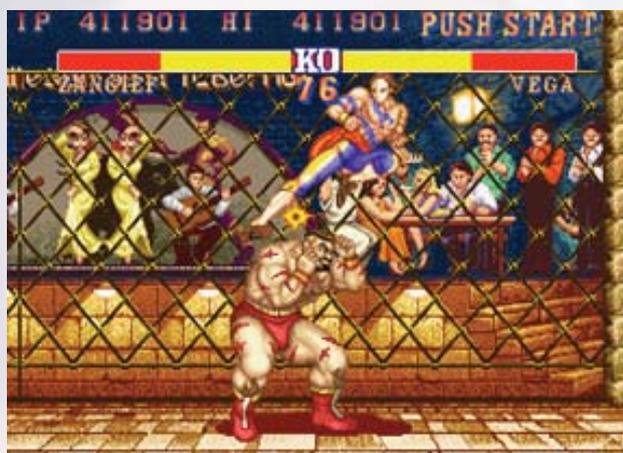
En voilà déjà trois de plus, les choses sérieuses vont pouvoir commencer.

Le premier « boss » est Balrog, c'est un boxeur américain pas trop difficile à battre. Très puissant, la plupart de ses coups font perdre de l'énergie, même si on est en garde.



Combat à Las Vegas contre Balrog.

Votre périple se poursuit en Espagne où Vega se montre bien plus rapide et agile. Il peut sauter à des hauteurs vertigineuses et sa griffe lui confère une allonge impressionnante.



Avec Vega, c'est souffrance garantie.

La suite se déroule en Thaïlande où on retrouve une vieille connaissance : Sagat. Ce dernier a gardé sur son torse une cicatrice de son combat contre Ryu. Capable d'envoyer ses projectiles Tiger Shots à hauteur de tête ou de jambes, il oblige à jouer au mieux. Ceci sans oublier son Tiger Uppercut, punition systématique à tout saut.



Malgré le cadre propice à la méditation, c'est un combat bien difficile qui s'annonce.

Enfin l'ultime combat contre l'organisateur du tournoi a également lieu en Thaïlande, contre M. Bison. C'est un adversaire très fort dont le Flamming Torpedo est resté dans les mémoires.



Ça y est c'est la fin du jeu, bon courage !

Une fois ces adversaires vaincus, vous verrez une petite séquence de fin pour chaque personnage ainsi qu'un générique si aucun combat n'est perdu.

Une petite remarque sur leurs noms : en version japonaise ils se nomment dans l'ordre M. Bison, Balrog, Sagat et Vega. Manifestement « Mike Bison » était très inspiré de Mike Tyson. Pour les versions destinées à l'exportation, Capcom a sans doute voulu éviter des ennuis judiciaires. Après tout, «Vega» sonne davantage espagnol que «Balrog», on ne perd pas forcément au change.

Une réalisation d'avant-garde

Si Street Fighter II a un principe prenant, sa réalisation n'est pas en reste. Les graphismes sont particulièrement réussis avec bien plus de couleurs que dans nombre d'autres jeux de la même époque. Tout respire la qualité et les thèmes des décors sont bigrement bien choisis. De plus, ces derniers se révèlent souvent richement animés, comme par exemple la rue de Chun-Li ou le casino de Balrog.



Dans ce décor, les éléphants ne sont pas figés : ils remuent leur trompe.

Un scrolling ligne par ligne est appliqué au sol : cela donne un bon effet de relief et de perspective. Un dernier détail : on peut détruire certains éléments de décors.



Guile finit dans les bidons.

Quant aux personnages, même si leur look est parfois discutable, ils sont bien distincts si l'on excepte le duo Ryu / Ken.

L'animation est franchement réussie et seuls des ralentissements viennent perturber le jeu quand quelqu'un se fait toucher par un projectile.

Enfin le son dispose de musiques très entraînantes qui deviendront mythiques mais ayant une fâcheuse tendance à grésiller. Elles changent et s'accélèrent quand le K.O. est proche : stress garanti ! On retrouve parfois les mêmes voix d'un personnage à l'autre.

Les bases du combat des années 90

Street Fighter II a innové à plus d'un titre au niveau du maniement.

D'abord il y a 6 boutons. 3 pour les poings, 3 pour les pieds, avec pour chacun un niveau de puissance (fort, moyen, faible). Logiquement plus un coup est fort, plus il est lent, et inversement. Cela donne une impression de liberté fort agréable.

Ensuite il y a les enchaînements. C'est-à-dire qu'après avoir placé un coup de poing par exemple, on peut placer un coup spécial. Cela peut paraître anodin mais va influencer la plupart des jeux de combat.

Enfin on retrouve les combinaisons du stick associées à des boutons comme dans Street Fighter sauf qu'ici c'est bien plus facile à réaliser : Hadoken et autres Dragon Punch vont devenir cultes.

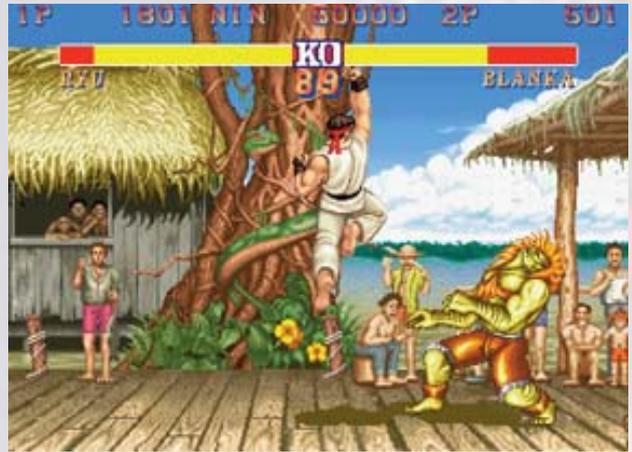


Ken dans ses œuvres.

Tout ceci peut sembler évident, basique, voire complètement suranné, mais il faut bien comprendre qu'une grande partie de ce qui peut faire l'essence d'un jeu de combat était déjà là. Avant 1991, le combat à deux joueurs est synonyme de duo. Avec Street Fighter II, il devient duel et l'affrontement contre un humain devient une priorité qui a toujours cours.

Une légende perfectible

Tout mythe qu'il soit, Street Fighter II a quelques défauts. En duel certains coups sont vite énervants comme le Dragon Punch (Shoooooryuken !!!) de Ryu et de Ken qui au début est très prioritaire.

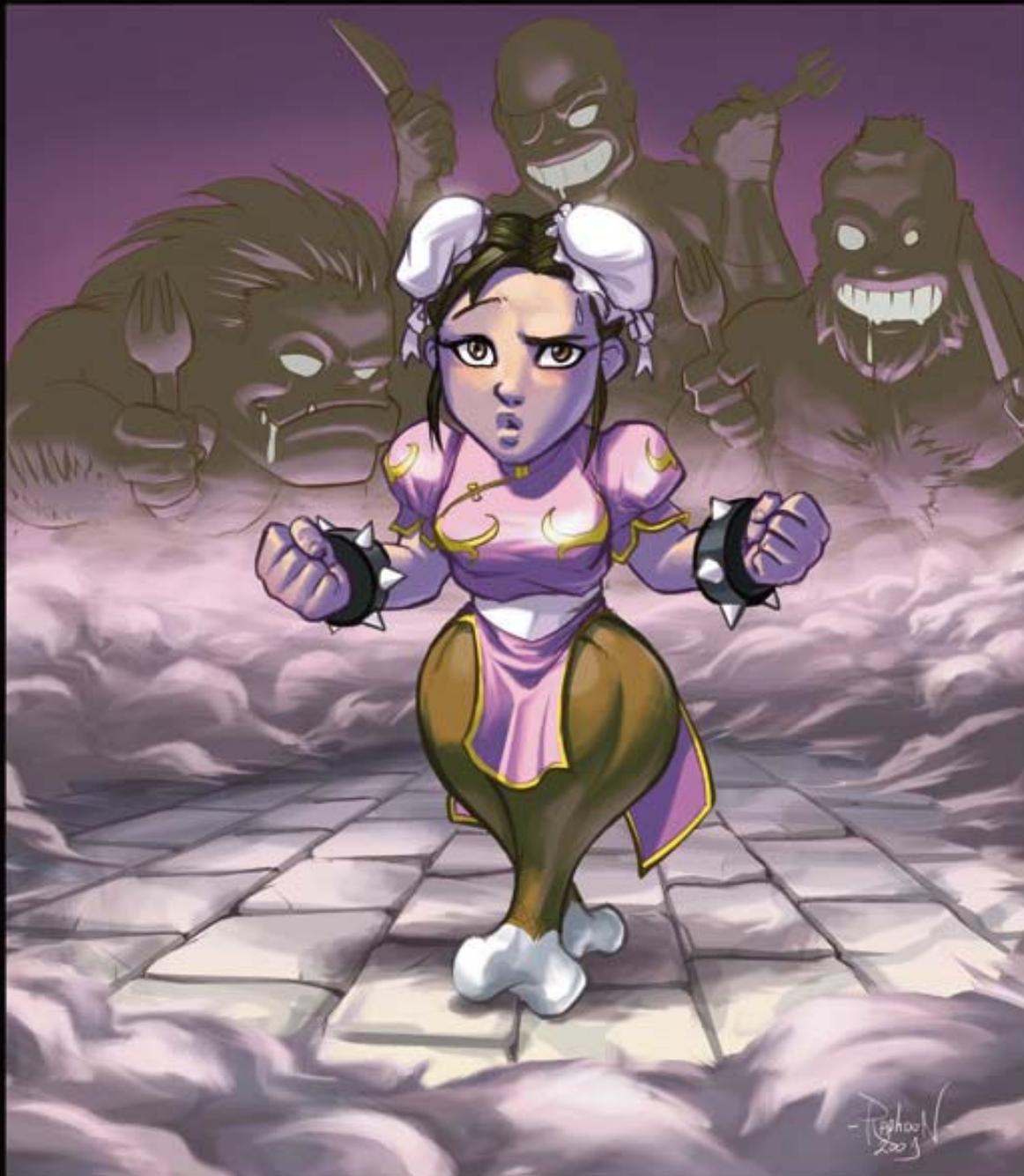


Quoiqu'on fasse, le Dragon Punch a trop souvent le dernier mot.

Il y a aussi Ryu et Ken (encore eux) qui sont trop proches, cela dénote un manque d'inspiration de la part de Capcom.

Ces défauts seront presque tous corrigés dans des déclinaisons ultérieures, Capcom sentant qu'il tient là un hit surpuissant.





Time to lunch

Street Fighter II aujourd'hui



L'écran-titre qui fait verser une larme.

Ce jeu connut un immense succès sur borne d'arcade et encore davantage sur la 16-bit de Nintendo et eut de nombreuses déclinaisons (II', II' Turbo, etc.). Même s'il est logiquement totalement dépassé, il convient de ne pas oublier la référence absolue qu'il représenta et à quel point il a montré la voie à la concurrence.

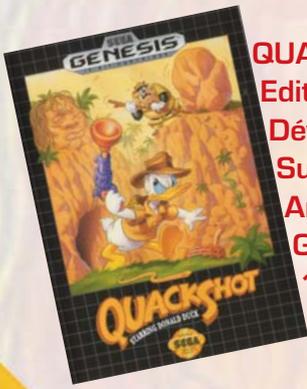
Tarma

Up !

- jolis graphismes
- ambiance Bloodsport
- un mythe !

Down !

- bande-son grésillante
- un peu lent



QUACKSHOT Starring Donald Duck
 Editeur : Sega
 Développeur : Sega
 Support : Megadrive
 Année : 1991
 Genre : Plateforme
 1 joueur

QUACKSHOT

Indiana Jones revisité

Si Mickey est un héros de Disney lisse, gentil, bref, pas si passionnant que ça, il en va tout autrement du canard le plus râleur de la planète : Donald Duck. Impatient, mauvais perdant, colérique, malchanceux, chaque enfant (et chaque adulte !) s'y retrouve plus ou moins en définitive.

En farfouillant dans la bibliothèque de l'oncle Picsou, Donald trouve une carte au trésor. La chance tournerait-elle enfin ? Notre canard râleur embarque ses trois neveux et part à l'aventure, laissant Daisy derrière lui. Ce qu'il ne sait pas, c'est que Pat Hibulaire est au courant et va tout faire pour récupérer la carte...



Cela n'est pas sans rappeler une célèbre série de films de Steven Spielberg.

Voilà le parfait prétexte pour fournir un jeu aux décors plus variés et exotiques les uns que les autres.

Quack Shot, le jeu dont il est question ici, a donc pour personnage principal Donald mais comporte également de nombreuses « guest stars » telles que Daisy, Dingo, Picsou, Géo Trouvetout, etc. Armé de votre courage et d'un pistolet lanceur de ventouses à déboucher les toilettes (!), vous allez parcourir le monde à la recherche de ce trésor perdu. Il faudra éviter moult pièges parsemant votre périple.

Passons très rapidement sur les options, elles se résument à un Sound Test (incomplet) et au paramétrage des boutons de la manette.

(presque) Mieux que le guidage satellite

En débutant la partie, on a accès à la carte trouvée dans la bibliothèque de l'oncle Picsou. Elle indique trois lieux (Donaldville -ou Duckburg-, le Mexique et la Transylvanie) mais on ne sait pas où se trouve le trésor.



C'est sur ce vieux parchemin usé par les âges que se trouve peut-être la fortune pour Donald.

On peut choisir n'importe laquelle de ces trois destinations pour débiter. Fort logiquement, nous allons commencer par faire un tour à Donaldville, ne sachant trop où aller.

Première surprise, il s'agit d'une ville très typée années 1930/1940, soit peu ou prou la période de création de la plupart des principaux personnages de Disney.



Attention, Donaldville est remplie de sbires du gang de Pat Hibulaire. Ceux-ci sont armés de fusils à tomates.

Au bout d'un moment, on se retrouve coincé face à un mur trop haut pour être franchi d'un seul saut. Heureusement, Donald a la bonne idée de planter un drapeau qui servira de repère à son avion. Ainsi l'avion le déposera à cet endroit-là à son prochain passage.

Il ne reste plus qu'à visiter d'autres lieux. Envie de tacos ? Un petit tour au Mexique s'impose.



Il vaut mieux immobiliser les cactus avant qu'ils n'exploient.

Malheureusement, il ne sera point question de tequila ou de sieste sur un hamac avec un sombrero sur la tête (et une bouteille de « Pulco » à portée de main, merci de suivre). Il faudra se frayer un chemin en évitant les cactus, les acolytes de Pat Hibulaire, les vautours ou même des tortues boxeuses.



Un saut mal ajusté et c'est la mort assurée.

Encore une fois, on finit par se retrouver bloqué à l'entrée d'un temple. Donald n'oublie pas de planter un drapeau... et là, que faire ? Repartir à Donaldville trouver la clef du temple ou tenter de la trouver en Transylvanie ?



Tes histoires de clef ne m'intéressent pas, ouvre-moi !

Voilà l'aspect le plus intéressant de Quack Shot : faire des choix pour ne pas rester bloqué dans tel ou tel lieu. Bien entendu, on ne reste jamais vraiment coincé et tôt ou tard, on progresse. Se déplacer avec logique fait donc gagner du temps et limite les traversées de zones dangereuses.

Canard globe-trotter

Ainsi, on est amené à visiter des lieux fort divers et plutôt vastes.

A Donaldville, il faudra prendre garde aux vautours, aux haut-parleurs agressifs, ainsi qu'au vide qui guette notre pauvre canard à chaque pas.





Remarquez le ballon dirigeable, dans le fond.

Au Mexique, on traverse le désert puis on doit explorer un temple aux couloirs piégés.



Le tout est de ne pas se presser si on veut garder ses points de vie.

En Transylvanie, il s'agit de traverser une forêt hantée pour arriver au château de Dracula, infesté de fantômes et autres morts-vivants.



Même s'il est peu engageant, entrons dans ce château.

Une fois ces trois niveaux bien explorés, l'affrontement contre le compte Dracula en personne devient inévitable : c'est le premier boss du jeu.



Pour vaincre ce boss, il est conseillé de se placer dessous et de tirer vers le haut.

Encore une victoire pour (le) canard

Le vampire possède la véritable carte du trésor et là, ce sont bien plus de lieux qui sont dévoilés : pôle Sud, bateau Viking (« drakkar » n'existe pas en anglais ?), Egypte et Inde.

Il ne reste plus qu'à partir à l'aventure dans ces nouveaux lieux, toujours selon le même système de blocage/recherche de clef.



En Inde, le Maharadja demande de combattre un tigre en échange d'une relique.

Arrêtons ici le déroulement de l'intrigue, il ne s'agit que d'un test et non d'une solution, cela gâcherait le plaisir de découverte pour ceux qui ne se sont jamais essayés à ce jeu.

Du pur style Disney

Quack Shot ne se distingue pas seulement de par son côté aventure. Sa réalisation n'est pas en reste et se révèle même supérieure à Castle of Illusion, pourtant déjà d'un bon niveau. Les graphismes sont d'une bonne finesse, bien variés et le manque de couleurs inhérent à la Mega Drive est fort bien masqué.



C'est joli, bien coloré, c'est du Disney !

L'animation est quant à elle plutôt basique. Les ennemis ont peu de postures et Donald ne vacille pas lorsqu'il est au bord d'une plate-forme : cela nuit à la précision du jeu.



Donald ne semble pas gêné d'avoir une palme dans le vide.

Du côté du son, pas grand-chose à dire : si la qualité est somme toute correcte mais sans plus pour une Mega Drive, les thèmes sont très bien choisis et contribuent grandement à l'ambiance du jeu. Les bruitages sont assez nombreux, chaque arme ayant le sien.

Le canard canarde à tout-va

Pour se protéger au cours de son aventure, le palmipède malchanceux aura diverses armes à sa disposition.



Grâce aux ventouses rouges, Donald peut aisément franchir cet obstacle.

En plus des ventouses, Donald dispose de pop-corn. Cette arme est fort pratique car elle permet de tirer dans plusieurs directions à la fois.



Ce Viking s'est pris une salve de maïs soufflé, cela va le calmer.

Enfin il y a les bulles de chewing-gum (« bubble gum » dans le jeu). Cette arme est terriblement lente et sa trajectoire est assez approximative. Elle a toutefois l'avantage de pouvoir détruire de nombreux éléments de décor : certains murs, des barriques, etc. Il est à noter que le pop-corn ainsi que le chewing-gum sont en quantité limitée.



Ce mur va pouvoir être détruit.

Outre des recharges de chewing-gum et de pop-corn, notre aventurier pourra récolter divers bonus redonnant des points de vie (glace ou poulet), une vie supplémentaire (chapeau) ou un point à la jauge « Temper » (piment). En effet, en avalant plusieurs piments, Donald pique une de ses mémorables colères et détruit tout sur son passage. Il est dommage que cette situation n'apparaisse que trois fois dans le jeu (à Donaldville, en Egypte et en Inde).



Ces quelques piments sont appétissants... Mais voilà Donald en pétard.

Des situations variées

Lors de sa quête, Donald ne sera pas toujours à pied (ou plutôt à palme). Comme cela a été évoqué, il pourra s'accrocher à des oiseaux grâce aux ventouses vertes. Il aura également la possibilité de se déplacer sur des fils électriques, dans un chariot ou même dans des ascenseurs improvisés dans le drakkar.



Il vaut mieux rester bien accroché, sinon gare à la chute !

Très curieusement pour un canard, Donald ne sait pas nager. Lors d'une phase aquatique, il est condamné à se déplacer comme dans les airs mais en subissant la terrible inertie due à l'eau.



Dans les souterrains inondés du château de Dracula, il faut calculer ses sauts en tenant compte d'une terrible lenteur.

Des invités de marque

renforcer l'ambiance et de recréer au mieux l'univers de Disney, les développeurs y ont intégré de nombreuses personnalités : Riri, Fifi, Loulou, Daisy, oncle Picsou, Dingo, Géo Trouvetout, Dingo et Pat Hibulaire.

Chacun intervient plus ou moins directement dans l'histoire du jeu. Par exemple, les neveux se chargent de transporter Donald d'un lieu à un autre, tandis que Dingo donnera les ventouses rouges. On peut regretter qu'il n'y ait pas d'apparition de Mickey mais sans doute voulait-on un seul personnage principal.



Géo Trouvetout et son fidèle ami Filament attendent Donald sur les toits de la ville.

Jeu d'aventure ou de plateformes ?

Quack Shot est assez difficile à classer dans une seule catégorie. On retrouve un maniement typé plate-forme avec trois boutons utilisés : A pour courir, B pour tirer et C pour sauter.



Gare aux sables mouvants !

D'un autre côté, il y a cette quête avec des objets à obtenir et à utiliser via un menu rappelant les jeux d'aventure.



Un menu fait d'objets et de verbes



Pour ne pas énerver ces sadiques fantômes, il faut rester immobile et baissé.



Ce tigre ressemble à Shere Khan, celui du Livre de la Jungle.



Les aventuriers du canard perdu

Quack Shot se révèle attrayant tout d'abord par sa réalisation de très bon niveau pour une Mega Drive. Même de nos jours, il reste plutôt joli, c'est dire ! L'ambiance est fort réussie, mais c'est surtout son côté aventure qui convainc. Il possède ainsi tous les atouts d'un bon jeu de plates-formes sans s'en contenter, ajoutant de nombreuses énigmes faciles à résoudre. Enfin, l'humour est omniprésent, entre les mimiques de Donald et le design de la plupart des personnages. On regrettera des musiques de qualité assez moyenne au regard des graphismes, ainsi qu'une maniabilité parfois peu évidente.

Voilà donc un jeu qu'il convient d'avoir, ses défauts étant somme toute assez réduits. Un très bon jeu Disney pour la Mega Drive !

Up !

- Un bien joli visuel
- Un déroulement non linéaire
- Une ambiance Disney parfaitement retranscrite

Down !

- Des musiques très moyennes
- Une maniabilité parfois douteuse

Tarma



Lords of thunder (Winds of thunder en Japonais)
Éditeur : Hudson soft
Développeur : RED company
Support : PC Engine SUPER CD-ROM²
Genre : Shoot'em up
Année : 1993

LORDS OF THUNDER

An de grâce 1993. Alors que dans nos contrées, la bataille fait rage entre la Super Nintendo et la Megadrive, la PC Engine porte encore fièrement son étendard au pays du soleil levant. La petite 8-bit, épaulée par son fidèle support CD, tient encore tête à ses adversaires 16-bit. Mieux encore, elle va leur montrer cette année-là qu'elle n'usurpe pas son titre de «Reine du shoot'em up» en brandissant un de ses meilleurs titres, si ce n'est l'un des meilleurs titres du genre, Lords of thunder.



RED IS NOT DEAD...

Quand on sait que c'est le développeur RED COMPANY qui est à l'origine de Lords of thunder (LOT), on est tout de suite moins étonné d'avoir affaire à une bombe en puissance. Pour ceux du fond qui n'auraient pas suivi, RED COMPANY est un des développeurs qui a contribué à l'aura culte de la PC Engine avec des sagas aussi prestigieuses à l'époque que PC Kid (le petit homme préhistorique qui distribue des coups de boule à la pelle), Tengai Makyô (ou Far east of eden, une excellente série de RPG, malheureusement restée bloquée sur le continent japonais) ou encore Sakura Wars. Et ce ne sont là que quelques titres parmi une pléthore d'autres, mais là n'est pas le sujet, car ce qui nous intéresse, c'est le shoot que nous avons sous la main, et quel shoot !

RED avait déjà brillé l'année précédente (en 1992, donc) avec l'également très connu Gates of thunder (GOT), que certains n'hésitaient pas à qualifier comme le Thunderforce III de la PC Engine, un compliment plus que flatteur tant ce dernier dispose d'un statut culte au panthéon du jeu de tir. Mais là où RED proposait une ambiance S.F. à souhait avec GOT, ils décident de présenter avec LOT un univers totalement différent.



Entre combats épiques et slaloms entre les ennemis, le répit n'a pas sa place dans Lords of thunder !

FANTASIE HÉROÏQUE...

Le royaume de Mistral est de nouveau en proie au chaos. Après une longue période de prospérité, il subit les assauts des troupes de l'empire Gard menées par 6 généraux nommés par le grand mage Zonble. Son but : récupérer les six artefacts disséminés sur six continents du royaume. Une fois rassemblés, ces artefacts lèveront le sceau jadis posé par la déesse Pharina et le héros Dyu afin de retenir prisonnier Zaggart, le dieu des ténèbres. Le seul espoir du royaume reste à présent Landis, le descendant de Dyu, dont il a hérité les armures élémentaires. Doté des ces appareils aux pouvoirs fantastiques, le chevalier fera tout pour tenter de contrecarrer les plans de Zonble et empêcher la résurrection du dieu maléfique.

Ce scénario, plutôt classique et présenté par une introduction faite de quelques images animées (un classique sur CD-rom NEC), étonne malgré tout. On l'aurait plus volontiers vu dans un jeu d'aventure ou dans un RPG.

CONVENTIONNEL SUR LE FOND...

Le jeu propose donc 7 niveaux, représentant chacun un des continents du royaume de Mistral. Les 6 premiers proposent de récupérer à la fin de chacun un des artefacts des griffes d'un des généraux de Zonble, que l'on affrontera dans l'ultime chapitre de l'aventure, afin de sceller définitivement Zaggart. Chacun des continents possède son thème et son ambiance particulière (terres volcaniques, étendues aquatiques, vastes déserts arides, etc.) et la variété des situations pallie au manque d'originalité des thèmes choisis pour les niveaux.

Avant de partir à l'assaut de ces terres envahies par l'ennemi, Landis, en bon chevalier qu'il est, devra choisir judicieusement parmi les 4 armures élémentaires qu'il a à sa disposition. Ceci fait, un petit tour par l'échoppe est aussi indispensable. C'est ici que le chevalier pourra faire ou refaire le plein de vie, de bouclier, d'énergie magique, et de sorts. Paré pour la bataille, Landis n'aura plus qu'à s'en remettre au destin (vous, en fait...) et espérer triompher du mal.



Comme le dit le proverbe, qui veut voyager loin choisit bien son armure.

L'échoppe magique, endroit incontournable de toute quête digne de ce nom...



HERE, MY FRIEND, IT WILL HELP YOU ON YOUR JOURNEY

Comme dans tout bon jeu de tir, Lords of thunder propose son lot de bonus, matérialisés ici sous forme d'objets magiques pour coller à l'ambiance heroic fantasy de l'univers.



L'orbe de vie de niveau 1 redonne 2 points de vie au héros.

L'orbe de vie de niveau 2 restaure 5 points de vie au héros.



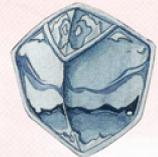
L'orbe magique de niveau 1 augmente la puissance de feu de Landis de 3 unités.

Avec L'orbe de vie MAX, Landis récupère toute sa vie.



8 unités de puissance de feu pour Landis s'il s'empare de l'orbe magique de niveau 2.

Le bouclier magique de niveau 1 permettra à Landis de subir une attaque sans perdre de vie ou de puissance.



C'est deux attaques que permet d'encaisser le bouclier de niveau 2.

Encore plus résistant, le bouclier magique de niveau 3 encaisse 3 attaques en lieu et place de Landis.



L'élixir de vie permet la résurrection de notre héros s'il est défait, mais sans passer par la case continue.

L'invocation des esprits offre à Landis l'opportunité d'invoquer l'élémentaire lié à son armure pour une attaque dévastatrice.



En achetant une potion, Landis pourra retenter de sauver un continent s'il faillit.

CHOOSE YOUR ARMOR, YOUNG FELLOW

Landis dispose de 4 armures élémentaires parmi lesquelles il devra choisir avant de commencer un niveau. Elles disposent chacune de trois niveaux de puissance et d'une bombe qui leur est propre. Choisissez judicieusement...



**WIND
ARMOR**



**EARTH
ARMOR**



**WATER
ARMOR**



**FIRE
ARMOR**

... MAIS ON Y MET LES FORMES

Ce qui choque dans Lords of thunder, c'est le soin global apporté à l'ensemble du jeu. Tout d'abord la réalisation. D'accord, nous sommes sur une 8-bit, et le jeu paraîtra un peu désuet aux yeux du gamer d'aujourd'hui (mais peut-on appeler cela un vrai joueur...), mais en 1993, le jeu n'avait pas à rougir face à la concurrence des titres sévissant sur 16-bit.

Lords of thunder bénéficie en effet de graphismes variés et ultra colorés, de scrollings parallaxes et multidirectionnels où évoluent des sprites parfois gigantesques, servis par une animation parfois très rapide mais jamais prise en défaut, que ce soit par des ralentissements ou des clignotements, même lorsque l'écran est chargé.

La jouabilité, quant à elle, est simple mais efficace. Un bouton pour le tir (se transformant en coups d'épée lorsqu'un ennemi est proche du chevalier) et un bouton pour les attaques magiques (les bombes), rien de plus, rien de moins, mais le panel d'armes à disposition du héros est suffisamment diversifié (cf. encadré) pour éviter la monotonie.

Les bruitages constituent certainement le point faible de cette réalisation jusqu'ici sans tache. Si les sons des tirs et des explosions restent corrects et les cris d'agonie de certains ennemis excellents, la voix du héros quand il se fait toucher fait penser à l'aboïement d'un chien (non, je n'exagère pas !). Un autre bruitage laisse vraiment à désirer : celui qui marque votre acquisition de cristal (la monnaie du jeu). Il est tout simplement horrible. Ce ne serait pas trop grave si on ne passait pas son temps à tenter de récupérer cette fameuse monnaie pour pouvoir faire ses emplettes à la fin des niveaux. Et c'est d'autant plus dommage que lesdits bruitages sont mixés un poil plus fort que la musique... Enfin... j'aborde le crème de la crème, la quintessence de LOT. C'est LE point parfait du jeu, le petit, que dis-je, l'ÉNORME plus qui donne immédiatement au jeu un statut culte. Quiconque s'adonne à LOT ne pourra que s'extasier devant les compositions métalliques du jeu. Car oui, les morceaux créés par T's Music sentent bon le metal fin 80 – début 90, avec ses riffs de guitares bien saturés et ses solos infernaux qui font plaisir aux enceintes. Jamais de vie de joueur une bande-son ne m'aura autant marqué (et je ne suis pas le seul...) tant elle est parfaite et contribue un peu plus au charme du titre.

AU SERVICE DU JEU

Comme je le disais en tête du paragraphe précédent, aucun point n'a été délaissé dans LOT, et si l'aspect technique est quasi-parfait (ah, ces satanés bruitages...), c'est avant tout au service de l'ambiance et de la mise en scène. Je parlais du côté peu original des thèmes de chacun des niveaux, déjà maintes fois vus auparavant. LOT tire son épingle du jeu sur sa façon de les aborder.

Prenons le niveau aquatique. Dans un quelconque jeu de la même époque, le joueur se serait retrouvé à combattre sous l'eau de méchants poissons ou autres raies avant de terminer son chemin contre un boss quelconque. Dans LOT, rien de tout ceci. Le niveau démarre en plein air, tandis que Landis vole au-dessus de la surface de l'eau, matérialisée ici sur plusieurs plans grâce à un scrolling parallaxe du plus bel effet. Des chevaliers volants arrivent, bientôt suivis par des embarcations où des guerriers armés pointent leurs flèches en direction du héros. Peu après, c'est un dragon des mers qui tentera de brûler Landis de ses flammes incandescentes. Débarrassé de l'horrible créature, le chevalier arrive devant une cascade d'où sortent des vagues d'ennemis ; pas de doute, il y a une grotte cachée par le flot qui s'écoule sous ses yeux. Landis avance prudemment. Son intuition était bonne, une cavité a été creusée ici. Il continue timidement mais arrive bientôt au bout du chemin. Plus moyen d'avancer, à moins de plonger dans l'eau, mais une pieuvre bloque l'entrée du canal souterrain. Tant pis, elle ne fera pas long feu. Là, le scrolling s'accélère, simulant l'urgence, le manque de souffle du héros. Il faut alors slalomer et percer son chemin entre les plates-formes sans oublier de se débarrasser des ennemis qui barrent le passage. Enfin, la lumière, un passage vers la terre ferme. Le canal débouche sur la forteresse ennemie. Encore quelques pas, le général ennemi l'attend dans une pièce fermée. Il se jette dans l'eau qui inonde la pièce, pour réapparaître sous la forme d'une créature hideuse...

Voilà comment se déroule un niveau dans LOT, dans un enchaînement de décors collant toujours au thème de départ, et moults changements de scrolling. La description ci-dessus n'est qu'un petit aperçu du jeu ; que dire de l'ascension du volcan avant de finir dans le cratère de ce dernier, de l'attaque des insectes géants du désert, de l'assaut du château dans le ciel... Et toujours avec cette musique magistrale qui renforcent l'ambiance de ses riffs diaboliques...



La mise en scène des niveaux est diablement efficace.

- Onihyde -

Merci à Redfield1 pour les scans

En conclusion

Lords of thunder figure dans le top 5 des shoot'em up de la PC Engine, un monument comme seule la console de NEC pouvait en offrir en son temps. Ne pas posséder ce jeu dans sa ludothèque est un sacrilège, un crime de lèse-majesté !

En restant objectif, on pourra quand même lui reprocher certains bruitages moyens et un niveau de difficulté un peu trop abordable en mode normal, surtout quand on a trouvé l'arme la plus efficace du jeu. Car, oui, parmi les 4 armures proposées, on s'aperçoit que l'une d'elle ressort du lot. À vous de la trouver !

Le jeu a bénéficié d'une sortie américaine sous le titre Lords of thunder. Les quelques textes sont donc localisés en anglais, mais on perd la douce voix digitalisée de la vendeuse qui nous accueillait et nous

remerciait du passage dans son échoppe dans la version japonaise.

Possesseurs de SUPER CD-ROM², il vous faut ce jeu, le royaume de Mistral en dépend (et votre culture vidéo ludique aussi...) ! Pour les autres, sachez qu'une version Mega CD existe, et que le jeu est ressorti sur la console virtuelle de la Wii ! À bon entendre !

Up !

- Un must have du shoot'em up, tout simplement
- Des musiques cultes

Down !

- Certains bruitages à la ramasse
- Relativement facile

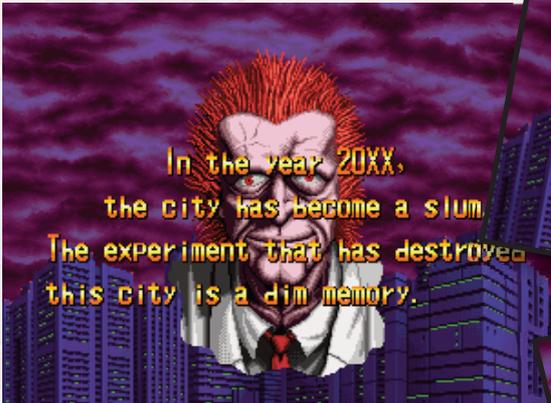


MUTATION NATION
 Editeur : SNK
 Développeur : SNK
 Support : Neo-Geo
 Année : 1992
 Genre : Beat'em Up
 De 1 à 2 joueurs

MUTATION NATION

Nom de Zeuuuus

Ca vous l'avez dit, Doc ! Non seulement vous venez de réduire en cendre une ville entière, mais comme si cela ne suffisait pas, les survivants se sont transformés en mutants sanguinaires ! Franchement, vous étiez un peu plus doué en mécanique ! Bon c'est pas grave, on va faire comme si on n'avait rien vu, je vais aller nettoyer tout ça !



RedHead Brown...

Non mais en plus c'est quoi cette coloration de cheveux, vous croyez que c'est le moment d'essayer de se rajeunir ? Bon allez, assez bavardé, j'appelle mon pote Wesley Snipes et on va remettre la ville sur pied !



20XX...SLUM

Vous voici fraîchement débarqué dans les rues de la ville dévastée, pour tenter de remettre un peu d'ordre dans tout cela.

Vous aurez compris que Mutation Nation n'est pas une nouvelle adaptation d'un jeu de Uno, mais un bon vieux Beat'em All des familles. Dans ce jeu, votre tête ne vous servira à rien (quoiqu'un bon coup de boule de temps en temps...) et vos poings seront vos meilleurs alliés.



Racaille, rends-moi mon portefeuille...

Six niveaux sont à parcourir, proposant des environnements tous différents les uns des autres. Vous devrez donc parcourir les rues de la ville jusqu'au musée, puis faire une petite ballade sur le port qui se terminera dans un club de striptease. Le lendemain, une longue ballade sur l'autoroute vous dégrisera de l'alcool de la veille, puis vous emmènera jusqu'au parc pour prendre en photo les écureuils. Un moment culturel ensuite avec la visite d'une usine et des égouts de la ville, pour terminer en beauté par une petite sauterie réunissant tous vos meilleurs amis !

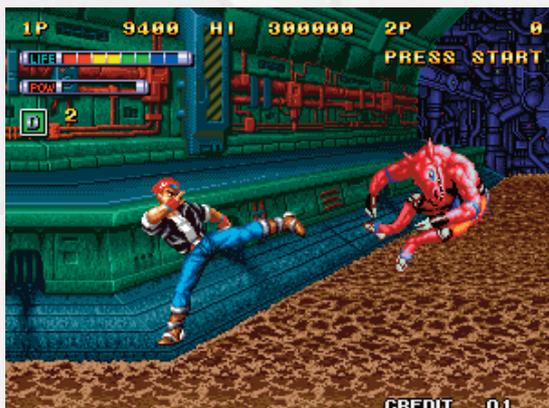
Plutôt sympa en apparence, ce programme ne sera pas de tout repos.



Beau comité d'accueil

Comment ça marche ?

Un jeu comme celui-ci ? Très simplement, voire même de façon très basique. Un bouton pour frapper, un bouton pour sauter. Ensuite il existe différentes combinaisons : les enchaînements de coups ne seront pas les mêmes si vous dirigez la manette vers haut/bas ou gauche/droite, il est également possible de donner des coups de pieds en sautant. De plus, en appuyant simultanément sur les deux boutons, vous pourrez exécuter un uppercut, bien pratique lorsque l'on se trouve encerclé.



Oh, il venait juste vous souhaiter la bienvenue !

Bref, tout cela est très classique comme vous pouvez le constater. Mais en fait, l'originalité n'est pas le point fort de ce jeu, qui ne prétend pas le moins du monde révolutionner le genre...

En gros drogué que vous êtes, vous trouverez éparpillées tout au long des niveaux, différentes pastilles qui vous apporteront un peu d'aide. Au nombre de cinq, elles vous redonneront toutes un peu d'énergie et pour la plupart un pouvoir plus ou moins destructeur. Quatre pouvoirs sont disponibles, et pour les enclencher, il vous suffira de laisser appuyé le bouton de frappe. Attention toutefois de ne pas en abuser, sous peine de consommer un peu trop d'énergie et de vous fatiguer inutilement.

Les ennemis que vous rencontrerez sont assez réussis, du moins pour leur côté écœurant, et sont assez originaux. Entre les hommes crustacés, les hommes rats et autres bizarreries, vous devrez frapper dans le tas. Et comme dans tout conte de fées qui se respecte, tout finira dans le sang et les trippes.

Comme tout beat'em All qui se respecte, la répétitivité de l'action sera de mise. Mutation Nation ne déroge pas à la règle, les combinaisons peu nombreuses feront que vous ne passerez sûrement pas des heures d'affilée sur ce jeu. Non pas que ce soit un gros reproche, car mieux vaut peut-être y revenir plus régulièrement mais moins longtemps que l'inverse. Et je pense que ce sera le cas, car le gros point fort de ce titre est justement son côté défoulant. Entre les pouvoirs, les coups et les ennemis qui explosent dans un concert de tripes, ces petites parties vous défouleront énormément.

Quel plaisir de revenir sur ce jeu après une dure journée de travail !



Allez hop, un bon coup de Karcher...

De plus il faut relativement peu de temps pour en faire le tour (c'est un jeu d'arcade ne l'oublions pas), ce qui en fera donc le compagnon idéal de vos fins d'après-midi.

petit Boss Illustré



Par le pouvoir du crâne ancestral



Voici 3 exemples de pouvoirs que vous pourrez utiliser au long du jeu. Attention toutefois, ils sont en nombre limité, sous peine d'entamer sa jauge de vie...



Que vaut-il, 18 ans après ?

Eh oui, ce jeu est vieux ! Sorti en 1991 en arcade, puis l'année suivante sur Neo.Geo, il a dû subir le poids des années, non ?

Pas tant que ça finalement. Graphiquement les décors sont très détaillés, et le côté post-apocalyptique très bien retranscrit. Tout est très coloré, du magnifique coucher de soleil sur le port à l'ambiance glauque de l'usine.



Ca sent bon l'air marin par ici...

Musiques et bruitages sont toujours de bon niveau. Les thèmes à la guitare électrique resteront dans vos têtes un bon moment.



... et là beaucoup moins !

can't touch this !



Votre coéquipier ne dispose malheureusement pas d'une panoplie de coups qui lui est propre. Si ses mouvements sont différents, le résultat à l'écran sera le même, tout comme sa prise en main. Seule compensation : son look à la MC Hammer...

Côté jouabilité, même si le personnage répond bien, on ne pourra que regretter quelques bugs ici et là venant de temps en temps gâcher le plaisir de jeu. A vous de les découvrir et d'en tirer partie.

Le seul gros défaut que je pourrais trouver à ce jeu reste le manque d'originalité des ennemis. En effet ce sont souvent les mêmes sprites, revenant sous différentes couleurs, qui viendront vous barrer la route. Ce défaut étant plus ou moins propre au genre, n'en tenons pas trop rigueur à Mutation Nation.

Bref, en un mot comme en cent, les mutants, c'est bon, mangez-en ! (original comme fin, je sais !)

En conclusion

Un bon défouloir qui, s'il ne révolutionne pas le genre du jeu de frappe, remplit sa tâche à merveille. Simple et efficace... Enfin simple, c'est vite dit, car s'il n'est pas d'une difficulté extrême, ne comptez pas le terminer non plus à votre première partie.

Le temps n'a pas eu raison de Mutation Nation, et aujourd'hui, les seuls défauts que nous pouvons reprocher à ce jeu sont les mêmes qu'à sa sortie : des ennemis un poil répétitifs, quelques bugs de collision et un manque de personnalité flagrant face à la concurrence de l'époque... Mais pour un genre trop peu représenté sur la NEO.GEO, arrêtons de faire la fine bouche et profitons-en, tout simplement !

Up !

- L'ambiance post-apocalyptique
- Le côté gore bien mis en avant...
- ...mais pas à l'excès non plus
- Les musiques
- La prise en main rapide et efficace

Down !

- Quelques bugs agaçants
- Pas assez de coups
- Aucune innovation, tout est terriblement classique

Shupmaster, nettoyeur mutant...



GAROU :
Mark of the Wolves
 Éditeur : SNK
 Développeur : SNK
 Support : Neo-Geo
 Année : 1999
 Genre : Baston
 De 1 à 2 joueurs

1999 fut une année particulièrement prolifique en matière de Baston 2D. Tout d'abord avec l'arrivée de Street Fighter III Third Strike sorti tout droit des studios Capcom, mais aussi par la riposte quasi immédiate de SNK, préparant une séquelle tonitruante de Fatal Fury, un an après l'excellent Real Bout Fatal Fury 2.



Entrée en matière !

L'épisode se passe une dizaine d'années après l'affrontement qui avait opposé Terry à Geese Howard. Après la mort de ce dernier, Rock Howard, son fils, fut recueilli par Terry, qui le prit alors sous son aile. Afin d'en savoir plus sur son père, Rock participe au tournoi organisé par Kain R. Heinlein...

Encore une histoire prétexte à la baston pure en somme, mais plutôt bien tournée.

Une fois de plus, chaque personnage a une histoire propre, plus ou moins approfondie.

Juste pour nous mettre dans le bain, SNK nous a concocté deux introductions alternatives, à la manière d'un Last Blade 2.

- La première, axée sur Rock et Terry, fait office de flash-back, retraçant certains faits marquants, du final de Real Bout Fatal Fury jusqu'à aujourd'hui, le tout sur des tons sépia.

- La seconde est, je dirais, plus classique, avec un défilé habituel de personnages, très typé 70's, rappelant même l'opening de Cowboy Beebop !

Au menu des festivités, un mode story, qui propose d'enchaîner les combats contre le CPU, un mode Practice bien fourni, le mode Versus (une grande première dans la série Fatal Fury), l'éternel mode Option, mais aussi le mode Survival, qui reprend le même principe que celui qui était déjà présent dans Real Bout Fatal

Fury 2, à savoir, une sorte de Time Attack avec diverses pastilles de bonus/malus à récupérer pendant les combats, le joueur ne disposant que d'une vie (impossible de continuer en cas de défaite, donc).

On efface tout et on recommence !

...ou presque!

Au cœur d'une grille de douze combattants, Terry est l'unique rescapé de la série, le reste étant constitué de nouveaux venus. Ces derniers proposent des styles de jeu aussi variés qu'intéressants, voire efficaces.

Côté character design, une fois n'est pas coutume, SNK nous a gâtés en concoctant un roster des plus éclectiques.

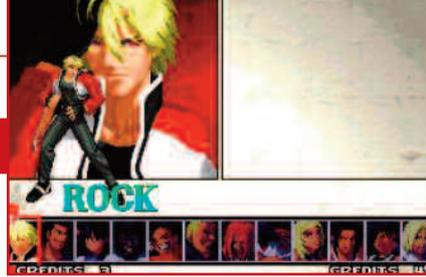
À noter que le style général est beaucoup moins typé "cartoon" que dans les Real Bout. Les tons sont moins flashy (mais jamais fades), peut-être pour renforcer l'aspect dramatique de l'histoire.

Beaucoup regretteront l'absence d'anciens personnages, comme par exemple ceux qui ont fait la légende de la série : Mai Shiranui, Andy, Joe Higashi...

Voici une belle prise de risque de la part de la firme, qui a clairement refusé de tomber dans les travers de la facilité.



Du sang neuf dans le roster



The Griffon, le catcheur qui, même s'il ne dispose pas de combos très étudiés, inflige d'énormes dégâts lors de ses chopes, et c'est rien de le dire !

Pour la petite histoire, il compte gagner le tournoi afin d'aider les orphelins de son village. Combattant au grand cœur, donc !



Les deux fils de Kim Kaphwan, pratiquant le Taekwondo. Oui, c'est bien eux qui venaient vous narguer, juste après une défaite contre leur père, dans les Real Bout Fatal Fury !

Kim Dong Hwan, aussi narquois et arrogant qu'expert en électricité, possède un jeu très aérien et se paye même le luxe de pouvoir prendre appui sur les extrémités de l'écran.

Kim Jae Hoon, bien plus calme et respectueux que son frère, distribue des coups de tatanes enflammées. Ce dernier a adopté un style assez proche de celui de son père.



D'autres combattants assez complexes font leur apparition. Par exemple **Gato**, pratiquant le Kung Fu et grand frère d'**Hotaru**. Il dispose d'une large palette de coups de feintes.

Un perso qui fera assurément le bonheur des techniciens.



Hotaru, sa sœur, très complète, peut sans complexe se la jouer Shoto et corps-à-corps à la fois. Elle peut aussi s'avérer très agaçante dans les airs. Ne vous fiez donc pas à son côté "frêle petite fille".



B. Jenet, la pirate frenchy assez rapide et aérienne. Ne vous laissez pas amadouer par son côté sexy, c'est un perso assez puissant. Elle dispose d'une furie cachée très efficace.



Avec **Kevin**, on tient le top tiers du jeu. Ses coups qui font flotter l'adversaire dans les airs laissent pas mal d'opportunités de combos en juggles et autres joyeusetés, donnant tout son sens au vieil adage "quand y en n'a plus, y en a encore" !



Dans la famille des casse-couilles, je demande **Hokutomaru**, un petit ninja qui ne tient pas en place, multipliant téléportations sournoises et shurikens à gogo.

Elève d'Andy, on peut reconnaître le style du maître lors de certains de ses coups.



Quant à **Marco**, il pratique le Kyokugenryu Karate, style créé par Takuma et adopté par toute sa famille (même mamie s'y est mise). C'est un personnage très complet qui peut se révéler très agressif lors des pressings. Il dispose d'un excellent dragon punch et d'un casse-garde quasi instantané.



Freeman est le psychopathe "dark" du jeu, et dispose de coups de griffes ("slashes") enchaînés de façon aérienne ou au sol à la manière d'un lori Yagami. Il peut s'avérer très efficace et nerveux.



Terry, le seul, l'unique, le vrai, qui s'est fait relooker pour l'occasion, et quel look !

Un cuir authentique, tee-shirt près du corps, blue-jeans, chaussures de ville, le tout porté les cheveux dans le vent : la grande classe ! Il retrouve les mêmes coups que par le passé, le Rising Tackle en moins, Terry l'ayant légué à **Rock**. (qui a aussi hérité des coups de son père). Cependant, Terry a acquis une furie devenue culte aux yeux des joueurs : le Buster Wolf !



En guise d'avant-Boss, **Grant** fait son apparition. C'est une montagne de muscle, dotée d'une allonge sans précédent et d'une puissance à en faire frémir Chuck Norris himself.



Le boss final est l'oncle de Rock. Il se nomme **Kain R. Heinlein** et manie des flammes mauves. Vif et puissant, c'est la seule personne qui pourra éclairer Rock sur ses racines et tout ce qui en résulte.

Pour l'affronter, il vous faudra récolter une moyenne de AAA tout le long de votre périple.

Lors du round décisif, il sera constamment en zone de T.O.P. (j'y viendrai plus loin dans le test)



1) Gameplay

Concernant le gameplay, il a été entièrement revu. Seul le système de jauges de furies est resté.

Le S. Power (Super Power) pour les furies de niveau 1, réalisable avec la manip appropriée et A ou B.

Le P. Power (Potential Power) pour les furies de niveau 2, réalisable avec la manip appropriée et C ou D.

Le système de plans a été abandonné pour laisser place à un affrontement plus direct.

La disposition des boutons a donc changé. Exit, donc, le bouton dédié au changement de plan, et place à une config semblable à celle de Fatal Fury Special et KOF (A,B pour les Lights et C,D pour les Strong).

Chaque perso dispose d'un dash (avant x 2) et d'un back dash (arrière x 2). Ce dernier a des frames d'invincibilité, il est donc possible d'esquiver certaines furies avec.

Plusieurs types de sauts sont réalisables : saut court, long et très long pour certains persos comme B.Jenet et Dong Hwan (ce dernier peut aussi prendre appui sur les extrémités de l'écran à la manière d'une Chun Li). Les chopes se font avec avant ou arrière +C, au corps à corps. Certains personnages, comme Griffon, peuvent enchaîner la suite une fois l'adversaire au sol.

• OVER THE T.O.P. !

Une zone de T.O.P. (Tactical Offensive Position) a fait son apparition.

Elle se distingue par une zone blanche que l'on peut placer où bon nous semble sur la jauge de vie, juste après le choix du perso.



Quand le niveau de votre jauge de vie se situe dans cette zone précise au cours du combat, elle vire au rouge. Votre perso va alors clignoter et devenir plus puissant, faisant 25% de dégâts supplémentaires à chaque coup porté.



Le Haishokoken de Marco est particulièrement jouissif.



Un Griffon dans le T.O.P. est un Griffon dangereux ! Ses chopes parlent d'elles-mêmes.

Aussi, il bénéficie d'un coup supplémentaire réalisable avec C+D (coup plus ou moins intéressant selon les persos).

Ce n'est pas tout, lorsque vous êtes dans cette zone de T.O.P., vous vous régénérez progressivement, jusqu'à la limite maximum de cette dernière.

Tous les avantages cités ci-dessus perdront effet une fois votre jauge de vie revenue dans la zone normale (jaune) !

Contrairement à la version MVS, la version Neo-Geo offre l'avantage de pouvoir régler la taille de la zone de T.O.P., ce qui influe directement sur le pourcentage de dégâts.

- La seconde taille (un peu moins longue que celle de base) inflige un bonus de 50% de dégâts.

- La troisième taille (la plus petite) quant à elle, offre un bonus de 75% de dégâts.

Pour cette dernière, il est impératif de la placer en début de jauge. Elle est tellement réduite qu'un simple coup spécial suffit à la faire disparaître, donc autant mettre les chances de son côté et être sûr de pouvoir l'utiliser un minimum, du moins essayer.

Un Terry complètement "on fire", déclenchant son très puissant Buster Wolf. Kain qui vient alors d'entrer dans sa zone de T.O.P. risque, à son tour, de faire très mal...

• JUSTE-DÉFENDS TOI !

Nous arrivons à l'un des points les plus importants du gameplay : le bien nommé "**Just Defense System**" ou l'action de mettre sa garde au dernier moment. Le joueur est alors "Just Defended".

Contrairement à la garde classique, ce système permet au joueur de pouvoir contre-attaquer sans attendre un quelconque temps de recovery.

À ce moment, il se produit ce que l'on appelle le "**Guard Cancel**" : contre-attaquer derrière un J.D. alors qu'on se fait presser.

Ces J.D. peuvent s'enchaîner successivement en réitérant la manip (arrière, arrière etc.) et autant de fois que possible, ce qui est pratique contre certains furies et autres multi hits. A noter que lors d'un J.D., votre perso récupère un peu de vie et énergie à chaque coup bloqué, ce qui est loin d'être négligeable...

Pour finir, le Just Defend est réalisable dans les airs, ce qui peut avantager les personnages à furies aériennes, comme Kim Dong Hwan par exemple, contre qui il faudra réfléchir à deux fois avant de balancer un Raging Storm (ou autre coup anti air) pour le contrer alors qu'il saute.



B.Jenet est la seule à avoir une furie spécialement enclenchable en Guard Cancel, et tout ce qu'on peut dire c'est qu'elle en surprend plus d'un !

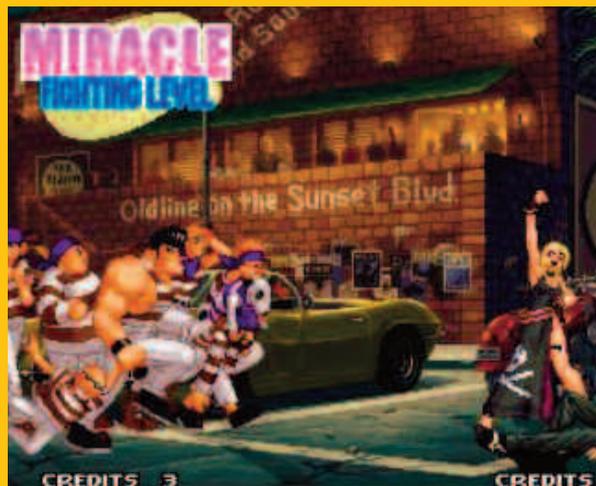


Kim en pleine démonstration de "Air Just Defend". C'est Freeman qui va déguster !



Terry en plein multi Just Defend sur la furie de Kain, ce qui lui permet de récupérer pas mal de vie et d'énergie dans la foulée.

Les évaluations



Le système de notations présents dans les Real Bout Fatal Fury, sont de retour : Elles influenceront toujours sur votre score, ainsi que votre Rang de fier combattant.

C'est leur avis

Chapp

Garou : Mark of the Wolves est un excellent exemple pour illustrer le savoir-faire SNK en matière de jeux de baston : gameplay précis, nerveux et profond, réalisation technique de haute volée, personnages charismatiques et attachants, durée de vie incalculable en versus, autant d'éléments qui, lorsqu'ils forment un tout cohérent comme c'est le cas ici, transforment l'expérience du joueur en quelque chose de marquant.

Pas assez de personnages, leur taille n'est pas ce qui se fait de plus grand sur la console, Just Defend fortement inspiré du Parry de Capcom : on peut toujours essayer de voir le verre à moitié vide. Cependant, ce point de vue ne peut être adopté ici car ce serait oublier tout le reste : le verre est tellement plein qu'il est impossible de le voir autrement. Les regrets de certains sont plutôt l'expression d'une très grande exigence.

Or, il n'est possible de se montrer aussi exigeant que devant un très grand jeu.

ANGL-

J'avais prévenu Raphoon, mais il a quand même insisté pour que je donne mon avis. Car si je suis sincèrement convaincu de l'excellente qualité de Mark of the Wolves, à tous points de vue, il ne m'a bizarrement jamais fait plus d'effet que ça.

C'est probablement l'un des titres que j'ai acheté puis revendu le plus de fois dans ma vie de joueur. Mais à chaque tentative, il me manquait quelques choses. Globalement, le charme à l'ancienne d'un Fatal Fury 3. Visuellement, des personnages originaux et accrocheurs. Au niveau du gameplay, de l'innovation après tant d'années d'orgie en terme de combat 2D.

Il paraît que l'animation était d'une qualité extraordinaire... il faut croire que ce fût trop peu pour retenir pour mon attention.

Sans compter qu'à l'époque de sa sortie, je ne voyais que par King of Fighters 2000 côté 2D, et que mon intérêt pour Virtua Fighter et Tekken grandissait au fil des épisodes... Il n'en fallait pas plus pour que je passe à côté, et ne fasse définitivement pas partie des adeptes de Mark of the Wolves. Cela dit, essayez-le hein, je suis sûr qu'il est très bien. Si.



Marco en plein Cancel Move.

• CANCEL MOVES

Le Cancel Move est l'action d'annuler un coup spécial en cours de mouvement par la simple pression d'A+B. Le personnage dédouble ses patterns d'animations légèrement bleutées.

Le principal intérêt de cette action est d'utiliser le premier Hit annulé comme starter, ce qui permet d'enchaîner derrière. Par exemple avec Terry : Power Dunk > Cancel Move > Buster Wooolfff ! (vous pouvez même ajouter un autre Power Dunk annulé derrière le premier si ça passe en Counter Hit).

Le Cancel Move peut aussi s'effectuer dans le vide loin de l'adversaire (ce qui n'a que très peu d'intérêt, si ce n'est de faire grimper sa jauge d'énergie).

• FEINT MOVE

Le Feint Move consiste, comme son nom l'indique, à feinter l'adversaire en prenant le début de la pose d'un coup spécial ou d'une furie, par la pression d'avant+A+C ou bas+A+C. Jusque-là, rien d'exceptionnel.

Là où ce petit jeu devient intéressant, c'est qu'on peut aussi briser les temps morts des coups de base (y compris les balayages) grâce à cette action.

Il est alors possible de placer plusieurs feintes en plein pressing, et selon le "skill" du joueur, ça peut monter très haut. Voilà ce que ça donne par exemple avec Dong Hwan dans le coin : D, avant + A + C, dash, D, Bas + A + C, dash, D, avant + A + C... et on peut bien entendu mixer avec une furie.

À haut niveau, ce genre de pressing est non seulement utilisé pour faire paniquer l'adversaire, mais aussi pour provoquer le Guard Crush. (porte ouverte aux fantasmes les plus fous des combattants)

Attention, toutefois, ce genre de combos demande pas mal de rigueur d'exécution, c'est du très haut niveau, je le répète. Donc apprenez déjà à faire un simple Just Defended pour débiter.

Quoi qu'il en soit, pas mal de très bons joueurs n'utilisent pas forcément les feintes, et c'est là que l'on voit toute la richesse de Garou, qui propose pas mal de directions vers lesquelles évoluer.

Bonux !

La cerise sur le gâteau (ou Gato au choix), c'est de pouvoir chambrer son adversaire après un round et exprimer ainsi toute la jubilation qu'on a eu à lui botter les fesses en déclenchant des poses de victoire cachées ! Et ça peut aller du très humble au très énervant ! Manip ? Avant+Start ou Arrière+Start juste après le K.O.

• LE CASSE GARDE BASSE

Ce mouvement classique des jeux de baston est réalisable en appuyant sur A+B.

Le perso fait alors un petit saut et tatane celui qui est en garde basse.

• Bon à savoir :

En mode versus, le joueur le moins bon peut aussi avoir ses chances.

- S'il prend Beat by 10, au match suivant :

Sa jauge de power augmente lorsqu'il provoque son adversaire.

- S'il prend Beat by 20, au match suivant :

Il commence le match en P. Power

- S'il prend Beat by 30, au match suivant :

Sa jauge de power se remplit plus vite

- S'il prend Beat by 40, au match suivant :

Sa jauge de power se remplit petit à petit automatiquement

- S'il prend Beat by 50, au match suivant :

Il est constamment dans le T.O.P.



Pastilles Bonus du mode survival.



Just Defended, un "Parry" inversé en quelque sorte.



Une belle occasion de placer la furie de Jae Hoon.



Big Fall : Plus dure sera la chute !!!



Raging Stooooorm !!!

2) Réalisation

La première chose qui saute aux yeux lorsqu'on commence à jouer, c'est cette fluidité.

L'animation est tout bonnement excellente, à tel point qu'on ressent la puissance de chaque coup porté.

Chaque pattern semble avoir été étudiée, mesurée de façon à obtenir le résultat parfait, sans pour autant tomber dans la surenchère d'animations inutiles.

Rien que le kimono de Marco et les effets d'impact en disent long sur la masse de travail effectué.

Ensuite vient la contemplation, c'est le mot, car on pourrait rester des heures devant chaque décor comme devant des peintures, à y parcourir chaque détail, faire sa mégère et observer ce que font les badauds, leur inventer des histoires et y découvrir les clins d'oeil dissimulés...



Le stage de Kim Jae Hoon est l'un des plus sympas du jeu.

Bref, y a pas un stage à jeter, c'est varié, coloré, ça bouge merveilleusement, on voit que les graphistes se sont fait plaisir ! Les tons utilisés tantôt chauds, tantôt froids, retranscrivent bien les différents moments de la journée, ainsi que les différentes ambiances.

Les artworks sont excellents et très soignés. Normal me direz-vous, c'est Tonko qui s'y est collé. Soit dit en passant, on lui doit aussi les arts des Last Blade.

Côté BGM, on est là aussi servis comme des rois.

Les thèmes sont plutôt variés, certains doux, d'autres entraînants ou inquiétants, mais jamais chiants. On en a pour notre argent.

D'ailleurs en parlant d'argent, je me demande si SNK a payé des droits d'utilisation, pour le thème de Rock Howard (calqué sur le refrain du morceau Children de Robert Miles).

Les bruitages ne sont pas en reste, ils apportent même un plus indéniable, contribuant à l'aspect violent des combats. Les bruits de baffes sont variés et puissants (dignes d'un Real Bout).

Les digits vocales marquent bien le caractère des persos, comme d'habitude avec SNK, qui a ressorti d'excellents doubleurs dont quelques-uns ayant déjà travaillé sur la série des The Last Blade et The King of Fighters

-RaphooN-

En conclusion

Il est des jeux qui inspirent le respect.

Mieux, certains d'entre eux sont capables de marquer une vie de joueur, de par leur âme, leur univers cohérent et attachant ainsi que leur gameplay inoxydable.

SNK l'a bien compris, et nous offre ici l'ultime volet de Fatal Fury, sur Neo-Geo. Garou : Mark of The Wolves est un bijou dont il serait dommage de se priver. Tout simplement parce qu'il résume à lui seul ce qui caractérise la SNK touch, à savoir du travail d'orfèvre à tous les niveaux.

On pourrait lui reprocher son manque de persos, mais leur profondeur de jeu a déjà de quoi occuper nos longues soirées d'hiver !

Que dire de plus, si ce n'est que dix ans après sa sortie, Garou : Mark of the Wolves est resté une référence en la matière.

Un succès amplement mérité.

Up !

- Une animation sans faille
- Graphisme au top
- Gameplay inoxydable
- Personnages charismatiques
- Accessible mais aussi très technique

Down !

- Seulement 14 personnages (Où sont passés Blue Mary, Joe Higashi et Mai Shiranui ?)
- On en veut toujours plus !



PROJECT-X
 Editeur : Team 17
 Développeur : Team 17
 Support : Amiga
 Année : 1992
 Genre : Shoot'em Up
 De 1 à 2 joueurs



"A classic by TEAM 17"

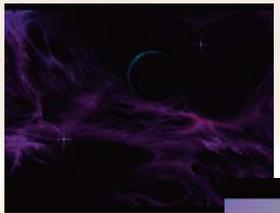
Hum, Team 17, Project X ... je vois déjà les regards lubriques soudainement intéressés par cet article. Eh bien non messieurs, rangez bien gentiment vos mains dans vos poches, ici il n'est nullement question de choses réservées à un public adulte, mais bel et bien d'une légende du shoot'em up !

Sorti en 1992 sur Amiga puis adapté deux ans plus tard sur PC, Project-X est un shoot'em up horizontal tout ce qu'il y a de plus classique dans son déroulement. Aux commandes de votre vaisseau spatial, vous allez devoir annihiler une horde d'aliens. Super original, c'est toute l'histoire du shoot résumée dans cette phrase. Mais qu'importe le scénario, pourvu que l'on ait le stick.



Ce n'est pas sale !

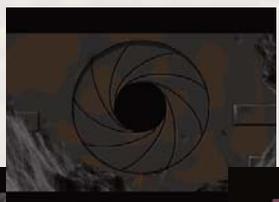
Petit voyage intergalactique
Rapide résumé de votre petite virée spatiale...



L'espace...



...ses entrailles...



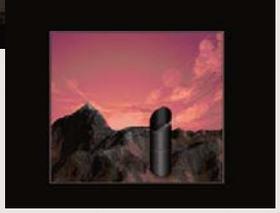
...son.....trou !



La surface de la planète...



...sa thalasso...

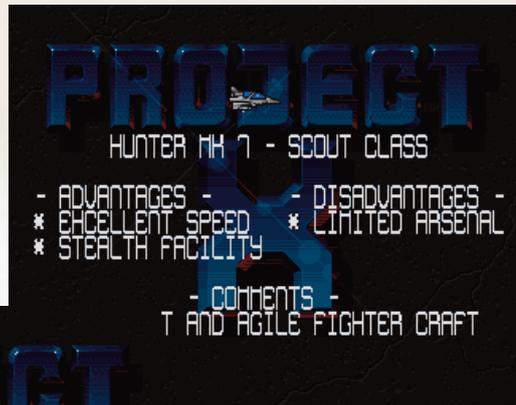


...son niveau surprise !

Première prise en main

Tout d'abord vous devrez sélectionner votre vaisseau parmi les trois disponibles. Le premier sera très rapide et maniable, mais proposera un arsenal moins important que le second qui sera lui un peu moins rapide, alors que le troisième sera le moins agile mais le mieux armé.

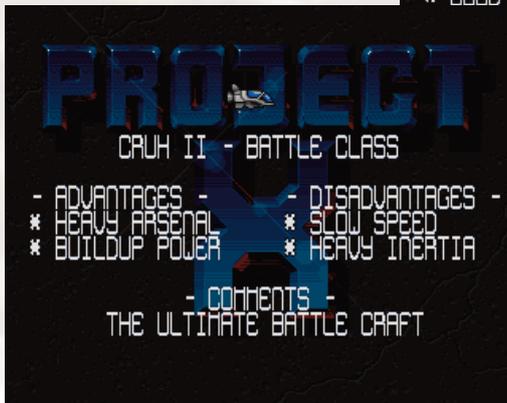
Bref à vous de sélectionner celui qui correspond le mieux à votre façon de jouer. La prise en main de ces vaisseaux est réellement différente, la faute à une inertie plus ou moins prononcée.



...le plus rapide !



...le plus équilibré...



Le plus lent mais le mieux armé...

Let's go pour le premier niveau

Premier point « choquant » : l'absence de musique. C'est un des points qui font la différence avec les autres jeux du genre, l'ambiance est portée non pas par des compositions mais par un bruit de fond, en relation avec le niveau traversé. Original, cela permet de maintenir une atmosphère pesante sur le jeu. Ce bruitage de fond est soutenu en contrepartie par les tirs de lasers, les explosions ainsi que les voix de l'ordinateur de bord, vous indiquant de nouvelles améliorations d'armes disponibles, ou donnant quelques alertes sur l'environnement du joueur.

La première horde d'ennemis passée, voici déjà le premier item d'amélioration, un « P » permettant de faire un choix parmi les différentes armes disponibles. A la manière d'un Gradius, un certain nombre d'items vous permettra de modifier et/ou d'améliorer l'arme en cours. Et ces armes sont nombreuses : le tir classique, le tir vertical, les missiles, le plasma, le magma, le laser. A ces armes s'ajoutent l'amélioration de la vitesse ainsi qu'un bouclier temporaire (oui tout cela fait très Gradius). Certaines armes seront indisponibles suivant le vaisseau, tandis que d'autres seront plus ou moins upgradables.



Le moindre contact est fatal



Cette longue séquence d'astéroïdes mettra vos nerfs à rude épreuve

Ce premier niveau prend place dans l'espace. Le but étant de gagner la planète ennemie, il faudra faire face à quelques hordes de vaisseaux ainsi qu'à un champ d'astéroïdes. Très classique, ce niveau fait office de mise en bouche. Mais déjà un second point frappe le joueur, l'extrême difficulté du jeu ! Et croyez moi, ce n'est que le commencement...

La fin du niveau est bien évidemment l'occasion de faire intervenir un boss. Mais contrairement à certains jeux dans lesquels on trouve une surenchère de tirs, des vaisseaux énormes et une difficulté insurmontable, ceux de Project-X sont ... ridicules ! Ridicules comparés à certains ennemis « classiques » du jeu, mais aussi au niveau difficulté. Une astuce consiste d'ailleurs à se débrouiller pour avoir une amélioration d'invincibilité en arrivant à la fin de chaque niveau, et ainsi les boss ne dureront pas plus de cinq secondes. Un petit peu dommage pour la mise en scène mais un grand soulagement pour les nerfs des joueurs.

La planète de glace

Le second niveau correspond à l'arrivée de votre vaisseau sur la planète ennemie. Ce stage vous fera survoler l'astre pour vous faire découvrir un environnement glacé, à base de teintes bleutées, d'une beauté largement supérieure à ce que proposait le niveau précédent. Les ennemis complètement différents vous attaqueront sans cesse tout au long du niveau. Il est bon de noter que chacun des niveaux présente des ennemis différents, un bon point évitant la monotonie. Vous aurez donc l'occasion de détruire entre autre des missiles géants et de traverser un orage glacial. Le souffle du vent bercera vos oreilles jusqu'à la fin du niveau, d'où vous pourrez donc accéder au troisième en vous enfonçant dans les entrailles de la planète.



Un boss ?? Non, un "simple" ennemi



Affutez vos réflexes !



Boostez vite votre armement, sinon...



Peut-être vaut-il mieux les éviter ?



Fermez les yeux et attendez que ça passe...

Here comes a new level !!

Héhé, pas tout à fait, car avant de pouvoir accéder au prochain niveau, une phase bonus vous est proposée. Le principe des bonus étant généralement de faire le plein de munitions, vitalité et autres options utiles pour la suite de votre mission, c'est tout naturellement que Team 17 a pris le contrepied et nous propose un niveau relativement imbuvable, basé sur les réflexes du joueur. Vous vous trouvez dans un tunnel avec différents embranchements, et vous devrez le traverser sans vous planter lamentablement sur les parois. Pas très difficile me direz-vous ? Si ! Car cela va vite, très vite, au point que la partie réflexe sera vite supplantée par l'exécution bête et méchante des consignes de votre ordinateur de bord, vous indiquant quand remonter et quand descendre. Cette partie bonus se présentera à présent à la fin de chacun des prochains niveaux.

Une fois cette étape passée, changez de pantalon car nous voici au troisième stage : les profondeurs de la planète Ryxx.

Magma style

Nouvelle surprise et nouveau dépaysement puisque nous sommes à présent au cœur de la planète, dans une ambiance très volcanique. Avec ses teintes rougêtres du meilleur effet, ses nouveaux ennemis de feu, ses éboulements et ses volcans en éruption, voilà sans conteste le plus beau niveau du jeu. Un grand moment pour les yeux, pour les oreilles (un grondement sourd en guise de fond sonore), et pour le cœur (la difficulté toujours aussi prononcée).

Les stages suivants sont plus classiques et moins « tape-à-l'œil ». Une grotte sous-marine dans une ambiance très sombre pour terminer dans un niveau plus métallique, en traversant la base de l'ennemi. Plus classique ne signifiant pas moins léché, le souci du détail fait encore mouche. Très honnêtement, je n'ai jamais réussi à passer le quatrième niveau aussi je n'irai pas plus loin dans mon énoncé (et puis je ne suis pas là pour vous raconter la fin non plus !).



La nature se déchaine contre vous

Bien que la grande difficulté du jeu rende les parties frustrantes, il est à souligner tout de même que ce jeu a été peaufiné comme il se doit par une équipe de légende. Les niveaux sont longs (comptez une dizaine de minutes pour chacun d'entre eux), la jouabilité s'adapte au joueur (si vous venez à bout rapidement d'un ennemi, un second viendra le remplacer illico, ce qui permet de ne pas couper le rythme de l'action). Tout a été réglé dans les moindres détails, entendre les bruits assourdissants des tirs lorsque votre vaisseau est sous l'eau en est l'exemple le plus concret.



Encore un passage délicat

Il n'est pas exempt pour autant de tout défaut. Le premier est comme vous vous en seriez douté la très grande difficulté qui risque d'en décourager plus d'un. Le second n'est pas des moindres non plus, car le côté sonore, si bien mis en avant par l'ambiance sonore, est aussi victime du manque de musique. Les bruitages de tirs sont trop mis en avant, ce qui parfois saoule un peu et nous force à baisser le volume.



un design plus que réussi

Dernier point, le manque de boss dans le jeu donne un peu l'impression d'une suite de niveaux sans autre fin que le changement d'environnement. La lassitude pourrait en gagner plus d'un...

En conclusion

Team 17 signe avec Project-X un des meilleurs jeux de l'amiga, aussi impressionnant de nos jours qu'il ne l'était à l'époque. S'il rebuttera les débutants (et certains joueurs confirmés également), il reste une expérience particulière, véritable démonstration technique de l'époque.

A noter qu'une version « light » a vu le jour l'année suivante. Portant le nom de « Special Edition 93 », elle corrige soit disant le niveau de difficulté général, et ne propose plus les passages les plus difficiles. Une suite haute en couleur et en difficulté a également vu le jour sur Playstation, sous le nom de X2.

Up !

- D'une beauté extraordinaire
- Un armement varié et efficace
- Un vrai challenge de joueur
- Culte, tout simplement

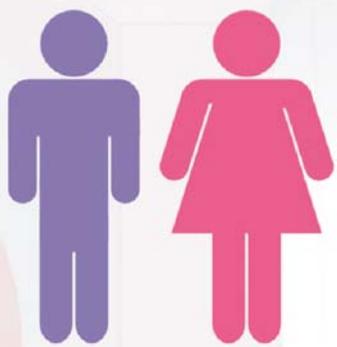
Down !

- Une difficulté exagérée
- les bruitages beaucoup trop présents
- un scénario inexistant (histoire de dire quelque chose)

Shup B.Root



In The Closet



In The Closet

Cuvettes et tranches de vie

Il y a des moments dans la vie...

...où naît l'inspiration. De ceux où vous vous sentez soudainement investi d'un devoir, d'une mission. De ceux où vous vous sentez prêts à tout supporter, à tout assumer. L'instant où j'ai commencé à rédiger ces quelques lignes fût indubitablement de ceux-là.

De la justification

Car ce dossier se veut traiter d'un sujet polémique, dramatique, mais essentiel : le jeu vidéo aux toilettes. Alors pourquoi ? Pourquoi tant de haine et de papier hygiénique ?

Tout d'abord, pratiquer une activité tierce aux toilettes n'a rien d'innovant. Mais il faut vivre avec son temps. Adieu le bon vieux journal du matin, au revoir le traditionnel bouquin. Le jeu vidéo est partout, alors pourquoi pas là ? Il faut vivre avec son temps, on tchattera bientôt directement sur le trône. Certains en sont déjà là, j'ai des noms.



*Et pourquoi pas, hein ?
Non, peut-être pas tout de même.*

Puis, quelques chiffres. Oui, les chiffres parfois ça parle, et souvent ça impressionne. Saviez-vous que l'on passe en moyenne 3 ans de sa vie aux toilettes ? En étant généreux, c'est-à-dire en enlevant un tiers pour les pauses pipi (ce qui est très loin de mon ratio, mais admettons), ça nous laisse tout de même 2 ans. Voudriez-vous perdre 2 ans de votre vie ? J'imagine que non.

Ensuite, connaissez-vous un autre moment de votre vie où vous êtes aussi tranquille ? Aussi serein ? Aussi disponible ? N'est-ce pas le moment opportun pour retrouver un peu d'intimité avec l'un de vos loisirs favoris ?

Enfin, et c'est bien là l'essentiel, j'assume. J'assume pratiquer le jeu vidéo aux toilettes, et en profite pour vous faire partager ici mon expérience en la matière. (C'est le cas de le dire)

Les cas propices (et non pro pisse)

Alors pour commencer, une mise en garde. Ce dossier n'est pas universel. Comprendre par là qu'il ne doit pas s'appliquer à tous les contextes.

Alors quelles en sont les exceptions ?

D'une manière non exhaustive, nous commencerons surtout par citer la pause pipi. Simplement inadaptée de par sa position (pour ce qui est de la gent masculine), mais surtout par sa durée (pour tout le monde). Vous pouvez toujours tricher, mais honnêtement cela amoindrit le plaisir.



Bonne position. Illustration.

Toute pratique du jeu vidéo pendant la gastro-entérite est également à proscrire. Car en cas de gastro-entérite, tout ce qui sort par le bas peut également emprunter le chemin du haut. Même le scoring de votre vie ne mérite pas une séance de nettoyage approfondie du bouton Start. Non, n'insistez pas.

Cette pratique est également, nous pensons, à réserver aux WC privés. Les vôtres, ceux de votre famille ou de vos amis, mais pas vraiment les WC publics. Pourquoi ? Fondamentalement parce que les WC publics, c'est sale et ça pue. Le jeu vidéo ne justifie donc pas, non plus, d'y passer plus de temps.

Pour le reste, tout va bien. Vous l'aurez donc compris, cette pratique est avant tout destinée à la grosse commission, classique. La durée, la résistance ou encore l'aisance de l'exercice sont ensuite laissées à l'appréciation et aux capacités de chacun. Mais comme pour tout sport, tout art martial ou tout exercice intellectuel, gardez en tête qu'un seul remède vous en assurera une parfaite maîtrise : l'entraînement.

Un peu de savoir-vivre (quand même)

Quelques règles élémentaires sont à respecter pour tout Toilet Gamer (je viens de l'inventer) qui se respecte :

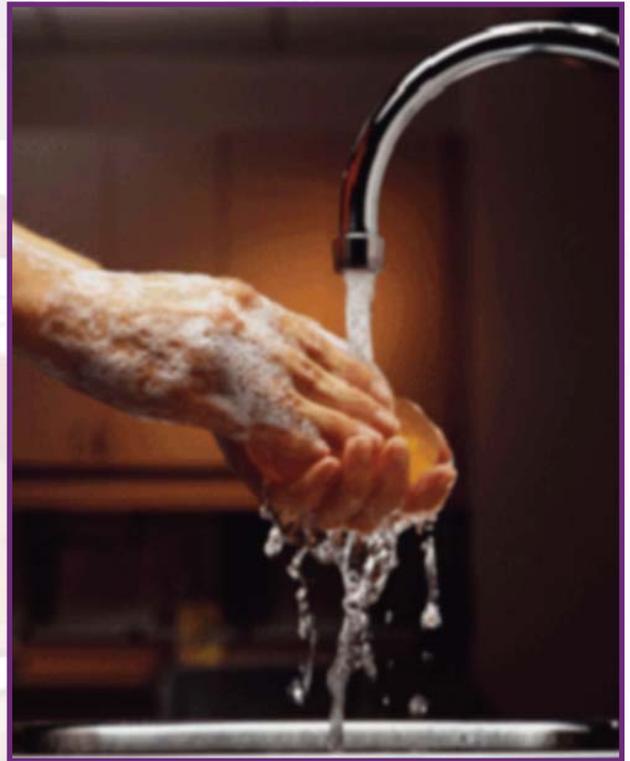
Une fois l'essayage commencé, LE JEU EST FINI. Plus de partie, de scoring, de niveau entre l'essayage et le lavage des mains (sauf si vous ne vous les lavez jamais, bien entendu).

La discrétion est de rigueur. Dans quelques années, cette occupation se sera banalisée. Enfin, je crois. Mais en attendant, afin d'éviter un mur d'incompréhension, gardez ça pour vous.

Dans le même ordre d'idée, le Toilet Gamer s'interdit de bénéficier d'une bonne qualité de son. Volume minimal, voire silence totale selon les toilettes concernées. Trop de son vous compromettrait. Ne pensez pas au casque : un silence prolongé aux toilettes se termine souvent par une porte défoncée.

Pratique la porte fermée est également, de fait, un impératif. Ne faites pas les surpris, on vous connaît.

La règle la plus importante arrive désormais : la priorité reste LA COMMISSION. N'allez pas l'oublier, ou faire une bêtise par manque de concentration. Vous le regretteriez sûrement.



*Garder les mains propres
EST indispensable.*

Le bon support

Question cruciale : sur quelle console allez-vous donc pouvoir pratiquer cet art bientôt ancestral ?

Premier élément, la console portable est tout indiquée. A part quelques petits veinards, cette option sera très probablement la seule possible pour la plupart des lecteurs.

A noter que nous nous cantonnerons, dans ce dossier, aux reines de la catégorie.

Et commençons d'ailleurs par sa majesté, la Game Boy (dans ce dossier, Game Boy sera féminin ou ne sera pas). Et d'emblée, ce n'est pas l'embaras du choix qui manque.

L'éclairage est souvent d'une mauvaise qualité dans les toilettes. Pas que l'on y voit rien, encore heureux, mais tout simplement qu'il n'est pas conçu pour le jeu vidéo. Il arrive souvent au-dessus. Et au-dessus pendant une grosse commission, ça veut dire au-dessus de votre tête.

Cette dernière projette donc son ombre sur l'objet du délit. Illustration :



Argh !

Nous éviterons donc toute console à l'éclairage un peu merdouilleux, pour ne pas dire que nous privilégierons les écrans rétro-éclairés.

Pour ce qui est des Game Boy, donc, nous éviterons :

- La Game Boy classique, le frigo. Car l'écran a vraiment très mal vieilli. Si.
- La Game Boy Color. Les jeux se soumettent mal à un mauvais éclairage.
- La Game Boy Advance. Là, sans lumière directe, on frise la catastrophe.

En bon fanboy qui se respecte, vous en déduirez donc que nous retiendrons :

- La Game Boy Pocket. Les jeux noir et blanc se prêtent bien à une bonne lisibilité, et l'écran est vraiment de bonne taille. Mais elle a surtout un autre avantage énorme : on en trouve pour trois fois rien. Oui, vous avez compris : une console portable dédiée au Toilet Gaming, c'est possible.
- La Game Boy Light. Si vous avez de la chance ou que vous êtes très fortuné.
- La Game Boy Advance SP. Dont les qualités globales se retrouvent encore ici : format réduit, bon écran, bonne ergonomie.

Le cas de la Game Boy Micro est un peu à part, puisque je considère qu'elle a une mauvaise lisibilité tout court. Mais si vos yeux la supportent, elle constitue un excellent choix. Notamment parce qu'elle se glisse dans la poche.

Nous déconseillons par ailleurs la Nintendo DS avant d'être suffisamment expérimenté au Toilet Gaming. Parce qu'un stylet, ça fait rapidement plouf. Ah oui, vous n'y aviez pas pensé.



Pour le Toilet Gaming, notre sélection.

Au rayon de la concurrence, qu'avons-nous ?

La Lynx. La WonderSwan. La N-Gage. Ou encore la GP2X. Ah ah ah. Elle était bonne hein ? On a dit jouer, pas regarder. On passe à la suite.

La Game Gear. Définitivement impossible, pour des raisons de trop faible autonomie. Peu de WC sont dotés d'une prise électrique, et son usage est quasi-exclusivement associé au transformateur électrique qui va bien.

La PC-Engine GT. Globalement écartée également, pour les mêmes raisons que la Game Boy Light.

La Neo Geo Pocket. Inadaptée de par ses soucis d'éclairage.

Et enfin, la PSP. Surprise, la PSP est plutôt bien adaptée au Toilet Gaming ! Cette console n'a en effet qu'un seul vrai défaut pour cela : sa taille. Entrer discrètement aux WC avec est un vrai casse-tête. Mais pour le reste : un écran d'une superbe qualité, et une prise en main adaptée. Fin du fin, le dispositif sonore de la PSP vous permet même de jouer dans de bonnes conditions à ce niveau ! Les haut-parleurs étant en effet plutôt bien conçus, puisque très orientés vers le visage du joueur.

Pour le bon jeu

Côté titres, bien entendu, ils sont liés aux goûts et aux couleurs.

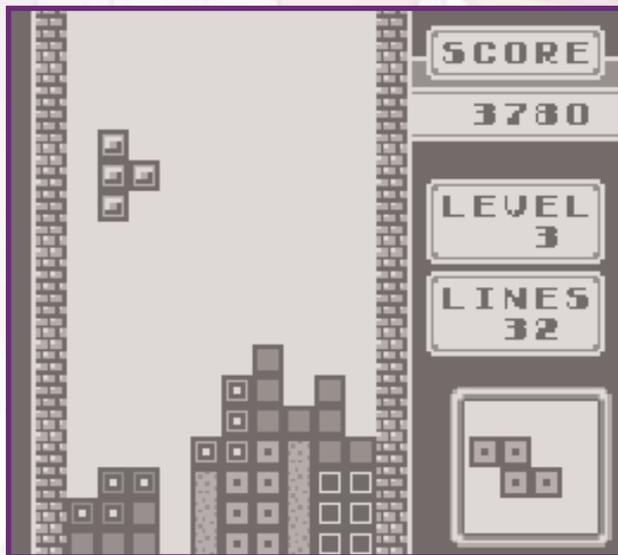
Ils doivent tout de même respecter quelques critères simples pour pouvoir être compatibles avec cette pratique :

- autoriser un plaisir de jeu rapide,
- être structurés pour des parties courtes,
- disposer d'une bonne lisibilité,
- si besoin, permettre une sauvegarde à tout moment.

Nous imaginons que deux catégories vous viennent tout de suite à l'esprit : les jeux d'arcade et les puzzle games.

Côté arcade, le choix ne sera finalement pas si évident. Car recommencer 25 fois le 1er niveau d'un beat them all ou d'un shoot them up risque de vous lasser. Sauf, une fois encore, si le jeu autorise une sauvegarde à tout instant. Nous vous recommandons donc de privilégier les jeux d'arcade assez anciens, moins élaborés et plutôt dédiés au scoring.

Pour ce qui est des puzzle games, la plupart d'entre eux sont adaptés à l'exercice. Même si votre de niveau de maîtrise est suffisant pour que les parties durent un moment, la plupart des jeux de ce type disposent d'un mode « flash », limité dans le temps.



L'immortel partenaire du Toilet Gaming.

Plus généralement et par expérience, nous vous recommanderons plus particulièrement les autres genres suivants :

- Les jeux de combat : parce que quelques combats, ça ne dure jamais longtemps,
- Les jeux de course : pour les mêmes raisons. Avec les contre-la-montre en plus.
- Les jeux de sport : le moment idéal de battre une performance !
- Les jeux de flipper. Sauf si vous êtes très bon (ça n'a jamais été mon cas !).
- Les jeux musicaux, souvent calibrés sur le temps d'une chanson. Mais attention à la qualité sonore souhaitée et/ou requise.

Les jeux d'aventure et les RPGs sont plutôt à éviter, pour des raisons évidentes de délai.

Pour ce qui est des jeux de plates-formes, c'est du cas par cas. D'une manière globale, plus le jeu est âgé, et plus il y est adapté. Les titres les plus récents étant en effet souvent trop élaborés pour une partie courte.

Petit conseil pour grosse commission

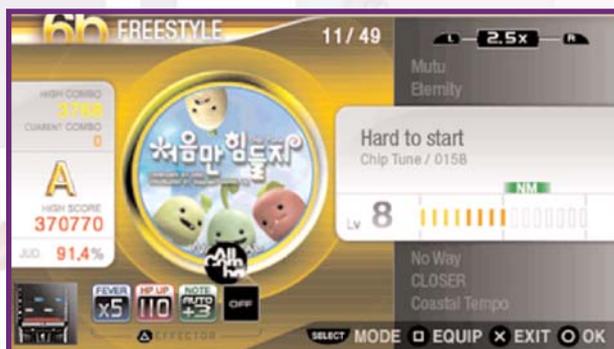
Allez, puisque vous insistez, petite sélection personnelle. Si vous ne connaissez pas ces titres, n'hésitez pas à les essayer.



Mario's Picross et Picross DS Fun et rapide. Très addictif, idéal en cas de diarrhées à répétition.



Donkey Kong, Galaga, Space Invaders, Pac Man... La plupart des titres arcade mythiques des années 80 sont lourdement préconisés. J'ai pour ma part un faible pour Lunar Rescue.



DJ Max Portable, sur PSP, est un vrai bonheur pour le Toilet Gaming. Court et de qualité.



Les énigmes du Professeur Layton, ou comment faire de chaque commission un défi pour vos neurones



F-Zero GP Legend, avec ses multiples courses et petits défis, est également bien adapté.

Un coup de désodorisant, le temps de conclure

Notre époque dispose désormais de formidables outils de jeux portables. La Nintendo DS et la PSP sont des supports réellement formidables, adaptés à tous contextes dont celui du Toilet Gaming. Ajoutez à ce dossier le principe des Linkers et/ou de l'émulation, et vous décuplerez encore les possibilités.

En suivant ces quelques conseils, en assumant un statut de doux dingue autour de vous et surtout en jouant le jeu à fond, vous devriez ainsi vivre une expérience de jeu formidable. Bon, j'en rajoute un peu. Mais quand même, battre son record sur DJ Max Portable sur le trône a quelque chose de magique.

Le Toilet Gaming, c'est bon, mangez-en. (vous m'avez bien compris, hein !?)

ANgl-, Scato gamer

Et maintenant,
Son of a Peach...



...tournons une page de

Publicité

**VOUS JOUEZ OÙ
AVEC LE VÔTRE ?**



GAME BOY

Nintendo®

ESPACE

3 games



SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	299,00	NBA JAM T.E	499,00
ANIMANIACS	349,00	NFL QUATERBACK 95	549,00
BATMAN ET ROBIN	399,00	NHL 95	479,00
BLACK HAWK	399,00	NIGEL MANSEL INDY	299,00
CANON FODDER	449,00	POWER DRIVE	399,00
DEMON'S BLAZON	449,00	PSG SOCCER	249,00
DONKEY KONG COUNTRY	489,00	RISE OF THE ROBOT	299,00
DRAGON	399,00	SAILOR MOON	399,00
DRAGON BALL Z 3: L'ultime Menace	489,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
EARTH WORM JIM	399,00	SHAQ FU	449,00
EQUINOX	299,00	SPARKS TER	399,00
FATAL FURY 2	299,00	STAR GATE	529,00
FATAL FURY SPECIAL	449,00	STREET RACER	329,00
F1 POLE POSITION 2	399,00	STROUMPFS	299,00
JOHN MADDEN 95	479,00	STUNT RACE FX	449,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00	SUPER BOMBERMAN 2	399,00
KICK OFF 3	369,00	SUPER INDIANA JONES	429,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	399,00	SUPER PUNCH OUT	449,00
LE ROI LION	399,00	SUPER STREET FIGHTER	499,00
LE RETOUR DU JEDI	399,00	SYNDICATE	449,00
MAXIMUM CARNAGE	299,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	399,00
MORTAL KOMBAT 2	489,00	WARLOCK	549,00
NBA LIVE 95	479,00	WOLFENSTEIN 3D	299,00
NBA JAM	399,00	WORLD CUP USA 94	299,00

*NECESSITE UN ADAPTEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F
 - AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
 ** NECESSITE L'ADAPTEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
 ACTRAISER 2 + ADAPTEUR PG : 599F
 TOP GEAR 2 + ADAPTEUR PG : 499 F

GENIAL !!!

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	149,00	STAR WING	99,00
ART OF FIGHTING	199,00	MICRO MACHINES	199,00
BUBSY	199,00	PARODIUS	199,00
CLAYMATE	199,00	PILOT WINGS	99,00
CHOPFLIFTER 3	199,00	PITFALL	199,00
DAFFY DUCK	199,00	POPULOUS	169,00
DINO DINNIN SOCCER	199,00	SKYBLAZER	199,00
DOUBLE DRAGON	149,00	SMASH TENNIS	199,00
EMPIRE STRIKE BACK	199,00	SUPER KICK OFF	149,00
F1 POLE POSITION	199,00	SUPER R TYPE	99,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00	SUPER SOCCER	99,00
HYPER V BALL	199,00	SUPER SWIV	199,00
JIMMY CONNORS	199,00	SUPER TURN N BURN	199,00
JURASSIC PARK	199,00	TERMINATOR 2	199,00
JURASSIC PARK 2	199,00	TINY TOON	199,00
LE COBAYE	199,00	VORTEX	199,00
LEGEND	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
LEMMINGS 2	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	199,00
MARIO KART	199,00	WORLD CLASS RUGBY	199,00
MICKEYMANIA	199,00	WWF RAW	299,00

MEGADRIVE

MEGADRIVE + ALADDIN 649 F

AERO THE ACROBAT(EUR)	299,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	425,00
CASTELVANIA(EUR)	349,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	199,00
CANNON FODDER	399,00	PROBOTECTOR (EUR)	399,00
DRAGON BALL Z (JAP)	249,00	PSG SOCCER (EUR)	349,00
DRAGON(EUR)	299,00	RISE OF THE ROBOT (EUR)	249,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	425,00
ECCO THE DOLPHIN 2	399,00	RUGBY WOLD CUP (EUR)	399,00
FATAL FURY II (JAP)	399,00	SHINING FORCE II (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 95(EUR)	379,00	SOLEIL (EUR)	425,00
FLINK(EUR)	369,00	SONIC 3 (JAP)	399,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00	SPARKSTER (EUR)	369,00
JOHN MADDEN 95	399,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
LAND STALKER (EUR)	399,00	SYNDICATE (EUR)	399,00
LEMMINGS 2 (EUR)	299,00	URBAN STRIKE (EUR)	299,00
LE ROI LION (EUR)	399,00	VIRTUA RACING (EUR)	499,00
MEGA BOMBERMAN (JAP)	369,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	299,00
MICKEY MANIA (EUR)	299,00	WWF RAW (EUR)	299,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	499,00		
NBA JAM (EUR)	399,00		
NBA JAM T.E (EUR)	469,00		
NBA LIVE 95 (EUR)	399,00		
NFL QUATERBACK 95	499,00		
NHLPA 95 (EUR)	399,00		
PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00		

ADAPTEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
 AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
 AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETES : GRATUIT
 *ADAPTEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F
 AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette 890 F

BONKERS (MICKEY)	495,00
BREATH OF FIRE	539,00
CLAYMATE	199,00
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	449,00
DRAGON VIEW	449,00
FINAL FANTASY 3	549,00
JOHN MADDEN 95	395,00
LEGEND	199,00
LORDS OF THE RINGS	495,00
MEGAMAN X 2	495,00
OBITUS	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	299,00
SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	449,00
STAR STREK NEXT GENERATION	249,00
STUNT RACE FX	299,00
SUPER METROID	299,00
SUPER PUNCH OUT	495,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	299,00
TETRIS 2	399,00
TOP GEAR 3000	495,00
ULTIMA FALSE PROPHET	299,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	495,00
UNIRACER	399,00
WARIO WOODS	399,00
WIZARDRY 5	199,00
WORLD HEROES II	399,00
X MEN	495,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	199,00
FATAL FURY	199,00
MEGAMAN SOCCER	199,00
MICKEYMANIA	149,00
PRINCE OF PERSIA	199,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	149,00
STREET FIGHTER 2	99,00
STREET KOMBAT	149,00
VORTEX	199,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00

MEGA PROMOS M.D

ALIEN 3 (EUR)	149,00
BUBSY (EUR)	199,00
BALL Z (EUR)	129,00
BART'S NIGHTMARE (EUR)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	299,00
CHAKAN (EUR)	149,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00
DRAGON BALL Z (EUR)	299,00
E.A. DOUBLE HEDER (EUR)	99,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
FANTASY ZONE (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 95	379,00
GAUNTLET IV (EUR)	129,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	149,00
JAMES POND 3 (EUR)	149,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	149,00
LEMMINGS 2 (EUR)	199,00
LHX ATTACK CHOPPER (EUR)	149,00
LOTUS II (EUR)	149,00
LOTUS TURBO CHALLENGE (EUR)	99,00
MICKEY DONALD (EUR)	159,00
MICKEYMANIA (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	199,00
PITFALL (EUR)	199,00
ROBOCODE (JAP)	99,00
SHAQ FU (EUR)	195,00
SMASH TV (EUR)	99,00
SONIC 2 (EUR)	149,00
STREET FIGHTER (JAP)	149,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
ZOOL (EUR)	99,00

SUPER FAMICOM

COTTON 100%	249,00
DRAGON BALL Z 3* (ACTION GAME 2)	399,00
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	TEL
FATAL FURY SPECIAL	299,00
LIVE A LIVE	490,00
NOSFERATU	399,00
RAMNA 1/2 4	199,00
R TYPE 3*	299,00
SONIC BLASTMAN 2	399,00
YUYU HAKUSHO 2	449,00

GIGA PROMO S.F.C

DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3 299 F

RAMNA 1/2 4 199 F FATAL FURY SPECIAL 299 F

IMPERIUM	99,00
SPACE ACE	149,00
HUMAN GP	149,00
ROYAL CONQUEST	99,00
RUSHING BEAT	99,00
TINY TOON	99,00
SUPER PINBALL	199,00
RUHING BEAT SHURA	199,00
MAGIC JHONSON SUPER DUNK	199,00
ART OF FIGHTING	149,00
ASTRO GOGO	199,00
EYE OF THE BEHOLDER	199,00
FIRE EMBLEM	199,00
TURICAN	99,00

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PROG	299 F
SUPER AVANTAGE ASCII	249F
MANETTE ASCII	99F
ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE	395 FF
ADAPTEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO	129 FF

SUPER GAME MAGE 379 FF

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F
CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE 4 À 8	129 F

ARRIVAGE MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z

SEGA 32 X

SEGA 32 X 1290 F

COSMIC CARNAGE	449,00
DOOM	449,00
SPACE HARRIER	449,00
STAR WARS	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00

PARIS

2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS - 11^e Ledru-Rollin
TEL : (1)43 45 93 82

LILLE

4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43



44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

15 rue Condillac
TEL : 56 52 72 84

BORDEAUX

STRASBOURG

6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

DOUAI

3 DO

**3DO PAL + FZ10- (Plein écran fontionne avec tous les jeux)
3DO PAL GOLDSTAR**

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANÇAISE)	375,00	PATAANK	375,00
BURNING SOLDIER	375,00	PISTOLET	349,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	PLUMBERS (ADULTES)	375,00
CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/piece	QUARANTINE	299,00
CORPSE KILLER	399,00	REAL PINBALL	299,00
COVEN (ADULTES)	279,00	REBELL ASSAULT	375,00
CRIME PATROL	375,00	RETURN FIRE	399,00
DEMOLITION MAN	449,00	RISE OF THE ROBOT	375,00
DRAGON LORE	375,00	ROAD RASH	375,00
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	299,00	SAMPLER 2 10 DEMOS + TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
FIFA SOCCER	375,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
FLIGHT STICK	690,00	SEAL OF PHARAON	375,00
GEX	375,00	SEWER SHARK	275,00
GRIDDERS	375,00	SEX (ADULTES)	279,00
GUARDIAN WAR	375,00	SHADOW WAR	375,00
IMMORTAL DESIRES (ADULTES)	279,00	SHERLOCK HOLMES	375,00
JAMMIT	375,00	SHOCK WAVE	375,00
JOYPAD 6 BOUTONS	299,00	SHOCK WAVE : OP JUMP GATE	279,00
JOYPAD PANASONIC	349,00	STAR BLADE	375,00
KINGDOM : THE FAR REACHES	375,00	STAR CONTROL II	375,00
LEMMINGS	299,00	SUPER STREET FIGHTER 2 X	375,00
MEGA RACE	375,00	SUPREME WARRIOR	375,00
MICROCOSME	299,00	THEME PARK	375,00
MYST	375,00	THE HORDE	375,00
NEED FOR SPEED	375,00	TOTAL ECLIPSE	299,00
NOVASTORM	375,00	VIRTUOSO	375,00
OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00	WAY OF THE WARRIOR	299,00
OUT OF THIS WORLD	299,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	299,00
		WING COMMANDER 3	369,00

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 1790 F

ALIEN VS PREDATOR	449,00	KICK OFF 3	TEL
BUBSY	399,00	SYNDICATE	449,00
BRUTAL SPORT FOOTBALL	449,00	TEMPEST 2000	449,00
CHECKERED FLAG II	449,00	THEME PARK	449,00
CLUB DRIVE	399,00	VAL D'ISERE	449,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	449,00	WOLFENSTEIN 3D	449,00
DOOM	449,00	ZOOL 2	399,00
IRON SOLDIER	449,00	MANETTE	299,00
KASUMI NINJA	449,00		

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1290 F

MULTIMEGA + 3 CD 2890 F

BATTLE CORP	419,00	NIGHT TRAP (EUR)	449,00
DUNE (EUR)	399,00	OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00
FIFA SOCCER (EUR)	349,00	PRINCE OF PERSIA (JAP)	149,00
FINAL FIGHT (JAP)	149,00	ROAD RASH (EUR)	399,00
HEINBALL (USA)	199,00	SONIC (JAP)	199,00
MAD DOG MC CREE (USA)	299,00	SOULSTAR (EUR)	419,00
MICROCOSME (EUR)	349,00	STARBLADE (EUR)	419,00
MISTERY MANSION	399,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00	WONDER DOG (JAP)	149,00
NBA JAM (EUR)	399,00		

NEC

DUO R 1990 F

PC ENGINE GT 990 F

PC FX 3 990

BATTLE HEAT 590,00
GRADUATION 590,00

04 CHAMPION 1941	99,00
CLOUDMASTER	99,00
CYBER CORE	99,00
FINAL SOLDIER	49,00
GOMOLA SPEED	99,00
HATRIS	69,00
HURICANE	99,00
NIKO NIKO	99,00
POWER SPORTS	199,00
NINJA GAIDEN	99,00
STREET FIGHTER 2	199,00
SOLDIER BLADE	149,00
POWER TENNIS	199,00
TV SPORT HOCKEY	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 94	199,00
BOMBERMAN + SODI 5+4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94 +SODI 5+4 MANETTES	399,00

CD

CIBER CITY ODEO	49,00
HELL FIRE	99,00
POMPING WORLD	99,00
ZERO WING	99,00
YOKAYAMO SANGOKUSHI	99,00

CDS

BURAI 2	149,00
DAVIS CUP	99,00
DRACULA X	399,00
GRADIUS 2	299,00
HUMAN SPORT FESTIVAL	199,00
KICK BOXING	129,00
MONSTER MAKER	199,00
BABEL	69,00
KAZEKIRI	199,00
DRAGON BALL Z	549,00
SAILOR MOON COLLECTION	499,00
LEGEND OF XANADU	299,00
DRAGON'S LAYER 2	299,00

ARCADES CARD

ARCADE CARD + FATAL FURY 2	980,00
FATAL FURY 2	199,00
FATAL FURY SPECIAL	499,00
ART OF FIGHTING	299,00
MAD STALKER	399,00

SATURNE Version PAL

VIRTUA FIGHTER TEL	DAYTONA USA
MYST	PANZER DRAGON
MAJONG	CLOCKWORK KNIGHT
GALE RACER	GOTHA
TAMA	VICTORY GOAL

NEO GEO

.NEO GEO + 1 MANETTE+ GHOST PILOT	1490 F
.NEO GEO + 1 MANETTE + SIDE KICK 2	1 990 F
.POSTER GEANT ART OF FIGHTING 2	49 F
.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2	99 F/u.
.CARTE DU FAN CLUB	200 F
Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.	

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING 2	990,00
BASEBALL STAR 2	790,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	790,00
FATAL FURY II	590,00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	990,00
SAMOURAI SHODOWN II	1290,00
SPINMASTER	690,00
STREET HOOP	1290,00
SUPER SIDE KICK 2	990,00
TOP HUNTER	990,00
WIND JAMMERS	990,00
WORLD HEROES II	690,00
WORLD HEROES II JET	990,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD + SAMOURAI 2 3590 F

AERO FIGHTER 2	399,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	449,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
BASEBALL STAR 2	399,00
FATAL FURY SPECIAL	399,00
KING OF FIGHTER 94	449,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
LAST RESSORT	399,00
MUTATION NATION	449,00
SAMOURAI SHODOWN	349,00
SAMOURAI SHOWDOWN 2	449,00
STREET HOOP	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
TOP HUNTER	399,00
TRASH RALLY	399,00
VIEW POINT	449,00
WINDJAMMER	449,00
WORLD HEROES II JET	399,00

PLAYSTATION

MEMORY CARD	STAR BLADE
MOTOR TOON	TAMA
PARODIUS	TEKKEN
RAIDEN PROJECT	TOSHINDEN
RIDGE RACER	TWIN GODDESSES

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port (jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : Prénom :
 Adresse :
 Code Postal : Ville :
 Age : Téléphone : Signature (signature des parents pour les mineurs) :
 Je joue sur :
 SUPER NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY
 SUPER NES MEGA CD GAME GEAR
 SUPER FAMICOM NEO GEO

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Mode de paiement : Chèque bancaire Contre Remboursement + 35 Frs Carte Bleue N°
 Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité :/...../..... Signature :

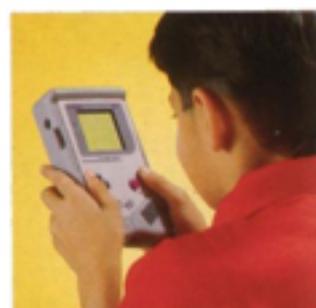
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

NEW G.B. HOLSTER.™ IT'S TOUGH ON THE STREET.

C'est risqué de promener n'importe où sa Gameboy™ sans la protéger.

Plus maintenant ! Avec le nouveau GB Holster™ de Konix, tu pourras vivre tes journées les mains libres sans danger pour ta console. Glisse le Holster à ta ceinture pour libérer tes mains. Compact, il protège toutes les parties vitales des chocs possibles et tu n'as pas besoin de l'enlever pour jouer ...



si ce n'est pour changer les piles. Le Holster est étudié pour !

Le GB Holster te facilitera la vie en rendant ta console facilement transportable sans te gêner pour y jouer.



Alors, protège ta console avec le New GB Holster de Konix ... Disponible chez tous les bons revendeurs

konix®
TOTAL CONTROL AT YOUR FINGERTIPS

Konix® Products
Unit 35, Rassau Industrial Estate,
Ebbw Vale, Gwent, Wales NP23 5SD
Tel: 0495 350101 Fax: 0495 305972



Ont participé à ce numéro :



ANGL- : chef tyrannique dans l'âme, à l'origine du projet Player Two. Arborant une large tignasse rouge pour se démarquer du reste du troupeau et montrer qui est le chef (ahah, voilà comment faire une réputation en deux phrases), il n'hésite pas à user de violence mentale et physique envers les membres de l'équipe (ce fan d'Omar Sharif n'hésitant pas à user de la cravache plus qu'il ne faudrait). Plus sérieusement, ce bourreau de travail a comme qualités une extrême rigueur, un dévouement et une gentillesse exemplaire. Notre petit Jesus en somme...



RAPHOON : attention, n'approchez pas cet homme de trop près : il est trop précieux. C'est en effet le seul spécimen humain à être doté de crayons et de pinceaux à la place de ses dix doigts (une ancienne légende indienne allant même jusqu'à évoquer la présence d'un onzième outil, mais nous ne sommes pas là pour parler de ça !). Grand amateur de dessin et d'art, les quelques chefs d'oeuvre que vous avez pu admirer dans ce numéro sont son oeuvre. Il se distingue par sa discrétion et sa disponibilité.



CHAPP : ne vous fiez pas à son avatar, Chapp n'est pas un petit garçon à l'air espiègle. Non, ce garçon est en fait un perfectionniste impitoyable, véritable «saut-de-ligne»ophobe. Les petits caractères trainant à droite ou à gauche, les espaces disgracieux et les photos mal dimensionnées sont ses pires ennemis, pour le plus grand bonheur du magazine bien entendu. Je ne pense pas me tromper en affirmant que Chapp est un fervent adepte de la Super Nintendo, comme vous l'avez constaté dans les précédentes pages.



BATMAN : alors là on ne plaisante plus. Si vous pensez que notre Batman n'est pas le vrai, je vous arrête de suite. Il porte un masque à longueur de temps, dort la tête en bas, passe beaucoup de temps à la cave (les mauvaises langues disent que c'est pour boire, mais cela reste à prouver). Les signes qui ne trompent pas : son slip au-dessus de sa combinaison, mais surtout une grande énergie. Ayant récemment concrétisé avec Catwoman, nous ne pouvons que le remercier d'avoir pris de son temps pour Player Two, et lui souhaiter toutes les meilleures choses au monde.



ONIHYDE : ce garçon a l'air bien sérieux hein ? Bien habillé, propre sur lui, une petite paire de lunettes pour compléter la description... Ahah voilà qui est bien mal connaître le personnage. Pour vous en faire une image simple, c'est un peu le Clark Kent de l'équipe : il lit à la vitesse de l'éclair, et débusque la moindre faute avant même qu'on ne l'ait faite. A croire qu'il naquit avec un Bescherelle dans les bras ! Un grand merci à lui pour son aide précieuse dans les longues et fastidieuses tâches que sont la relecture et la correction.



TARMA : rescapé de la première époque du magazine, Tarma est dans la vraie vie comme sur son avatar: il aime martyriser les petits n'enfants avec son arme surdimensionnée (merci de ne pas voir de connotation malsaine dans cette phrase). Vouant une passion sans nom pour Valérie Damidot dont il possède un poster grandeur nature dans son salon, ce maroufleur du jeu vidéo est également le talentueux webmaster du site Neo.Geo Spirit, que tout amateur de SNK se doit de connaître (<http://pagesperso-orange.fr/neogeospirit>).



COMBO MAKER : un 'vieux' lui aussi, puisque vous avez eu le plaisir de le lire dans les précédents numéros. Combo Maker est bel et bien la personne apparaissant sur son avatar (puisque apparemment il s'agit d'une photo d'identité). Insaisissable, apparaissant devant vous dans un éclair puis disparaissant dans un chapeau de Garcimore, je le qualifierais avec respect d'électron libre de l'équipe, puisque malgré les années, ils nous surprend toujours autant. Je suis persuadé que vous apprécierez tout autant ses contributions originales et variées.



SHUPMASTER : alors là, stoppez tout ! Sans ce personnage Player Two ne serait rien... Mouahahaha je plaisante bien évidemment, puisque c'est de moi qu'il s'agit. De ce fait, pas grand chose à dire à mon sujet si ce n'est que ce fut un grand honneur de pouvoir à nouveau participer à ce numéro avec mes compagnons de route. Un grand merci à ANGL- pour avoir relancé la machine, tout en lui conseillant simplement une chose : lève le pied et profite. Le plus important dans la vie, c'est : la famille, la santé et les bonbons Haribo (et ce n'est pas le tiercé dans le désordre).



Numéro 04 - Printemps 2009

Player Two est un magazine dénué de tout but lucratif, rédigé par des passionnés pour des passionnés.

Toute marque, citation, image ou référence est la propriété exclusive de son éditeur ou propriétaire respectif. Si la diffusion de l'un de ces éléments est problématique, merci de nous contacter au plus vite. Nous la supprimerons sans rechigner.

Pour contacter l'équipe, une seule adresse : <http://www.player2.org>

Le numéro que vous tenez entre les mains marque un tournant dans l'aventure Player Two, avec une équipe renouvelée de moitié par rapport au précédent numéro, il y a déjà deux ans (putain deux ans comme dirait Jacques) !

Désormais, la flamme est à nouveau présente, avec une motivation exceptionnelle de l'ensemble des participants à ce numéro.

Je les remercie en tout cas sincèrement pour avoir permis à ce projet de renaître de ses cendres. Un grand merci également à toute l'équipe de la Retro Gaming Connexion (<http://www.retro-gc.org>) qui, sans le savoir, sont un peu à l'origine de ce renouveau.

J'espère une fois de plus que vous aurez autant de plaisir à lire ce numéro 4 que nous en avons eu à l'écrire.

A bientôt,
Shupmaster

à suivre...