



NUMERO 6

# TRAYER

# TWO

## SPECIAL RUE 2011

- Indy 500** (Arcade)
- Barbarian** (Amiga)
- Valis III** (Nec CD-Rom?)
- Bulletstorm** (XBOX 360)
- Border Down** (Dreamcast)
- TMNT IV: Turtles In Time** (Super Famicom)
- Super Puzzle Fighter 2 Turbo** (XBOX 360)
- Sôkyûgentai: Ôbu Shutsugeki** (PS One)

## Dossier GOLDEN AXE



**SANS OUBLIER  
LA COMPILE !**

Reprod  
2011

# POWER STONE

**Vous n'aviez encore jamais vu un VRAI jeu de baston en 3D !**

Dreamcast ★★★★★/6

*"Perso et décors haut en couleur, animations parfaites et feux d'artifices d'effets spéciaux : la grande classe."*

Consoles ★★★★★/6

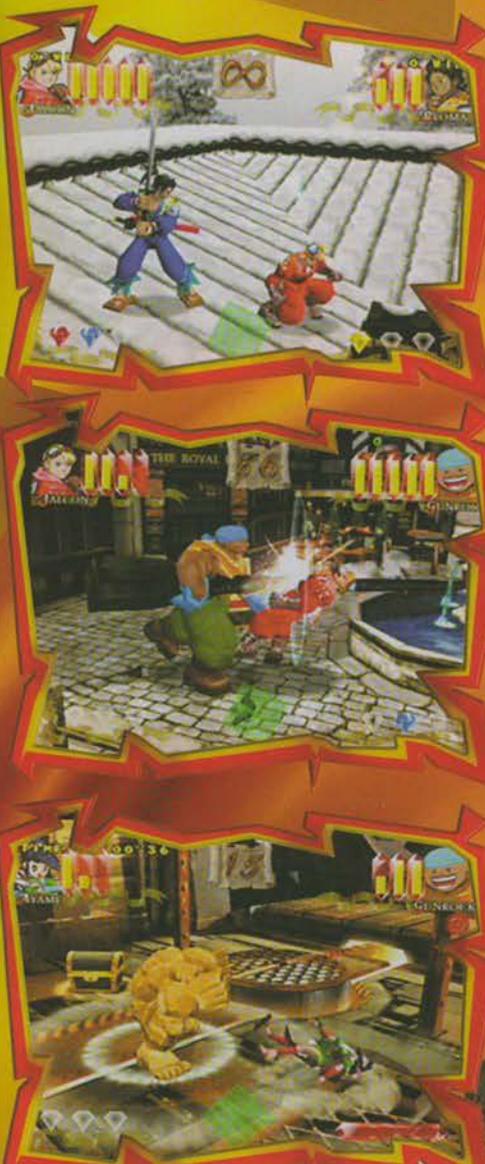
*"Un très bon jeu de baston original. La réalisation est impressionnante. A ne pas manquer."*

CONSOLESPR 93% Mégahit

*"A acheter les yeux fermés"*

## POINTS FORTS :

- Collectez les gemmes Power Stone pour acquérir de nouveaux pouvoirs
- Des zones de combats en 3D variés aux graphismes stupéfiants.
- Une interactivité totale avec le décor.
- Utiliser de nombreuses armes (bombes, bazooka, armes blanches...)
- Multiples modes de combats pour jouer contre l'ordinateur ou entre amis.



CAPCOM



EIDOS  
INTERACTIVE  
www.eidos.com

I kown what you read this summer

Un an et demi plus tard... De mémoire, ce sixième numéro de Player Two est celui dont la gestation aura été la plus longue. Nous aurions préféré que cette publication soit synonyme de sable chaud et de coups de soleil sur les épaules, mais malheureusement il sera peut-être le volume qui vous permettra de ne plus penser au temps et au froid... Mission impossible que voilà, d'autant plus qu'il s'agit sûrement du dernier numéro que nous publierons.

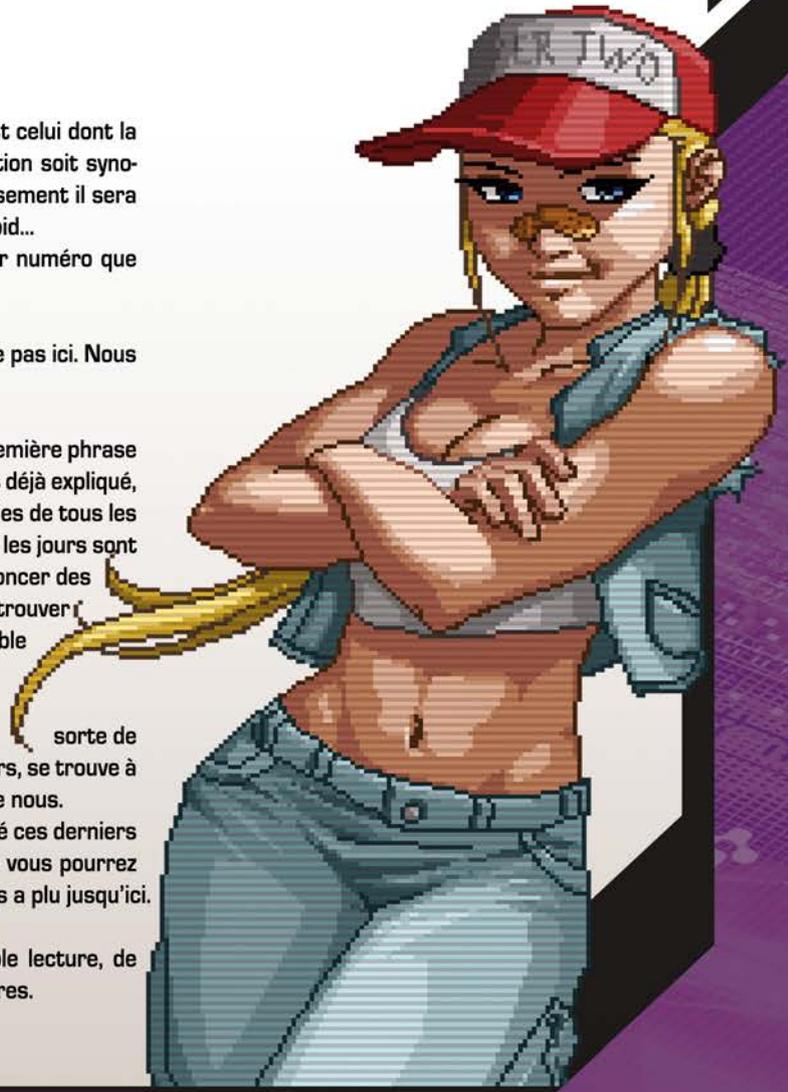
Le dernier ? Oui, le dernier sous ce format, l'aventure Player Two ne s'arrête pas ici. Nous dirons plutôt qu'elle s'apprête à prendre un virage difficile.

Les raisons sont simples et multiples, et la principale est indiquée dans la première phrase de cet éditto : la lenteur de publications. Effectivement, et comme nous l'avons déjà expliqué, nous ne sommes pas des professionnels, et ce projet est un plus dans nos vies de tous les jours. Nos vies familiales, professionnelles, les contretemps de la vie de tous les jours sont autant de raisons qui font que nous ne pourrons jamais nous avancer à annoncer des publications mensuelles, bimensuelles ou à échéance fixe. Il nous faut donc trouver une solution pour palier à ce problème, que cette expérience soit plus agréable pour vous lecteurs, autant que pour nous.

La seconde raison est je l'avoue une raison toute personnelle, née d'une sorte de frustration. La seule communication que nous entretenons avec vous, lecteurs, se trouve à l'intérieur des sujets des différents forums qui ont la gentillesse de parler de nous. Ces deux principaux défauts, la rapidité et la communication, nous ont amené ces derniers mois à chercher différentes solutions, et je pense que d'ici la fin de l'année vous pourrez profiter d'un nouveau Player Two, qui je l'espère, vous plaira autant qu'il vous a plu jusqu'ici.

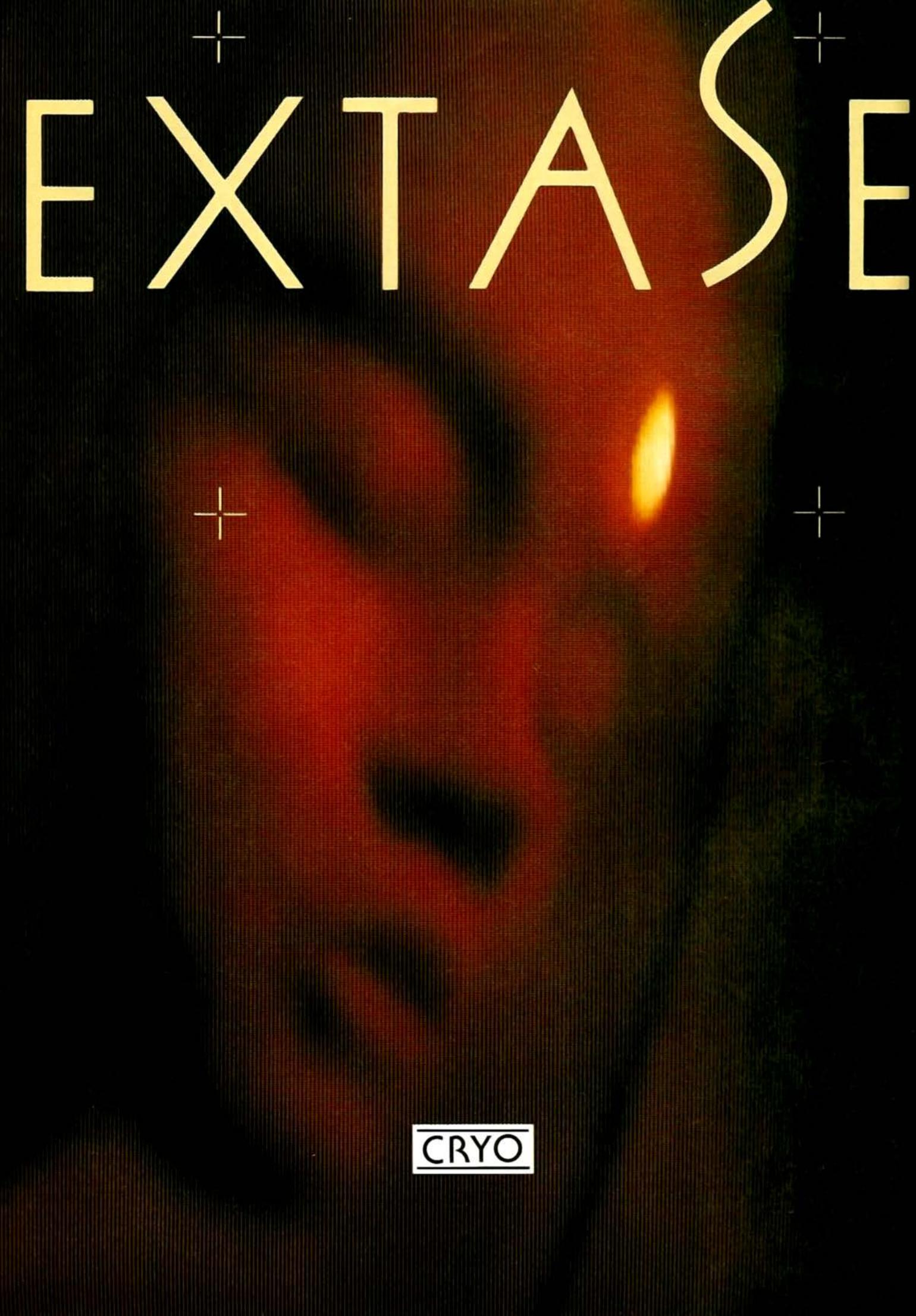
Mais en attendant, il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter une agréable lecture, de bonnes fin de vacances, et vous dire à très bientôt pour de nouvelles aventures.

Shupmaster



Test : Border Down (Dreamcast).....	P05
Test : Bulletstorm (XBOX 360).....	P11
Dossier : Golden Axe / Golden Axe Revenge of Death Adder (Arcade).....	P17
Test : Sōkyūgentai: Ōbu Shutsugeki (PS One).....	P25
Test : Indy 500 (Arcade).....	P33
Test : Super Puzzle Fighter 2 Turbo (XBOX 360).....	P39
Test : TMNT IV: Turtles In Time (Super Famicom).....	P45
Test : Mugen Senshi Valis III (Nec CD-Rom²).....	P53
Test : Barbarian (Amiga).....	P57

# EXTASE



CRYO

# JUSQU'AU BOUT DE LA NUIT

Elle est Là,  
Perdue dans ses Rêves Electriques.  
Elle Entrouvre ses Yeux d'Acier Bleu,  
un Sourire Errange  
Découvre ses Dents de Nacre Inoxydable.  
Sa Vie est Suspendue au fil d'un Joystick Noir...



DROID ECSTASIS



FEAR



MADNESS



VISION CONTROL



DREAM ZONE



IDEAS STIMULUS



MYSTIC CRISIS



CRY OF LOVE

ATARI  AMIGA  PC & COMPATIBLES  AMSTRAD

## EXTASE

UN JEU DE **REMI HERDULOT**  PROGRAMMATION **PATRICK DUBLANCHET**  
 GRAPHISME **MICHEL RHO**  SON **STEPHANE PICQ**  MUSIQUE  
**PH. EIDEL & A. DEVOS: THE BULGARIAN VOICES**  REMIX **REMI HERDULOT**  
 EDITION **VIRGIN MUSIQUE**

L'ULTIME ARCADE / STRATEGIE

CRYO

DISTRIBUE PAR



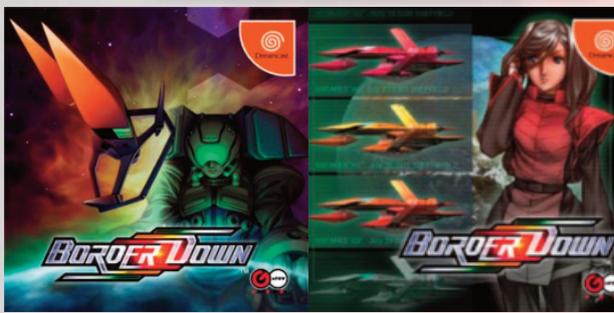
8 10, RUE BARBETTE 75003 PARIS  Tel. (1) 42.78.98.99  Fax: (1) 42.78.95.50  Telex: 240439



**BORDER DOWN**  
 Editeur : SEGA  
 Développeur : G.REV  
 Support : DREAMCAST  
 Année : 2003  
 Genre : SHOOT'EM UP  
 1 joueur

*Enième dernière révérence de la Dreamcast, Border Down nous arrive tout droit des salles d'arcade, dans une conversion à la fidélité indiscutable puisque issue d'une carte Naomi. Peut-être parti d'une simple observation d'un feu de circulation routière, voici un shoot'em up (shmup) au principe très étonnant.*

# BORDER DOWN



Jaquettes des éditions normale et limitée.



*Pas besoin de commandes nombreuses et complexes pour piloter l'Antares*

## C'est beau le progrès

Dans un futur indéfini, l'humanité, qui a atteint une prospérité technologique et sociale depuis plusieurs siècles, doit faire face à un ennemi inconnu et hostile, surnommé pour l'occasion « F.A. » (pour First Approach). Toutes les installations automatiques du système de défense terrestre ayant été sabordées ou détournées par l'ennemi, on se tourne alors vers le « R.A.I.N. » (pour Remote Artificial Intelligence Network), système de pilotage utilisant les ondes cérébrales pour manoeuvrer les vaisseaux de type Antares. On se croirait presque dans Macross Plus et son YF-21 !



## Le premier shmup qui vous punit !

Hormis son impeccable réalisation, Border Down surprend surtout par l'inventivité de son déroulement. Chaque niveau présente trois parcours possibles, trois Borders, plus ou moins difficiles :

- Vert : 3 vies ; ennemis et séquences en théorie les plus faciles.
- Jaune : 2 vies ; ça se corse déjà.
- Rouge : 1 vie ; bienvenue en enfer.

La principale règle du jeu est que dès que l'on perd une vie, le jeu s'arrête brusquement et bascule dans le Border inférieur (d'où le titre), autrement dit, si vous étiez en pleine galère et bien on vous envoie là où ça sera pire !!! Lorsque l'on meurt en Border rouge, la mission échoue ; d'ailleurs les illustrations et textes de game over varient en fonction du stage où l'on a perdu, bonne idée. Dans le cas où l'on choisit de continuer, on est automatiquement renvoyé en Border vert.

La notion de vies supplémentaires n'existe pas (pas de vies à ramasser, ni d'extends), la seule manière d'en « gagner » est de remonter dans le Border supérieur. Pour cela, chaque niveau propose un score minimum à atteindre. Si l'on y parvient, on retrouve le choix du Border durant l'inter-mission. Néanmoins, on ne peut remonter que d'un Border à la fois (on ne peut pas remonter directement en vert si l'on a fini le niveau en rouge). Sinon, en cas d'échec on reste assigné à la couleur en cours.



Le choix initial : un peu comme une mise.



Une vie perdue, la sanction est sans appel.



La rédemption par le score.



Stage 2 : cette section à scrolling multidirectionnel n'existe qu'en Border rouge ; en jaune, on passe par une grotte.



Stage 3 : assaut contre une armada. En jaune, on entre directement dans le vif du sujet ; en vert on débute au beau milieu d'astéroïdes.

Non seulement ce principe est très original, mais en plus il n'est pas qu'une question de difficulté puisque la plupart du temps, les Borders suivent des parcours complètement différents dans les niveaux. Quelques sections (chaque Border de chaque niveau est découpé en trois) sont parfois communes, mais il ne s'y passe pas les mêmes choses : ennemis différents, défilement dans l'autre sens, etc.



## Une jauge, trois tirs

L'armement est un facteur essentiel à tout bon shmup qui se respecte. Celui de Border Down a le mérite d'être très intéressant tout en restant très simple.

On trouve trois types de tirs :

- Main Shot : le tir concentré devant soi, basique et classique ; il suffit de rester appuyé sur le bouton de tir.
- Homing Shot : un tir moins puissant mais auto-guidé, qu'on obtient en donnant un coup bref sur le bouton de tir.
- Break Laser : l'équivalent de la traditionnelle « méga bombe ».

Disposer d'un tir homing ET d'un tir frontal à tout moment est extrêmement appréciable car tous les shmup qui proposent cette diversité demandent toujours de choisir entre les deux, ou nécessitent une sélection plus ou moins rapide (comme dans les ThunderForce par exemple). L'alternance est ici immédiate et intuitive, parfait pour les séquences où l'on est subitement obligé de se concentrer sur l'esquive, tout en pouvant continuer à tirer sur ses cibles à coup sûr.

Autre originalité, la puissance des trois tirs dépend d'une seule et même jauge, située en bas au milieu de l'écran. Evidemment, plus la jauge a un niveau élevé (jusqu'à cinq), plus les tirs sont puissants. Elle progresse et décline selon ces règles :

- Augmentation automatique par le temps (faible montée).
- Destruction d'ennemis (moyenne).
- Ramassage de power up (grande).
- Diminution par l'utilisation plus ou moins prolongée du Break Laser.

Il faut donc éviter de considérer cette jauge uniquement comme le réservoir du Break Laser car plus vous la viderez, plus le niveau des tirs standards s'affaiblira par la même occasion ! Mais s'il suffisait de se retenir d'utiliser le Break Laser, ce serait trop « simple » :

1. La principale manière de réaliser des scores élevés (et de remplir par là même le fameux quota de chaque niveau) est de provoquer des Break Hits, à l'aide de cette arme qui blaste tout ce qu'elle rencontre, ennemis ET projectiles. Bien entendu le bonus est proportionnel au nombre de Hits (ce qui fait qu'on se retrouve à forcer la survie dans un océan de tirs pour avoir un maximum de Hits au moment du Break Laser) mais l'important est surtout de détruire des ennemis pendant ces phases. Un écran rempli de tirs est idéal pour faire grimper le compteur, mais cela ne sert à rien si l'on ne tue pas d'ennemis au passage, car ce sont leurs valeurs qui vont être multipliées. Aussi, il faut savoir que la valeur de chaque ennemi est d'office décuplée en jaune, et davantage en rouge. Les vrais accros au score devront donc autant que possible passer leur temps en Border rouge.

2. Comme toutes les « méga bombes », déclencher le Break Laser rend momentanément invulnérable (attention, on a l'impression de l'être durant toute la durée de l'utilisation mais non, seules les premières secondes comptent ; si l'on observe le vaisseau, il cessera de clignoter pour nous avertir). Il servira plus d'une fois d'échappatoire d'urgence au coût minimum d'une moitié de jauge.

3. Les boss et les ennemis majeurs disposent aussi du Break Laser, qu'on ne peut repousser qu'en usant du sien. C'est même recommandé car la joute qui en naît entraîne de très nombreux Break Hits ainsi que d'énormes dégâts. Là on pense notamment à G•Darius.

Les affrontements contre les boss sont chronométrés, mais le jeu se démarque une nouvelle fois puisque le bonus de temps n'est pas proportionnel au nombre de secondes restantes, bien au contraire. Plus on approche de zéro quand on porte le coup de grâce, et plus ça rapporte. Par contre, chaque seconde négative passée coûte des points de bonus (terminer à -1 seconde n'est pas grave, vous obtiendrez malgré tout un bonus intéressant, mais à -10 par exemple, la facture sera salée), sans compter que les boss s'énervent au fil du combat. Original comme prise de risque. Après trente secondes négatives, la partie est interrompue sur le champ.

A part ça, il faut signaler que Border Down est un shmup réactif : il arrive que la difficulté s'emballé dans les moments où le joueur a fait preuve d'un « trop grand talent ».

Bref vous l'aurez compris, il y a du rank dans ce jeu, ce qui signifie qu'à partir du moment où l'on survit un peu trop longtemps par exemple, on va se retrouver face à des ennemis dopés qui tireront plus vite et plus fort si j'ose dire. Pour le fun, je vous encourage à essayer de survivre en Border vert (soi disant le plus facile) le plus longtemps possible. Vous verrez toute la différence entre remonter (donc être mort auparavant) en vert, et rester en vert.

D'où un mode entraînement bien pratique puisqu'il permet de régler très précisément le niveau du rank. En revanche, gros regret concernant l'impossibilité de s'exercer aux stages finaux.



*Chocs entre Break Lasers : les Hits grimpent en flèche. Imposez votre flux !*



*Les transitions sont très dynamiques, comme dans Ikaruga (merci qui ? Merci la Naomi).*

Au fil des parties, on débloquent des crédits supplémentaires et des fournées de Sample Plays : des vidéos montrant dans un premier temps comment franchir chaque niveau (en improvisation dirons-nous), Border par Border, puis ensuite les fameuses parties « parfaites » avec slalom insensé et défonce de quotas les yeux fermés. Je vous conseille dans un premier temps de chercher à finir le jeu à tout prix, ne serait-ce que pour débloquent une option bien pratique qui complète votre jauge au bas de l'écran. Vous aurez alors sous les yeux le nombre de quotas déjà comblés, ainsi que les proportions de couleurs des Borders que vous parcourez. En effet, c'est en fonction de ces deux paramètres que se décide le stage (et le boss) final.

Quatre variantes possibles :

6-A : moins de quatre quotas et/ou aucune couleur franchement dominante.

6-B : au moins quatre quotas et majorité des stages passés en vert.

6-C : au moins quatre quotas et majorité des stages passés en jaune.

6-D : au moins quatre quotas et majorité des stages passés en rouge.

Durant le stage final, plus de Borders, le jeu avance quoi qu'il arrive, donc il est important d'arriver au moins en jaune, pour disposer de plus d'une vie pour terminer le jeu.

On peut distinguer deux ensembles, 6-A et 6-B d'un côté, et 6-C et 6-D de l'autre.

Les stages proposés par chaque ensemble sont radicalement différents (on observe également quelques différences internes), et il en va de même pour le boss de fin.

Aussi, même s'ils sont similaires, le boss en B sera bien plus agressif qu'en A ; même combat pour D par rapport à C.

Les aboutissants du scénario se dévoilent plus ou moins selon la fin.

## *Un mot sur la réalisation*

Graphiquement, la modélisation est très fine, aucun pixel apparent, visuel des effets spéciaux soigné et artworks réussis. D'aucuns lui reprocheront de manquer de couleurs, car la grisaille est omniprésente. Quelques détails manquants, comme les fameux oiseaux du décollage, font qu'on ne pourra pas proclamer l'arcade perfect mais c'est négligeable.

La composition musicale est très bonne, mais l'orchestration inégale. On oscille entre du « midi » et du jazz très entraînant.

La gestion des collisions est très précise, plusieurs vitesses de déplacement sont disponibles, difficulté globale bien dosée mais à cause du rank, le terminer en un crédit ne sera pas une mince affaire, même en visant le stage final le plus simple.

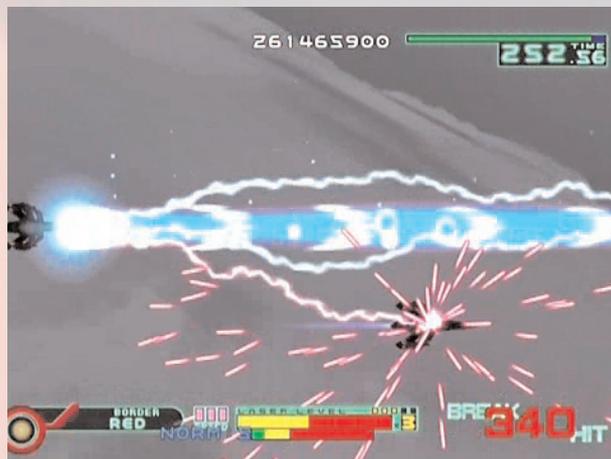


*Le masque de collision du vaisseau, pas forcément évident à repérer.*

Côté animation, aucun ralentissement à signaler. Même dans les moments d'avalanches de tirs, les mouvements restent fluides. Je me permets quand même de poser un avertissement pour les épileptiques : les flashes blancs occasionnés par les impacts sur les objets les plus gros peuvent s'avérer violents.

Pour ce qui est de la durée de vie, « seulement » cinq niveaux pourrait-on dire, mais déclinés en trois Borders (dans lesquels on peut basculer à tout instant, ce qui contrecarre une fois encore la monotonie des parties), plus divers stages et boss de fin, bref largement de quoi s'amuser pendant un bon moment.

On peut le finir rapidement en quelques crédits, mais toute cette variété gonfle la replay value, sans compter le mode remix Dreamcast, encore plus propice à la course aux records avec un style comparable à un danmaku question quantité de tirs (du coup le nombre de Break Hits n'en sera que plus grand).



## En conclusion

L'année 2003 fut riche en shoot'em up. Border Down partagera le podium avec DoDonpachi Daijô et R-Type Final, et tirera son épingle du jeu en prouvant qu'on peut encore faire preuve d'une grande créativité dans le genre.

Les développeurs de G.Revolution ont su se montrer très inspirés dans un genre jugé sur le déclin, où certains pensaient avoir tout vu, mêlant un concept nouveau avec des influences plus que respectables (RayStorm, Darius, Metal Black...) sans tomber dans le plagiat, avec un talent certain. Dès Border Down le ton était donné, on savait qu'il faudrait surveiller de près leurs prochaines productions.

## Up !

- système très original
- variété des parcours possibles
- perle exclusive de la Dreamcast (sauf s'il finit sur le XBLA)

## Down !

- la difficulté un poil trop élevée
- son prix même pour une version standard

Shû Shirakawa

# CARMAGEDDON

PLUS  
GORE,

TU.  
MEURS !



LA COURSE LA PLUS SAUVAGE JAMAIS ORGANISÉE DU JEU VIDEO!  
DANS L'UNIVERS



SEANLESS

sci

PC  
PS2

FUNSOFT



**BULLETSTORM**  
 Editeur : PEOPLE CAN FLY  
 Développeur : EPIC GAMES  
 Support : XBOX360  
 Année : 2011  
 Genre : FPS - ACTION DEJANTEE  
 1 à plusieurs joueurs via Xbox Live

# BULLETSTORM

## *I Believe I can fly*

Bien drôle de nom que celui de People Can Fly. Ce jeune studio polonais signe avec Bulletstorm son deuxième jeu original (le premier étant Painkiller en 2004). Racheté en 2007 par Epic Games, ils développèrent pour ces derniers la version PC de Gears of War.

Entre un premier jeu référence et une adaptation considérée par beaucoup de joueurs comme étant loupée, voilà qui a de quoi nous rendre curieux avec cette nouvelle licence. Alors, People Can fly a-t-il réussi son envol ou s'est-il brûlé les ailes ?



*A première vue, ça m'a tout l'air d'un énième jeu de réflexion, non ? Ou un jeu de drague, peut-être...*

## *C'est l'histoire d'un mec...*

bourré. Oui, c'est bien dans un état d'ébriété avancé que vous commencez votre aventure. Ah bravo ! Bel exemple pour la jeunesse monsieur Hunt... Grayson Hunt.

Vous êtes le meneur d'un groupe de pirates de l'espace, ancien commando d'élite appelé Dead Echo, et fuyez le général Sarano, votre ancien commandant. Votre rébellion vous a malheureusement obligé à vous terrer dans les recoins les plus sombres de notre univers, votre tête étant mise à prix dans toute la galaxie.

Et pourtant, là où la vigilance devrait être de mise, vous passez votre temps à boire et à chercher à vous venger de ce militaire véreux, qui vous a fait assassiner ses plus farouches opposants civils en les faisant passer pour de vils terroristes.



*Le prologue du jeu nous explique brièvement et de façon plutôt épiléptique le passif des personnages...*

Mais parfois, on a beau se cacher et tenter d'oublier, le passé arrive à vous rattraper. Et dans certains cas, avec pertes et fracas...



*Une situation plutôt renversante.*



*L'hologramme du général Sarano. Méfiez-vous, je crois qu'il vous prend pour des jambons...*



*Et voilà, deux vaisseaux hors d'usage et une planète pas réellement accueillante. Nous voilà bien !*

## **Gueule de bois**

Il y a des jours comme ça... Vous étiez tranquillement en train de vider quelques chargeurs sur des cadavres de bouteilles, vous exerçant aux plaisirs tantriques du tir alcoolisé sur chasseur de prime, lorsque votre vieil ennemi, Sarano, ou plus exactement son vaisseau, l'Ulysse, apparut devant vous. Pourquoi cette apparition, alors que vous naviguiez près de la planète Stygia ? Nul ne saurait l'expliquer (du moins pour l'instant). Par contre les conséquences de cette rencontre furent dramatiques, les deux vaisseaux s'écrasant sur la planète susnommée.

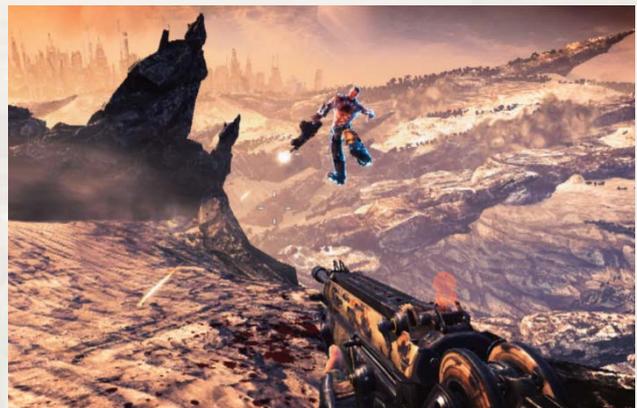
Unique rescapé avec votre compère Ishi, mal en point suite à de graves blessures le laissant entre la vie et la mort, vous allez devoir trouver à la fois un moyen de vous échapper de cette planète a priori hostile.



*L'Ulysse, vaisseau amiral de Sarano, apparaît subitement sur vos écrans de contrôles. Simple hasard ?*

Votre premier contact avec la faune locale n'est pas des plus agréables. Créatures mutantes, sortes de punks tout droit sortis d'un bon épisode de Ken le Survivant, armés jusqu'aux dents et pleins de mauvaises intentions, ça a de quoi refroidir ! Mais peu importe, en tant que dur à cuire officiel, ça vous dégourdira un peu les jambes (et vous allez les utiliser, pour l'occasion !).

Pour vous défendre, vous débutez l'aventure armé d'une seule arme, le Pacificateur, sorte de mitrailleuse à la Gears of War (la tronçonneuse en moins). Hmm pas très varié tout ça, il va donc falloir composer avec les moyens du bord pour vous amuser un peu. Faute de moyens, c'est donc à grand coups de pieds que vous allez vous débarrasser de vos adversaires. Une fois un coup donné, votre adversaire s'envole avec un effet de bullet time du plus bel effet, vous laissant tout le temps nécessaire de le viser et l'achever.



*Un bon coup de pied, c'est recommandé pour la santé, sauf pour celui qui le reçoit.*

Quelques minutes plus tard vous allez découvrir un nouveau jouet qui va également apporter un peu de fraîcheur à votre aventure : un lasso magnétique. Grâce à ce dernier qu'il faut plus voir comme un complément aux armes qu'une arme à proprement parler, vous allez attraper des objets, les ennemis, les projeter vers vous pour les faire s'écraser contre le décor, ou bien leur tirer dessus, avec le même effet de ralenti que celui décrit plus haut.

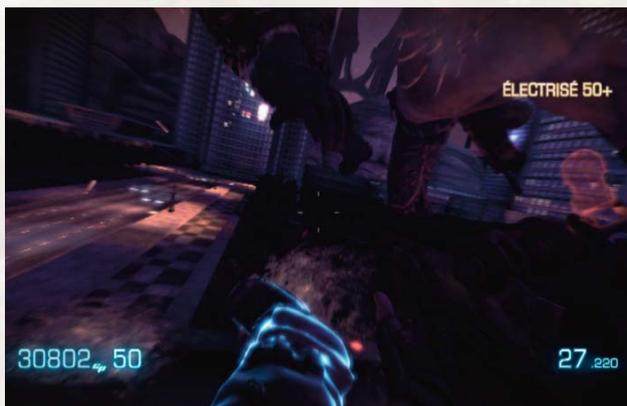
Ces deux éléments (coup de pied et lasso), constituent le cœur du gameplay de Bulletstorm. Voilà une idée originale qui apporte vraiment de réelles nouveautés dans la jouabilité. Enchaîner le lasso, un coup de pied, puis à nouveau le lasso pour envoyer un ennemi s'écraser contre une barre de fer, c'est tout simplement génial et jouissif.



*Le lasso vous permet de vous connecter à des kits de largage, vous permettant de recharger vos armes ou de les upgrader*

Bien entendu, tout cela tomberait à l'eau si l'animation n'était pas rapide et nerveuse. Et de ce côté là, on est vraiment gâté, tout bouge vite, et votre personnage répond au doigt et à l'oeil.

Une troisième possibilité s'offre à vous pour s'envoyer en l'air : la glissade. En appuyant deux fois sur le bouton de course, vous effectuez une glissade qui éjectera les adversaires (que vous pourrez donc enchaîner librement).



*Oups, j'ai tombé...*

Bien entendu, vos accessoires pourront être boostés au fur et à mesure de votre avancée (nouvelles armes, amélioration du lasso, etc.).

De plus, Bulletstorm introduit une notion appelée «Skill shot». Cette appellation désigne une récompense donnée au joueur selon la façon dont vous éliminerez vos ennemis : empalez un adversaire contre un cactus et vous aurez un skillshot «acupuncture» vous rapportant un certain nombre de points (points vous permettant d'upgrader vos armes). Le skillshot «Trou de Balle» indiquera que vous avez vidé votre chargeur dans un postérieur, tandis que le «Entrée des artistes»... hum je vous laisse deviner...

Des dizaines de skillshots différents existent, certains demandant une bonne maîtrise ou une situation particulière (le skillshot «feu d'artifice» ne peut se faire qu'avec une arme précise, et ce dans des conditions particulières que je vous laisserai découvrir par vous-mêmes).

Bref tout ceci nous donne un gameplay novateur, efficace, simple et exigeant à la fois, et c'est bien là le gros point fort du jeu.



*Toi-même !*

Je profite de cette description pour revenir sur une polémique sur un point du gameplay : l'impossibilité de sauter.

Effectivement, là où un FPS classique vous permettra de faire des sauts plus ou moins réalistes, Bulletstorm fait l'impasse sur cette option. Un choix particulier, qui amena de vives réactions des joueurs avant même que le jeu ne soit disponible (ce qui déjà dans le fond, est risible). Rassurez-vous sur ce point, à aucun moment le bouton de saut ne manque, tant on est occupé à courir, glisser, donner des coups de pieds, etc. A n'en point douter, ce «manque» apporte une nervosité au jeu qui n'existe dans aucun autre FPS.

Voilà qui est dit, donc avis aux fans des sauts de quinze mètres d'Halo : ici vous ne pourrez fuir les coups par des bonds gigantesques, il vous faudra assurer face à l'adversaire...



*Il n'y a pas que de l'action dans Bulletstorm, mais aussi des moments de recueillement et de poésie.*

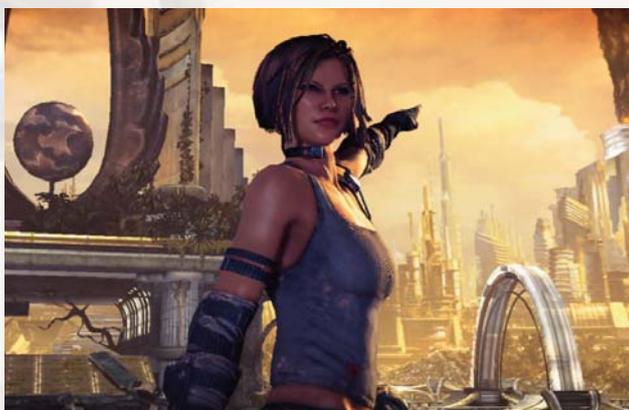
## *Une histoire hors du commun*

Ou pas. Niveau scénario, on sent que ça ne vole pas bien haut, et que ce n'est pas une aventure créée pour se creuser les méninges. Toutefois le scénario vous réserve quelques moments dantesques et bienvenus, qui permettent de ne pas tomber dans l'ennui.

L'humour omniprésent a été franchisé («prenez un chewing gum Emile») et le jeu d'acteur ne tombe pas dans le ridicule.



*J'ai vu une grosse bête.*



*Vous ferez de belles rencontres (c'est pas beau de montrer du doigt).*

La progression est rapide, et vous aurez rapidement accès à des armes bien plus puissantes que votre Pacificateur : un pistolet, un lanceur de bombes, un fusil de sniper (ayant la particularité de vous laisser diriger la balle), etc.

De quoi s'occuper un moment, d'autant plus que comme dit précédemment, le gameplay est réellement différent suivant l'arme utilisée.



*Pas évident de diriger la balle sur un ennemi en mouvement...*

En résumé, voilà de quoi s'occuper pendant la petite dizaine d'heures que vous prendra le scénario.



*Come get some.*

Une fois ce scénario bouclé, vous pourrez reprendre l'aventure via le mode «Echo», sorte de mode mission dans lequel vous devrez cumuler le plus de points possibles dans un temps imparti, ou refaire simplement différentes missions du mode scénario. Je ferai volontairement l'impasse sur les possibilités multijoueurs du jeu, n'ayant pas de connexion au Xbox Live (bouuuuh allez-y, huez moi je le mérite).

## *La violence, c'est moche*

On s'en moque, le jeu est beau. Certes des bugs d'affichage sont présents, certes tout n'est pas parfait, mais on peut quand même dire que le jeu est une réussite graphique.

Le point le plus marquant est notamment la luminosité et l'explosion de couleurs qui nous changent des habituels FPS gris et urbains. Ici les décors sont variés (buildings en ruines, parcs, musées, égouts, etc.), assurant toujours un renouveau graphique intéressant.



*Le monde entier, est un cactus... Mais dans Bulletstorm il est possible de s'asseoir dessus.*

La bande son est certes en retrait par rapport au reste, bien souvent couverte par les hurlements de douleur des ennemis, mais les dialogues omniprésents assurent réellement.

Après l'humour étant une question de goût, je vous laisserai juger par vous-mêmes.



## En conclusion

Excellente surprise que ce Bulletstorm qui se veut nerveux, fun et rafraîchissant. Le système de skillshots apportent une profondeur de gameplay que peu de FPS peuvent égaler de nos jours.

La faible durée de vie du scénario (quoi qu'au final, une aventure plus longue aurait pu devenir lassante sur la durée) s'en trouve rehaussée par le mode "Echo" qui vous permettra de vous défouler un bon moment.

Attention toutefois, l'abondance d'hémoglobine et les dialogues plus que crus en font tout de même une aventure à ne pas mettre entre toutes les mains. !

## Up !

- Les skillshots, le lasso et la glissade
- Un univers ensoleillé et coloré
- La prise en main immédiate
- Un plaisir de jeu bien présent

## Down !

- Quelques bugs graphiques
- Les musiques un peu trop en retrait
- Le début du jeu pédale un peu au niveau du scénario

**Shupmaster, 42 fillettes**

Après l'immense succès de  
**RAINBOW ISLANDS** voici la  
 suite tant attendue...



**Nintendo**

**BUB et BOB**

les héros de

**BUBBLE BOBBLE** et de **RAINBOW ISLANDS**

sont de retour pour une troisième aventure.

Vous allez passer des heures devant vos écrans pour découvrir les innombrables tableaux de **PARASOL STARS**. Avec votre parapluie, il faudra utiliser l'eau, le feu, les éclairs et les étoiles pour repousser les vagues d'ennemis. Chaque tableau regorge d'ennemis différents et de gros monstres envoyés par leur chef diabolique: **Chaostikhan**. Vous pouvez jouer seul ou à deux à travers plus d'une centaine de tableaux.

Il vous faudra être très habile pour percer le secret de **PARASOL STARS**.



**TAITO**



**ocean**

NAME & GAME

OCEAN SOFTWARE LIMITED  
 26, BOULEVARD BERTHOUD  
 75017 PARIS  
 TEL: (1) 40539286  
 FAX: (1) 40279573



**GOLDEN AXE**  
 Editeur : SEGA  
 Développeur : SEGA  
 Support : ARCADE  
 Année : 1989  
 Genre : BEAT'EM ALL  
 1 à 2 joueurs

*« Voici l'histoire d'une épopée oubliée des hommes, une époque où la lumière et les ténèbres étaient en perpétuel conflit. C'était l'apogée de l'Âge hyborien et de ses combats mythiques. » ...*



... Telle aurait pu être l'introduction de cette série épique développée sur une multitude de supports et qui fit l'objet de plusieurs spin-off. Afin de ne pas déborder et rendre ce dossier/test digeste, seules les versions arcade de Golden Axe et Golden Axe: Revenge of Death Adder seront décortiquées, ci-dessous.

Aigüisez votre épée et lustrez votre corps musclé, l'aventure commence maintenant !

**La naissance du mythe**

Les années 80 se terminent et les beat'em all sont encore bien timides. Même si le Renegade de Technos fait parler de lui en arcade comme sur micro, on est encore très loin d'une technique aux petits oignons. En 1989, ce vide sera très vite comblé par l'arrivée successive de 3 hits en puissance : Double Dragon (Technos), Final Fight (Capcom) et enfin Golden Axe (Sega).

Entre pré-antiquité et essor de civilisations, Golden Axe offre un univers rempli de barbares, amazones sexys et autres créatures fantasmagoriques. Même si tout ceci n'est pas sans rappeler l'univers du film « Conan le Barbare » de John Milius, le projet apporte un ensemble aussi hiératique qu'une épopée littéraire généralement très prisée. De plus, la réalisation du jeu est confiée à Makoto Uchida qui s'est illustré avec des titres comme Altered Beast ou Dynamite Cop. Autant dire que Golden Axe a toutes les cartes pour réussir. Et c'est ce qu'il va faire.

**Les aventuriers de l'Hache perdue**

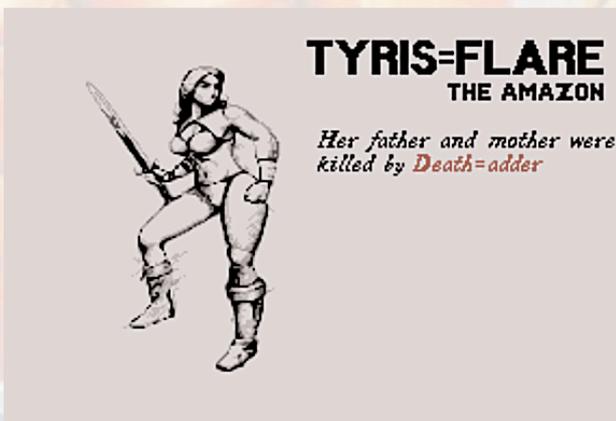
L'histoire du jeu narre les aventures de 3 héros aux vies brisées par le décès de leurs proches et décidés à se faire vengeance. En effet, le maléfique Death Adder, venu des entrailles de l'enfer, sème terreur et désolation sur le territoire. Muni de la Golden Axe, offrant force et pouvoir décuplés, Death Adder capture le roi et sa fille et soumet le royaume à l'esclavage grâce à ses sbires. Le salut du peuple ne repose plus que sur un barbare, une amazone et un nain.



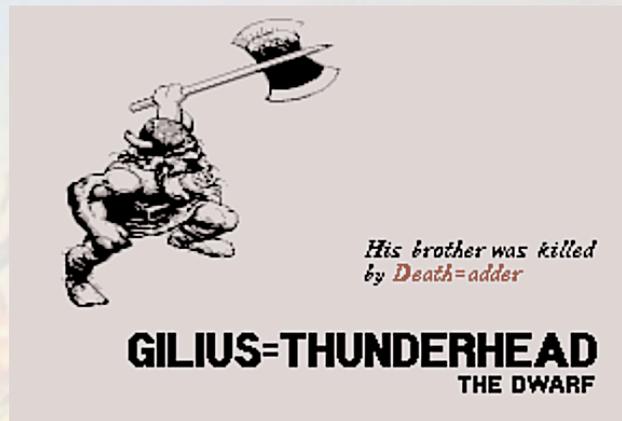
**Ax Battler** : la mère de ce guerrier a été tuée par Death Adder lui-même. Du muscle, une épée à deux mains et d'la baston, voici quelques mots pour résumer le profil de notre barbare. Ax Battler est un personnage bien équilibré que ce soit en attaque ou magie. Il possède la particularité de se débarrasser des assaillants dans son dos avec un "spin attack" (attaque spéciale).



**Tyris Flare** : sexy et vêtue d'un bikini rouge, Tyris n'en est pas moins une redoutable combattante. Bien qu'un peu plus faible dans ses coups que ses homologues masculins, elle utilise sa rapidité et sa magie pour compenser. Mademoiselle l'amazone dispose aussi d'un "spin attack" et a la particularité d'avoir une "dash attack" qui fait mouche à tous les coups. Il ne lui en faudra pas moins pour tuer le meurtrier de ses parents.



**Gilius Thunderhead** : petit par la taille mais grand par sa force, Gilius ne ressemble pas à son homologue qui trône au milieu du jardin. Véritable nain de guerre, il frappe ses ennemis avec une hache et a soif de venger son frère. Même si ses coups sont puissants, ils sont aussi lents. Gilius dispose de la magie la plus faible des 3 héros. Son attaque spéciale est un "backward roll"; une roulade qui lui permet d'être invincible quelques instants. Un personnage à réserver aux plus expérimentés.



## Un joystick, 3 boutons, plusieurs possibilités

Une des forces du jeu est son gameplay riche qui balaie ses contemporains. Alors que les variétés de coups étaient toujours limitées, Golden Axe ouvre la voie avec une palette plus large d'actions :

**Combos** : En appuyant rapidement sur le bouton "attack" il est possible de faire une succession variée de coups (jusqu'à 4) sur un même adversaire. Chaque coup est plus puissant que son prédécesseur.

**Projection** : Lorsqu'un ennemi est sonné, il est facile de le projeter en se rapprochant de lui avec le bouton "attack".

**Attaque aérienne** : Un classique "jump" + "attack" mettra facilement votre adversaire à terre.

**Dash attack** : Deux coups de joystick pour courir et proche de votre cible, appuyer sur "attack". Vous obtiendrez un coup d'épaule ou de pied qui dégagera l'ennemi loin de vous. Pratique, comme les projections, lorsqu'on se bat près de falaises ou précipices. Notez que vos personnages sont dépourvus d'ombres au sol, ce qui rendra, parfois, difficile de jauger des mouvements.

**Death Jab** : Attaque redoutable qui peut tuer un adversaire faible en 1 coup. Il suffit de dasher, sauter et porter une attaque. Attention au timing et à être précis. Un ratage sera sanctionné par une punition.

Durant l'aventure qui vous mènera jusqu'au château de Death Adder, vous pourrez désarçonner des ennemis de leurs montures fantastiques et les chevaucher à votre tour. Trois types de Bizzarians seront à votre disposition : Cockatrice (sorte de grosse souris à 2 pattes avec un bec de perroquet) et deux dragons ; un bleu ou un rouge. Le premier crachera un jet de flammes en diagonale, tandis que l'autre fera sortir une boule de feu de sa gueule.



*Votre objectif est là : Death Adder !*

Dans ce monde, la magie tient aussi un rôle important. Chacun des guerriers peut déclencher, lorsqu'il en a la possibilité, un cataclysme, une vague de feu ou un déluge d'éclairs. Ces attaques ravageuses sont gérées via des fioles bleues. La quantité de fioles récoltées définit le niveau de force de l'attaque. On remarquera que pour chaque niveau de force, on a droit à une animation différente de l'énergie déployée, ce qui est fort sympathique. Autre remarque, les personnages n'ont pas les mêmes niveaux de force. Ainsi Tyrus peut monter jusqu'à 6 niveaux de puissance alors que ce pauvre Gilius n'en arrive qu'à 3. Lors d'une partie à 2 joueurs, il faudra bien se mettre d'accord la stratégie à adopter à ce sujet et qui récolte les fioles en priorité.



*Fukushima en direct*

Durant tout le chemin, les fioles ou la nourriture seront disséminés grâce à de petits lutins facétieux. Pour cela, il suffira de leur donner un coup bien ajusté pour que ces crapules vous lâchent l'un ou l'autre des ces items. Lors des phases de repos (campement), les lutins vous voleront vos précieuses fioles. Réveillez-vous et apprenez leurs qu'on ne déleste pas impunément les héros du jeu. Récupérez votre camelote et plus encore.

Pour les plus fourbes d'entre-vous, il sera aussi possible de frapper votre co-équipier durant cette phase. On ne sait jamais, après tout ... il pourrait le mériter.

## System 16 inside

Outre son excellent gameplay, Golden Axe a aussi d'autres atouts dans sa manche et ceci grâce à sa carte d'exploitation « System 16 » et ses capacités assez avancées pour l'époque.



*C'est la merguez, merguez party ! Tant qu'y a d'la braise, c'est pas fini !*

Au niveau visuel, même si la palette des couleurs est un peu terne, les décors sont bien détaillés et on se laisse surprendre par l'idée des stages. En effet, ces derniers sont des zones de combats directement implantées sur le dos d'animaux gigantesques.

Lorsqu'on traverse les champs de batailles, on observe aussi de beaux effets de parallax qui étaient impressionnants à l'époque.

Les ennemis, bien que limités en nombre, se révèlent assez plaisants et bien animés. À ce propos, mention spéciale aux squelettes qui font furieusement penser aux créations de Ray Harryhausen (dans le film Jason et les Argonautes) ainsi qu'aux petites scénettes ci et là présentant l'esclavage du régime de Death Adder.

On remarquera aussi que le gore est présent lors de la mort de Death Adder ou lors du roster avec quelques gouttes de sang qui perlent de la main du squelette. La version US en sera dépourvue.

Autre point très important du succès de Golden Axe est certainement les musiques ainsi que les effets sonores. Impossible de ne pas reconnaître des titres comme "The Wilderness" ou "Battle Field". Bien inspirés et puissants, on reconnaît là, la patte de Tohru Nakabayashi (Thunder Blade). Un choix absolument justifié avec des percussions et des similis de cuivres.

Durant le jeu on peut aussi entendre quelques digitalisations de voix (certes un peu "parasitées") qui, selon la légende, auraient été reprises de films comme « First Blood » ou « Conan le barbare » (tiens, tiens).

## Et de nos jours ? Quel intérêt ?

Soyons franc, plus de 20 ans ont passé et Golden Axe ne plaira qu'à une catégorie bien précise de joueurs : les nostalgiques et/ou collectionneurs. Un jeu pour lequel on joue avec plaisir tout en gardant à l'esprit le contexte d'un passé riche en émotions et admirations.

Le point noir inhérent au temps qui pourrait choquer le plus de joueurs est certainement sa durée de vie ; avec un bon powerplay, il ne vous faudra pas plus de 25 minutes pour en venir à bout (d'ailleurs la version Megadrive a dû être agrémentée d'un complément). Si l'on compte le prix de la PCB, ça fait cher la minute de jeu. Gardons seulement à l'esprit que Golden Axe a été un hit dans les salles d'arcades et a marqué l'esprit des joueurs de l'époque. D'ailleurs, il suffit de regarder le nombre de portages, suites ou spin-off (+ d'une vingtaine !!!) de ce jeu pour comprendre le succès et l'impact qu'il a eu.

Mais avec tous ces portages, suites ou spin-off, y en a-t-il pas un qui mériterait un achat de nos jours ? En fait oui. Pour refaire, par curiosité, l'original à moindre coût, la version XBLA sur la Xbox360 semble être la meilleure. Mais le "must have" de la série Golden Axe est unanimement : Golden Axe : Revenge of Death Adder.



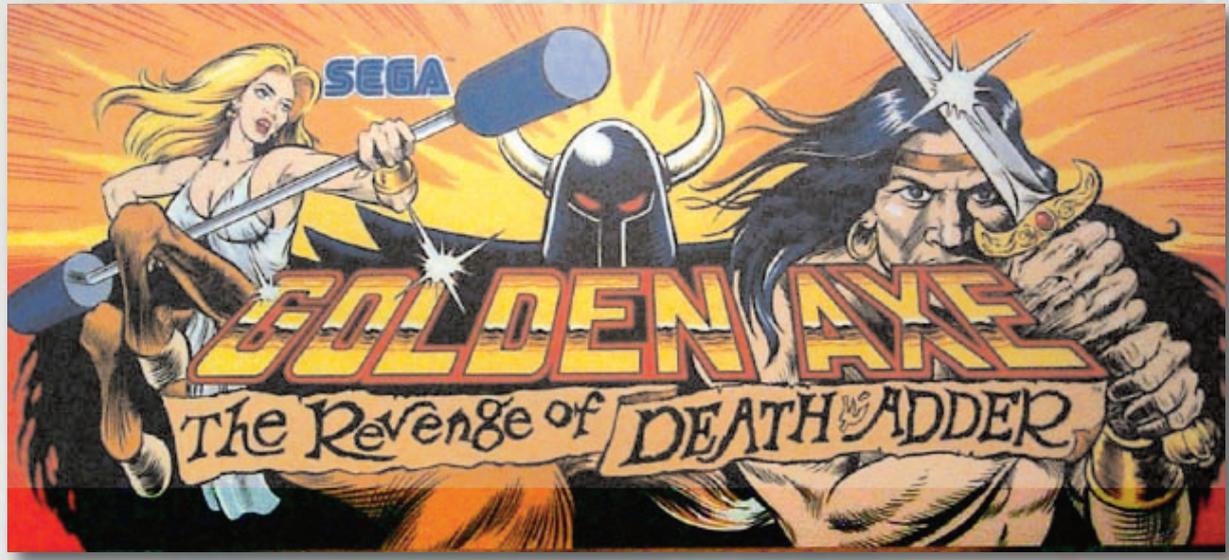
*Dis l'oiseau, ho dis, emmène-moi.*





**GOLDEN AXE: REVENGE OF DEATH ADDER**  
 Editeur : SEGA  
 Développeur : SEGA  
 Support : ARCADE  
 Année : 1992  
 Genre : BEAT'EM ALL  
 1 à 4 joueurs

*Voilà 3 ans que le Golden Axe de Sega est sorti. Le petit monde du beat'em all continue de s'étoffer avec surtout des productions de Capcom sur son CPS-1. Et là, sans crier gare, Sega nous offre une suite officielle sur format arcade de son hit : Golden Axe : Revenge of Death Adder.*



**La revanche de la vipère de la mort**

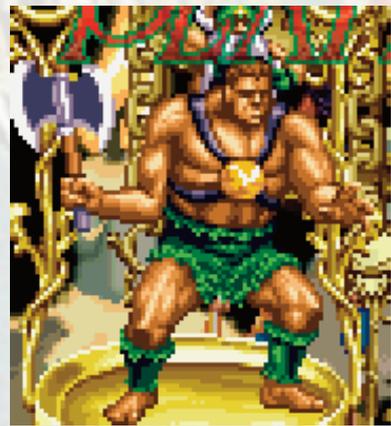
Depuis l'acte héroïque de Tyris, Ax et Gilius, le royaume et ses habitants avaient retrouvé la paix et la sérénité. Malheureusement c'était sans compter sur le retour du fléau Death Adder et de son armée du mal prêts à assouvir le monde.

Quatre nouveaux héros seront disponibles dans ce volet pour nettoyer les contrées des envahisseurs :

avec un bon équilibre entre force d'attaque et magie. Cette dernière sera le feu rédempteur.



**Stern Blade** : ce barbare est un clone d'Ax Battler. Même technique, même brutalité. Il reste le personnage



**Goah** : force de la nature, ce géant porte, sur ses épaules, Gilius Thunderhead ! Goah dispose d'une hache double tranchant pour raser de près ses ennemis. Ses coups sont puissants comme sa magie (gérée par Gilius), le souffle de la mort. Malheureusement ses déplacements sont lents, ce qui peut le pénaliser dans les mêlées.



**Dora** : nous ne saurons pas si elle est exploratrice, par contre ce qu'il y a de sûr c'est que Dora est une centaure. Elle est certainement le meilleur personnage si vous attaquez l'aventure en solo. En effet, sa vitesse d'attaque égale presque sa force. Malheureusement sa magie de la foudre est la plus faible des quatre protagonistes.



**Trix** : armé d'un trident aussi pointu que sa chevelure, ce lutin a un petit côté espiègle. Très rapide avec une force d'attaque correcte, il n'en sera pas moins très important dans une partie à plusieurs joueurs. En effet, sa magie n'est pas destructrice mais revitalisante. En l'invoquant, il fera apparaître de petits arbustes munis de fruits qui redonneront de l'énergie au groupe.

Ces personnages, à peu de choses près, ont un gameplay pratiquement identique au premier Golden Axe. On notera tout de même qu'à présent il est possible de réaliser une attaque commune sur un adversaire (sorte de projection aérienne). Le système des magies, quant à lui, a quelque peu été modifié. Il n'y a plus de niveaux de puissance mais un nombre de potions à atteindre pour déclencher une seule magie. Chaque personnage a son nombre de potion à atteindre. Néanmoins, il est désormais possible d'avoir le double, voire le triple de potions nécessaires et de lancer trois fois de suite une magie par exemple. La présentation de ces attaques est superbe. En présence de certains ennemis, les magies de Stern ou Goah auront droit à une scénette supplémentaire. On y voit le visage d'un soldat soit s'incinérer sous une vague de feu, soit se rigidifier et décomposer avec le souffle de la mort. Magnifique.



Le bestiaire des montures s'est agrandi. Les designers et réalisateurs nous offrent là du beau boulot.

**Mantes religieuses** : Deux variantes de mantes religieuses seront disponibles: la mante cracheuse de feu (!!?) ou la version « mandibules de la mort » assez jouissif qui projetera vos adversaires loin en l'air ou brisera les nuques avec le son qui va bien.

**Scorpions géants** : Vous aurez le choix entre le modèle pinces tueuses ou dard électrique.

**Dragons squelettes** : Assez redoutables cracheurs de feu, ils ne seront disponibles que sur la fin de l'aventure.

De plus, dorénavant, avec ces monstres, il est possible de faire des attaques aériennes ou des death jab. Autre nouveauté ; durant l'aventure il ne sera pas rare de trouver des mini catapultes statiques ou autres systèmes de projectiles. Si les héros seront à même de les utiliser pour dégager leurs flancs, on pourra, à l'aide de sa créature, embarquer ces stations et les utiliser de manière mobile. Simplement génial et ravageur.

## *Le Golden Axe des superlatifs*

Bon, Sega frappe très fort avec ce titre et démontre ainsi les capacités de l'architecture de son System 32. Déjà au niveau des graphismes : décors riches, couleurs chatoyantes, effets semi-3D et zooms (présentation de la carte) à profusion.

On ne peut être que subjugué par le travail des graphistes lorsqu'on traverse la forêt de champignons géants, s'engouffre dans la mine lugubre, visite les villages de lutins, parcourt les chemins de montagne, navigue avec le bateau maudit, etc.

Ajoutez à cela une foule de détails dans les stages impliquant des villages se faisant incendier, hordes de barbares assoiffés de sang, villageois esclavagés, guet-apens, pièges multiples ... On pourrait continuer encore des heures à énumérer les différents détails du jeu qui procurent cette ambiance unique et prenante.



*C'est par-ici pour casser du méchant !*

Les adversaires eux aussi ne sont pas en reste. Si l'on retrouve à peu près tous les adversaires du 1er opus, d'autres créatures viennent se joindre à la danse. Tout d'abord les hommes troncs, sorte d'arbres humanisés. Quelques bons coups bien placés et ils éclateront dans un craquement de bois. Il y a aussi les redoutables indigènes façon Mudman dans World Heroes qui viendront prêter renfort à Death Adder. Contrairement à l'ancien Golden Axe, ici on vous attaque en nombre, sans ralentissements, avec des armes assez diverses: épées, massues, haches, os, projectiles enflammés ... bref il faudra à la fois donner des coups à tout va et slalomer entre les différents agresseurs.



*Monumentale erreur !*

En fait, pour exprimer le mieux la différence visuelle, en proportions gardées, entre le 1er et 2ème Golden Axe est certainement Death Adder.

Alors que dans le premier épisode on avait un Boss final grand mais un peu trapu, dans Revenge of Death Adder, il est juste grand, costaud et terriblement classe.

Une vraie sangsue qui vous réservera son lot de surprises à l'image du jeu lui-même.



*Relooking avant et après*

Pour ce qui est de la musique, les compositions sont excellentes mais peut-être un poil moins marquantes et multiples que son prédécesseur. Sega change sa stratégie et privilégie l'ambiance et effets sonores de qualité. On débute toujours les stages avec des mélodies puissantes et guerrières telles que « Main Theme » et sa cornemuse ou les percussions frénétiques de « Assault ». On passe ensuite aux musiques inquiétantes et ténébreuses de « Mushroom Forest » ou « On a Ship » qui ne seront pas sans rappeler celles du film « Conan le Barbare ». Les stages se ponctuent avec leurs Boss et musiques stressantes bien appropriées. Pour sa culture générale, on doit la composition de ces thèmes à Masanori Takeuchi (After Burner Climax) et Tomoyuki Kawamura (Sega Rally 2).



*Ambiance électrique*

Golden Axe: Revenge of Death Adder est doté d'une difficulté savamment dosée. Il vous faudra bien de l'entraînement pour arriver à bout de l'aventure en le « one créditant ». D'autant plus que l'aventure est longue, très longue pour un jeu de ce type (entre 45 min et 1 heure !!!). Plusieurs routes sont possibles et selon la version arcade que vous ferez, vous devrez refaire l'aventure pour découvrir les chemins que vous n'aurez pas emprunté la première fois. Un « replay value » pas négligeable, qui plus est sur un jeu dont on ne se lasse pas..



Un tour de scarabée ascensionnel

## Un jeu v'Hachement bien

Revenge of Death Adder est un titre qui illustre bien la maîtrise qu'avait Sega dans le monde de l'arcade. Dynamique, plein d'innovations et dégageant un charisme puissant, il est impossible d'être insensible à ce jeu pour autant qu'on aime les beat'em all. N'ayons pas peur des mots, c'est un chef d'oeuvre.

Seul regret ? Qu'il n'ait pas été adapté sur un autre format que l'arcade. Pourquoi ? Un System 32 trop dur à retranscrire ? Trop de projets en cours ? Personne ne le saura.

Si vous ne l'avez pas encore, courez vite vous le procurer chez votre crémier. Vous aurez tout simplement le meilleur Golden Axe, tout format confondu.

## KRETINOÛ



SYSTEM 32  
システム32

REVIVED MAGICA... FIGHTERS!!  
The battle arena has advanced to the next generation gamefield through the medium of SYSTEM 32.

The magical fantasy "GOLDEN AXE," this game's predecessor in which the heroes fought against evil monsters with swords and magic has already become a legend... however, ward magicians are now attempting to control the world again.

The four new defenders of freedom, STERN, DORA, GOAH and LITTLE TREX, are engaged in a violent struggle to try and save the populace from the tyranny that has befallen them. Can peace be restored once again as a result of their effort?



闘いの舞台は次世代のゲームフィールドへ進化した。

# 黄金の戦士

## GOLDEN AXE

### The Revenge of DEATH ADDER



蘇る幻想戦士!!

マジンガー・ファンクター

剣と魔法で悪魔なモンスターと闘ったマジンガーファンクター「ゴールデンアックス」。その物語が伝説になった時代に、またもや不気味なモンスターたちが地上を支配しようとしていた。スタンフレイド、トラゴア、リトル・トリックスの4人の戦士は、人々たちを苦境の中から救うために、新たなヒーローとして闘いの宣戦を挑もうとしていた。彼らの活躍で、再び世界は平和を取り戻せるか。



**SÔKYÛGURENTAI: ÔBU SHUTSUGEKI**  
 Editeur : Data East  
 Développeur : Raizing  
 Support : PlayStation  
 Année : 1997  
 Genre : Shoot'em up  
 1 à 2 joueurs

Derrière ce titre aux faux airs d'exercice de diction se cache le portage de l'un des meilleurs shoot'em up (shmup) à défilement vertical utilisant toute la largeur de l'écran. Développé à la base sur le système ST-V de Sega, le jeu fut tout naturellement porté sur Saturn dans un premier temps, puis quasiment un an plus tard, sur PlayStation. C'est sur cette dernière que nous allons nous pencher, car ça valait le coup d'attendre.



### Les voyous du ciel

Revenons un instant sur le titre, que l'on pourrait traduire par « L'escadron Azur et Ecarlate ». Mouais, pas tellement convainquant, à part quand on regarde les couleurs employées pour le logo. Une autre piste nous amène à un jeu de mot, *gurentai* étant un homonyme désignant des loubards. Et quand on voit les têtes de repris de justice des pilotes, on se dit que c'est peut-être ainsi qu'il faut l'interpréter. Exit Tanguy et Laverdure, place aux *badboys* nippons.

Dans sa version originale, trois vaisseaux sont proposés. La version PlayStation nous en fournit un quatrième, l'Ôbu, d'où le sous-titre « Lancement de l'Ôbu ».

Voyons leurs caractéristiques :

- Toryû : vaisseau rouge ; le plus équilibré de base, aussi bon en vitesse de déplacement qu'en puissance de feu. Son tir est plutôt frontal, avec deux petits tirs qui oscillent en diagonale.
- Shiden : vaisseau bleu ; celui-ci met l'accent sur la vitesse. Son tir est le plus évasé, un classique 3-way, pour compenser sa puissance.
- Hôga : vaisseau vert ; fort logiquement, le dernier d'origine complète le tableau traditionnel de répartition : puissant mais lent. Tir frontal plus deux tirs latéraux qui s'orientent dans la direction opposée à celle du vaisseau.
- Ôbu : vaisseau jaune ; la cerise sur le gâteau, ce vaisseau excelle dans tous les domaines, mais son tir est uniquement frontal, et sera le plus long à augmenter au maximum.



Des héros qu'on croirait tout droit sortis de Cyber City Oedo 808.



En effet, la puissance de feu évolue progressivement, avec le ramassage de plusieurs options P (pour *Power Chip*), larguées de temps à autre par un petit transporteur. C'est le premier élément de la touche Raizing/8ing pourrait-on dire : une seule option ne suffit pas pour augmenter, c'est la raison pour laquelle on nous en procure par paquets de cinq. Concernant l'Ôbu, il en faudra une très grande quantité. Mais ce n'est pas si grave, car le tir principal porte bien mal son nom.



*Le décollage dans la version arcade.*



## *In before the lock*

L'un des principaux attraits de *Sôkyûgentai* réside dans son système de verrouillage, appelé WEB. Chaque vaisseau possède deux types de « toiles » (on alterne via le bouton X), deux formes plus ou moins larges parmi les suivantes : sphère, cloche et cône. On peut également les identifier par leur nom, constamment affiché sous le nombre de vies restantes. L'une des formes de WEB permettra de verrouiller un grand nombre d'ennemis avant de lâcher de fins lasers/missiles ; l'autre WEB aura moins de points d'ancrage mais produira des lasers/boules de feu dévastateurs pendant quelques secondes. Contrairement au tir frontal, la puissance des WEB est fixe et, dans le second cas, supérieure ! Rien qu'avec ce constat, on comprend bien vite que le jeu encourage le joueur à verrouiller à tour de bras, à plus d'un titre.



*Ci-contre, les deux WEB dont dispose l'Ôbu.*



Outre le plaisir qu'ils procurent (ceux qui apprécient par exemple la trilogie *Ray* de Taito sauront de quoi je parle), les WEB permettent de se débarrasser des ennemis à des altitudes variables. Un peu à la manière d'un *Dragon Blaze*, il vaut mieux éviter de laisser les ennemis s'installer sous peine de se retrouver dangereusement submergé. Pour l'ensemble des joueurs, y compris des aficionados du tir normal, les WEB sont au moins prévus à cet effet : détruire (ou affaiblir) les ennemis situés au fond de l'écran, ou en phase d'approche par le haut (leurs ombres les trahiront parfois), pour tuer la menace dans l'œuf. Il reste encore deux avantages à se reposer sur les WEB, le premier touchant au système de score.



*Cette vague de tanks spatiaux sera bien difficile à franchir sans recourir au WEB.*

## Qui dit Raizing dit scoring

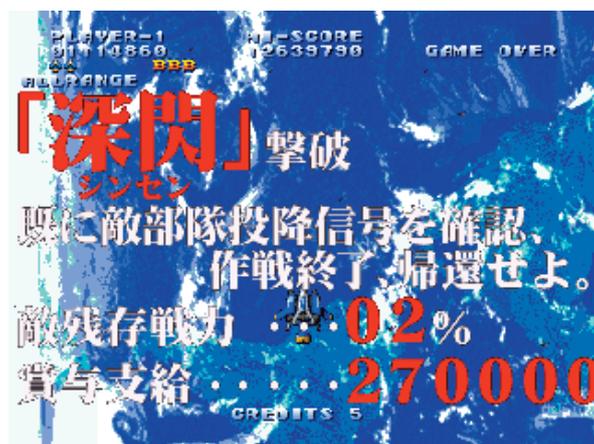
Dès la première partie, on se doute que plus on verrouille de cibles, plus ça va rapporter. La formule est simple car purement proportionnelle. Tuer deux ennemis simultanément via un WEB rapportera deux fois leurs valeurs initiales, trois ennemis trois fois, et ainsi de suite. Il ne faut pas se fier au multiplicateur persistant quelques instants à l'écran : contrairement à des jeux qui suivront comme *Homura* ou *XII Stag*, le multiplicateur ne perdure pas, il vaut juste pour la dernière séquence de *lock*. Aussi, il existe des ennemis « piégés », dans le sens où la plupart du temps, on ne dégommera qu'une seule partie à la fois, ce qui entraînera non pas un multiplicateur mais carrément une fraction ! En d'autres termes, dans ces cas-là on marquera moins de points que si on les avait simplement descendus au tir frontal. Selon la situation : nombre d'ennemis présents, type (petits/fragiles ou de tailles plus importantes), il faudra intelligemment valser entre ses deux WEB si l'on court après les points.



*Plusieurs petits ennemis vous encerclent. L'occasion idéale de déployer son WEB le plus vaste.*



*Ou comment faire le ménage en un clin d'œil tout en engrangeant des points. Ici on peut voir un multiplicateur x5.*



*Destruction du deuxième boss, le satellite Shinsen, achevée. Un véritable carnage. Seuls 02% des ennemis de ce stage ont survécu. Le bonus est conséquent.*



*Les vaisseaux situés au fond ne viendront au premier plan que si l'on détruit rapidement ceux qui nous font face.*

L'autre point majeur du *scoring* est constitué par le bonus de fin de niveau. Après la mort de chaque boss, on nous communique le pourcentage des forces ennemies survivantes (et non pas de destruction comme c'est le cas la plupart du temps dans les jeux de ce genre). Plus il est faible, plus la récompense sera élevée.

A côté de cela, on retrouve d'autres apports mineurs si chers à la société Raizing, comme le fait que chaque impact de balle permet de grappiller quelques points, que chaque boss est composé de plusieurs parties distinctes qu'on devra détruire l'une après l'autre pour un résultat optimal, et qu'il est possible de réaliser des chaînes en évitant de laisser filer les options (*Battle Garegga*, quand tu nous tiens) une fois l'armement au maximum. Enfin, quelques phases récompenseront les destructions rapides, car des ennemis supplémentaires se joindront à la fête, pour leur plus grand malheur.



Mais qui dit Raizing dit aussi *rank*, ce fameux système qui adapte la difficulté ponctuelle aux performances du joueur pour soi-disant lui éviter de s'ennuyer. Plus vous survivez longtemps, plus votre armement est puissant, plus vous avez marqué de points, et plus le jeu va vous en vouloir. Ce qui nous amène au principal conseil à suivre lorsque l'on joue à *Sôkyûgentai* : aussi invraisemblable que cela puisse paraître, la meilleure tactique est d'éviter autant que possible les options !

1. Comme nous l'avons vu plus tôt, les WEB sont plus puissants.
2. Vaisseau faible = difficulté qui a moins de raisons de s'emballer.
3. Puisque très étrangement, le jeu tient absolument à fournir des *Power Chips* (sorte de leurre pourrait-on dire) ou parfois des bombes, plus on les esquive, plus les transporteurs passeront fréquemment, augmentant ainsi la chance de stocker quelques bombes en vue des boss.
4. Les fameuses chaînes liées aux options sont trop exigeantes quand on y pense : équipement au maximum (donc à la moindre mort, c'est fini), difficile de ramasser tous les *items* tellement ils sont rarement regroupés, et tout ça pour quelques centaines de points... Pas assez rentable et surtout trop dangereux. Et comme le nombre de bombes entre aussi en ligne de compte, il ne faudra surtout pas rechigner à les balancer. Deux utilisations sont possibles, en plein tir ou au neutre. La première est surtout à but défensif, dans des situations où l'on est sur le point d'y passer. Cela provoquera quelques explosions disséminées, de faible intensité. La seconde est à but offensif : la bombe partira tout droit, et explosera de manière massive et concentrée. Même les boss n'y survivent pas longtemps. Ces deux types d'effets rappellent ce que l'on trouve dans *Raiden II*, mais ici le joueur les exploite comme il l'entend et non selon ce qu'il a ramassé.



Les deux effets possibles de chaque bombe.  
Évitez le regret de mourir avec un stock inutilisé.





Horreur ! Le boss de fin possède lui aussi un WEB !

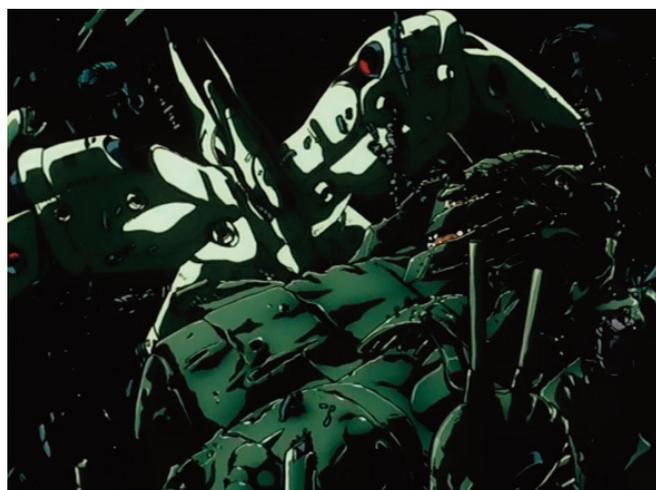
### J'ai déjà vu ça quelque part...

Et tant que l'on verse dans les références, on peut deviner que les développeurs ont suivi avec beaucoup d'intérêt la série *Neon Genesis Evangelion*, diffusée à cette période. Comment ne pas penser à ce dessin-animé quand on voit tous ces gros caractères blancs et rouges (pour les mots importants) sur fond noir pendant les phases narratives ? Et cette voix de l'opératrice qui nous parle au début et à la fin de chaque stage ? Pourquoi nous est-elle familière ? Tout simplement parce que c'est celle de Miki Nagasawa, qui double l'opératrice Maya Ibuki dans la célèbre série de robots ! Certainement pas une coïncidence. Ultime référence au monde de l'animation, le quatrième boss, Akitaka, est l'un des innombrables clones du Neue Ziel (tiré de *Gundam 0083 Stardust Memory*). Le plus connu d'entre eux doit rester Emerald Weapon de *Final Fantasy VII*, mais ici les designers ont poussé l'hommage (ou le plagiat, au choix) jusqu'à reproduire l'inoubliable scène de son apparition face au héros, surgissant d'une cachette de débris spatiaux. S'en suit un zoom marqué qui achèvera l'effet dramatique escompté, et conduira le joueur à la faute, les premières fois du moins.

D'autres éléments croisés en cours de route nous font bien sentir la fameuse touche Raizing, comme ces tourelles qui cherchent inmanquablement à verrouiller le vaisseau (il faut apprendre à les déjouer), ce goût pour les missiles ou encore le premier et le dernier boss qui rappellent l'une des figures de proue de leur bijou *Battle Garegga* (eh oui, encore lui !), *Black Heart*. La bande-son du jeu finit d'ailleurs de nous en convaincre, puisque même s'il ne porte pas tout à fait ce nom dans *Sôkyûgentai*, les titres des plages le concernant le trahissent (cf. la compilation jointe à ce numéro).



L'arrivée de chaque boss nous présente un modèle en 3D, et la liste de son arsenal.



Un Mobile Armor qui aura marqué plus d'un mecha designer.

## Et la réalisation dans tout ça ?

Graphiquement, le jeu est typique de l'ère 32-Bit : une 3D plus ou moins fine mais pas forcément bien servie question textures. Il est tout à fait dans la norme de ce que l'on trouve sur Saturn ou PlayStation. Ajoutons à cela quelques effets de digitalisation, qui se remarquent tout de suite (les météorites par exemple) par leur animation plus primaire. Le moteur du jeu profite de la 3D pour employer des routines de zoom et renforcer la profondeur, que ce soit par des approches d'ennemis, des plongées du vaisseau vers la surface, ou bien des effets scéniques pendant les combats contre les boss (la caméra s'éloignera lors des séquences de tirs les plus chargées, pour donner au joueur une vision plus globale et donc l'aider à trouver des échappatoires). Le tout dans une animation sans faille, même si elle n'égale pas la fluidité de l'arcade. On doit saluer la qualité de la narration, fait on ne peut plus rare dans les *shmup*. Entre les séquences en images de synthèse, dont celles qui simulent des enregistrements vidéos, les coupures de presse (issues du *Raizing Shinbun*, pastiche du quotidien japonais *Asahi Shinbun*) qui relatent les événements, la voix off... on est efficacement immergé dans l'action.



Côté son, c'est assez classique mais les musiques se démarquent, et ce n'est pas un hasard quand on sait qu'elles sont le fruit de la collaboration entre Hitoshi Sakimoto (futur grand compositeur pour des RPG, à qui l'on devra notamment les bandes-sons cultes de *Radiant Silvergun* ou encore de *Gradius V* pour s'en tenir aux *shmup*) et Manabu Namiki, qui œuvrera plus tard au sein de Cave, les spécialistes actuels du genre. Il en résulte un ensemble de thèmes tantôt épiques (Sakimoto), tantôt électro (Namiki) qui accompagnent parfaitement l'ambiance de chaque instant.



Une narration d'une qualité exemplaire. Dommage que vous ne puissiez pas (encore) entendre la voix de l'opératrice qui vous donne les consignes et reporte les événements.



Détail amusant, le score est en réalité une prime en New Yen.



Les vaisseaux répondent au doigt et à l'œil, je conseillerais peut-être juste de changer la configuration des touches, car celle pour alterner les WEB n'est pas la plus naturelle à mon goût.

Aucun problème à signaler au niveau des masques de collision, seul le centre de chaque vaisseau est vulnérable et chaque mort pleinement justifiée. Au contraire, vous vous surprendrez même à survivre au milieu de balles qui vous frôlent de partout alors que vous vous voyiez déjà exploser. La difficulté est bien dosée mais pour en voir la fin en un crédit, il faudra s'accrocher, même en suivant les quelques conseils distillés précédemment. Le *rank* finira toujours par s'affoler un minimum, et de fait la vitesse et la quantité des tirs avec. Néanmoins, avec huit niveaux de difficulté, différents réglages (vies, bombes, quotas pour les vies supplémentaires, etc.), chaque joueur y trouvera son compte. A ce propos, *Sôkyûgentai* fait partie de ces jeux qui cachent sans raison leurs menus d'options. A la page de présentation, au lieu d'appuyer sur *start* comme on vous y invite, pressez la touche *select* et ô merveille, une fenêtre s'ouvre, vous laissant le choix d'entrer dans les paramètres, de lancer la version arcade (sacré bonus) ou encore la *High Score Battle Mode*, qui bien avant l'avènement des *leaderboards* permettait à l'issue d'une partie (avec tous les réglages imposés pour éviter les tricheries) d'obtenir un code à entrer sur un site Internet pour participer à un classement mondial en ligne.



Bref aperçu du stage inédit.

## En conclusion

*Ôbu Shutsugeki* représente la version ultime de *Sôkyûgentai*. Offrant sur une même galette une version fidèle à l'arcade (sans doute un poil moins que sur Saturn), ainsi qu'une autre dédiée à la PlayStation qui propose un vaisseau supplémentaire, un septième stage ainsi qu'un habillage enrichi, on en a largement pour son argent.

Même les amateurs aguerris mettront du temps avant de le dompter, aussi bien pour réaliser un record honorable que pour le finir proprement.

En revanche, c'est un jeu qui ne s'est jamais expatrié, et n'existe donc qu'en version japonaise. D'autant plus curieux qu'il est également connu sous le nom de *Terra Diver* (sur ST-V), qu'on croirait destiné aux marchés occidentaux.

## Up !

- a bien vieilli
- excellente alternative aux Layer Section
- une perle parmi les rares jeux qui utilisent ce format d'écran

## Down !

- un titre à coucher dehors
- assez difficile sur la fin
- on aurait aimé un mode custom (pour choisir ses WEB par exemple)

Shû Shirakawa

# HEIMDALL

3615 UBI

Bientôt disponible  
sur AG, PC et ST.

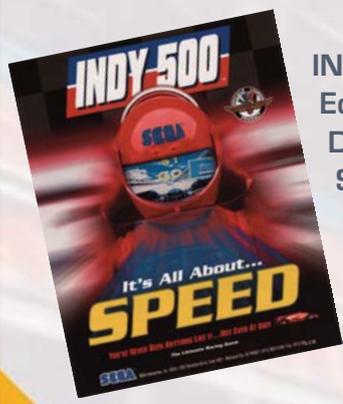
La malédiction des dieux était prévue pour l'époque Ragnarök, époque pendant laquelle la confusion et la ruine s'abattraient sur le Monde, et les dieux se rassembleraient sur le dernier champ de bataille...



Disponible dans les FNAC et dans  
les meilleurs points de vente.

**CORE**  
DESIGN LIMITED

distribué par  
**UBI SOFT**  
8/10 Rue de Valmy  
93100 Montreuil/Bois



**INDY 500**  
 Editeur : SEGA  
 Développeur : SEGA - AM1  
 Support : ARCADE (MODEL 2)  
 Année : 1995  
 Genre : Course de Formules Indy  
 1 à 8 joueurs



# INDY 500™

Rappelez-vous Virtua Racing. Il s'agissait d'un jeu de Formule 1 entièrement réalisé en 3D polygonale surfaces pleines (sauf en ce qui concerne les fonds). Ce titre tournait sur Model 1, à l'instar de Virtua Fighter. Puis, en réponse au System 22 de Namco, arriva le Model 2 et sa 3D mappée, rendant subitement ce bon vieux Virtua Racing totalement obsolète. Eh bien l'équipe à l'origine de ce jeu (Sega-AM1) lui offre une sorte d'héritier, et ce sur Model 2 : il s'agit d'Indy 500.

## La vitesse vue par les yankees

Que faire quand on tout gagné dans la discipline-reine du sport automobile ? À quoi peut-on passer, une fois qu'on a gagné en principauté monégasque, une fois qu'on a remporté un titre mondial au volant d'un bolide de plus de 750 chevaux ?

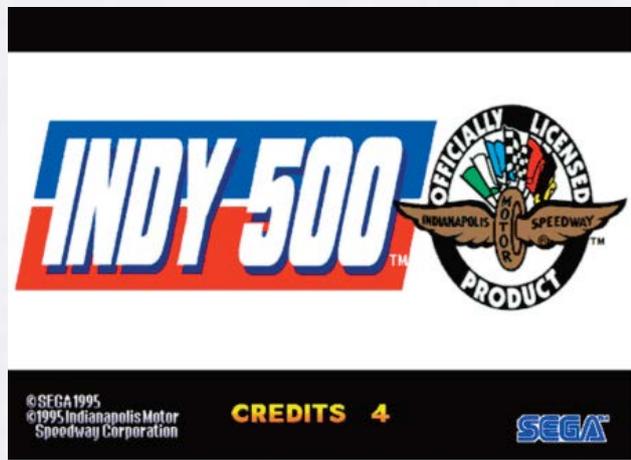
Il y a bien la solution de la retraite sportive, mais l'appel d'une foule déchaînée, du bitume et des vapeurs d'huile de moteur se fait trop pressant.

Autre possibilité, bien plus plaisante, aller courir Outre-Atlantique. On y trouve des courses de monoplaces très puissantes, avec un bon nombre d'épreuves sur ovale : l'IndyCar. La course la plus prestigieuse se déroulant à Indianapolis, sur pas moins de 500 miles.

Sega propose donc de vivre les sensations propres à cet univers, assez différent de la Formule 1. Les départs lancés, les ovales où on prend des vitesses vertigineuses, tout cela est contenu dans ce jeu.

Indy 500 propose trois tracés, un peu à l'image du prestigieux Daytona USA : un ovale, une piste de type routier et un circuit plutôt urbain et sinueux.

Un seul bolide est proposé, on peut toutefois le choisir avec boîte séquentielle à 6 rapports ou automatique.



Une licence prestigieuse accompagne ce titre.



## Un circuit de légende

La piste est incandescente sous le soleil d'Indianapolis, la foule est venue en nombre. Soudain, on entend 33 moteurs de 800 chevaux gavés au méthanol. Ça y est, les fauves sont lâchés.



*Un départ lancé qui n'est pas sans rappeler un autre jeu de Sega.*

La meute enragée déboule dans l'une des deux grandes lignes droites de l'ovale mythique, le feu va passer au vert... C'est parti ! Le décor se met à défiler à très haute vitesse, il faut se faufiler parmi toutes ces monoplaces pour grappiller un maximum de places en 4 tours, si le jeu est réglé en mode Normal dans le menu Test. En mode Long, ce sera une course de 20 tours que vous devrez boucler.



*Un départ lancé qui n'est pas sans rappeler un autre jeu de Sega.*

La voiture atteint rapidement une vitesse vertigineuse : on peut même dépasser les 400 km/h en jouant avec l'aspiration. Raser le muret en béton, frôler les pneus des concurrents : l'adrénaline monte en flèche, les sensations sont bien présentes.

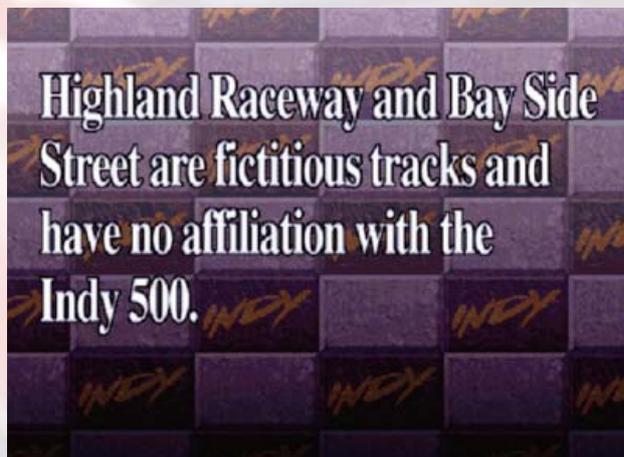
Si votre bolide subit trop de dégâts, il est possible, à l'image du glorieux aîné Virtua Racing, de faire un petit tour par les stands pour une cure de jouvence.



Le tracé très rectiligne, les décors masqués par le béton et le grillage, la piste très large... Ce premier circuit, certes très réussi et fidèle à son modèle, ne permet pas vraiment au Model 2 de s'exprimer en terme de richesse visuelle. La carte de Sega fait parler la poudre au niveau de l'effet de vitesse, le tout avec une fluidité à toute épreuve, ceci compensant cela.

## Le Laguna Seca du pauvre

Il est annoncé, en préambule au jeu, que seul le circuit d'Indianapolis est réel, les deux autres pistes étant imaginaires. Imaginaires, mais inspirées de tracés réels.



*Pistes fictives... pas tant que cela.*

La course Highland Raceway est librement adaptée du célèbre circuit Laguna Seca.

Ici, la vitesse ne sera plus le seul but. Il faudra commencer à se servir des freins (franchement puissants) et à soigner les trajectoires dans les courbes. Le nombre de concurrents tombe à 28 et il faudra boucler 3 tours sans que le sempiternel compte à rebours n'atteigne la valeur fatidique de 0.



Ce virage rappelle le très redouté Corkscrew de Laguna Seca.



Un circuit urbain en guise de course pour experts : un classique chez Sega.

Ce tracé demandera un peu d'entraînement avant de permettre d'accéder à une place d'honneur, les virages assez nom-breux et les colli-sions avec les con-currants très pénali-santes ne rendant pas la tâche des plus faciles.



Assez champêtre avec ses nombreux arbres et autres prés bordant la piste, ce circuit Highland Raceway se montre visuellement plus séduisant que l'ovale d'Indianapolis, vrai temple de la vitesse. Ici les rochers, les ponts, les tunnels, les éléments naturels, tout cela montre que l'équipe de développement Sega-AM1 a su bien exploiter le Model 2. Les modélisations sont plus que correctes face à la concurrence, les textures sont nettes, l'animation reste toujours impeccable.



### Un Long Beach de substitution

Une fois la course Highland Raceway maîtrisée et les concurrents survolés, il sera temps de se mesurer au morceau de bravoure d'Indy 500 : le circuit Bay Side Street. Si son nom n'est pas sans rappeler le mythique Seaside Street Galaxy de Daytona USA, cela n'est sans doute pas sans raison. Un tracé urbain, en bordure de mer, le tout avec une difficulté relevée, cela ne vous dit rien ?...

On retrouvera également un zeste de Long Beach par ci et une pincée de Surfers Paradise par là, deux circuits servant réellement aux courses d'IndyCar.



Il faudra redoubler de prudence sur cette piste particulièrement sinieuse, parsemée de nombreux virages proches de l'angle droit. Freiner au bon moment sera donc crucial. Trop tôt, on perd du temps. Trop tard, l'accident est garanti.

Même si les conditions de course sont les mêmes que pour la compétition précédente (3 tours et 28 concurrents), la victoire sera moins aisée. Nerfs d'acier et entraînement intensif finiront toutefois par avoir raison de cet ultime circuit, si vous vous sentez l'âme d'un Mario Andretti ou d'un Emerson Fittipaldi.

Si Bay Side Street est un circuit difficile, il constitue également une jolie toile de fond pour une course réservée aux pilotes chevronnés. L'environnement visuel est bien riche avec immeubles, tunnels, ponts, panneaux, etc. Tout est soigné dans les moindres détails. L'éditeur au hérisson bleu aime le travail bien fini, et cela se voit.

Après Daytona USA et Sega Rally, Sega prouve une nouvelle fois que, malgré sa définition d'écran inférieure (496x384 pixels contre 640x480 pixels), le Model 2 est le système arcade incontournable pour rivaliser avec le System 22 de Namco.



*Un circuit urbain en guise de course pour experts : un classique chez Sega.*

## Deux boutons pour quatre vues

Même si Indy 500 dispose, à l'instar de Daytona USA, de quatre vues pour jouer, il n'a que deux boutons dédiés à cette fonction. Un dit «View up» et un dit «View down». On fait donc défiler les différentes vues pour accéder à celle qu'on préfère.



*Au ras du bitume, dans le cockpit en vue subjective, derrière ou éloignée, à vous de choisir où sera la caméra*

Ce système est un chouïa moins ergonomique que celui de Daytona USA. En effet, ici on est obligé de passer par différentes vues avant de pouvoir se plonger à 100% dans le jeu, ce qui fait perdre un peu de temps

## Petit incident technique dans la dernière ligne droite

Outre un visuel séduisant, Indy 500 recrée avec brio

l'ambiance des courses de monoplaces grâce à des bruitages convaincants. Bruit de moteur, commentaires sentant bon l'Amérique, on s'y croirait.

Pas de thème mémorable pour accompagner ces courses pourtant palpitantes.

Les musiques le sont moins et se contentent d'accompagner les courses. Elles n'ont ni vraie âme, ni réel enthousiasme. Ce n'est pas de la musique d'ascenseur, mais cela manque d'entrain et d'inspiration. Pour se faire une idée, vous trouverez dans la compilation accompagnant ce numéro de Player Two la musique du premier circuit. Sur ce dernier point, Ridge Racer, Sega Rally et Daytona USA sont bien plus attrayants.



*Pas de thème mémorable pour accompagner ces courses pourtant palpitantes.*

On pourra également penser qu'Indy 500 est trop avare en animations annexes (à part un ballon dirigeable lors de la première course, pas grand chose à se mettre sous la dent). Il n'y a pas de détail très voyant comme l'hélicoptère dans Ridge Racer ou dans Sega Rally, par exemple.

La réalisation d'Indy 500 reste globalement très bonne, son visuel soigné et son animation pouvant devenir carrément démente confirmant le savoir-faire de Sega et les capacités du Model 2. Le problème est justement là. Sega maîtrise tellement son système et les jeux de course en général qu'on en deviendrait presque blasé.



## Des possibilités peu exploitées

Comme d'habitude avec les jeux sortis sur Model 2, Indy 500 est disponible sous différentes formes. Borne normale, « Deluxe », « Twin », il n'y a que l'embaras du choix.



La configuration « Twin » permet, en théorie, de relier jusqu'à 4 jeux de bornes, soit un total de 8 joueurs. Hélas, Indy 500 n'obtiendra pas un bien grand succès commercial et fera sa carrière à l'ombre de Daytona USA et de Sega Rally, en attendant la sortie d'un Scud Race époustoufflant. Les exploitants de salles de jeux n'oseront pas se risquer à parier sur Indy 500 et le mode pour 8 compétiteurs relèvera pour beaucoup de joueurs du domaine de la théorie... et du fantasma.

## En conclusion

Indy 500 reste un titre assez méconnu de Sega, ce qui le prive d'être un hit. Non pas qu'il démérite, loin de là. C'est surtout la présence d'autres jeux bien plus populaires qu'il faudrait blâmer.

Si Indy 500 a subi la loi de ses confrères, cela n'est pas pour rien. Sa réalisation est solide, Sega a bien travaillé sa copie, le Model 2 est bien exploité, là n'est pas le problème. En fait, il manque à Indy 500 le petit « plus » qui fait qu'on aurait pu délaissier un temps Sega Rally. Peut-être le manque relatif de pistes (une quatrième aurait été bienvenue), la bande son manquant de pêche, les sensations de pilotage assez aseptisées...

Indy 500 reste une réussite, un très bon jeu méritant le détour pour ses sensations de vitesse, mais pas au point d'être mythique.

## Up !

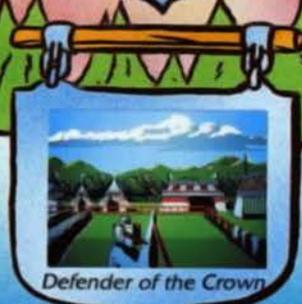
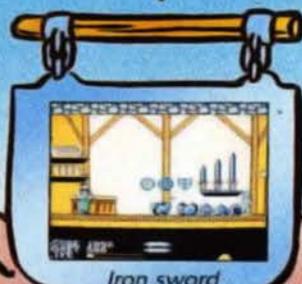
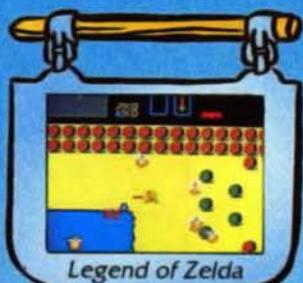
- L'ovale légendaire d'Indianapolis !
- Réalisation soignée
- Ambiance IndyCar réussie
- Animation sans faille
- Passionnant à plusieurs (même à 2)

## Down !

- Mode pour 8 joueurs jamais exploité
- Musiques moyennes

**Tarma**

# SUIVEZ MOI DANS LES GRANDES QUÊTES DE NINTENDO !



Les Grandes  
Quêtes sont  
sur

**Nintendo**  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM™

Club  
**Nintendo**

SOS : (1) 34 64 77 55  
3615 NINTENDO





**SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO**  
 Editeur : CAPCOM  
 Développeur : CAPCOM  
 Support : XBOX360 - PS1  
 Année : 2007(XBOX) - 1997 (PS1)  
 Genre : REFLEXION  
 1 à 2 JOUEURS



# PUZZLE FIGHTER II TURBO®

## Imprononçable, mais tellement défoulant !

Véritable parodie de ses propres productions, Capcom nous dévoile ce puzzle game humoristique faisant clairement référence au célèbre Super Street Fighter 2 Turbo.

Le jeu sort d'abord en arcade au Japon en mai 1996 sur système CPS-2. Un an après son grand succès dans les salles d'arcade nipponnes, en juillet 1997, Sony nous fait l'honneur de récupérer la licence de Capcom pour la faire tourner sur notre PlayStation européenne.

Presque 12 ans après, le jeu marque toujours les mémoires de certains gamers, puisque Sony remet ça une nouvelle fois avec une version Haute Définition sur le PlayStation Network (PSN) et sur le Xbox Live (XBLA)

## Soirée Puzzle fighter ce soir ?

L'intérêt du jeu est simple, mais extrêmement efficace et entraînant ! Quand vos potes débarquent à la maison, le soir, et que vous attaquez une soirée Puzzle Fighter, que 2 joueurs s'affrontent, que les autres attendent qu'un joueur perde pour récupérer la manette, ils vanent les deux compétiteurs en lice et leur mettent la pression à grands coups de «houuuuuuuuu», «yeeeeaaaaahhhhhh», «aïiiiiiiiiieeeee», «wouaaaahhh-houuu».

Voilà que le soleil pointe le bout de son nez dehors et que vous êtes encore scotchés tous devant la TV, alors que vous aviez attaqué la soirée 10 heures plus tôt !!!

Que du bonheur et que de souvenirs...



## *Puyo Puyo fusionné avec Columns !*

Effectivement, nous retrouvons les principales caractéristiques de ces deux jeux : le mode duel, utilisé très souvent dans Puyo Puyo (sauf quelques titres de la collection Puyo, notamment sur MSX et Gamecube) et le côté empilage de blocs.

Rajoutez à cela le but premier de notre jeu, soit faire exploser vos constructions pour les envoyer chez votre adversaire. Vous contrôlez des paires de blocs qui arrivent du haut du tableau, vous pouvez les retourner dans les deux sens (même système que Tetris par exemple).



*Columns, un must !*



*Puyo Puyo, même système*

Une fois que vous avez empilé vos jolis cubes de couleur (appelés dans le jeu des « Gems », ils sont de quatre couleurs différentes : rouge, vert, bleu et jaune), des détonateurs apparaissent de temps à autre (les couleurs des détonateurs sont aléatoires).

Ces détonateurs font exploser toutes vos jolies constructions afin d'en faire profiter votre adversaire de l'autre côté. Vous pouvez faire exploser seulement les cubes qui sont en contact avec le détonateur.

Les cubes de couleurs disparaissent de chez vous et apparaissent dans le désordre chez votre ennemi, afin de le mettre dans une situation délicate.

Le but étant de lui mettre un maximum de cubes de couleur de son côté pour qu'il ne puisse plus jouer.



*Si vous réussissez votre coup, votre adversaire recevra de nombreux Counter Gems...*



*... qui se transformeront en Gems normales*



On trouve plusieurs genres de gemmes :

- \* **Gems** (les plus courantes)
- \* **Power Gems** (qui sont des gemmes normales de même couleur, mais fusionnées)
- \* **Crash Gems** (les détonateurs, pour faire disparaître les gemmes normales)
- \* **Counter Gems** (des gemmes numérotées qui apparaissent chez votre adversaire ou chez vous et qui se décomptent au fur et à mesure que d'autres blocs sont déposés. Arrivées à zéro, elles sont transformées en gemmes normales et peuvent exploser grâce aux détonateurs. Les counter gems n'explorent pas pendant que le décompte est encore visible)
- \* **Gemmes spéciales** (détonateur en forme de diamant, brillant qui, une fois posé sur une gemme de couleur, fait disparaître toutes les gemmes de même couleur dans votre tableau).



## Niveau ambiance sonore

Il faut le dire, le DJ assure quand même bien sur ce coup. Les musiques sont certes un peu répétitives au bout d'un moment, mais, combinez-les aux bruitages de chaque joueur, les «Hadoken» de Ryu, les miaulements de Felicia, leurs cris de détresse quand le joueur se fait dominer ou leurs hurlements de joie quand la bataille est gagnée, et vous obtenez une ambiance sonore réussie pour un jeu de ce type.



*Exemple d'une réaction en chaîne faisant de gros dégâts (voir compteur de réception chez l'adversaire en haut à droite).*

## TIPS

Les counter gems alliées aux chain combos sont **LE** moyen de tuer vos adversaires plus vite. Puisque votre adversaire vous en envoie très souvent, l'astuce est de déposer vos détonateurs sur les Counter Gems de même couleur afin que celles-ci explosent une fois le compteur à zéro. Plus vous mettez de détonateurs un peu partout sur les counter gems, plus cela créera d'explosions (de réactions en chaîne). Vous ferez de gros dégâts de l'autre côté à coup sûr ! Combinez cela avec l'explosion d'autres gems, et vous vaincrez tous ceux qui se présenteront devant vous.



## L'univers Capcom

On retrouve principalement dans ce jeu des personnages qui ont fait le succès de Capcom avec 2 licences bien connues : Street Fighter et Darkstalkers, mais aussi de Cyberbots (jeu de baston sorti en 1995 sur CPS-2).

### Les persos de Street fighter :

- Ryu
- Ken
- Chun-Li
- Sakura
- Akuma (perso caché)
- Dan (perso caché)

### Les persos de Darkstalkers :

- Felicia
- Morrigan
- Donovan
- Hsien-Ko

### Le perso de Cyberbots :

- Devilot



## En conclusion

Que dire de plus ? Vous avez entre les mains une arme fatale, une recette de bonne humeur pour vos soirées entre potes, le remède pour redonner le sourire à une personne dépressive. Puzzle Fighter propose un gameplay des plus simples, mais des plus efficaces, et une réalisation très colorée. La cerise sur le gâteau : la possibilité de voir ces petits personnages au milieu de l'écran se battre en fonction de vos actions vous fera sourire et fera de ce jeu le meilleur partenaire pour la détente entre amis.

Dernière mise en garde : il est FORMELLEMENT déconseillé d'utiliser ce jeu afin de trouver le sommeil ou lorsqu'on recherche un moment de calme.

## Up !

- Très fun en solo
- Très fun à plusieurs
- Très fun tout court !



## Down !

- L'adaptation du jeu sur Saturn qui est sûrement meilleure que celle-ci (chargement plus rapide, animation plus fluide...)



# GÉANT !



## SUPERGAMES

AVEC



**Plus de 15 000 m<sup>2</sup> de jeux vidéo !**

**2<sup>EME</sup> SUPERSHOW INTERNATIONAL  
DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES**

CONSOLES - PC - CDROM - CDI - CDTV - IMAGES VIRTUELLES - SIMULATEURS

**DU 4 AU 8 NOVEMBRE 1992  
AU CNIT - PARIS - LA DEFENSE**

EN RER: LIGNE A - LA DEFENSE, EN METRO: LIGNE N°1 - LA DEFENSE

Pour toute information écrire à :

**SUPERGAMES . SAP- EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLIVE - 93500 PANTIN**

Teenage Mutant Ninja Turtle IV :  
Turtles in time  
Plateforme : Super Famicom  
Développeur : Mirage Studios  
Éditeur : Konami  
Année : 1992



# TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV TURTLES IN TIME

À l'heure où *Streets of rage* ou *Final Fight* sont désignés comme les références absolues du beat them all, pas mal d'éditeurs ont tenté de s'engouffrer dans la brèche pour ainsi surfer sur la vague «bourre-pif et autres convivialités urbaines». Faute d'originalité voire de génie, beaucoup se sont lamentablement ramassés laissant derrière eux quelques daubes oubliées. Heureusement le constat n'étant pas le même pour tout le monde, quelques perles ont su captiver le joueur. Des pépites qui ont vu le jour grâce à des équipes talentueuses. Parmi eux, on citera Mirage Studios et Konami, éditeur phare du début des années 90 et véritable machine de HITS en puissance.

## Et pourtant...

... le pari n'était pas simple : reprendre l'univers des Tortues Ninja pour en faire un must tout en respectant l'ambiance de la série animée culte de l'époque, même si Konami et en particulier les Mirage Studios n'en étaient pas à leur premier essai avec cette licence. Nous leur devons «Teenage Mutant Ninja Turtles the arcade game», le tout premier beat them all basé sur l'univers des Tortues Ninja sorti en salles d'arcade en 1989. Le titre était jouable à quatre simultanément. Plus tard, Konami sortira un épisode inédit sur NES : «Teenage Mutant Ninja Turtles», un jeu de plateformes/action assez ardu, puis deux adaptations du fameux beat them all, toujours sur la même console.

Par la suite, «Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in time» sorti en arcade, en 1991 puis adapté sur Super Famicom sous le nom : «Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in time» courant 1992. C'est d'ailleurs cette version qui va faire l'objet de ce test.

## Cowabunga !

Je rêvais de le hurler debout sur une table et vêtu d'un slip vert, c'est maintenant chose faite.

Après une courte introduction légèrement inspirée du générique TV et présentant nos quatre compères, l'écran titre s'offre à nous.

Différents modes de jeu sont disponibles : «1 player», et «2 players» pour l'aventure principale, mais aussi le mode «time trial» dont le but sera de dégommer un maximum de sbires en un minimum de temps sur plusieurs rounds. Le mode versus quant à lui, s'il reste anecdotique, a le mérite d'exister. On peut comparer son intérêt à celui de *Streets of Rage 2*.

Passons maintenant par le menu «option». Assez complet, il vous offre la possibilité de changer la configuration des boutons, le niveau de difficulté (chose fréquente chez Konami, vous ne débloquentez la vraie fin qu'en terminant le mode hard), le nombre de vies, le signal audio mais aussi la couleur des Tortues (en fonction du comicbook ou de la série animée).

Mieux encore, vous pourrez paramétrer certains mouvements à votre convenance, comme désactiver la



## Les personnages

A l'écran de sélection, les quatre tortues sont disponibles. J'aurais cependant aimé pouvoir jouer Splinter. Chaque tortue dispose d'une super attaque et d'enchaînements qui lui sont propres ainsi que des capacités bien spécifiques.



### Leonardo :

- **Arme** : deux sabres longs
- **super attaque** : coups de sabres circulaires. Équilibre entre puissance, allonge, rapidité et résistance.

### Michaëlangelo :

- **Arme** : deux nunchakus
- **super attaque** : double coup de nunchakus chargés vers l'avant. Allonge plutôt courte, rapidité moyenne, mais plus puissant et résistant que ses confrères.

### Raphaël :

- **Arme** : deux saïs
- **super attaque** : un coup de pied circulaire puissant. Très courte allonge, puissance moyenne, il est le plus rapide mais aussi le moins résistant de l'équipe.

### Donatello :

- **Arme** : un Bo (bâton de combat long)
- **super attaque** : coup de pied propulsé vers l'avant. Puissance moyenne, résistance très moyenne, bonne allonge mais il est aussi très lent. Son excellente

«back attack» qui comme son nom l'indique, retourne automatiquement le personnage pour attaquer un adversaire venant de dos. Une option à double tranchant car lorsque l'on se fait encercler, notre mangeur de pizzas ne sait parfois plus où donner de la tête et la sanction est immédiate face à certains ennemis rapides. Plus intéressant, la possibilité de «dasher»(activer la course) de façon manuelle en appuyant deux fois sur avant. J'y reviendrai plus loin dans le test.

Parlons maintenant du scénario. Ou plutôt du non-scénario... on est dans un beat them all pardi ! On a demandé au stagiaire de s'en occuper. Pour tout résumer la statue de la liberté s'est faite dérober par Krang sous l'ordre de l'impitoyable Shredder. Leonardo, Michaëlangelo, Donatello et Raphaël sont alors réquisitionnés pour rendre à Manhattan ce qui lui appartient. Non je rigole... ce n'est pas un résumé mais le script complet !

Assez papoté et lancez une partie... le fameux cri de guerre «Cowabunga !» vous annonce déjà la couleur !

## Deux boutons !

L'une des grandes forces du jeu reste la variété des actions et toutes les possibilités qui en découlent en utilisant seulement deux boutons !

Y pour attaquer et B pour sauter (le temps de pression influe sur la hauteur du saut et il est possible de sauter en se déplaçant en verticale).

### • Différents coups sautés :

On compte pas moins de quatre coups sautés différents en fonction du type d'impulsion.

- **Le coup de pied balancé (à basse hauteur en phase ascendante) :**  
Attaque longue et qui effectuée vers l'avant peut couvrir une bonne partie de l'écran.



- **Le dive kick (mi-hauteur en phase ascendante ou descendante) :**

Attaque en diagonale rapide. Pratique pour frapper sans perdre de temps et revenir rapidement au sol.



- **Le coup vertical lent (hauteur maximale) :**

La tortue assène un coup vertical avec son arme tout en flottant lentement dans les airs, pouvant ainsi donner plusieurs coups en un seul saut. Une attaque taillée pour cogner les ennemis volants.





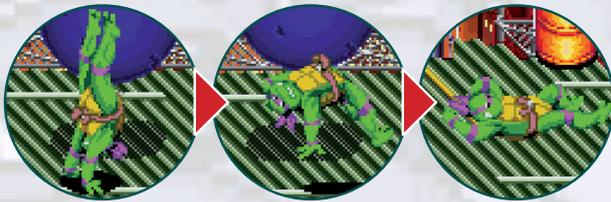
**- Le coup de pied surprise (à basse hauteur en phase descendante) :**

Exécuté juste avant de toucher le sol, ce coup de pied surprise se traduit par une sorte de grand bond vers l'avant assez rapide. Idéal pour toucher les petits robots pénibles à toucher qui ont la bougeotte.

**• Dash :**

En **mode manuel**, le dash est très important dans cette version du jeu. Idéal pour les glissades contrôlées et autres combos nécessitant des multi-dashes successifs, sans pour autant attendre que son perso soit obligé de parcourir les trois quarts de l'écran pour commencer à sprinter. Le rythme des actions sera définitivement plus dynamique en mode manuel.

Pendant un dash, il vous est donc possible de faire une **galipette** avec le bouton de saut puis une glissade avec le bouton d'attaque et ainsi esquiver les projectiles en taclant l'adversaire :



Plus «rentre-dedans» voici le «**dash attack**». Lors d'un dash appuyez sur le bouton d'attaque pour infliger un coup d'épaule assez costaud aux malheureux opposants, repousser les shurikens et même briser la garde des Foot Soldiers rouges. Ce coup peut s'enchaîner derrière un combo de base de cette manière **Y,Y,Y, dash attack, dash attack, dash attack, dash attack...** oui, vous avez bien lu, le dash attack peut s'enchaîner à l'infini avec un bon timing.

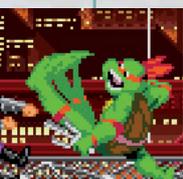


**Le multi dash attack permet d'infliger des dégâts continus, comme ici contre trois Stone Warriors.**

Vous avez également la possibilité de placer un coup de pied avec Y entre chaque «**dash attack**», mais la tortue a moins de frames d'invincibilité à ce moment précis. Le dash attack est primordial si l'on veut «presser» l'ennemi. Il reste en revanche toujours vulnérable aux contre-attaques puissantes propres à certains boss. Le dash est irréalisable dans les Bonus Stages.

**• La super attaque :**

Une attaque puissante qui vous rend invulnérable pendant son exécution, mais qui consomme en revanche quelques unités de santé\*. Pour ce faire, appuyez sur Y et B simultanément.



\*La santé maximale du personnage compte 16 unités. Les unités qui vous resteront en fin de niveau seront cumulées dans le score. Détail qui n'est pas négligeable lorsque l'on sait que l'on gagne une vie en bonus tous les 200 points (une unité de santé est égale à 1 point).

**• Corps-à-corps :**

En combat rapproché les tortues ninjettes mutantes adolescentes ne rigolent pas non plus. Il vous suffit d'amorcer un combo (deux ou trois coups, pas plus), puis exécuter au choix :

**- La planchette japonaise et le lancer de Foot Soldier :**

Direction avant + bouton d'attaque. Le Foot Soldier zoome jusqu'à prendre toute la surface de l'écran en taille et ainsi disparaître.



**Maîtriser le «dash attack» suivi de la projection est impératif lors de cet affrontement contre shredder.**

**- La chope «multi-hits» :**

Direction neutre. La prise au corps à corps la plus bourrine qu'il soit ! Non seulement elle tue complètement l'adversaire, mais elle nettoie tout autour de soi, façon Monsieur Propre sous cocaïne. Tout ennemi percuté par son camarade encore happé se verra exploser même s'il était à 100% de santé avant le drame. À utiliser sans modération.



**Note : Utilisées sur les gros Stone Warriors ces techniques diffèrent et les font passer par dessus votre épaule en heurtant les autres ennemis présents sur sa trajectoire à la manière d'un bon vieux Final Fight.**

## Les stages :

Chaque stage est précédé par sa citation fétiche écrite et (oh, oh, oh) digitalisée. Bon après force est de constater que l'annonceur a deux de tension et autant d'entrain qu'un James Hetfield allant à un concert de rap.

**1) Big Apple, 3 AM :** Histoire de se mettre en jambe, une petite balade sur les toits de New York s'impose. Les Foot Soldiers alertés se sont déjà regroupés en masse pour vous barrer la route. Quelques obstacles seront là pour vous compliquer la tâche. Mais avec Super Krang et ses barrières électriques, vous serez rapidement mis au courant !

**BOSS :** Baxter Stockman dont les repas gastronomiques sont sur papiers hygiéniques, tentera de mettre fin à votre sortie nocturne qui vire un peu trop au kikoolol. Ici, les coups verticaux lents sont de rigueur. N'oubliez pas de dasher de gauche à droite pour le suivre et toujours vous trouver sous lui afin d'attaquer sans vous faire toucher par ses balles.



*Une fois bien amoché, Baxter sortira l'artillerie lourde.*

### 2) Alleycat Blue :

Un petit tour dans les rues du quartier en début de matinée pour continuer le grand nettoyage. Utilisez la pression des bouches d'incendie contre les Foot Soldiers et ne vous méprenez pas, même si «this cave is creepy», elle est inoffensive.

**BOSS :** Metal Head, une tortue constituée de boulons et d'acier trempé. Esquivez ses tirs avec une glissade puis enchaînez-le au corps à corps. Attention à ses coups à rallonge.



*Exploitez la puissance des bouches à incendie en frappant dessus !*



*Constamment en mouvement, ces robots font pas mal de dégâts.*



*Une fois coincé dans le coin, enchaînez M.Head.*

### 3) Sewer Surfin' (Bonus Stage):

On continue dans les égouts avec des overboards aquatiques. Attaqué par des sortes d'Aliens nageurs, vous devrez aussi éviter les flotteurs épineux disposés ici et là. Tous les ennemis vaincus, les pizzas récupérées seront comptabilisées et affichées avant le boss, ce qui renforce davantage l'aspect de compétition entre deux joueurs.

**BOSS :** Rat King. Il mettra tout en oeuvre pour vous réduire en cendres avec sa machine de guerre G.I. Joesque, en tirant des lasers et en vous envoyant des flotteurs qui font bobos aux doigts de pieds. Un conseil : restez tout en bas en le ruant de coups, puis esquivez ses missiles.



*Leonardo agressé par un «Pizza Monster».*



*Rat King est plutôt bien équipé.*



*L'élévateur. Le passage obligé dans tout bon beat them all qui se respecte.*



*Il faut frapper Rahzar avant qu'il ne grimpe sur la carapace de Tokka.*

**4) Technodrome : Let's kick Shell !**

Les tortues approchent de leur but petit à petit. Vous ferez la rencontre de Tokka et Rahzar, deux énergumènes tirés du premier long métrage TMNT. Ils maîtrisent le feu, la glace et le turtle surfin'. Une fois anéantis ils reprendront leur apparence d'origine.

**BOSS :** Il n'est autre que Shredder aux commandes d'un tableau de bord et vous lockera avant de vous mitrailler la carapace. L'astuce est toute bête : effectuer des lancers de Foot Soldiers successifs pour les envoyer sur son cockpit situé au premier plan.



*Un affrontement prématuré avant que Shredder ne vous envoie dans le passé.*

**5) B.C. 25,000,000,00 - Prehistoric Turtlesaurus :** Après sa cuisante défaite Shredder vous envoie à l'époque de l'âge de pierre. Et là le titre du jeu prend tout son sens ! tadaaaa...

Après 10 secondes de marche vous prendrez connaissance des dangers qu'englobe la préhistoire. Des ptérodactyles largueurs de bombes, des raptors écrasant tout sur leurs passages et des chutes de rochers aussi acérés que des stalactites et qui viennent s'enfoncer dans le sol quand ce n'est pas dans votre crâne.

**BOSS :** Slash, l'un des boss les plus pénibles du jeu. Munie d'une épée taillée dans la pierre et d'épines dorsales, cette tortue sauvage est sensible aux coups aériens et aux attaques dans le dos. En revanche sa garde frontale est sans reproches. Attention à sa contre-attaque tournoyante que n'aurait pas renié un Benny.B en pleine forme. À deux, une simple prise en sandwich suffit pour le maîtriser.



*Attention aux rochers explosifs largués par ces ptérodactyles !*



*Gardez un œil sur ces stalactites qui vous embrocheront au moindre faux pas.*



*Face à Slash, il faudra essayer de lui passer dans le dos pour l'attaquer.*

### 6) A.D. 1530 - Skull and Crossbones (pirates nous ont volé notre recette)

: En route vers une nouvelle époque ! Ce niveau s'étend sur un bateau pirate ! Archers, colosses, lanceurs de bombes et de boomerangs, tout est réuni pour vous faire craquer. Au sol, il vous faudra faire attention aux planches mal fixées qui vous sauteront au nez dès le moindre faux pas. Pris dans une bataille navale le pont sera parfois assailli de boulets de canons, voire de boulets «tout court» au vu des Boss qui se profilent.

**BOSS** : Rocksteady et Bebop, les deux lourdeaux de service essaieront de vous refroidir à tour de rôle. Mettez-en juste un hors d'état de nuire et ils s'entretueront sous vos yeux.



Ce bateau est truffé de dangers potentiels.



Rocksteady vs Bebop et Donatello qui fait l'arbitre.

### 7) A.D. 1885 - Bury My Shell at Wounded Knee (celle là je l'adore ! Faut vraiment acheter le jeu pour l'entendre !)



Hop, on zappe d'époque, celle de la petite maison dans la prairie. L'action se déroule sur un train du Far West et les Foot Soldiers ne lâchent pas le morceau, rattrapant même le wagon au galop. Ils emploieront aussi des stratagèmes diaboliques pour vous tromper (coucou, je suis caché dans un porte-manteau !). Utilisez les tonneaux en début de stage pour les faire rouler sur vos victimes tout en dashant.

**BOSS** : Leatherhead. Le boss le plus simple du jeu : ruez-le de coups au corps à corps, puis lorsqu'il se baisse pour foncer, sautez de manière à ne plus être dans son axe avant de le rejoindre via un coup de pied diagonal suivi d'un petit combo. Répétez cette opération jusqu'à plus soif !



Un combat assez simple.

Ils sont joueurs ces Foot Soldiers !

### 8) A.D. 2020 - Neon Night-Riders (Bonus Stage).

Ce stage, c'est un peu «les tortues ninja à Mute City» avec à la clé une démonstration facile du Mode 7 de la Super Famicom. Le concept reprend un peu celui du stage Sewer surf in' avec un scrolling en fausse 3D. Les ennemis vous mitrailleront du haut de leur «Heligunners» mais aussi au sol avec leurs overboards.

**BOSS** : Super Krang. Il va vous taper, locker, bomber... Rien de particulier à préciser si ce n'est qu'il faut savoir esquiver ses attaques au bon moment. Son coup de pied horizontal se voit à 20 km.



Encore une façon différente d'appréhender un Foot Soldier !

Ce coup de pied balancé suivi d'un combo classique est assez efficace contre Krang.



Les boules géantes peuvent être déviées de leur trajectoire.

**9) A.D. 2100 - Starbase: Where No Turtle Has Gone Before :** Comme le précise l'intitulé, vous êtes les seuls de votre espèce à être arrivés ici. Dans l'espace personne ne vous entendra... manger une pizza, boire une bière et vous délester de votre surplus de gaz comme un goret.

Il vous faudra tout particulièrement être méticuleux face aux pièges en tous genres qui ponctuent ce stage.

**BOSS :** Krang vous attend de nouveau dans un mini vaisseau pour un affrontement ultime. Ses téléportations seront fréquentes et son rythme accélérera au fur et à mesure.



Krang tentera de vous piéger à plusieurs reprises.



Schredder en pleine transformation.



**10) A.D. 1992 - Technodrome: The Final Shellshock!**

**BOSS :** Super Shredder.

C'est ici que tout se joue, sous l'oeil de la statue de la liberté éprouvée par cet enlèvement cruel. Shredder a consommé de la substance Ooze pour se surbooster. N'hésitez pas à user de vos super attaques et entamer un combo. Il est vulnérable aux attaques dans le dos.

Restez sur vos gardes ou Super Schredder vous fera passer un sale quart d'heure.

## Un cartoon interactif très Rock'n Roll !

Bon j'extrapole un peu dans le titre, mais au fil des parties on peut s'apercevoir à quel point l'ambiance de la série a été respectée. Des artworks à l'animation des personnages. Les décors quant à eux sont très colorés et même s'ils auraient pu être plus fouillés, sont agréables à l'oeil. Le côté comicbook a aussi été mis en avant avec quelques onomatopées ou encore des textes apparaissant dans des bulles.

Hormis les différents types de Foot Soldiers dont seule la couleur et l'arme changent visuellement, les ennemis sont assez variés. La palette d'animations des tortues est époustouflante. Que ce soit une tortue électrocutée,

grillée, givrée, martyrisée de l'orteil ou encore rétamée contre un mur, ce sont autant de patterns d'animations différentes. Bref, comme dirait un pionnier de l'horreur : «It's Alive!»

Côté musique le jeu bénéficie d'une bande-son variée, mais surtout très entraînante ! Le top du mieux pour un beat them all (SEGA ne s'y était déjà pas trompé avec Streets of Rage 1 et 2). Les bruitages sont punchy et on pleure pour les pauvres Foot Soldiers con-cassés par la chope «multi-hits». Les voix digitalisées renforcent un peu plus le côté vivant du jeu même si l'on aurait apprécié avoir une voix différente pour chaque tortue.



## Pick your item !



Tout au long de votre périple, vous trouverez des items au sol. Prenez-les au bon moment.

**Pizza Power :** déclenche une attaque puissante vous rendant invincible jusqu'à ce que l'option ne fasse plus effet. Votre personnage fait des tours sur lui même, déchiquetant tout sur son passage.



**Items régénérants :** On peut les trouver sous forme de capsules, de boîtes jaunes ou plus fréquemment de pizzas.



Ces items régénèrent le joueur à 100% de sa santé.



Vous pouvez interagir avec certains éléments du décor pour générer des explosions mortelles.

**ASTUCE :** pour faire glonfler votre score, lors de vos rencontres avec les boss, essayez de conserver la pizza pendant tout l'affrontement, puis prenez la juste après l'avoir tué. Ainsi, vos unités remonteront à 16 avec autant de points ajoutés à votre score.

*En arcade, «Teenage Mutant Ninja Turtle : Turtles in time» fut une très bonne séquelle, mais son adaptation sur Super Famicom fut-elle vraiment digne de l'original ? Quelles sont les différences entre ces deux versions ? Évidemment la version cartouche étant plus limitée, les programmeurs ont dû se décarcasser afin de garder l'essentiel sans pour autant dénaturer l'original.*

Commençons par la réalisation. Sur le plan graphique la version arcade est sans conteste plus fouillée avec des détails supplémentaires dans le décor, absents dans la version console qui se veut un peu plus dépouillée de ce côté là. Le stage «Neon Night-Riders» initialement en scrolling 2D a aussi été modifié lors de son adaptation utilisant un moteur faisant appel au Mode 7 de la SFC. En plus des onomatopées moins nombreuses, certains éléments présents sur la version arcade comme la pluie, l'orage sur le bateau pirate ont disparu et en règle générale les persos paraissent un peu plus petits. Le jeu à quatre est passé à la trappe laissant derrière lui un mode coopératif classique.

Niveau animation, là aussi la version arcade l'emporte. Les mouvements sont beaucoup plus fluides et on a droit à quelques animations supplémentaires (par exemple lorsque le perso prend une pizza ou bien sa façon de bouger sur l'overboard).

Les voix digitalisées sont mieux définies que sur console mais en revanche en terme de bruits de baffes, la version Super Famicom l'emporte haut la main. On peut dire que les impacts sonores confèrent à cette version au moins dix fois plus de punch, laissant l'original loin derrière..

La prise en main est aussi plus précise sur console et l'on contrôle mieux ses différentes techniques de corps



**Le fameux boss de ciment issu de la version arcade.**

à corps et les différents coups sautés sont mieux gérés. Autre point important, le dash manuel est impossible à réaliser dans la version arcade (chose qui sera corrigée dans toutes les futures adaptations).

Le déroulement du jeu a aussi subi quelques changements. Ainsi, le King Rat fait son apparition en tant que boss inédit, tout comme Slash qui remplace le monstre de ciment un peu hors sujet, avouons-le, lors du stage de la préhistoire. À l'image des boxing robots le stage du Technodrome est absent de la version arcade et les héros se font envoyer dans le temps à la fin du stage Sewer Surfin'. Dans cette même version Tokka et Rahzar sont les boss du bateau pirate. Quant au boss final Shredder, il deviendra Super Shredder dans la version Super Famicom.

Le jeu est plus difficile dans sa version originale et les personnages dégustent plus rapidement ce qui n'est pas forcément une mauvaise chose.

## En conclusion

Malgré ses dix chapitres survitaminés «Teenage Mutant Ninja Turtle IV : Turtles in time» se veut très court et assez facile, c'est son principal défaut. La faute à ses persos surboostés ou trop complets ? Deux ou trois chapitres supplémentaires auraient été les bienvenus. On y vient à bout en une vingtaine de minutes et pour la majorité des joueurs les modes annexes seront là uniquement pour faire joli.

Passé ce bémol, force est de constater que ce beat them all est un concentré de fun et de convivialité, «Teenage Mutant Ninja Turtle IV : Turtles in time» remplit entièrement son contrat. C'est simplement l'un des tous meilleurs beat them all à posséder aux côtés des tenors du genre. Si l'on peut lui reprocher son manque de challenge, la replay value est quant à elle bien présente et on ne se lasse pas de relancer une petite partie de temps en temps, juste pour le plaisir. C'est finalement tout ce qu'on demande à un jeu d'arcade, non ?

-Raphoon-

### UP !

- Fun et pêchu
- gameplay efficace et étendu
- Fidèle à la série
- Une bande-son d'enfer
- Une palette d'animations énorme
- Bonne replay value
- Des stages et Boss inédits à la version arcade

### Down !

- Un peu trop court et facile
- Des modes annexes anecdotiques
- Quelques éléments de la version arcade manquent à l'appel



**MUGEN SENSHI VALIS III**  
Éditeur : Telenet Japan  
Développeur : Laser Soft  
Support : PC ENGINE  
CD-ROM<sup>2</sup>  
Année : 1990  
Genre : Action  
1 joueur



# VALIS III

**Quand on parle des consoles NEC et de leur ludothèque impressionnante, on pense automatiquement aux adaptations des hits arcade de l'époque, ou aux séries phares comme celle des Genjin, des Soldier, des Ys, etc. Mais début 90, avec l'apparition du CD-rom<sup>2</sup> une poignée d'années plus tôt, une autre saga tire son épingle du jeu et s'inscrit dans le cœur des amoureux de la PC engine : Valis...**



## Valis pour les nuls...

*Mugen Senshi Valis* (ou *Valis, Legend of a fantasm soldier* en occident), c'est un peu le genre de série qui, durant sa carrière longue de 4 réels épisodes, a fait le tour des consoles et des ordinateurs de jeu en vogue au Japon de 1986 à 1992 avant de s'éteindre doucement dans l'indifférence quasi totale. Je ne m'attarderai pas sur la tentative de résurrection via une compilation puis un épisode hentai (*Valis X*, comme c'est original !) pour commémorer ses 20 ans. Désolé, les pervers !

Effectivement, les joueurs auront pu voir débarquer Yūko, la belle héroïne de la série, sur pas moins de sept machines différentes à travers diverses versions / adaptations de la part de Telenet Japan avec des planings de sortie parfois assez originaux. Pour preuve, la version PC Engine du premier opus sortira en 1992, soit un an après *Valis IV*, toujours sur la même machine. Je vous laisse jeter un coup d'œil au petit encart consacré à l'historique de la saga.

Car si nous sommes réunis ici aujourd'hui, c'est pour parler d'un épisode en particulier, le plus connu je pense, *Valis III*.

## Il était une fois...

... une jeune fille nommée Yūko Asou. Rien ne la distingue des autres : lycéenne, japonaise, longs cheveux bleus, la routine, quoi. Ah, oui, j'ai oublié de vous parler d'un détail : à ses heures perdues, elle a la lourde mission de protéger la Terre et le monde des rêves, Vekanti, grâce à une épée légendaire portant le nom de "Valis". Une mission qu'elle a déjà remplie avec brio par deux fois. Je vois qu'une étincelle brille dans vos petits yeux. Oui, c'était dans *Valis I* et *II*. Du coup, elle peut de nouveau vaquer à ses occupations de lycéenne ordinaire : étudier, sortir avec ses copines, vendre ses culottes usagées ou se faire... Oups, je m'égare. Malheureusement, ce bonheur n'est qu'éphémère car une menace pèse de nouveau sur la Terre...

*Un peu de pub, ça fait de mal à personne...*



## Valis à travers les âges...

De 1986 à 2004, un petit tour d'horizon des épisodes de la saga, avec ses dates de sortie parfois assez surprenantes...

### *Mugen Senshi Valis - Legend of a fantasm soldier*

1986 : MSX, PC/88  
1987 : Nintendo Famicom / NES  
1991 : Sega Megadrive / Genesis  
1992 : NEC PC Engine Super CD-ROM<sup>2</sup>

### *Mugen Senshi Valis II - Legend of a fantasm soldier*

1989 : MSX, PC88, X68000, NEC PC Engine Super CD-ROM<sup>2</sup>  
1992 : Sega Megadrive / Genesis (sous le nom de SD Valis / Syd of Valis)

### *Mugen Senshi Valis III - Legend of a fantasm soldier*

1990 : NEC PC Engine CD-ROM<sup>2</sup>  
1991 : Sega Megadrive / Genesis

### *Mugen Senshi Valis IV - Legend of a fantasm soldier*

1991 : NEC PC Engine CD-ROM<sup>2</sup>  
1992 : Nintendo Super Famicom / SNES

### *Mugen Senshi Valis Complete - Legend of a fantasm soldier*

2004 (24.06) : PC CD ROM Windows (98 / XP compatible Vista & 7)

## Cours, jeune fille, cours !

*Valis III* se présente sous la forme d'un jeu d'action au déroulement principalement horizontal agrémenté de phases de négociations de plates-formes. Yûko va donc progresser de niveau en niveau en pourfendant du méchant pas beau, rejointe très tôt dans l'aventure par Cham, la jeune démon venue lui piquer l'épée de Valis, puis par Valna, sa sœur jumelle (de Yûko, pas de Cham).



*Les maléfiques créatures du désert ne peuvent rien contre la ravissante Yûko.*

Ne me demandez pas d'où elle vient, je n'en ai aucune idée ! Cela constitue la principale nouveauté de cet opus, car le joueur peut switcher quand il le désire entre les 3 jeunes filles d'une simple pression sur le bouton RUN. L'intérêt, demandez-vous. Il réside dans le fait que Yûko, Cham, et Valna disposent d'armes différentes. L'épée de Valis, une fois chargée, permet à Yûko de décocher des arcs d'énergie pour anéantir ses adversaires. Cham, elle, manie le fouet comme pas deux. Sa portée est moindre mais il n'y a pas à anticiper la trajectoire des ennemis pour les toucher (contrairement aux "tirs" de l'épée de Yûko). Valna, magicienne de son état, utilise son bâton pour envoyer jusqu'à trois boules d'énergie sur les ennemis (deux devant et une en diagonale, parfois très pratique). Autre différence notable, les sceptres magiques, sortes d'armes secondaires à la manière des dagues et autres crucifix dans *Castlevania*,



*Scrolling vertical pour la classique ascension d'une cascade. Courage, Cham !*

auront des effets quelque peu différents en fonction de l'héroïne incarnée. Au terme de leur progression dans les niveaux, il leur arrivera de rencontrer les incontournables boss... de fin de niveau, un peu plus durs que la moyenne. En fonction des impératifs scénaristiques, vous n'aurez parfois pas le choix quant à la jeune fille qui ira affronter le gros méchant.



*Le fameux passage de la cloche. Infernal !*

## Elles sont mes belles, mes scènes animées !

J'ai parlé de scénario ? Et j'ai bien fait. Car au fond, *Valis III* n'est pas un grand jeu. Eh non, on ne teste pas QUE des bons titres dans Player Two. Non, *Valis III* n'est pas super beau ; pas de couleurs chatoyantes comme on peut en voir dans d'autres jeux de la console, pas de scrollings parallax à vous décoller la rétine. Il reste également très classique dans son déroulement : j'avance vers la droite, parfois vers le haut, je tue des méchants, je prends des options et à la fin de la zone, je me bats contre un vilain plus vilain que les autres. La maniabilité ? Idem, elle se situe dans la moyenne, mais pose parfois de petits soucis. Tout est comme ça dans *Valis III*, dans la moyenne. Sauf le scénario et la mise en scène, qui ressemblent fortement à ceux de nombre d'animés japonais de l'époque. Le rapport est évident, puisque le jeu regorge d'images animées (sommairement certes, mais ô combien appréciables) typiques du support, et surtout de l'éditeur, grand habitué des titres sans véritable génie mais sachant laisser de bons souvenirs aux joueurs grâce à l'implémentation de ces séquences. Du coup, la narration de *Valis III* devient tout de suite très efficace, on s'attache à ses héroïnes progressant dans un univers heroïc fantasy pour tenter de sauver leur monde... à condition de posséder la version américaine du jeu ou d'être japonophone. Oui, ça fait beaucoup de conditions à remplir, mais dans le cas contraire, vous vous contenterez juste de faire le malin devant vos potes en disant : "T'as vu, y a des dessins animés, et en plus ça parle !" Franchement, sur PC Engine, il y a bien mieux pour faire une démo technique.

Pourtant, quand on comprend les tenants et aboutissants de l'aventure, pourquoi il faut faire sonner cette satanée cloche trois fois de suite, pourquoi on passe d'une ville "aquatique" à un cimetière sans transition, tout devient si limpide... et si attachant. Au point d'en oublier les défauts du jeu.

Bref, ce fut un réel plaisir de retrouver mes camarades Yūko, Cham, et Valna pour les besoins de ce test et je n'ai qu'une seule envie : boucler la série avec le quatrième opus !



### En conclusion

Vous l'aurez compris, ce ne sont pas ses qualités techniques qui me font vous recommander ce titre.

Attention, je le répète, ce *Valis* n'est pas un mauvais jeu, il est juste moyen. Mais il a un capital sympathie indéniable à mes yeux qui le rend très attachant.

Une version Megadrive est disponible, se contentant d'images quasi figées accompagnées de textes en lieu et place des séquences animées et parlées.

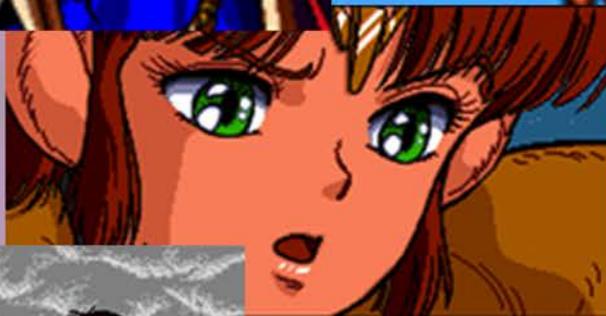
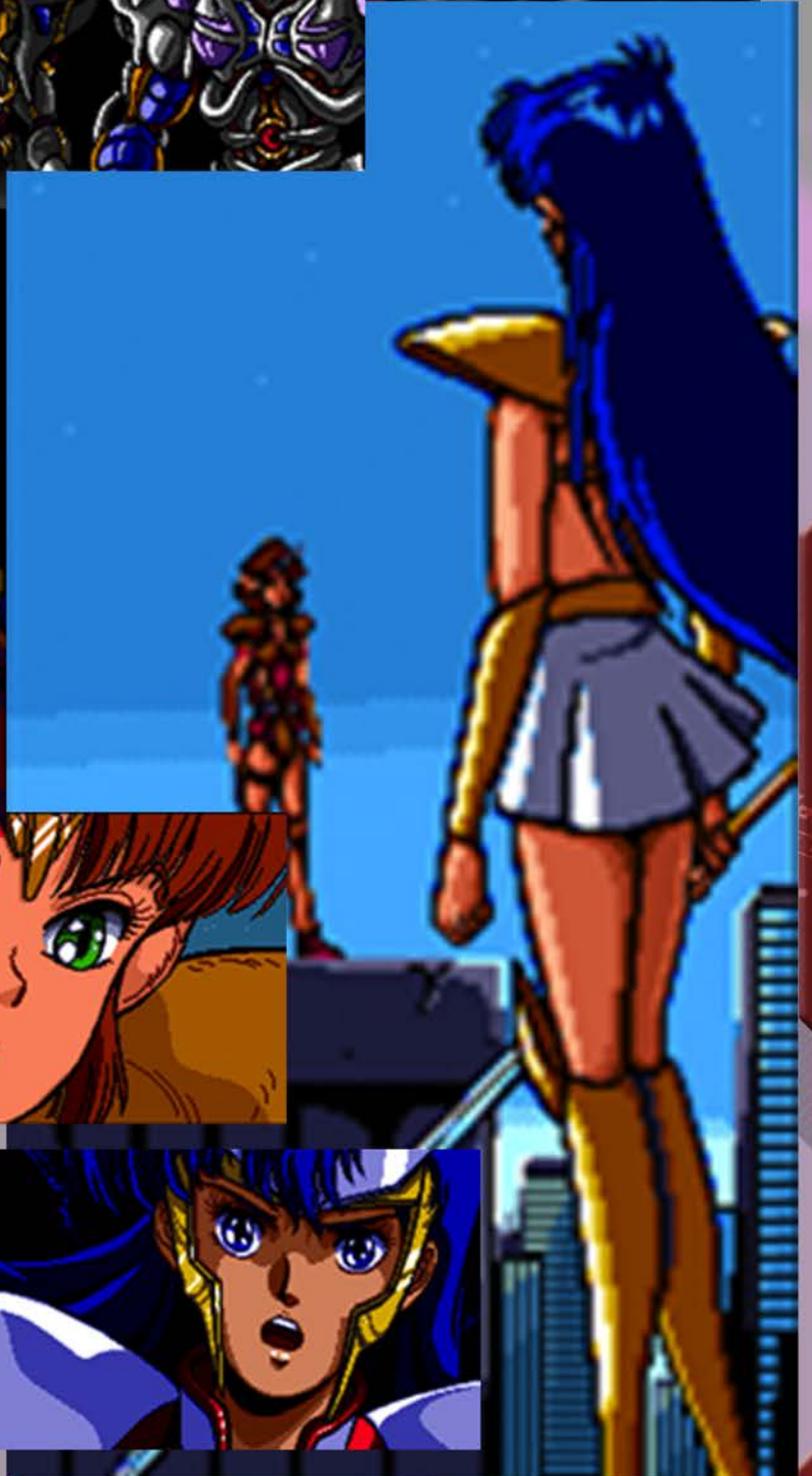
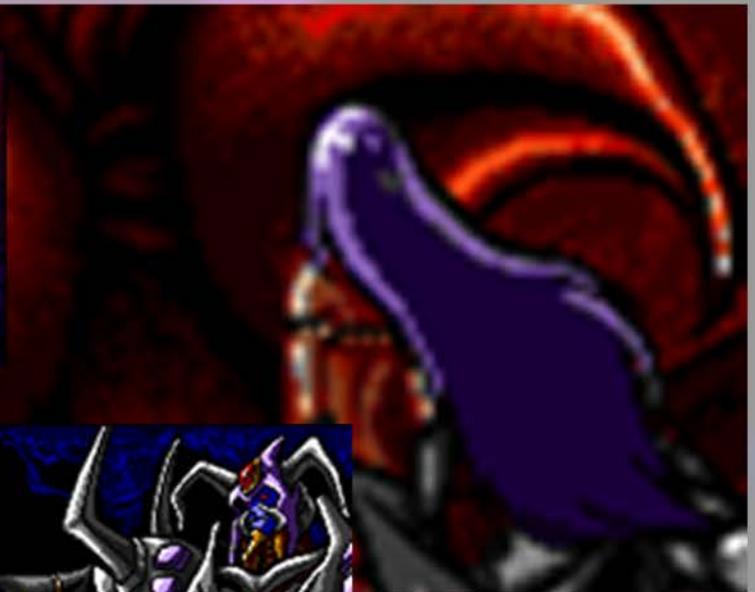
### Up !

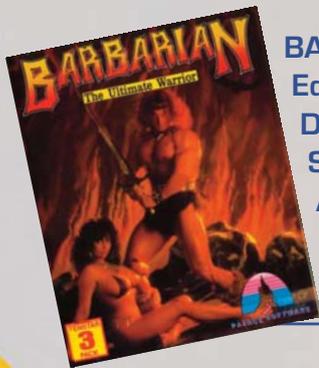
- Une narration typée manga vraiment attachante
- Trois héroïnes pour le prix d'une
- Une action sympathique

### Down !

- Une action JUSTE sympathique
- Une réalisation banale
- Certains passages stressants

Onihyde





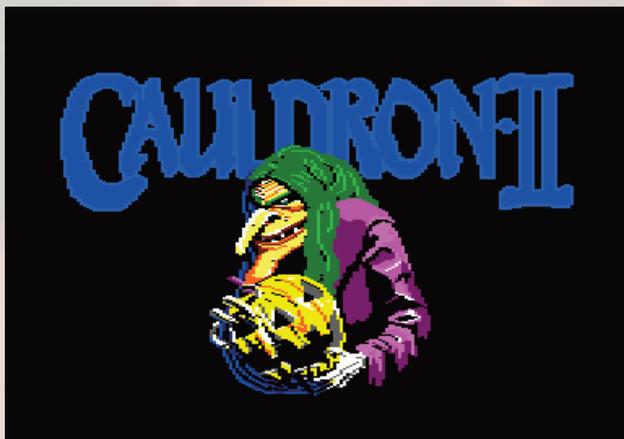
**BARBARIAN - The Ultimate Warrior**  
 Editeur : PALACE SOFTWARE  
 Développeur : PALACE SOFTWARE  
 Support : AMIGA  
 Année : 1988  
 Genre : Combat  
 1 ou 2 joueurs

# BARBARIAN

## The Ultimate Warrior

### Ca c'est Palace

Palace Software : voilà un éditeur dont peut-être peu se souviennent, mais qui fut pourtant à l'origine de quelques légendes de l'âge d'or de la micro dans les années 80. Leur plus célèbre série restera sûrement celle des Cauldron, deux titres sortis respectivement en 1985 et 1986, vous mettant dans la peau d'une sorcière dans le premier volet, et une citrouille dans le second.



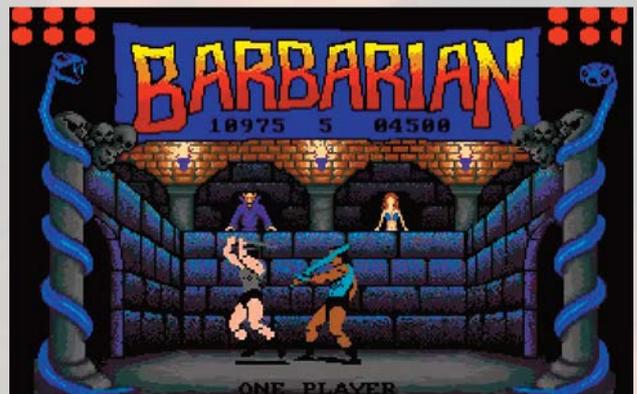
*Cauldron 2 - la revanche de la citrouille*

Mais pour l'heure ce ne sont de ces jeux dont nous allons parler, mais d'un autre succès de l'éditeur. Restant dans un univers de sorcellerie, ici c'est dans la peau d'un guerrier bodybuildé que vous pourrez faire vos preuves.

### Ceci est une autre histoire...

Barbarian, voilà un titre que les moins de trente ans ne doivent pas connaître. Prenant place dans un univers magico-médiéval, vous incarnez Gorth, un guerrier au cerveau inversement proportionné à ses muscles. Sorte de Conan pixelisé, vous affrontez une série de combattants vous barrant le chemin menant à l'infâme sorcier Drax.

Pourquoi infâme ? Simplement parce que le bougre a eu l'audace d'enlever la princesse Mariana. Qui a dit que les sorciers étaient originaux ?



*Drax se délecte de voir ses combattants barrer la route à notre héros*

Même si l'enlèvement de princesse est un thème récurrent dans les jeux, il faut avouer que le sorcier a compensé son manque d'imagination par une extrême précaution. Sa garde est en effet composée de huit guerriers, tous plus forts les uns que les autres. Vous devrez donc les affronter dans des combats à l'épée, afin d'atteindre le donjon.

## Par le pouvoir du glaive ancestral

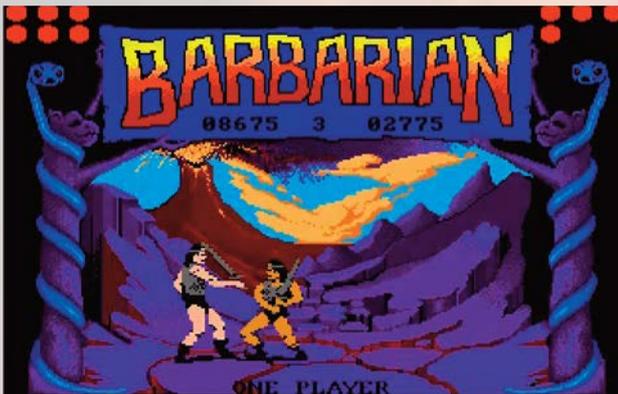
Vous partez donc en quête de la princesse. Pour la délivrer, huit adversaires s'opposent à vous. Les décrire sera chose aisée, car ces guerriers sont votre copie conforme : même apparence, même palette de coups, etc... au final, rien ne peut vous distinguer de ces clones, mise à part leurs couleurs.

Seules votre rapidité et votre dextérité vous permettront d'atteindre Drax et le renvoyer en enfer.



*Hors de ma vue, pouilleux adversaire !*

Vous traversez donc clairières et montagnes, puis clairières... puis montagnes... tranchant et décapitant à tout va. Comme vous pourrez vous en rendre compte, ce n'est pas le nombre d'environnements différents qui vous enchante (quatre décors en tout et pour tout). Par contre, force est de constater qu'ils sont réellement bien détaillés et colorés.



*Un volcan déchainé, une montagne désertique et un ciel dégagé : quoi de mieux pour se battre ?*

Colorés, c'est aussi le cas de vos adversaires. Comme dit précédemment, ce sont vos clones, et seules les couleurs de la peau, de l'armure et de l'épée diffèrent. Au moins, pas de mauvaise surprise, même si pour certains le choix des couleurs est plus que douteux.

Le sprite vous représentant, c'est plutôt une bonne chose, malheureusement cela n'aide pas à s'identifier au héros, apporte un certain côté répétitif à Barbarian. oyer en enfer.



*Une belle armure rouge vif...*

Notre héros n'est pas qu'une simple montagne de muscles, c'est aussi un guerrier aguerri. Il dispose en effet d'une panoplie de mouvements et de coups vraiment complète. S'accroupir, effectuer des roulades, se protéger, faire tourner son épée, donner des coups de pieds, etc. tout est faisable dans Barbarian.

Evidemment, de nos jours on pourrait dire que c'est la moindre des choses, les manettes et leur dizaine de boutons permettent au joueur d'avoir énormément de variété dans le jeu. N'oublions pas que Barbarian date de la fin des années 80, et qu'à l'époque, les manettes ne dépassaient pas les deux boutons... Le jeu fait encore plus fort, puisque les nombreux coups s'effectuent à l'aide d'un seul bouton.

En effet, la subtile combinaison du bouton et d'une des huit directions permettra de sortir un coup différent. Astucieux, et au final relativement intuitif...

Le coup le plus amusant et surtout celui qui a fait la réputation du jeu est sans conteste la décapitation de l'adversaire. Difficile à placer, ce coup met bien automatiquement fin à votre combat (évidemment).

*Ca va trancher, chérie...*



Le héros bouge bien, répond au doigt et à l'oeil, et son animation est vraiment bien décomposée pour l'époque. Mais je crois que la cerise sur le gâteau, ce n'est pas la classe du héros tout huilé au monoï, ce ne sont pas les gros atouts de la princesse, ni le côté gore des combats. Non, vraiment, le détail qui tue est un lézard... Une bestiole affreuse qui apparaît à la fin de chaque combat, traînant derrière lui le vaincu, en donnant un coup de pied dans sa tête si vous l'avez décapité.



*N'a-t-il pas l'air sympathique, notre nettoyeur verdâtre ?*

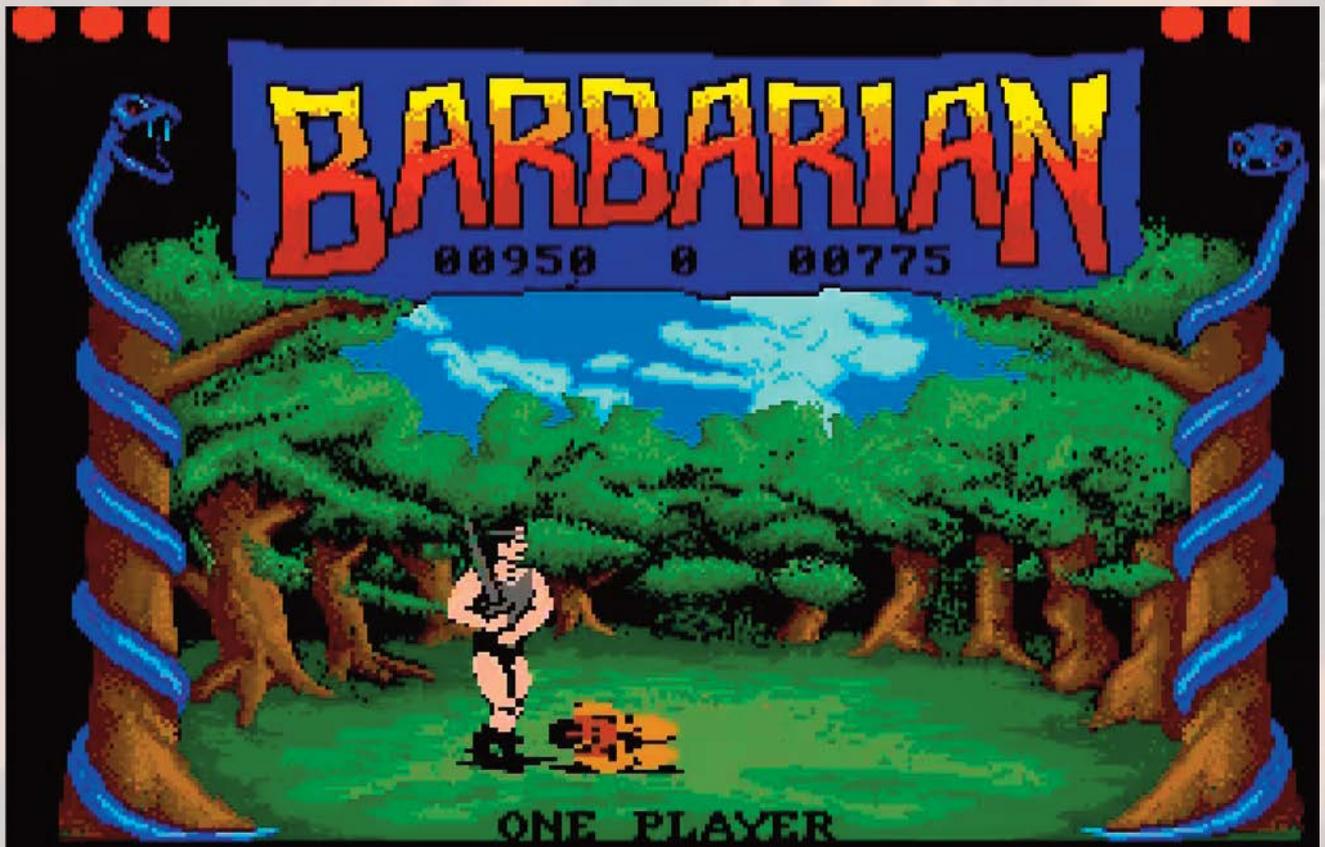
A noter que l'animation est d'autant plus réussie qu'il n'y a aucun scrolling, les combats se déroulant en arène fermée, sur un seul écran de large. De cette façon, les développeurs ont pu se consacrer sur les animations des personnages, vraiment impressionnantes pour l'époque.

L'interface est simple. Vous disposez de six points de vie qui disparaissent au fur et à mesure que vous prenez des coups. Bien évidemment, vos adversaires sont soumis aux mêmes contraintes.

Petit détail supplémentaire, dès que vous prenez un coup ou que votre opposant en reçoit, un serpent enroulé autour d'un poteau s'anime. C'est sans importance dans la pratique, mais voilà, encore un petit plus auquel les développeurs ont pensé...



*N'oubliez pas qu'après vos huit opposants, vous devrez affronter Drax, ici sur son trône.*



*Toute l'interface est là : les serpents qui s'animent, les points de vie, le nombre de joueurs, le score et le nombre d'avversaires battus (ici 0). Et comble des choses, si un moment d'absence vous faisait oublier que vous n'étiez pas en train de jouer aux chiffres et aux lettres, le nom du jeu s'affiche fièrement devant vous ...*

## Et dans la bouche de Mariana...

... il y a des dents, comme dans toutes les bouches (ou presque) ! Non mais vous imaginiez quoi, bande de pervers ?

Peu d'informations sur la princesse sont disponibles, mais très honnêtement : on s'en moque, et la boîte du jeu nous en apprend bien plus sur le personnage qu'une coloscopie sur un colon. Fascinante, hypnotisante, bref le personnage essentiel à la réussite d'un jeu. Assurément le point fort de notre histoire.



Version jaquette...



... ou version pixels. Levez la main bien haut pour voter pour votre préférée... (bon je vois que Gorth assume ses goûts, c'est bien)

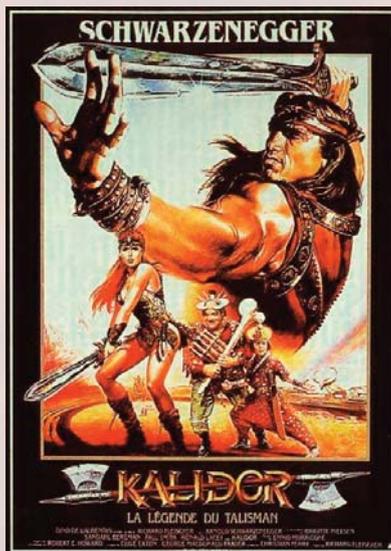
A présent nous avons le choix. Admirez la donzelle sur la

jaquette du jeu, ou alors admirer ses formes voluptueusement pixélisées. Je vous laisse libre de faire votre choix, mais sachez simplement qu'après ce tragique enlèvement, elle décida de changer de nom pour se faire bêtement appeler Maria Whittaker, pour finir en mannequin de charme dans des revues peu recommandables (oui, ces mêmes revues que vous avez caché sous votre matelas... Teu teu teu ne niez pas je les ai vu !)

Bon, vous devez me prendre pour un petit fripon, mais j'aborde ce sujet car la jaquette est un élément important dans ce jeu, et je ne pense pas qu'il existe un seul lecteur de magazine informatique de l'époque qui n'ait pas eu un petit filet de bave en voyant la publicité du jeu.

## Donc au final ?

Certains jeux vieillissent bien, et Barbarian en fait partie. Il ya bien sûr de nouvelles références de nos jours, plus souples, plus complètes. Mais ce jeu a un vrai cachet : entre les décapitations, les coups de gongs, les cris et clinquements d'épées qui s'entrechoquent... les petits détails sont réellement impressionnants (il paraîtrait même que certains effets sonores soient en fait des digitalisations directement issues du film Kalidor, sorte de spin-off à la série des Conan).



Il est tout de même à noter que la version Amiga du jeu n'est en fait qu'une adaptation de la version Amstrad sortie un an plus tôt.

## En conclusion

Ne nous faisons pas d'illusion, les chances pour que l'on veuille ressortir son amiga ou son amstrad des cartons pour relancer un tel classique sont faibles, mais tout de même !

Ambitieux, provoquant, drôle, Barbarian nous prouve avec brio qu'une avalanche de niveaux n'est pas nécessaire pour s'amuser. Un quart d'heure doit être suffisant pour en faire le tour, mais on y revient rapidement.

Nous n'avons pas évoqué le mode 2 joueurs, tant il est anecdotique, ni la suite étrangement nommée Barbarian II. Peut-être une prochaine fois...

Sur ce, je vous abandonne, j'ai des têtes à trancher !

## Up !

- La jaquette, qui a contribué à faire de l'ado que j'étais l'adulte que je suis
- Les nombreux petits détails
- La prise en main immédiate

## Down !

- Peu de sprites différents
- Peu de décors
- Vraiment très court
- Pas d'évolution du personnage

# [MEGADRIVE

30000

ENERGY

Votre copilote vous hurle de rectifier la trajectoire, mais il est déjà trop tard ! Un bruit strident vous déchire les tympans, lumière aveuglante, sensation de chaleur, tout est allé trop vite et vous ne savez plus très bien où vous en êtes... Bienvenue sur Mega CD ! Images vidéo interactives, graphismes stupéfiants, son laser stéréo\*, vous venez de passer au niveau supérieur ! Désormais vous n'êtes plus seulement au coeur de l'action, vous l'anticipez, la modifiez. ■

\* Le Mega CD lit également tous les CD audio.

3615 SEGA



# LA CLAQUE

# + MEGA CD ]

SCORE



Provoquer vos adversaires, étudier leurs réactions, tout est permis. Mais n'oubliez jamais : c'est avec votre vie que vous jouez ! Le Mega CD, une machine infernale d'une capacité de stockage et de traitement des données monstrueuse, capable d'avaler des disques contenant 500 fois plus d'informations qu'une cartouche 16 Bit. Piloté par trois microprocesseurs ultra puissants et boosté par une puce fuzzy-programming, le Mega CD transforme votre Megadrive en arme redoutable. Mega CD, jamais une claque n'aura fait autant de bruit. ■

TOUJOURS PLUS FORT QUE  
**SEGA**

# INTERACTIVE

# Ont participé à ce numéro :



**SHÛ SHIRAKAWA** : Véritable encyclopédie du jeu vidéo, Shû Shirakawa est un gars qui répondra à toutes vos questions ! Oui, à tout ! Je le soupçonne de surfer sur le web entouré de centaines de fiches précises sur chaque jeu. En fait Wikipedia est une adaptation du cerveau de Shû... Ce qui n'est pas une adaptation par contre, c'est sa grande sympathie et sa disponibilité envers les autres. Une encyclopédie au grand coeur, en fait.



**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.



**KRETINOÛ** : Monsieur Kretinou s'il vous plaît ! Qui ne connaît pas ce garçon a loupé sa vie. Précieux comme une Rolex (bien que ce spécialiste vous convaincra facilement que cette marque est ni plus ni moins qu'une flik-flak customisée). Grand amateur d'arcade, il voit la vie en scanlines et pas autrement. Passionné, passionnant, c'est aussi un grand plaisir de « supporter » sa bonne humeur et ses compétences en la matière.



**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>).



**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 06 - Été 2011

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>

Nous espérons que vous aurez autant de plaisir à lire ce numéro 6 que nous en avons eu à l'écrire, et toute l'équipe se joint à moi pour ne pas encore vous souhaiter de bonnes vacances...

Shupmaster

Stay tuned...