

# Retro Player

Numéro 5

2008

## Dossier Street Fighter

### Tests

Kirby 3  
Pokémon Jaune  
Solstice  
Sybéria

### Articles

Vivre avec  
un retro gamer

Soluce Complète  
Equinox



**Hors Série Shmup**

**+ de 200 pages de tests,  
dossiers et articles !**

**Au format papier !**



**Envolez-vous !**

## Retro Player 5

### Rédacteur en chef

Arthelius

### Rédacteurs

Dams

Lassie

LuxKiller65

SaebaRyo

Shyma.X

### Correcteurs

Antekrist

Shyma.X

### Maquette

Arthelius

### Site

[www.retroplayer.123.fr](http://www.retroplayer.123.fr)

### Forum

<http://retroplayer.free.fr/forums>

## EDITO

Je ne sais pas si vous avez été nombreux à l'attendre mais ce numéro 5 a mis fort longtemps pour arriver jusqu'à vous. Et cela pour une raison toute bête de plantage informatique qui vous ruine votre disque dur mais aussi vos espoirs et vos motivations. Une fois remis de mes émotions, je me suis remis au travail, et voilà le résultat !

Un numéro classique avec ses rubriques habituelles, mais pas de nouveautés. J'espère que sa lecture vous sera agréable. Par contre j'ai une mauvaise nouvelle à vous annoncer : vous tenez entre votre main le dernier numéro de Retro Player (ou presque). Cela représente beaucoup de temps que je n'ai malheureusement plus à consacrer, du moins de façon plus modérée qu'avant. Cela ne veut pas dire que Retro Player, le site qui a fait peau neuve, et le forum vont disparaître, bien au contraire. Le prochain numéro qui sortira dans quelques mois, sera un peu spécial, je n'en dis pas plus.

Mais tout ceci ne nous empêche pas de prévoir de nouveaux projets, comme un livre sur les shmups et un autre sur la série Megaman, et pléthore d'autres petits projets à côté. La scène du retrogaming n'est pas morte et continue d'être active. Et si nous voulons que cela continue d'être le cas, il faut que chacun soit actif et participe à son niveau et à sa manière à cette grande passion qui nous anime tous. C'est donc pour cela que je mets à disposition le site et le forum pour que chacun puisse apporter sa contribution, et pourquoi pas nous donner son avis. Il serait idiot de relâcher nos efforts maintenant, alors que tant de chemin a été accompli.

Quelques mots sur la scène du retrogaming à présent, qui aujourd'hui occupe tous les esprits lucratifs de nos chères sociétés de production. Si les compilations ont fait pendant longtemps le bonheur de ces très aimées compagnies, aujourd'hui la mode est aux consoles virtuelles, où pour quelques euros nous pouvons nous joueurs, nous défouler sur de vieux hits passés. Pour une petite dizaine d'euro nous pouvons donc revivre les joies du jeu, sans sa manette d'origine, sans ses soucis de jeu qui ne passe pas (diagnostic NES) sans les couleurs qui bavent, sans la joie du manuel à feuilleter et la cartouche entre les mains. Alors qu'il suffirait parfois de se lever un peu plus tôt le dimanche et de parcourir quelque kilomètres en voiture (je ne vous ai pas demandé de faire du footing non plus) pour trouver quelques cartouches pour là aussi une petite dizaine d'euro. Et ainsi redécouvrir le jeu qui nous a fait tant rêver étant jeune, mais aussi toute une autre panoplie de softs jusqu'alors inconnus ou presque et qui ne demandent qu'à être découverts. C'est ça le vrai retrogamer, celui qui ose arborer un tatouage Pacman, jouer sur une TV à tube cathodique et boire du Banga.

Malheureusement la machine profit est passée par là et les gens n'ont pas forcément le temps d'aller fouiner les vide-greniers (ils ne savent pas ce qu'ils perdent). Les grandes propagandes faussement je garde une trace de mon passé, lancées par les grosses majors, feront-elles l'unanimité ?

Sur ces quelques paroles, je vous souhaite une bonne lecture, avec cette dose de retrogaming sous pression offerte par de vrais passionnés.

Bonne lecture.





**Dossier Street Fighter page 30**

**VIVREZ AVEC UN RETROGAMER****PAGE 6**

Ou comment vivre en société.

**TESTS****PAGE 9**

Retrouvez notre sélection de tests.

**INTERVIEW****PAGE 29**

Quelques questions à la crétrice de Lucas Mabiac.

**DOSSIER STREET FIGHTER****PAGE 30**

Notre gros dossier sur la célèbre saga.

**PERSONNAGE****PAGE 44**

Donkey Kong est à l'honneur.

**ANNÉES 80****PAGE 46**

Que votre cosmos fulmine !

**L'ATELIER****PAGE 47**

Quelques notions de Cartmodding.

**QUESTIONS ET RÉPONSES****PAGE 48**

Les réponses à ces mystères du retrogaming.

**TIPS****PAGE 49**

Quelques astuces sur les jeux rétro

**SOLUCE****PAGE 50**

Equinox, la soluce complète de la suite de Solstice

**L'INCONNU****PAGE 70**

Une console vraiment inconnue est à l'honneur.

JRG.CYBER



ENFIN EN CASSETTES JEUX VIDEO

# DONKEY KONG

LE MONSTRE AUX TONNAGES TONS.

Une cassette CBS.

**E** nfin en cassette jeux vidéo, Donkey Kong, le plus célèbre des héros de Nintendo, est disponible en cassette vidéo. Cette cassette vidéo vous permet de retrouver Donkey Kong, le héros de Nintendo, dans une aventure de grande envergure. Donkey Kong, le héros de Nintendo, est disponible en cassette vidéo. Cette cassette vidéo vous permet de retrouver Donkey Kong, le héros de Nintendo, dans une aventure de grande envergure.

CASSETTES JEUX VIDEO

**CBS**

## AU COEUR DU JEU

# MEGA-SOFT INFORMATION

PROFANE Vol.1

**SEGA**

# SONIC

U.S.Aからソニックショック上陸!

# PHANTASY STAR

The end of the millennium

冒険、友情、そして勝利だ!!

最新データに完全対応した  
エキサイティングゲームの決定版!

# PRO STRIKER

完全版

**SEGA**

# MEGA

# COLUMNS

# SHINING FORCE

サマソール

# GUNSTAR HEROES

ガンスタマンバリバリ撃ちまくれ!

**Ms Pac Man, c'est la jolie fiancée de Pac Man, mais elle joue son propre jeu.**

Comme son fiancé, Pac Man, Ms Pac Man aime devorer les fantômes. Mais pour elle, un régime spécial est prévu. Hormis les phobes d'énergie, les gaufrettes et les vitamines, elle mange aussi des fruits. Et puis... elle est tellement magnétique avec ses jolis petits yeux dans les cheveux! Comme Pac Man, vous serez séduits. Découvrez vite la labyrinthique et seigneur Ms Pac Man au visage si gentil! Jusqu'à traverser son chemin. N'ont proposés en exclusivité Space Invaders, Pac Man, et maintenant Ms Pac Man, aux fans partie des jeux vidéo les plus populaires. Atari offre plus de deux millions d'engagements de jeux par mois qui vous plongent dans un monde plus passionnant que jamais.

**ATARI**

Plus de 1500 jeux vidéo qui déclenchent les passions.



**E**omme toute passion, le retrogaming nécessite un minimum de place, voire pour les plus assidus un maximum de place, ce qui aura pour conséquence de créer nombre de crises de ménage. Car notre chère concubine (Ou concubin, mais c'est très rare.) ne partage pas toujours cette passion. De plus, cette passion -pour être vivante- se doit d'être branchée sur un système télévisé, qui est la plupart du temps commun. (Les plus riches possèdent 2 TV) Qui ne s'est jamais pris la tête avec sa tendre amie pour une partie de Halo ou de Street Fighter ? Car phénomène étrange, la concubine cède plus facilement sa place pour une partie de Final Fantasy qu'une bonne partie de FPS. Étrange, mais c'est ainsi.

**S**i vous faites partie des extrêmes chanceux, votre moitié consentira quelques fois à faire une partie avec vous. Vous bien sûr, de votre côté, vous faites cela par vengeance, pour l'humilier de vous avoir refusé une partie de Super Mario Bros, où comme elle dit « les graphismes sont laids et en plus, tu l'as déjà fini 100 fois. » alors dans votre tête résonne le doux son du « gniark gniark, je vais la fumer à Soul Calibur, elle va être contente c'est en 3D. » et là, c'est le drame ! Ce n'est pas vous qui sortez vainqueur de tous les duels mais elle, et là pour vous défilant, vous sortez une grosse excuse désuète de votre sac, du style « Oui, mais c'est pas ma manette habituelle. » ou « Je t'ai laissé gagner. » ou encore « Oui, mais là c'est de la 3D et moi je préfère les jeux en 2D. » Nous avons tous notre panoplie d'excuses et elles, toutes sans exception, ne peuvent profiter de cette victoire chanceuse sans vous narguer, voir même divulguer cette information intime à vos copains.



### Masterjojo

*Je ne suis pas un grand collectionneur étant donné mon manque d'argent, et mon entourage s'en fiche complètement. Quand je parle de la Super Nintendo c'est comme si je parlais des dinosaures.*

**E**ci n'étant qu'une infime partie de la vie d'un retrogamer, car le celui-ci doit chaque jour défendre son territoire, tenter d'imposer ses frontières, et surtout,

essayer de les conserver. Car certains sont bien lotis et disposent d'une pièce consacrée à leur passion (j'en fais partie, héhé...) mais tous ne sont pas comme ça, et nos amis parisiens me comprendront certainement. Car au début tout était rose, vous commenciez tout juste votre collection, et vous n'ameniez qu'une console et quelques jeux de temps en temps. Tout naturellement ces derniers prenaient leur place dans le bas des meubles de votre salon, et là, elle n'oubliait pas de vous dire « c'est moche, il faudra que tu lui trouves une autre place. », et bien entendu, en bon négociateur, vous répondiez par l'affirmative. Mais au fil des jours, des mois et même des années parfois, votre collection s'est agrandie et là ont commencé les problèmes.



### Xesbeth

*Je peux me considérer comme un collectionneur compulsif. C'est maintenant un achat toutes les 2 semaines, achat qui sert le plus souvent à compléter une saga ou un genre. (Le shmup par exemple.) J'essaie que mes achats soient le plus souvent en bon état et complets, que je puisse les ranger soigneusement avec leurs congénères. Mes parents sont très réfractaires à mes nombreux achats, déjà qu'ils n'aiment pas les jeux vidéo en général, difficile de jouer tranquille quand on vient sans cesse nous harceler genre : « T'en a pas marre de jouer à ces conneries? » ou « Quand vas-tu enfin grandir? ». Je continue d'acheter, je continue de jouer, après pour le meilleur ou pour le pire ça je ne sais pas.*

**M**adame ne supporte plus tout ce bazar kitsch selon ses propos, moche et surtout avec lequel « tu ne joue jamais ». Il faut soit vous en débarrasser -mais cela est hors de question- ou bien lui trouver une autre place. Vous vous rendez donc chez IKEA, sans elle de préférence, et investissez dans des étagères en bois moches et très mal faites car ça coûte moins cher, et quelques boîtes elles aussi très moches, mais que madame va trouver fort jolies. (Les goûts et les couleurs...) Et vous voilà, montant vos planches avec vos vis déformées et votre tournevis dépareillé et trop petit, grommelant et fatigué. Mais voilà, le bonheur de votre couple doit passer par cette épreuve. Tout collectionneur vous le dira. Voilà votre collection est enfin bien rangée, inaccessible, déclassée et surtout invisible mais rangée. Quelle horreur, n'est ce pas ?

**E**ci était une autre partie très importante de la vie du retrogamer. Mais ce n'est pas tout, car la vie est remplie d'autres petits détails, car la passion du retrogamer ne se limite pas aux jeux et aux consoles, mais aussi à tout ce qui touche à ces derniers comme par exemple les OST. Aujourd'hui avec internet et nos PC aux disques durs à haute capacité de stockage, vous devez vous aussi avoir nombres de musique de jeux dans votre ordinateur. Et bien sûr, dans cette sélection, vous avez des musiques remixées ou remasterisées. Mais aussi, et là c'est la honte de votre dame, des musiques en midi et autre sonorités d'un autre âge.





### Shyma.X

*Je ne me considère pas comme un grand collectionneur, dans le sens où ma collection est faite dans une expectation bien précise. Alors que beaucoup de passionnés collectionnent tout et surtout n'importe quoi, mon objectif reste simple : posséder au moins une machine de chaque type avec au minimum un jeu. Ce n'est pas la quantité qui importe. Avoir tout les jeux et tout les accessoires ne m'intéresse pas. D'une part parce que je n'en ai franchement pas envie, d'autre part parce que je suis réaliste. Pour assumer une telle collection, il faut d'abord avoir la place, mais surtout le budget qui va avec. Si pour le moment je me permets certaines folies, je sais bien que tôt où tard le coût de la vie ne me permettra pas d'assouvir ma passion pleinement. Et même s'il m'arrive parfois de céder à certains achats compulsifs, la raison l'emporte quasiment toujours.*



ien entendu, l'écoute de ces morceaux ne vous est pas interdite, mais presque.

Ou alors en si petite quantité que votre plaisir en est bien amoindri, car comme nous le savons tous, l'intérêt des musiques rétro, c'est d'en écouter en quantité pour retrouver le charme de nos jeux préférés. Mais ce phénomène s'étend souvent aussi aux OST récentes qui, malgré tout, restent reconnaissables assez facilement, même si ces dernières tendent à ressembler de plus en plus aux B.O. de films. Seule solution : les mettre sur votre baladeur MP3.



uis ensuite viennent les différents goodies aux goûts, il faut dire, parfois assez douteux. Cela va du porte-clés Famicom sur vos clés de maison, au gros oreiller Yoshi (Oui, il faut vraiment le

vouloir.) ou plus simplement les posters ou Gashapons. Tout un univers miniature qui met à rude épreuve les nerfs de votre moitié. Les seuls qui restent à votre disposition sont la finesse des sculptures, d'aussi bon goût que les sculptures contemporaines où l'on a parfois du mal à différencier la bouche des yeux. Pour les posters, si ces derniers ne possèdent pas de marque de plis, il vous suffit de les encadrer pour tout de suite leur donner une allure de Rembrandt. (Là je pense aux posters Castlevania dessinés par Kojima.) Pour l'oreiller et la parure de drap Sonic, il ne vous reste plus qu'une seule solution, les mettre sur le lit de votre fils, en priant le ciel pour qu'il ne fasse pas de taches. Ainsi, ils restent à votre vue tout en ne gênant pas le paysage moderne de votre chambre, commune, je vous le rappelle. Bien sûr, certains goodies ne disposent d'aucune solution de camouflage, ou simplement d'un système D des plus artisanaux.



ais soyons juste avec nos chères épouses ou concubines. Elles disposent souvent envers notre collection, d'une indulgence immense et d'une patience angélique, il convient donc à nous, passionnés, de faire de notre mieux pour leur faciliter la tâche, mais surtout leur faire accepter, voire ingurgiter notre passion au compte-gouttes, jusqu'à ce que cette dernière fasse partie de son quotidien et que la routine prenne le pas. C'est là votre chance de survie.



ais petite précision, si vous déménagez un jour, je vous préviens dès lors que votre collection, réapparaîtra au grand jour, et donc que vos parents ou amis n'auront cessé de vous asticoter avec « cette collection qui ne sert à rien, et qui prend beaucoup de place. » et votre femme sautera alors sur l'occasion pour vous quémander un tri qui vous retournera le cœur. Mais c'est de tout ceci qu'est composée la vie du collectionneur de retrogaming et cela reste immuable, à moins de se faire ermite au fond d'un squat où le courant ne vous est apporté que grâce à l'aide d'une souris vélocycliste. Amis retrogamers, la route est longue, armez vous de patience et de vos zappers, la guerre est ouverte contre IKEA.



ous avez enfin réussi à faire accepter votre passion à votre femme, voire à votre entourage proche. Voilà une bonne chose de faite mais voilà, une collection ça prend de la place, et il va falloir en trouver, sans que cela ne gêne personne.



### Pixelmaster

*À une certaine époque je l'ai été, mais c'est un cercle vicieux où l'on n'est jamais réellement satisfait de ce que l'on a jusqu'à devenir maniaque jusqu'à l'os. Une fois que l'on a terminé une collection on essaye de la parfaire en trouvant un même jeu en meilleur état ou pire : à essayer de trouver ceux-ci sous blister... Ça rend vraiment fou.*

*Depuis que je me suis lancé dans l'arcade, cette mégalomanie de collectionneur a disparu. L'arcade, c'est vraiment juste pour le plaisir de jouer et non pas pour le plaisir de l'exposer. J'avoue qu'à l'époque on ne me disait trop rien sur mes collections de jeux vidéo pourtant j'en avais un paquet, certains en plusieurs exemplaires (pal/us/jap) et aujourd'hui cela les choque bien plus de posséder plusieurs bornes d'arcade chez soi.*

Merci à BobbyJack pour les photos de sa collection qui agrémentent cet article.



### Mad the Madman

*Le terme qui me définirait le mieux est « ex-collectionneur ». En effet, j'ai collectionné les jeux vidéo pendant des années, mais cette passion est en train de s'éteindre peu à peu. À son apogée, ma collection était composée de plus de 1000 jeux (tous supports confondus) et d'une cinquantaine de machines. (Dont la majorité avec boîtes et notices.) Ce sont mes parents qui ont été les premiers sponsors de mon engouement pour les jeux vidéo, pendant les années où j'étais sous leur tutelle directe. Ils appartiennent à une génération pour laquelle le jeu vidéo ne signifie rien... Autant dire que pour eux, ils voyaient plus ce hobby comme un gouffre financier plus qu'autre chose ! J'ai le plus souvent privilégié l'occasion ou le déstockage de certaines boutiques pour compléter ma collection. Cette méthode m'a permis d'acquérir pas mal de jeux.*

*Au niveau de mon entourage, ma collection ne fait pas de vague. Mes proches savent que je suis du genre raisonnable et que cette passion n'est pas débordante au point d'en vendre père et mère pour l'assouvir. Mon seul regret est que cette passion n'est pas commune, donc je ne la partage avec personne. Néanmoins, celle-ci ne crée pas de conflit, ce qui est déjà important.*

**E**t surtout qu'elle soit bien en vue de vos amis joueurs. (C'est pas marrant si on ne les fait pas baver un peu) Sans oublier le côté pratique, c'est-à-dire la facilité que vous aurez de retrouver vos jeux quand vous voudrez y jouer.



**P**remière chose à éviter : les cartons ! Bah oui car premièrement c'est moche et deuxièmement on ne voit pas encore au travers. (à quand les cartons transparents ?) Certains ont choisi une solution plus esthétique que pratique, mais qui conviendra aux petites collections, surtout pour les jeux en loose. Ce sont les boîtes, souvent en carton (mais elles sont jolies celle-ci), de couleurs et sur lesquelles on peut disposer une étiquette. Si votre bien aimée est plutôt du genre sympa elle vous laissera même mettre la console en question sur le dessus de la boîte. Ces mêmes boîtes existent aussi en plastique de couleurs, mais celles-ci sont souvent semi transparentes.

**S**i vous avez la chance d'avoir une pièce bien à vous alors là, la question ne se pose plus, il vous suffit juste de vous procurer des étagères, ou une bibliothèque, le tout de préférence, identique.

Voilà votre pièce prête à recevoir votre trésor. La priorité est de ranger vos jeux, commençons par ceux qui sont en boîte. La c'est simple il n'y a pas à tergiverser, la solution la plus simple reste l'indexage par ordre alphabétique. Sans oublier de laisser une place ou deux disponibles, ainsi si vous venez à acquérir une nouvelle

pièce, vous ne serez pas obligés de tout refaire depuis le début. (sauf si cela est votre sport favori) Voilà votre collection de jeux finement disposée. Passons aux détails. Première chose ne jamais mettre deux rangées de jeux, donc n'oubliez pas lors de votre achat de regarder la profondeur de vos étagères. Deuxième chose, si vous décidez d'habiller les différentes planches, de ne pas trop les charger en goodies ou gashapons, vous n'êtes pas une boutique, et vous n'avez rien à vendre. Évitez donc la surcharge qui serait disgracieuse.

**P**assons maintenant aux consoles, manettes et autres câbles. Si vous êtes un joyeux possesseur de consoles en boîtes, la question sera vite réglée. Par contre si comme pour beaucoup, le financier ne suit pas et que vous possédez beaucoup de consoles en loose, là vous êtes concernés. Il existe deux solutions, soit de mettre vos consoles avec câbles et manettes dans une boîte où vous inscrirez le nom de celle-ci sur la boîte, pas très esthétique mais propre et pratique. Sinon il reste la solution de séparer les consoles, des câbles et des manettes, et de ranger tout ceci dans des caisses ainsi vous gagnerez pas mal de place, par contre essayez de lier vos câbles afin que ceux-ci ne s'emmêlent pas entre eux.

Voilà j'espère que mes conseils vous serviront et qu'en échange vous nous enverrez de belles photos de vos collections bien rangées, dans des meubles IKEA !

Artheljus



### Saebaryo

*Je ne suis pas du tout collectionneur. J'aime énormément retrouver la nostalgie d'un vieux jeu mais pas le garder et en stocker des piles. Cela encombre les pièces inutilement et cela arrange ma femme qui n'aime aucunement le chaos! Tout est donc dans le prêt!  
Quant au jeu en lui-même, je sélectionne mes jeux de manière assez pointilliste et je réduis au minimum mon temps de jeu afin de ne pas trop envahir mon espace familial. Cela va avec mon type de vie, où l'abandonware reste un plaisir et comme tout plaisir, il ne faut pas en abuser.*



### Lassie

*Je ne me considère pas comme un collectionneur. J'achète principalement pour jouer (à quelques exceptions près), même s'il est vrai que j'ai une préférence pour les jeux complets. (boîte, notice et jeu.) Je ne recherche pas non plus spécialement une série, ni n'investit des sommes considérables dans un jeu comme le laisse croire eBay ou autres magasins de jeux. Côté famille et proches ça ne les dérange pas, étant eux aussi quelque peu des retrogamers. (Pas de jeux récents à la maison.) Les autres trouvent cela bizarre de préférer acheter une Saturn à une PS2. Je ne pense pas qu'il y ait quelque chose à gérer, (Si ce n'est son portefeuille.) on trouve toujours quelqu'un d'autre bizarre. Les retrogamers sont comme les collectionneurs de trains électriques à la recherche du rêve perdu, qui fut trahi par les grosses sociétés. Être retrogamer ça marche pas avec les filles.*

**Kaze Kiri Ninja Action - PC Engine -**

**page**



**Legend of Kartia - Playstation -**

**page**



**Pokémon Jaune - Game Boy -**

**page**



**Kirby's Dreamland 3 - Super Nintendo -**

**page**



**Solstice - NES -**

**page**



**Syberia - PC -**

**page**



**Loom - PC -**

**page**



**Jurassic Park - MD et SNES -**

**page**





**Q**ans l'univers du jeu vidéo, le business du kidnapping est très lucratif. Tellement lucratif que cette pratique est en pleine expansion. Généralement ciblée sur les membres du sexe faible (Misogynie inside), cette activité permet aussi de faire vivre une autre catégorie sociale que sont les sauveurs, aussi héroïques que naïfs.  
« Ah, tiens, une princesse vient d'être enlevée. Bon, bah c'est bibi qui s'y colle... »

Princesse. (n.f.) : Issue de la royauté, la princesse de jeux vidéo est proche cousine de la princesse des contes de fée. Appartenant à la famille des potiches et autres plantes vertes, la princesse cumule deux fonctions distinctes :

La première est d'ordre décoratif. Placée dans un coin d'une pièce, celle-ci illuminera la salle de sa beauté et de sa parure. Veillez quand même à ce qu'elle ne dise mot, car l'étendue de son esprit est inversement proportionnel à son éclat.

La seconde fonction est d'être la proie courante des frustrés qui enlèvent les princesses dès qu'elles mettent un pied dehors, et ce, pour différentes raisons : vengeance, appât du gain, période de rut, etc.

Heureusement pour elle, la princesse trouvera toujours son salut auprès de valeureux sauveurs dont l'héroïsme n'a d'égal que la stupidité. Véritables boules d'hormones en fusions, ceux-ci n'hésiteront pas à risquer leur vie pour aller lui porter secours. Et même s'ils parviennent généralement à leur fin, ceux-ci seront toujours floués, n'en tirant aucun bénéfice, ni avantage en nature car par définition, la princesse est ingrate. Championne toute catégorie de cette pratique

: la Princesse Peach, qui s'est faite enlever un nombre incalculable de fois, et toujours par le même gus. Très fort.

Pour illustrer cette définition, mettons-nous en situation.

Pays : Le Japon, disons à l'époque Edo.

La princesse : Shizu, fille de l'empereur Yoshikage.

Élément déclencheur : La princesse se fera enlever par l'ignoble (oui, car le kidnappeur est toujours ignoble.) Genbu, lors d'un déplacement.

Développement de l'action : L'empereur mandera alors l'un de ses ninjas, Kaze en l'occurrence, d'aller la sauver.

Et voici donc notre « Yes man », parti à l'aventure pour casser du méchant et délivrer la belle sans même chercher à savoir si celui-ci sera rentré à l'heure pour le prime de la Star Ac'.



Projeter les ennemis est toujours très amusant.

Tel est donc le scénario hyper recherché et bourré de rebondissements de Kaze Kiri Ninja Action.

Dès le début du jeu, cette petite histoire nous est conté grâce à une intro animée de fort bonne facture et dans le plus pur et unique style de la PC Engine. Une fois dans le feu de l'action, on pourra noter l'analogie avec des jeux comme Kung Fu Master. Principe simple et pur du jeu d'action : une succession de niveaux linéaires où le seul but est

d'éradiquer un nombre précis d'ennemis pour accéder au niveau suivant. Parfois, un boss vous bloquera le passage pour ralentir votre avancée. Pas de panique toute fois, car Kaze n'est pas un ninja sortit des bacs à promos du supermarché du coin. Celui-ci dispose d'une palette de mouvements et d'attaques étonnamment complète pour un jeu de ce genre : marche,



course, salto avant et arrière, projection, jet de kunaïs (Dague de ninja), coup de pied aérien, blocage d'attaques adverses, disparition et, bien entendu, toute une série d'attaques au corps à corps à coups de Ninjatô (Sabre des ninjas), le tout intelligemment dispatché sur les trois boutons de la manette. Kaze se mouvoit ainsi avec l'aisance et la grâce du félin.

Attention tout de même aux jets de kunaïs, car ceux-ci consomment votre énergie, histoire d'empêcher de baser votre tactique uniquement sur des attaques à distance. Néanmoins, l'énergie perdue se régénère régulièrement. Pratique pour ces armes de jet, mais désastreux pour la difficulté du jeu qui, bien que peu élevée à la base, s'en trouve réduite au néant le plus total. Terminer le jeu en mode Hard ne demandera aucun effort particulier, même



## CONCLUSION

Kaze Kiri Ninja Action fait donc partie de ces jeux d'action à la réalisation certes non exempte de lacunes, mais très agréables à parcourir. Rien de bien révolutionnaire dans ce soft au principe bête et méchant, mais ça ne l'a pas empêché de gagner au fil des ans une notoriété d'estime qu'il n'a pas démerité. Malgré un déroulement ultra répétitif, le jeu reste sympa à jouer et c'est bien là le principal. Un des nombreux « Must have » que la PC Engine compte dans son catalogue.

pour le joueur le plus novice qui, dans le pire des cas, ne réussira qu'à perdre une vie, voire deux. Une fois le jeu (très vite) terminé, vous aurez la possibilité de recommencer celui-ci avec un autre personnage que vous viendrez de débloquer. Il s'agit de Suzu, pendant féminin de Kaze, donc hormis le sprite légèrement différent, les mouvements sont exactement les mêmes, tout comme le déroulement du jeu. L'intérêt de ce bonus est donc hyper limité.

Mais peu importe le personnage, se balader dans la quasi-vingtaine de stages de ce jeu aux graphismes plutôt soignés et colorés reste un pur plaisir malgré la haute teneur en barbarie de son action, le tout accompagné par d'agréables musiques malheureusement assez peu nombreuses et à la qualité sonore indigne du support CD-



Rom. Et la princesse Shizu dans tout ça ? Libre à vous de décider de son destin, car lors de l'avant dernier combat, celle-ci sera au beau milieu du champ de bataille, soyez donc assez habile pour ne pas rapporter à l'empereur le cadavre de sa fille. Et oui, chose rare à cette époque et pour ce genre de jeu, Kaze Kiri propose bien deux fins différentes. (Quatre, si on prend en compte les deux fins de Suzu, identiques à celle de Kaze.) Voilà de quoi vous occuper, vous, le professionnel du sauvetage de princesse.

Je terminerai par une brève qui vient tout juste de tomber : La princesse Peach a de nouveau été enlevée... Ah, on me signale dans l'oreillette que celle-ci n'aurait pas été enlevée, mais aurait quitté Mario pour partir avec le fameux plombier polonais. Nous y reviendrons plus en détails dans notre édition de vingt heures. À vous les studios.  
*Shyma.X*

## FIGHE

Éditeur : Naxat Soft  
Machine : NEC PC Engine  
Super CDRom<sup>2</sup>  
Sortie : Japon  
Date de sortie : 28/04/1994



**A**près un excellent Vandal Heart, Konami (en tant qu'éditeur en Europe) continue sur sa lancée avec cette fois-ci Yoshitaka Amano au design et Atlus au développement.

Legend of Kartia vous propose un univers qui s'est développé grâce à la magie des Kartias. La Kartia se présente sous forme de carte qui peut être en soie (silk), mithril, et arbre du monde (world tree). Elle permet de créer des objets, des êtres, tout ce qui est possible et imaginable, à condition d'en avoir le pouvoir et d'y être autorisé par les différentes factions du monde de Rebus. Ces factions, qui bien entendu ne s'apprécient pas, vont se faire la guerre durant le jeu et c'est là que vous intervenez, avec au choix deux scénarios qui s'entrecoupent. Comme vous vous en rendrez compte, le scénario n'est qu'un prétexte pour les combats et ne se révèle pas très intéressant, malgré le temps passé à lire les différents dialogues avant et après chaque combat.

Les phases de combats mettent en scène un petit groupe de héros, dont certains permettent l'invocation de fantôme. La partie est finie si l'un des héros meurt (défaite), ou si vous avez rempli les différents objectifs de la mission (basique pour ce genre de jeu : défense, éliminer l'ennemi, etc.). Un tour est divisé en deux parties : d'abord les mouvements du joueur et ensuite ceux de l'ennemi. Ces déplacements se présentent à la manière d'un Langrissier. On sélectionne l'unité que l'on veut, on la déplace et on utilise une capacité, et ce pour tous ses membres. Attention, une fois la capacité utilisée on ne peut plus bouger. Pendant la première phase, il est possible d'accéder à un menu permettant de sauvegarder (en cours de com-

bats), de charger, de passer son tour, de créer des objets (On y reviendra plus tard.) et recommencer la mission.

Au niveau des capacités on retrouve le traditionnel « attaque » (les dégâts se font en fonction de l'armement et l'équipement mais aussi de divers critères comme la hauteur et l'attaque dans le dos), mais aussi « Équiper » (qui ne compte pas comme une action), et pour certains « Magie » et « Création de fantômes ».

Les magies disponibles sont ce qu'il y a de plus basique. (Eau, feu, terre, vent et soin) Elles n'utilisent pas de MPs mais les cartes et s'apprennent au cours de l'aventure grâce au « text ». Toutes les magies sont composées de plusieurs cartes et peuvent être boostées grâce aux mêmes cartes. L'utilisation des divers éléments permet quelques interactivités comme geler

un lac, mettre le feu à une forêt (C'est pas bien ça), etc. Un petit plus sympathique, mais rarement exploitable du fait que vous êtes dans cette même forêt...

Avant chaque mission un menu vous permet de créer vos fantômes et objets, ainsi que d'équiper vos membres. La possibilité de détruire un fantôme n'est présente qu'à ce moment là, il faut donc être sûr de ce dont vous aurez besoin. C'est pour cela qu'il est possible d'explorer la

carte. Mais attention aux renforts qui peuvent arriver d'un côté comme de l'autre. Enfin, après avoir fait tout ça (Il faut bien compter 10 à 20 minutes.) il ne vous reste plus qu'à placer vos combattants et commencer le combat...

Alliés de son conjurateur, de diverses formes, en nombre limité, ils ne servent que pour sauver des héros qui ne s'intéressent aucunement à leurs cré-



Un menu très utile.



Des CG de bonnes qualités

-ations. En plus de leurs diverses races et capacités qui en découlent, il en existe trois grandes familles : les « communs », les « poupées », et les « ombres ». Basé sur le système du Janken, les noms ne font référence à rien de compréhensible (Pour nous français), donc on se retrouve à chercher avec qui on aura l'avantage, ce qui casse un peu la réflexion. Comme pour les magies, ils peuvent être améliorés grâce à l'ajout de cartes lors de leur création. Mais là encore, avec les « text » qui sont des Kanji, la recherche de son fantôme idéal va être longue.

Les fantômes peuvent être créés avant ou pendant un combat. Même s'ils prennent des niveaux, la différence n'est pas trop visible, les besoins au cours des missions changeant. Et avec de nouvelles races à profusion, on s'en débarrasse souvent pour d'autres et donc ils restent à des niveaux faibles ne permettant pas de livrer bataille face à des humains.

Leurs équipements permettent de les upgrader mais, à la vue de leur mort proche, la plupart des joueurs préféreront les délaissés pour pouvoir utiliser plus de magie.

Les équipements se fabriquent comme dans Valkyrie Profile, à savoir qu'ils utilisent des points, ici en l'occurrence il s'agit encore des cartes (Tout le jeu tourne autour des cartes et « text ».) permettant d'augmenter les caractéristiques et ce, après une recherche laborieuse. L'équipement étant le même pour les humains que pour les fantômes, il est donc nécessaire de s'y accommoder si l'on ne veut pas finir coincé parce qu'un humain nous tue en un coup, si vous arrivez jusque là.

Points fort du jeu, il est difficile et réclame une réelle stratégie avant d'attaquer, sans quoi la mission ne sera jamais remplie. C'est un point fort car il est difficile et

pas impossible ou avec des adversaires immortels et possédant une sale tête (Qui a dit Final Fantasy Tactics !?! Au moins, y'en a qui suivent...) donc si vous bloquez, réfléchissez. Aspect qui disparaît vers la fin du jeu : les ennemis fuient et se rassemblent... (Magie, pour ceux qui ne comprennent pas...)

En cas de problème de budget, une option « galerie » apparaît à la fin de chaque mission, vous permettant de faire des combats dans une arène rapportant des cartes et des items (Armes et protections, seuls items disponibles dans tout le jeu). Quel rapport avec « galerie » ? Je n'en ai aucune idée, mais ce n'est pas la seule erreur...

L'aspect visuel possède quelques défauts : interface incompréhensible, une traduction moitié français, un quart anglais et un quart japonais, des mots faisant référence à autre chose ou mal écrits, collés, des décors vides à la Vandal Hearts (ils représentent plus l'intérêt stratégique que graphique, ça peut plaire ou pas.), mais présence d'Amano oblige, des artworks magnifiques ponctuent les dialogues et les menus, des protagonistes dans son plus pur style. (Pour les amateurs, c'est un intérêt non négligeable.)

Les fantômes sont quant à eux vraiment « fantomatiques », avec des couleurs mal choisies et faisant tache au milieu du décor.

Le plus grand intérêt du soft vient du mode « VS », proposant à deux joueurs de s'affronter



Une armée bien composée

dans divers modes, dont protection d'une forteresse, une bataille de mages, la traversée d'une rivière et quelques combats de base...

Les missions sont variées et permettent de véritables challenges face à un ami de passage.

*Lassie*

## CONCLUSION

Un scénario basique, un aspect graphique rebutant pour certains, une interface qui l'est encore plus et une 'mauvaise' copie d'un Langrisser (Qui est quand même une sacrée référence.) pour les combats, desservent ce jeu, pourtant une fois ces défauts passés, reste un excellent jeu pour tout amateur de tactical pur et dur qui sait apprécier ce genre de jeu...

En deçà des grosses productions, à cause d'une interface chaotique et bien trop proche du fameux Langrisser sans toutefois l'égaliser dans ce domaine.

Destiné aux amateurs de tactical et de Yoshitaka Amano.

## FIGHE

Editeur : Atlus

Machine : Playstation 1

Sortie : Japon, USA, France

Date de sortie : 1998



**A**trapez les tous ! » était le slogan du jeu Pokémon lorsqu'il fut lancé il y a quelques années. Un jeu pris de collectionnisme aigüe qui, depuis, s'est un peu tari. Mais Pokémon ce n'est pas que ça. C'est aussi une licence juteuse qui fut à l'origine d'une énorme crise d'épilepsie au Japon suite à la diffusion d'un épisode où Pikachu faisait étalage de ses talents pyrotechniques. C'est d'ailleurs un peu depuis cette époque que l'on nous met en garde contre les effets néfastes des jeux vidéo et de leurs couleurs dévastatrices pour les rétines de nos chers bambins.

Mais avant de parler de cet épisode sorti sur Game Boy, je voudrais revenir avec vous sur les prémices de ce phénomène planétaire. Le jeu fut créé par Satoshi Tajiri (voir encart) puis édité par Nintendo en 1996. Comme vous devez tous le savoir, Pokémon est une abréviation du nom « Pocket Monster », auquel on a ajouté l'accent aigu de la langue française, afin d'éviter toute confusion. Mais Pokémon c'est surtout 143 millions d'exemplaires vendus, tous supports confondus.

De quoi faire tourner la tête de beaucoup de patrons et de banquiers. Aujourd'hui la série fête dignement ses douze ans d'existence. Mais beaucoup se posent la question : pourquoi Pokémon est-il devenu ce phénomène ? Essayons maintenant de voir ensemble pourquoi Pokémon a-t-il eu tant de succès et surtout pourquoi derrière ses airs enfantins se cache un jeu également destiné aux adultes.

Le scénario de Pokémon est simple, vous êtes un chasseur de Pokémon novice et vous devez, pour votre fierté personnelle, devenir le plus grand dresseur et tout ceci en collectant le maximum de créatures. C'est mince, mais le scénario n'est pas le moteur du jeu, même si celui-ci se rattache aux R.P.G. Après quelques longueurs, votre aventure commence enfin. Ici vous n'avez pas le choix entre trois Pokémon, mais simplement la mascotte du jeu –Pikachu-.



La souris électrique relookée.

Le but sera de vous rendre de ville en ville afin d'affronter de meilleurs dresseurs et ainsi gagner les médailles qui vous permettront de défier les dirigeants de la ligue. En cours de route vous devrez capturer des Pokémon sauvages afin de grossir vos rangs. Le principe est simple, linéaire, si ce n'est quelques quêtes annexes qui viennent couper cette routine, ou bien les rencontres hasardeuses avec la Team Rocket (devenue très connue depuis. « Nous sommes de retour pour vous jouer un mauvais tour ! », ça vous dit quelque

## ENGART

Pikachu, t'es trop fort !

Le 27 décembre 1997, le journal télévisé diffuse un reportage où des centaines de petits japonais ont été sauvagement agressés aux yeux par une créature nommée Pikachu. Je ne sais pas si vous vous rappelez, mais ça donnait à peu près ça. Cet épisode dévastateur où Pikachu fait feu de ses talents d'électricien hors pair se nomme «Porygon et le soldat virtuel». La série est alors suspendue quelques semaines. Mais ce phénomène aura dès lors rendu le dessin animé célèbre dans le monde. Les Simpsons reprendront d'ailleurs cet accident dans l'un de leurs épisodes. Nintendo se penche alors sur la question d'une localisation aux États-Unis.

## ENCART

### La folie Pokémon

Pokémon transforme tout ce qu'il touche en or. Une première dans l'histoire des jeux vidéo, des magasins nommés « Pokémon Center » verront le jour un peu partout au Japon et même aux Etats-Unis. À l'intérieur, vous pourrez trouver tout ce qui touche aux Pokémon. Et comme toute licence à succès, plusieurs films sortiront, présentant très souvent en avant première des Pokémon rares ou légendaires. Mais ce n'est pas tout, car un jeu similaire au jeu Magic verra aussi le jour, avec bien entendu nombre de compétitions à la clé. En France, le jeu est distribué par Asmodée. Et chose assez commune, plusieurs consoles à l'effigie de Pikachu -la mascotte- verront le jour. En France ça sera une Nintendo 64 de couleur bleue et pour le Japon elle sera de couleur orange, mais rien n'explique cette différence. Bien entendu les différents Game Boy ne seront pas oubliés. La dernière en date est une DS lite aux couleurs des deux derniers jeux sortis : Pokémon Diamond et Pearl. Allez une dernière curiosité pour la fin, un parc à thème existe à Taiwan. Un tour de Pikachu grand huit ça vous tente ?

chose ?). Le jeu est assez long, une bonne trentaine d'heures pour le finir si on ne compte pas la recherche poussée des Pokémon rares ou légendaires.

Pokémon a été catalogué comme un jeu pour enfant. Pourtant, il ne s'agit ni plus ni moins d'un R.P.G. avec ses Level-Up (Ici ce sont les Pokémon qui en bénéficient et non le héros.) des quêtes, des combats redondants, des objets, et un scénario certes bateau mais présent tout de même. Alors oui, Pokémon est un produit fait pour les enfants mais, car je crie mais, Pokémon s'adapte à tous les âges. Et tenter de capturer sans cesse de nouvelles créatures reste une fièvre que tous pourront attraper sans souci. Car malgré tout le jeu est attachant et surtout bien fait, fourmillant de détails et d'idées lumineuses. Le principe de capture sera repris par de nombreux softs par la suite, lançant une vraie Pokémania.

Mais ce n'est pas tout : le jeu sera victime d'une véritable polémique religieuse. Certaines diront que les pokémons sont des démons que l'on invoque. Et encore plus loin certains voyent même des signes nazis



Votre ami Pikachu vous suit partout.



Le moment du choix entre les 3 starters est ici réduit à 1 : Pikachu

Un petit mot sur Satoshi Tajiri avant de conclure. Un personnage de l'ombre à qui l'on doit cette fabuleuse aventure qui lui a été inspirée par une de ses passions d'enfance : la collection d'insectes. Sa passion était tellement débordante qu'il n'hésitait pas une seule seconde à s'aventurer hors de sa maison pour en trouver, il allait même jusqu'à établir de nouvelles techniques pour tenter d'attraper des scarabées. Ce qui lui valu le surnom de Dr. Bug. (Les prémices du professeur Chen ?)

Par la suite, il intégra une école technique où sa passion des jeux vidéo vit le jour. Une passion telle que le patron du bar où il trainait tout le temps pour jouer lui offrit une borne Space Invaders.

Mais c'est en 1982 que les choses vont s'accélérer car avec ses amis il créa le magazine de jeux « Game Freak », futur nom de sa société. En 1991, c'est le déclic lorsqu'il découvre le Game Boy affublé de son câble link. Il imagine alors des insectes rampant le long des câbles. Et c'est ainsi qu'il rejoint Nintendo, avec qui il va travailler pendant six ans sur le jeu Pokémon, une légende des jeux vidéo était née.

*Arthelius*

FIGHE

## CONCLUSION

Le jeu n'est certes pas une performance technique, ni sonore mais reste un hit du Game Boy, qu'on le veuille ou non. Un jeu qu'il faut tester ne serait-ce que pour sa culture personnelle et pouvoir briller le jour où vous garderez vos petits cousins.

Editeur : Nintendo  
Machine : Game Boy  
Sortie : Japon, USA, France  
Date de sortie : 1996

« Rond comme un ballon et plus rose que Barbie... » Voici ce qu'auraient pu être les paroles du générique du jeu Kirby si celui-ci avait eu la chance d'atteindre nos frontières. Alors qu'Atari possède son mangeur de fantômes et de gommes, quelques années plus tard, Nintendo invente Kirby. Enfin, plutôt Masahiro Sakurai qui est son créateur. Le premier épisode sortira sur Game Boy, où d'ailleurs, il n'aura pas cette jolie teinte rosée qu'il ne prendra qu'à partir de l'épisode NES. Puis comme tous les autres héros Nintendo, Kirby suivra l'évolution et migrera vers deux épisodes sur Super Nintendo, jusqu'à ce troisième épisode sorti en fin de vie de la Super Nintendo, en 1998, alors que la Nintendo 64 était déjà là, et faisant suite aux deux épisodes sortis sur Game Boy.

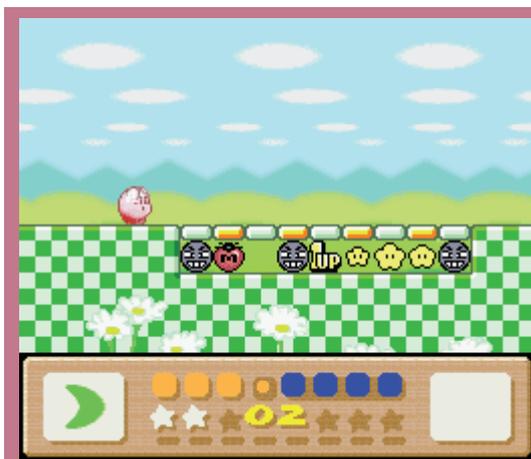
Cette sortie tardive jouera en sa défaveur et surtout limitera sa localisation au Japon et aux Etats-Unis.

Bien sûr, nous -pauvres âmes- n'aurons pas l'honneur de le voir atterrir sur notre vieux continent. Pourtant sa plastique avait de quoi séduire, tout enrubanné par les prodiges graphiques du chip SA-1 (Super Accelerator 1) que l'on pouvait déjà retrouver dans bon nombre de jeux comme : Super Mario RPG ou encore DBZ Hyper Dimension. (En tout, 25 jeux bénéficieront de cette puce qui améliore la vitesse de la RAM, permet la compression des données, augmente la vitesse de transfert DMA et est également une protection anti-piratage.)

D'ailleurs n'espérez pas y jouer sur une Super Nintendo française avec un adaptateur, car cela ne fonctionne pas, avis aux amateurs...

Kirby 3 (Ça va plus vite.) possède des graphismes superbes, lorgnant du côté des décors pastels de Yoshi's Island, avec son effet dessin d'enfant où ils n'hésitent pas à déborder en dehors des traits. Dans Kirby, les graphismes sont quelque peu différents puisqu'ils tombent plus sur le charme de la 3D et de la transparence. Ce sont donc des dessins plus aquarellés, plus fondus que ceux de Yoshi qui se matérialisent. Et pourtant le résultat est là, et les possibilités techniques sont poussées au maximum. C'est un univers de bonbons qui s'offre à vous, un univers aux allures de confiseries éternelles. Derrière son masque enfantin Kirby cache d'autres atouts. Première chose, une maniabilité qui est excellente, une jouabilité « Made in Nintendo », en somme. Mais ce qui fait le charme de ce nouvel opus, ce sont les trouvailles qui parsèment le jeu. Première nouveauté, Kirby devient l'ami des bêtes de tous poils, mais aussi de plume. Vous serez donc poussé à mener à bien votre quête, affublé d'un hamster, (Hamtaro avant l'heure) d'un chat, ou encore d'un hibou qui, celui là, sort aussi le jour. Bien que rien ne vous oblige à avoir

recours à leurs aides, leur présence peut parfois vous être utile, ils sont au nombre de six. Leurs capacités étant plutôt limitées et ne venant pas vraiment apporter de plus aux pouvoirs déjà existants de Kirby. Mais ce n'est pas tout, car une surprise de taille vous attend dès le début de l'aventure : la présence d'un énorme blob bleu qui, d'ailleurs, ressemble beaucoup au slime de Dragon Quest. Il possède sa propre barre de vie et est un ami de Kirby. (Son fils caché ?) Possédant le même pouvoir d'absorption que



Les bonus de fin de niveau.

Kirby, sa présence est tout sauf utile. Qui plus est, il vous ralentira assez souvent. Je ne vois vraiment pas l'intérêt de sa présence dans ce jeu, les idées des programmeurs sont parfois insondables.



### Caméo

Metroid passe faire un coucou à Kirby, puisqu'un sympathique caméo vous attend lors de votre aventure. Au niveau 5-2, Samus est de passage sur Popstar, pour éradiquer les Metroids, et vous devrez l'aider dans sa tâche. Si vous parvenez à terminer votre mission, vous pourrez apercevoir la belle sans son casque.



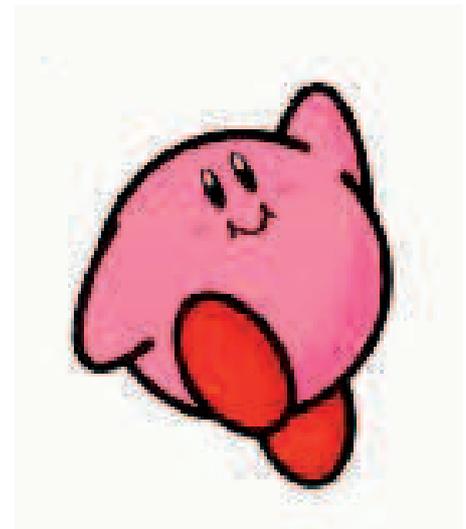
Bien entendu, si vous êtes un tant soit peu connaisseur des personnages Nintendo, vous aurez reconnu dans les transformations de la sympathique boule rose, un clin d'œil à ces héros. Comme la transformation épée qui est tiré de Zelda, ou encore celle de glace qui est tiré de Ice Climbers, ou encore la transformation ange, qui parodie Kid Icarus.



Kirby accompagné de sa boule de billard préféré

correcte pour ce genre de jeu. Mais là où le bât blesse, c'est que le jeu dispose d'un système de sauvegarde qui lamine quelque peu la durée de vie, même si un système de recherche des 100%, existe. La durée de vie du jeu n'est pas énorme, mais tout de même assez correcte. Jouer à Kirby, c'est revenir sur les jeux qui ont bercé notre enfance. Ces jeux féériques, loin de la dure réalité de nos vies. C'est voyager dans un monde improbable mais tellement attirant. C'est se mettre à aimer le rose, et son voisin que l'on ne peut pas voir en peinture d'habitude. C'est commencer à aimer les hamsters, et du coup se mettre à Hamtaro. Kirby n'est pas un simple jeu fait pour les enfants puisque, même adulte, vous aurez toutes les chances de succomber au charme d'un monde simple mais dépaysant.

### Arthelius



J'ai omis de vous parler du scénario qui tient sur une image tirée d'un Game Boy Printer. Le monde de Kirby est en danger, une comète noire vient de tomber sur l'énorme étoile qui compose son monde, et s'est transformée en une énorme pieuvre volante pourvue d'un œil rouge et assassin. Voilà c'est tout. Quoi ? Vous en vouliez plus ? Et bien il ne fallait pas jouer à Kirby alors... Et puis l'intérêt du jeu ne se trouve pas dans son histoire inexistante, mais dans l'univers qui est ici dépeint, dans les personnages qui l'habitent et surtout dans son héros, qui est une véritable mascotte. Au niveau de la difficulté, c'est à Kirby que vous avez affaire, donc vous vous doutez bien qu'un joueur un tant soit peu expérimenté pourra assez facilement venir à bout de cet opus. Le jeu est composé de cinq mondes eux-mêmes répartis en six niveaux, ce qui nous donne un total de trente niveaux, ce qui est une moyenne

## CONCLUSION

Le jeu est prenant, et surtout très bien réalisé, si vous accrochez au monde de cette boule rose, il y a fort à parier que ce dernier épisode sur Super famicom comblera vos attentes.

Kirby est donc l'emblème des jeux mignons et dont on a du mal à se passer. « ...Il court, il est malin, c'est une petite boule qui n'a peur de rien... »

## FIGHE

Editeur : Nintendo  
Machine : Super Famicom  
Sortie : Japon, USA  
Date de sortie : 1997

Un grand chapeau et une robe engonçante -à la manière d'un merlin l'enchanteur-, un mage gentil mais surtout bleu. Un sorcier pétri de viles convoitises, méchant mais surtout ridé. Une princesse en détresse, belle, innocente mais surtout blonde. Rien de bien magique dans tout ça. Réunissant trois stéréotypes, la scène fait même plutôt dans le basique. Et pourtant, c'est bien sur ces bases que l'histoire commence. Le sort en est jeté.

Ainsi, comme cela est distribué, ces trois acteurs se partageront l'histoire de Solstice : the quest for the staff of Demnos. Deux diabolins vinrent couper court à la rencontre nuptiale entre le mage Shadax et la princesse Eleanor. Sa blonde dulcinée se fait enlever (cf : test de Kaze Kiri pour plus de détails sur les princesses...) sans qu'il ne puisse agir ni comprendre ce qui se passait. Immédiatement, apparaît alors le sorcier Morbius revendiquant en ricanant ce méfait, et lui expliquant la puissance qu'il recevrait en récupérant l'âme de la princesse en ce jour de solstice. Evidemment, Shadax n'accepte pas, en tant que mage averti, de voir le sort de la princesse autrement qu'entre ses mains. Le voilà donc lancé dans l'aventure avec, pour seul moyen de lutte, le bâton de Demnos, dont les morceaux disséminés le long du jeu constitueront sa quête.

Si les moustaches de Shadax dépassent du chapeau, ce n'est pas forcément pour avoir l'air d'un magicien. En effet, notre mage rappelle facilement Sabreman. Ce héros d'une série de quatre jeux créé par Ultimate play the game. Cette anecdote poilue n'est évidemment pas le seul indice de cette inspiration. Dès les premiers écrans de jeu, on voit clairement que

cela va bien plus loin. Déjà, l'environnement est découpé en plusieurs portions, chacune occupant son unique écran. On passe ainsi d'une portion de terrain à l'autre en sortant de l'écran. Mais cela sans aucune transition, les développeurs étant probablement bien trop soucieux de conserver la version originale du Flip-screen pour pouvoir la faire évoluer. Enfin, les portions de terrain sont en 3D isométrique. Révolution du genre, que l'on doit justement à Ultimate the play avec leur Sabreman, démontrée sur les deux derniers épisodes : Knight Lore et Pentagram. D'ailleurs, Software Créations Inc ne démentirait pas s'en inspirer pour leur jeu.

Vu sous cet angle là, le jeu peut prendre aisément une autre dimension. Il gagne naturellement beaucoup de profondeur par rapport au classique plan 2D. L'exploration est plus immersive, plus prenante. Mais après quelques salles dans les pieds, difficile de ne pas voir que ce soft est de la poudre aux yeux. Le jeu compte effectivement un peu trop sur son effet d'impression et se permet, à la barbe de notre mage, d'être indigent d'un point de vue graphique. Les salles sont bien fades et peu variées. Il y a des fautes de goûts que l'univers a du mal à avaler, comme le

tapis roulant ou le téléporteur de hautes technologies apparemment mal à l'aise dans cet environnement médiéval. Chaque pièce traversée ajoute sa couleur terne à la réalisation. La recherche artistique est à approfondir, mais les couloirs défilant en vain, le jeu finit à terme par manquer cruellement de personnalité. Un avis qui sera sur-



Des salles remplies de pièges.



La redondance des salles est importante.

-toutcompris par ceux qui ont joué à Head over Heels, de Ocean, sorti trois ans plus tôt sur console 8bits. Le bestiaire prête, lui, à sourire. Entre l'Ork en Kimono, l'œil habillé d'une belle robe et le squelette peinant à faire peur, difficile de prendre garde. Et pourtant, il va bien falloir. Car sous ce pauvre aspect graphique des choses, Solstice cache bien son jeu. Sortilège ?

Dans un sens, oui, et sans exception. Le challenge est corsé, mais seulement si l'on ne désire pas prendre son temps. Devant la complexité des pièces, passé un début d'aventure vous apprenant les bases, le jeu sourira à ceux qui ne veulent pas y laisser lamentablement des plumes, et ce, de façon répétée. Et donc forcément, aux plus mages et aux plus sages. Le premier ennemi du jeu est l'environnement. Il ne vous veut pas du bien. Presque chaque pièce réserve son lot de surprises. Entre plates-formes mouvantes, évanescentes comme dans Knight Lore, et celles qui s'écroulent sous vos pieds, sous une couverture invisible, il vous faudra beaucoup d'adresse. Certains passages instables demandent d'enchaîner les plates-formes avec un rythme assez exigeant pour les nerfs. Les variations de direction dans ces enchaînements, ce sont des cerises sur les pièces montées quand on connaît la rigueur de contrôle propre au style des jeux en 3D isométrique.

Toutefois, après examen attentif des pièges, et en ayant fait mentalement son parcours, cela reste toujours abordable. Quoi qu'il en soit, vous mourrez tôt ou tard. Et de votre mage, seul son cri strident fera résonner dans les couloirs sa présence passée. Mais malheureusement, cela vous montrera aussi à quel point la remise en jeu après cette mort est mal pensée. En effet, si vous avez la maladresse de mourir dans une chute, votre personnage réapparaîtra en plein milieu de celle-ci. Vous aurez alors une maigre seconde pour dévier in extremis le vivant en sur-sis. Si vous avez un chapelet de vies à utiliser, la méthode est trouvée.

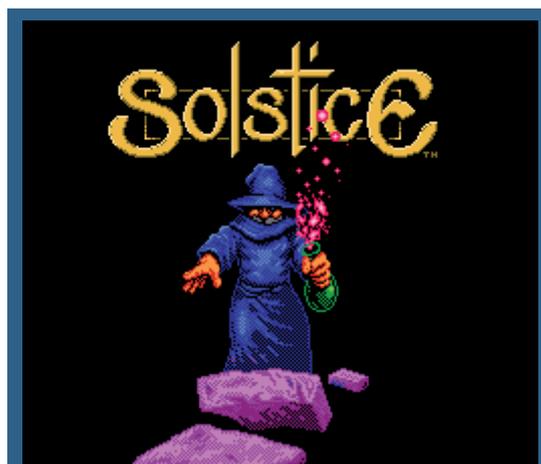
Les salles complexes se feront récurrentes à mesure que vous arpentez ce dédale. Si l'on enlève les salles qui font plutôt office d'intermédiaires entre d'autres plus complexes, apportant ainsi un changement de rythme dynamique, près de deux cent quatre vingt pièces vous feront suer avec plaisir. Certaines exigeront de vous une escalade sur plusieurs niveaux, avec parfois l'aide momentanée de supports divers. Vous allez vivre votre talent d'équilibriste à plein temps. Le découpage en niveaux propre aux jeux vidéo est ici imperceptible alors que la difficulté globale continue à assurer sa croissance progressive.

L'environnement est plus vaste et non linéaire. On apprécie cette liberté tout en se perdant facilement, l'envie de découvrir de nouveaux secteurs reste inébranlable. Heureusement, il y a une carte accessible par le menu. Mais elle ne se révèle pas aussi salvatrice qu'elle aurait pu l'être. Assez pauvre en renseignements, elle n'affiche pas en plus les salles, pourtant découvertes, les plus éloignées de nous. Sorcellerie !

Que serait un mage sans sa magie ? Rassurez-vous, le jeu ne nous donne pas la réponse.

Car la magie fait bienheureusement son apparition en étant intelligemment intégrée au gameplay. Au

fil de l'aventure, elle devient de plus en plus indispensable. Disponible en faible quantité dès le début du jeu, cette magie est présente sous forme de potion. Shadax n'en possède pas une tripotée, mais quatre qui ont le mérite d'avoir toutes une qualité particulière. La potion violette vous octroie l'immunité totale contre les ennemis mais ne peut rien pour vous contre les pièges. Elle permet, entre



Le grand Shadax !

## ENCART

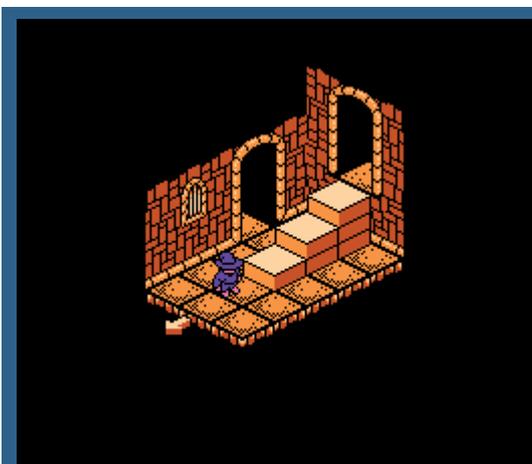


Equinox :

Sorti sur Super Nintendo, Equinox est la suite indirecte de Solstice. Le nom reprenant une certaine idée de série. Le principe reste le même, un univers en 3D isométrique, où énigmes et ennemis se côtoient. Par contre grande nouveauté de cet épisode l'apparition des boss. Un jeu recommandé si vous avez aimé Solstice. (la soluce à la fin du mag)

autres, de chevaucher un ennemi et de s'en servir ainsi comme d'une plate-forme. Passer sur le corps de quelqu'un pour accéder à quelque chose n'a jamais aussi bien pris son sens. La potion verte résout pour vous les pièges les plus sournois de votre parcours. Elle révèle les plates-formes invisibles, vous ouvrant une voie principale bien plus utile, que celle des cieus découverte généralement par les intrépides en manque de potion. La potion jaune possède la capacité la plus salutaire. En arrêtant le temps, elle enlève tout mouvements dans une pièce. Finis la ronde stressante des ennemis, finies les plates-formes cédant sous les pieds.

En somme, fini le parcours du combattant sur certaines phases. À l'image de cette action, où vous devez embar-



Un couloir pour changer un peu.

quer un objet avec vous lors d'un saut, le déposer dans le vide, pour avant même qu'il tombe, y prendre appui pour le saut suivant. Avouer qu'en arrêtant le temps, l'action est moins inconsidérée. Enfin, la potion rose est le seul moyen dont dispose le mage pour tuer. Simple et efficace, elle annihile toutes formes de vie ennemies. Toutes ces potions sont effectives dans la pièce où elles sont bues, sans limite de temps.

Mais n'étant pas en quantité illimités, attention à la dépendance. Il est impossible de finir le jeu sans potions. L'abus de potions est donc dangereux pour votre santé.

## ENCART



C'est quoi un Solstice :

Les solstices sont deux moments de l'année où le soleil atteint ses positions les plus méridionales et septentrionales par rapport au plan de l'équateur céleste ou terrestre. Il existe donc deux solstices par an, mais aussi deux équinoxes, un de printemps et un d'hiver. Mais on ne sait pas pourquoi ces deux jeux font état de ces références célestes.

S'il n'y avait pas ce superbe travail effectué sur les musiques par Timothy Follin, l'atmosphère sombrerait bien bas, plombée par de vilains défauts d'ordre graphique. La réalisation médiocre ne demeure, en quelque sorte, qu'un vice de forme nous empêchant de prononcer la sentence. Car il faut voir Solstice comme un jeu fortement attaché à ses inspirations, et qui préfère se concentrer sur son gameplay.

qu'un objet avec vous lors d'un saut, le déposer dans le vide, pour avant même qu'il tombe, y prendre appui pour le saut suivant. Avouer qu'en

Ceux qui aiment donc ce style de jeu trouveront ici un challenge à leur hauteur, les récompensant de leur patience et leur témérité.

Son système de potions intéressant apporte la touche finale à un jeu maîtrisé et captivant. La magie opère tout simplement.

*Dams*



Les ennemis vous serviront souvent contre leur gré.

## CONCLUSION

Solstice est jeu peu connu mais qui pourtant possède de jolies qualités, si les jeux d'aventures difficiles mais prenants ne vous rebutent pas, foncez dans cette aventure. Le côté 3D isométrique est certes un certain frein à l'exploration correcte des différents environnements mais sans cet élément le jeu ne posséderait pas cette aura unique qui le caractérise si bien, et qui le rend si rétro. Le jeu est tout de même à réserver aux hardcore gamers sous peine de ruiner quelques manettes. Une suite est sortie appelée Equinox.

## FICHE

Editeur : CSG Imagesoft Inc.  
Machine : NES  
Sortie : USA, France  
Date de sortie : 1990





**P**our moi, Syberia est sorti à la mauvaise époque. J'en avais marre du monde de l'informatique et surtout des jeux niais et sans profondeur qui sortaient. (Je me fais des ennemis en une seule phrase comme ça.) Dans les magazines français, on parle et reparle de Syberia, le jeu de Benoit Sokal. D'abord, qui c'est, ce Sokal? C'est quoi ces graphismes à tendance Myst-ienne? Rhoo ça a l'air d'un nul, sûrement qu'il est apprécié parce que c'est un produit national. Et voilà comment, sur un coup de tête idiot, j'ai balancé Syberia aux oubliettes. Mais là, je me rattrape et lâche un grand mea culpa via ce test. Allez, dépêchons-nous, un train bien étrange nous attend.

Le petit village de Valadilène, dans les Alpes françaises, est connu pour sa fabrique d'automates. Des automates assez surprenants vu qu'ils se rapprochent plus d'un C3PO (cf. Star Wars bande d'incultes!) que d'un morceau de métal avec un petit système mécanique à deux balles. Ces automates de très haut niveau sont le fer de lance, la fierté et la joie des habitants de Valadilène. D'ailleurs, il y en a partout, des ouvertures de portes aux salles de spectacles en passant par les transports en commun ou les boîtes à musique titanesques.

Syberia vous compte l'histoire de Kate Walker, avocate à New York, venue dans ce petit village conclure la vente de la vieille usine. En effet, la propriétaire, Anna Voralberg est une femme âgée; tellement âgée qu'elle en est morte! Pensant s'en sortir aisément avec le notaire et les papiers officiels, Kate va apprendre qu'il existe un héritier dans la famille Varenberg : Hans, le frère

supposé mort d'Anna, paumé quelque part au fin fond de la Sibérie. Le Hans en question aurait du périr tout jeune mais, semblerait-il, par Dieu sait quelle fourberie, il serait en vie et Anna et lui discutaient par courrier. Mais cela fait six mois qu'il n'a plus donné signe de vie et tout ce que l'on sait de lui, c'est que ce quinquagénaire farfelu est en quête de mammouth en Sibérie.

Là où le conte dépasse l'aventure.

Je vous arrête de suite, Syberia n'est pas une enquête policière, ni un jeu d'aventure standard où on multiplie l'utilisation de la crotte de nez sur le papier feutre pour obtenir un trombone capable d'ouvrir la porte qui mène au trésor. Non, sous ses faux airs de jeu extrêmement sérieux, avec une héroïne hautaine et un tantinet trop ambitieuse, Syberia est plutôt un conte avec un message humain qui nourrit son action dans une poursuite du très énigmatique Hans Voralberg et une évolution de la mentalité de notre héroïne. Les aspects féériques, imaginaires, moralisateurs et irréels seront vos amis pendant tout le jeu!



Une interface simple mais pratique.

La panoplie incroyable d'automates en tous genres vous émerveillera. Ils sont d'ailleurs au cœur de l'histoire, car pour avancer, vous devrez réparer un à un tous ces automates qui vous permettront de continuer l'aventure. Cela se fait généralement en retrouvant une pièce manquante. Rassurez-vous, point de technique dans Syberia! Mais ces petits automates fascinent, ils sont

jolis et leur existence dans le jeu rend l'environnement irréel. Par exemple, vous savez très bien que c'est impossible d'avoir un train ne fonctionnant qu'avec des ressorts et des engrenages mécaniques mais, grâce à Syberia, le rêve devient presque réalité. Car c'est un monde de



Des intérieurs superbes.

rêves dans lequel on plonge et dont, finalement, on ne ressort plus. Qui n'a jamais mis les pieds dans Myst? Ce jeu d'aventure (est-ce le bon terme?) fait d'écrans figés et d'énigmes tordues. Certains adorent, d'autres détestent mais ce qui est important, c'est que, généralement, on acquiesce en disant que c'est joli tout plein. Syberia a le même effet visuel en ayant des écrans assez figés (Parfois quelques éléments bougent mais rien de plus.) mais donnant l'impression d'être de véritables fresques, entre science-fiction, décors industriels, montagnes et neige. C'est un mélange étrange donnant presque l'impression d'un monde parallèle tout droit sorti de l'imagination de l'auteur. Et on se rend compte qu'il y a eu un réel travail conceptuel, car cela fourmille de détails et l'aspect tridimensionnel est rondement mené.

Ce dernier point est difficile à exprimer car c'est l'ambiance du jeu qui rend ça. Je vais tenter de le faire par un exemple et j'espère me faire comprendre. Au début du jeu, on se retrouve dans le village de Valadilène et à la sortie du village, l'écran se compose d'une rue, d'un mur qui sépare de la demeure d'à côté et de l'autre côté de la rue, d'une maison. Après moult passages et énigmes résolues, vous vous retrouverez de l'autre côté de l'enceinte à actionner un moulin à eau. Ressorti dans la rue, vous vous rendez compte que sur l'écran de la sortie du village vous voyiez un bout de la bâtisse et du moulin, maintenant en mouvement. Avant, le bâtiment était passé quasi inaperçu et avec le mouvement du moulin, vous avez l'impression de redécouvrir cet écran. C'est assez spécial comme sensation et ça donne une profondeur aux écrans. C'est le seul jeu à ma connaissance qui rend cette

## CONCLUSION

Syberia est un de ces jeux qui pourraient bien passer inaperçus si on ne prend pas le temps de l'installer. Les graphismes, bien que très beaux, n'accrochent pas le regard à l'instar d'une tête de LeChuck et le style Myst-ien de certains écrans pourrait rebuter bien du monde. Cependant, tous auraient tort de ne pas se lancer dans l'aventure tellement elle est bien menée et nous emporte sans soucis. Sokal a réussi ici un jeu addictif que l'on ne lâche que s'il est fini. De plus, son scénario est conçu pour ne quasi jamais être bloqué dans la résolution des énigmes et les écrans changent souvent pour qu'on ne s'en lasse jamais! Bref, rien que du bonheur pour le joueur de jeux d'aventure prêt à embarquer dans un voyage au sein de la Sibérie!

sensation, les autres ne montrant souvent un bâtiment ou un objet que sur un seul et unique écran de l'aventure. L'ambiance, déjà forte grâce à ces graphismes bien orchestrés, est renforcée par des voix françaises de très bonne qualité et une interprétation convaincante, une fois n'est pas coutume.

L'interface du jeu est propre à Syberia. En soi, rien de révolutionnaire. Nous avons juste droit à une interface ultra-simplifiée qui se résume à un pointeur changeant d'icône suivant l'action possible. Un clic droit nous amène dans l'inventaire où l'on peut prendre un objet afin de l'utiliser quelque part. Là où l'on sort de l'usuel, c'est qu'il est impossible de combiner des objets comme nous adorons le faire dans les jeux Lucas, et que les dialogues se font par mots clefs réutilisables de discussions en discussions. Par exemple, lorsque vous apprendrez l'existence de Hans, ce mot clef s'ajoutera à votre liste et vous pourrez en parler à tout le monde. La cerise sur le gâteau au niveau de l'interface, c'est le GSM. Vous pourrez l'utiliser pour téléphoner à votre patron ou votre mère et son utilisation est hautement intégrée à l'histoire. Votre GSM peut sonner et, par exemple, votre patron s'inquiétera de l'état d'avancement de la vente. C'est un plus au niveau de l'interface qui est de très bon goût.

Je ne vais pas vous sortir plus de crème que je ne l'ai déjà fait sur ce jeu et je vais me pencher sur les aspects qui m'ont un tant soit peu ennuyés! Et oui, il y en a! Tout d'abord, le scénario est bien trop linéaire et n'offre quasiment aucune liberté d'action. Tel événement doit se faire en premier, celui-là en second, celui-là en troisième et quand on joue, non seulement c'est vrai mais en plus le joueur s'en rend compte. Cela donne des situations où on chercherait un objet bien précis, sachant qu'il est en possession de monsieur X. Il faut d'abord aller parler à monsieur Y, qui vous dira que c'est monsieur X qui l'a avant de pouvoir aller voir ce monsieur X et lui réclamer le bien. On aurait envie de compliquer la situation ou de prendre simplement un chemin différent. Mais bon, le scénario est tellement intéressant à suivre qu'on pardonnera cette petite anicroche.

Ce qui m'a aussi bien ennuyé, c'est le côté vide des lieux où vous passerez. En effet, vous rencontrerez tellement peu de personnes que vous penserez qu'un virus a décimé la population terrestre! Lorsque l'on se ballade dans Valadilène, on croise deux personnes dans la ville toute entière. Même pas un passant dans la rue!

*Saeba Ryo*

## FIGHE

Editeur : Lucasfilm LTD  
Machine : PC  
Sortie : USA, France  
Date de sortie : 1990

# LOOM



Sur ce test, je me fais plaisir. Ce n'est pas dans mes habitudes que de tester de grands jeux mythiques mais là, j'ai eu dur à ne pas en parler. Il faut dire que j'y ai rejoué en me souvenant presque de tout tellement ce jeu m'a marqué ! Mais revenons au début du fil de l'histoire et commençons l'aventure de ma (re)découverte de Loom !

Ces temps-ci, je prends le train pour aller au travail et, comme tout le monde le sait, on s'amuse comme un rat mort dans un train ! C'est alors qu'en cherchant sur internet des logiciels intéressants pour PDA, je suis tombé sur PocketScumm, petit frère du cultissime ScummVM, l'interpréteur de jeux Lucas Arts. Indéniablement, dans les jeux simples, pas trop longs

mais ô combien gais à jouer, il y a Loom. Me voilà parti, PDA à la main, lançant ledit logiciel, jubilant à l'idée que Loom va se lancer. Génial ça marche, je vois le logo Lucas ! Loom est un de ces jeux qui marquent. Peut-être était-ce l'époque qui voulait ça ? Peut-être un engouement général pour le jeu d'aventure ? Ou peut-être est-ce le côté féerique qui émane de ce jeu qui en a fait ce qu'il est ? En tous cas, Brian

Moriarty peut dignement affirmer être arrivé à faire un jeu ayant ravi le cœur de tout joueur. Rien que le thème musical éveillait en moi une multitude de souvenirs. J'avais des images de mouettes, de moutons, de dragons et d'une guilde de forgerons en tête. Des années plus tard donc, les souvenirs restent vivaces sur ce jeu épique. En plus on a droit, dans ScummVM à la version « deluxe » de notre jeu préféré, avec des graphismes VGA et le son ne sortant pas en direct du beeper ! Que ceux qui connaissent Loom fuient les paroles qui vont suivre car je m'en vais retracer le mythe, retracer

l'histoire, le mode de jeu et tout l'intérêt qu'a eu le jeu à sa sortie. Mais ne vous en faites pas, les néophytes ne connaissant pas l'histoire de Bobbin vont payer cher ce manque à leur culture ! D'ailleurs on commence maintenant : vous allez vous désaper vite fait, courir sur la place du marché de votre ville en imitant un cygne et en espérant en devenir un. Prenez ça comme l'expiation de votre crime d'inculture. Loom est l'histoire de Bobbin Threadbare, jeune apprenti de la guilde des Tisserands, les maîtres du dé à coudre, détenteurs du Loom, le métier à tisser magique reliant toute vie et toute chose.

Le monde de Loom est un monde magique empli d'une poésie omniprésente. Vous commencez cette belle aventure par une petite sieste au pied de votre arbre où vous viviez heureux. Votre réveil se fait tou-



De jolis décors champêtres.

jours tout en poésie, réveillé par une nymphe vous rappelant que c'est votre 17ème anniversaire et que le haut conseil vous attend. Regardant les étoiles et admirant une magnifique feuille tombant de votre arbre, vous vous mettez en route pour le village. Et en plus, tout le monde vous aime et vous aimez tout le monde. Mais bon, arrivé à la tente du conseil (Qui est anormalement/magiquement grande vue de l'intérieur.),

les choses ne sont plus aussi roses. Vous assistez, tapi dans l'ombre, à une embrouille entre le haut conseil et Dame Hetche, la dame qui vous a élevé jusqu'alors. Ils parlent de vous comme si vous étiez un démon d'un monde obscur. En effet, depuis votre naissance, on vous accuse de faire évoluer une ombre dans le Loom et d'amener sur le monde de terribles malheurs. Votre éducation à la magie vous a été refusée pour cette raison d'ailleurs car c'est le jour de votre naissance que cette ombre dans le Loom est apparue. Mais maintenant, tout est bien trop tard. Le Loom se défait



Un mystérieux ponton la nuit.

progressivement et ne durera plus et se déchirera. Ceci déchirera au même moment la vie et le monde. Dame Hetche joue le rôle du bouc émissaire, seule à croire en votre innocence et inquiète face à vos pouvoirs qui, bientôt, vont se réveiller et que vous ne maîtrisez pas. Mais cela n'intéresse pas le haut conseil qui abat sur Dame Hetche la punition qu'elle mérite. La voilà transformée en œuf. Mais le haut conseil n'avait pas prédit la suite car le Loom lui-même, entamant sa déchirure, va transformer le conseil en cygnes qui s'enfuiront aussitôt, vous maudissant de tous ces maux qui s'abattent sur eux. C'est dans ces conditions éprouvantes que vous entamerez votre long périple pour retrouver votre communauté. Et ne croyez pas cette tâche simple.

En effet, vous êtes l'élu et votre destin est de sauver le monde. Durant vos aventures, Dame Hetche, de retour de l'état d'œuf, viendra vous aider mais c'est surtout vos multiples rencontres avec les autres guildes qui vous permettront d'évoluer et de mieux comprendre l'univers féérique de Loom. Je ne voudrais pas trop divulguer de l'histoire pour laisser à ceux qui ne la connaissent pas la joie de la découvrir mais apprenez qu'il va y avoir le traditionnel grand méchant, qu'il va tenter de détruire le monde et que vous êtes le héros qui va l'en empêcher. Pour arriver à vos fins, vous allez user de magie. Quoi de plus naturel pour un membre de la guilde des tisseurs que de brandir son bâton magique, une quenouille, et de lancer un sort ! Sauf que vous êtes novice et n'y connaissez rien à la magie. Il va falloir donc apprendre à manipuler ce don inné et devenir maître de votre guilde, magicien aux pouvoirs surpuissants ! Le côté innovant du jeu vient de cela et de l'interface qui en découle. En effet, point de SCUMM ou autre dérivé mais simplement votre baguette dessinée en bas de l'écran. La baguette est divisée en notes de musique et une bonne combinaison de notes donne un sort.

## CONCLUSION

Loom, c'est tout d'abord un mythe, un jeu d'aventure comme on n'en fait plus. Un jeu fait par le maître du genre à l'époque, Lucasfilm Games, qui marque par son originalité, sa poésie et sa musique. Une marque de qualité pour une époque où le jeu d'aventure était sacré. Et même si l'histoire est une adaptation d'une vieille histoire de la mythologie grecque, le jeu garde des touches d'humour, comme LucasFilm savait le faire à l'époque. La seule chose qu'on puisse lui reprocher, c'est la réflexion que l'on se fait quand on arrive à la fin « quoi ? C'est déjà fini ? ».

Mais ce n'est pas tout car si vous connaissez un sort, vous connaissez son opposé également. Il vous suffit d'inverser les notes du sort « remplir » pour en faire le sort « vider ». Au début vous ne connaîtrez aucun sort et ne saurez jouer que très peu de notes. Mais au fur et à mesure de l'aventure, vous entendrez des sorts que vous pourrez noter et réutiliser. Et plus vous lancerez de sorts, plus vous deviendrez puissant et maîtriserez des notes plus complexes. On clique sur la note, ça fait de la musique. On combine des notes, ça fait des sorts. Pour le reste, le curseur sert à se déplacer et à cliquer sur les objets pour les activer. Cette activation ne demande pas d'information supplémentaire. Pas de « ouvrir », « utiliser » ou autre action de ce genre car ici, l'action est implicite. L'interface est donc on ne peut plus simplifiée, et cela rend la prise en main rapide et ingénieuse de par l'utilisation du bâton ! Afin de vous y retrouver dans tous vos sorts, que l'on appelle trame dans le jeu de par leur structure musicale, Lucasfilm Games vous fournit un cahier de trames où se retrouvent mentionnés tous les sorts et aux côtés desquels vous pourrez noter les trames découvertes. Une idée bien judicieuse car la multitude de trames rend parfois les choses difficiles. De plus, c'est assez rare de mêler un document papier avec un jeu vidéo. Cela rend l'aventure encore plus surprenante avec cette manière de faire peu usuelle.

Techniquement, Loom est un produit fini d'une extrême qualité pour son époque. En effet, le graphisme est de qualité avec un côté irréel et coloré définitivement accrocheur. Le moteur du jeu étant celui d'Indiana Jones 3, on y voit pas mal de mouvements de personnages mais aussi une adaptation de la grandeur du personnage dépendant de sa distance avec l'avant de l'écran. Lors des dialogues, sur certaines versions de Loom (Et dieu sait qu'il y en a eu.), on a droit à des images de qualité présentant en grand la tête du personnage qui parle. La musique, quant à elle, vient du maître Tchaïkovski et de son lac des cygnes, quoi de plus approprié pour des gens se transformant en cygnes. Elle est très bien adaptée au jeu et marque le joueur par son omniprésence ! Nous en parlions quelques lignes plus tôt mais Loom a été adapté et réadapté. On a commencé avec la traditionnelle version disquette, puis on a ajouté les sons en haute qualité et les voix aux personnages en version CD. Il y a aussi une version avec les graphismes relookés et il existe même une version pour PDA.

SaebaRyo

## FIGHE

Editeur : Lucasfilm LTD  
Machine : PC, PDA  
Sortie : USA, France  
Date de sortie : 1990

# JURASSIC PARK

**T**rès célèbre film des années 90 qui a remis les dinosaures au goût du jour, Jurassic Park a signé un véritable tournant dans les effets spéciaux numériques. Mais en est-il de même pour l'industrie des jeux vidéo ? Et bien non, autant être honnête dès le départ. Pourtant si mon choix s'est arrêté sur cette licence, c'est pour une raison bien particulière. Car à l'époque de nos chères 16 bits, les jeux à licence se partageaient la poire entre la Megadrive et la Super Nintendo. Très souvent, il s'agissait du même titre converti pour chacune des consoles. Mais dans le cas de Jurassic Park, (Comme celui d'Aladdin d'ailleurs.) il s'agit de deux jeux bien différents. Un test « deux en un » vous est offert aujourd'hui, avec la rubrique test à licence.

## Jurassic Park Megadrive

Le jeu s'ouvre sur une angoissante vue de la porte du parc du jurassique. Première information importante, le jeu a été développé par SEGA en personne, premier point de distinction avec son confrère. Vous incarnez le professeur Grant qui devra traverser le parc afin de sauver sa vie et celle de ses amis. Dans le premier niveau vous êtes donc le professeur, équipé de votre pistolet à fléchettes tranquilisantes ou explosives, et de bombes lacrymogènes pour dinosaures. Vous avez lamentablement été éjecté de votre jeep pour vous retrouver nez à nez avec un tricératops. Comme dans tous les jeux de cette époque, il n'y a aucun tutorial, et en trente secondes, vous vous faites défoncer par l'animal avant de comprendre que vous pouvez changer d'arme.



Quelques passages FPS (SNES)

Une fois cette altercation passée, votre aventure commence enfin. Vous découvrez donc des graphismes assez jolis, et une animation du héros et des dinos assez bonne, bien que saccadée par moment. Le héros répond de façon satisfaisante à vos ordres, un bon point, vu qu'il s'agit d'un jeu de plates-formes pur et dur. Le premier niveau dans la jungle est assez long et déjà assez difficile, mais ce n'est rien, par rapport à ce qui vous attend par la suite.

Puis, dans le second niveau, vous incarnerez un raptor, et c'est là que le gameplay change, car incarner un dinosaure ne nous était pas arrivé depuis Killer Instinct. Bien entendu, ses possibilités sont bien différentes, et ses moyens de défense sont plus naturels et en nombre illimités, puisqu'il s'agit de ses propres griffes, quant à ses sauts, bien entendu, ils sont plus détendus et vont plus loin. Cette alternance de personnages apporte

un plus indéniable, et surtout une certaine originalité au jeu qui, du coup, sort du classicisme habituel de ce genre de productions. Parlons maintenant du point noir du jeu, le niveau musical qui est assez mauvais, bien que les voix digitalisées des dinos soient pourtant bonnes. Autre chose qui pourra en rebuter quelques uns, la difficulté et la férocité des dinosaures. Votre combat avec le tyranosaure vous en fera baver et certains passages de plates-

formes sont assez coton. Le jeu est donc à réserver aux meilleurs d'entre vous. Heureusement SEGA a instauré un système de mots de passe bien utile. (Retrouvez ces derniers dans la rubrique tips.)

Au niveau du respect de la licence, l'essence même du film a été respecté, et le scénario suit son cours même si l'aventure propose des passages totalement inventés, le jeu reste dans l'esprit de l'œuvre cinématographique.

Au final il s'agit d'un bon jeu d'action de l'ère 16bits. Pas un hit, mais pas un bide non plus. Un jeu au dessus des productions habituellement établis à partir d'une licence.

### Jurassic Park : Super Nintendo

Dès le départ le ton est donné, avec le titre accompagné d'un superbe effet mode 7. Ouais vous n'aviez vraiment rien de mieux à nous proposer chez Ocean ? Là aussi, la musique est différente de l'opus Megadrive, et surtout il n'y a pas de dino qui crie au début, dommage. On se pose donc très vite la question : Pourquoi existe-t-il autant de différence entre les deux jeux ?

La réponse est simple, puisqu'elle vous est donnée dès le début, le jeu a été développé par Ocean, et non par SEGA. (Oui, à cette époque SEGA bossait pour lui, pas pour la concurrence.) Ocean n'a donc pas eu l'autorisation de développer pour la Megadrive, ou tout simplement à refusé, je ne suis pas en mesure de vous dire



Des couleurs assez vives pour simuler la jungle. (MD)

plus, mais revenons à notre jeu. Ici vous incarnez toujours le professeur Grant, mais pour une question douteuse d'esthétique, le jeu se déroule en vue de dessus,

ce qui est déjà un mauvais point car c'est moche, et le personnage semble être carré.

Là encore, vous êtes plongé directement au cœur de l'action sans vraiment savoir ce que vous devez faire. Armé de votre seul pistolet à décharge électrique. Vous vous retrouvez en pleine jungle face aux féroces dinosaures, avec pour arme les bombes lacrymogènes. (Les créateurs ont vraiment confondu les dinos avec des manifestants.) Voilà en gros les seuls points communs entre les deux jeux. Le héros, les dinos et les armes, c'est tout. Car comme vous allez le voir, tout le reste est différent. Vous allez donc alterner phases d'action en vue de dessus avec FPS, un Wolfenstein contre les dinos. Un drôle de mélange qui, malgré tout, ne s'en sort pas si mal.

Commençons par les phases extérieures, qui se limitent souvent à aller d'un point à un autre tout en éliminant les dinosaures belliqueux, et en ramassant quelques armes. Rien de très intéressant... La musique est nulle, toujours pareille et franchement ratée. Les graphismes sont plus que basiques. Passons aux phases internes. Là, ça change du tout au tout, car nous avons droit à un joli FPS, façon Doom, avec tout ce que cela implique : la 3D « de l'époque », des décors vides, des ennemis trop semblables, des portes, des clés et des ascenseurs. Mais là l'ambiance est bien différente, dans ce lieu fermé. La musique ayant disparu il ne reste plus que les cris inhumains des raptors et autres bestioles joyeuses, dans l'enceinte de ces labyrinthes. À la recherche de l'objet qui vous permettra d'avancer un peu plus jusqu'à l'étape finale. Une ambiance bien particulière qui colle bien à l'action. Énorme point négatif par rapport à son homologue : l'absence totale de mot de passe ou de sauvegarde. Vous devrez recommencer depuis le début si vous épuisez votre stock de vies, ce qui est vite démoralisant. Surtout que, pour vous en sortir avec vos quatre malheureuses vies, et sans continue, votre seule chance sera d'apprendre la route à suivre par cœur. Le jeu étant assez redondant, l'aventure s'avèrera assez vite lassante malgré la réalisation qui n'est pas si mauvaise. Votre seul but sera alors de finir le jeu pour le fun, et voir la fin qui est déplorable, je crois même qu'il s'agit de la plus mauvaise fin pour un jeu vidéo.

*Arthelius*

## CONCLUSION

Vous l'aurez donc compris, nous sommes en face de deux jeux bien différents, avec leurs qualités et leurs défauts. Après avoir testé ces deux jeux, je peux vous dire qu'aucun ne surpasse vraiment l'autre, même si pour moi la version Megadrive possède un peu plus d'intérêt vis-à-vis du respect du support original. Mais au final, en temps que simple joueur, les deux jeux sont plus ou moins complémentaires, et vous proposeront deux aventures bien différentes avec une expérience dans la jungle des plus originales et cela bien avant Dino Crisis. Profitons-en pour une fois que nous avons droit à une bonne adaptation, enfin deux.

## FICHE

Editeur : Sega, Ocean  
Machine : MD ou SNES  
Sortie : USA, France, Japon  
Date de sortie : 1993



**D**ans le futur selon Acclaim, il n'y a aucune lumière, aucune joie, aucun espoir. La bande sonore d'Extreme-G nous plonge sans avertissements au beau milieu d'un univers post-apocalyptique où les rayons de notre cher astre doré ont énormément de mal à percer les couches de pollution engendrées par des usines démoniaques et sans visage. C'est en tout cas l'image qui se grave dans mon esprit à chaque fois que je l'écoute, ce qui arrive souvent.

**O**n a ici droit exclusivement à de la musique électronique moyennement rapide très minimaliste, sombre, répétitive mais collant à merveille au monde brouillardé et vague de ce jeu de course futuriste. Ne vous attendez surtout pas à des compositions particulièrement géniales ni originales: vous seriez cruellement déçus. Mais n'ayez pas non plus au contraire des préjugés infondés quant au minimalisme de la musique qui vous attend, car il est à sa façon nécessaire et se marie parfaitement au caractère frénétique et exagérément rapide du jeu. L'équilibre de cet excellent petit jeu vidéo signé Acclaim est donc maintenu de façon exemplaire grâce à cette bande sonore anonyme et peu généreuse.

**L**e disque se compose d'onze pistes, dont les quatre premières sont les remixes (officiels) et les sept dernières les musiques originales du jeu. Les titres des remixes sont, dans l'ordre: Highway 1999, Gravity, No limit et Moto inferno. Ces quatre pistes ne font pas le poids face à la bande originale mais représentent néanmoins un petit bonus sympathique pour ceux qui apprécient plus que la moyenne ce genre de musique. Les musiques du jeu ne portent quant à elles aucun titre. Inquiétant n'est-ce pas? On pouvait difficilement faire plus anonyme et peu défini que ça.

**H**ous retrouvons donc sur ce disque toutes les musiques du jeu... toutes? Et bien non! Où est donc passée la musique des menus du jeu? Quel dommage, elle a bel et bien été oubliée. La qualité sonore des pistes est excellente, avec des basses logiquement très présentes et un rendu acoustique global exemplaire, supérieur d'ailleurs à celui de la console d'origine (ceci semble être une constante parmi les bandes sonores des jeux Nintendo 64 et est dû principalement au support cartouche qui limite techniquement les capacités sonores). En conclusion, ce disque ravira sans aucun doute les amateurs de musique techno minimaliste dont je fais partie mais pourrait sérieusement repousser tous ceux qui s'en écartent par nature. Si l'on adhère par contre à la sphère musicale la sphère du jeu, l'harmonie en plein dans le sujet qui se dégage de cette union rend l'écoute de cette bande sonore particulièrement agréable. À essayer... si possible en jouant au jeu qui va avec!

LuxKiller65

### Liste des pistes

- 01 Highway 1999 3:48
- 02 Gravity 3:53
- 03 No limit 4:22
- 04 Moto inferno 3:42
- 05 Unknown 2:51
- 06 Unknown 1:40
- 07 Unknown 2:46
- 08 Unknown 2:58
- 09 Unknown 2:54
- 10 Unknown 2:52
- 11 Unknown 2:58

(Disc length 34:44)





Marion Poinot est la talentueuse créatrice d'un jeu amateur réalisé avec le logiciel Adventure Game Studio, celui qui avait servi à créer la suite de Zak Mac Kracken, jeu lui aussi amateur. Pour nous elle revient sur sa création. Une interview à lire le coeur nostalgique des hits LucasArts.

**RP : Bonjour, pouvez-vous vous présenter à nos lecteurs, et nous indiquer votre parcours artistique.**

MP : Bonjour ! J'ai 28 ans, je suis de Dunkerque. Après mon bac, j'ai suivi des études de Médiation Culturelle & Communication jusqu'à la Maîtrise, et j'ai passé un an à l'Académie des Beaux-Arts de Tournai, section BD. Suite à cela, j'ai publié mon premier album, «Chaëlle», aux éditions Pointe Noire, puis je suis allée chez Clair de Lune en leur proposant «Dread Mac Farlane». Tout en réalisant les premiers albums, je suis entrée en contact avec John Lang, l'auteur du «Donjon de Naheulbeuk», pour lui proposer d'adapter sa saga en bandes dessinées. L'expérience ayant plu, on m'a ensuite proposé l'adaptation de la saga des «Aventuriers du Survivaure». Maintenant que «Dread Mac Farlane» est terminé (après 5 tomes), j'ai d'autres projets que je souhaite concrétiser.

**RP : Quels outils avez-vous utilisés pour créer Lucas Maniac, et combien de temps environ cela vous t-il pris pour finaliser le jeu ?**

MP : J'ai utilisé le logiciel gratuit Adventure Games Studio, qui est spécialisé dans l'élaboration de jeux d'aventure en point&click. L'idéal donc pour un jeu «à la Lucas» ! Sa conception m'a pris quelques semaines de travail, à raison de quelques heures par jour, entre deux cases de BD.

**RP : Je pense que l'on peut dire que tu es fan des jeux Lucas Arts, lequel fut ton premier jeu, et surtout lequel a ta préférence ?**

J'ai découvert les jeux Lucas Arts avec Zak Mac Kracken. Mon père me l'avait offert lors de sa sortie pour notre Atari ST. J'y ai passé des jours et des jours, j'essayais des tas de combinaisons pour réussir les énigmes toute seule (il n'y avait pas de solveur facilement accessible à l'époque !) et tester toutes les possibilités, même les plus farfelues ! J'ai tout de suite été enchantée ! Il reste mon préféré aujourd'hui, avec les deux premiers Monkey Island. Zak a ma préférence essentiellement du fait de sa non-linéarité.

**RP : D'un point de vue artistique, que pensez-vous de l'évolution du marché du jeu vidéo qui est devenu un énorme marché fourmillant de talents. Ne pensez-vous pas que le côté amateur a totalement disparu des productions actuelles ?**

MP : Je peux difficilement répondre car j'achète rarement des jeux neufs, en-dehors de quelques gros titres que j'attends vraiment depuis un certain temps. Je ne suis pas trop au courant de ce qui se fait. Mais ce qui est certain, c'est qu'aujourd'hui, un créateur seul n'a quasiment aucune chance de sortir un jeu dans le commerce comme cela pouvait se faire il y a encore quelques temps, le jeu vidéo est devenu une énorme industrie !



**RP : Avez-vous d'autres projets de jeux vidéo ? Pouvez-vous nous parler de votre actualité si, bien sûr, tout ceci n'est pas classé « secret défense » ?**



MP : J'ai bien sûr d'autres projets, mais ils ne sont pas encore suffisamment développés pour que je puisse en parler. Mais par contre, ils seront toujours réalisés avec Adventure Game Studio. Récemment, j'ai sorti mon dernier jeu en date, l'adaptation en jeu d'aventure du tome 1 de Dread Mac Farlane, «La Carte d'Estrechez», qui a rencontré un très bon accueil.

Au niveau de mon actualité BD, je viens de terminer le tome 2 des Aventuriers du Survivaure qui sort en mai prochain, et je vais bientôt commencer le tome 4 du Donjon de Naheulbeuk.

**Merci d'avoir répondu à cette interview.**

# Dossier Street Fighter



**F**inal Round » hurle l'arbitre virtuel, vous êtes là devant votre stick, les mains tremblantes, votre adversaire vous regarde une dernière fois avec ses yeux de braise, la tension monte, les gens autour de vous crient. Puis la partie peut commencer lorsque la borne crie « Fight ! ». Vous aurez tous reconnu cette scène se déroulant dans une salle d'arcade devant le mythique jeu qu'est Street Fighter. Le titre apparaissant en rouge sang. Nous sommes en 1987, Capcom décide alors de sortir un nouveau style de jeu : Street Fighter. Enfin nouveau style ? Pas vraiment. Data East avait déjà créé un jeu de combat 1 contre 1 avant Capcom. (Probablement Karate Champ en 1985.) C'est d'ailleurs cet argument qui a permis à Data East de gagner son procès contre Capcom qui l'accusait d'avoir plagié Street Fighter pour faire Karnov's Revenge.

**U**n jeu de combat pur et dur, un combat entre deux protagonistes, à ce moment là, seul Ryu est sélectionnable, le second joueur prendra la place de Ken. La vie des personnages est représentée par des barres de couleurs

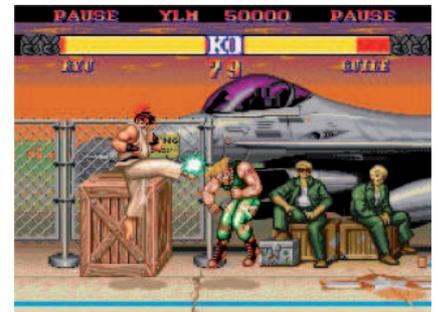


se vidant après chaque coup reçu. L'intensité des coups était mesurée selon la pression exercée sur les touches de la borne, vous n'aviez alors le choix qu'entre le coup de pied et de poing. Sans oublier le bonus stage avec les planches à casser, ou les tuiles c'est selon. Le jeu est une petite révolution et connaîtra un certain succès, cela malgré sa jouabilité assez médiocre et sa difficulté assez



élevée. Pour l'époque les décors sont de toute beauté, les coups sont puissants et les pouvoirs font leur apparition pour la première fois. Avec cet épisode, les bases d'une série qui va durer plus de vingt ans sont posées. Balrog est présent sous le nom de Mike, comme dans la version Japonaise où il se nomme Mike Bison. Bien que Capcom est démenti que le Bison du 1 soit différent du SFII

**H**ars 1991, les salles d'arcade s'apprentent à recevoir en leur sein l'un des jeux les plus joués en salle, une légende vivante, le -aujourd'hui très célèbre- Street Fighter II. Alors que le temps d'attente entre les deux épisodes a été de quatre ans, à cause de Final Fight, qui occupait l'équipe de chez Capcom, sort enfin le messie des jeux de baston. Finie la solitude car vous pouvez désormais choisir entre huit personnages aussi différents dans leur style de combat que dans leur style vestimentaire. Et surtout, on voit apparaître la première guerrière en la personne de Chun-Li. Mais ce n'était pas tout car la jouabilité aussi avait évolué. Finis les deux malheureux boutons et place à six boutons : trois pour les coups de pieds et trois pour les coups de poings, Mais comme on le sait tous, on n'habille pas une mariée chez Emmaüs. Vous l'aurez donc compris le principal atout de ce nouvel opus est bien entendu ses graphismes époustouffants, des décors de toute beauté fourmillant de détails. Les voix digit ne sont d'ailleurs pas en reste. Du côté du scénario, celui-ci s'est quelque peu étoffé, et chaque protagoniste a ses propres raisons d'atteindre le boss final : M.Bison ! (Vega au Japon) Mais avant de l'atteindre, vous devrez battre



### Street Fighter II' sur Master System

Vous avez pensé que je suis dépendant de la drogue lorsque vous avez lu ce titre, et bien non ! Sorti bien après l'arrêt de fabrication de la Master System et des jeux, il fut édité en 1997 par Tectoy, sous une licence SEGA et avec l'accord de Capcom spécifiquement pour le marché Brésilien. Il ne s'agit donc pas d'un jeu pirate. Dans cette version, seuls huit personnages sont disponibles. Par contre, il existe un mode 2 joueurs. Malgré la faiblesse technique de la console face aux consoles 16 bits, les graphismes possèdent une palette de couleurs et de dégradés tout à fait correcte pour une Master System, mais l'animation est saccadée, ce qui est fort dommage. Un jeu donc plus que collector.



### Les spin-offs

En dehors de la saga régulière, plusieurs autres jeux estampillés se sont vu intégrés à la chronologie Street Fighter. De façon plus ou moins importante. Voici quelques uns des repères et explications à propos de ces apparitions.

**Final Fight** : la saga lui doit déjà son nom puisqu'au départ le jeu se nommait Street Fighter '89, et a changé par la suite. On peut retrouver dans Street Fighter les personnages de Guy, Cody, Sodom et Rolento tirés du jeu Final Fight.

**Slammasters** : Historiquement la ville de Metrocity entre dans la chronologie Street Fighter, mais cela reste anecdotique.

**Rival School** : Juste pour la présence de Sakura en tant que lycéenne du monde créé dans Street Fighter. On peut aussi ajouter Karin, qui est une rivale de Sakura.

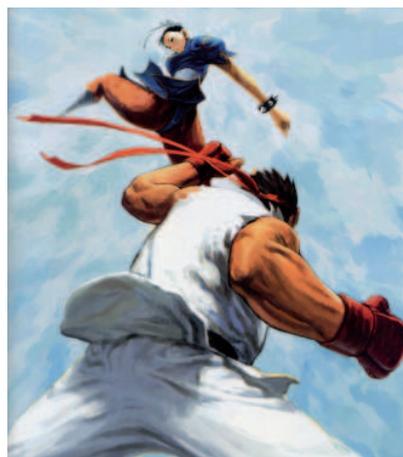
**Captain Commando** : Si l'on prend en compte que l'action se déroule à Metrocity, qui est citée dans Street Fighter.



ses trois sbires, dans cet ordre, Balrog, Vega et enfin Sagat qui signe ici son retour. (Affublé de sa jolie cicatrice.)

**P**uis Nintendo annonce que le jeu sera converti sur Super Nintendo et sortira avec la console en juin 1992, tout le monde est assez sceptique mais lorsque les premières images arrivent, le monde n'en croit pas ses yeux, c'est superbe, il ne manque vraiment pas grand-chose pour se trouver en face de la version arcade. Seules quelques voix ont disparu, quelques éléments des décors qui était trop lourds pour le support cartouche, enfin ce sont les excuses fallacieuses qui furent avancées, les vraies raisons étant soit un choix délibéré du staff, soit la fainéantise des programmeurs, soit une console toute récente à la puissance non maîtrisée. Le dernier choix étant le plus probable. Mais sinon tout passe à la perfection. L'animation est plus que bonne, et le jeu est un véritable carton. Je peux d'ailleurs vous dire, sans m'avancer que le jeu a fait vendre pas mal de consoles ne serait-ce qu'en France. Par la suite le jeu sera adapté sur Game Boy (sans couleur) mais aussi au Brésil sur Master System. (voir encadré)

**P**uis vinrent les suites. Quelques temps plus tard -un an pour être exact- en avril 92, soit quelques mois avant la sortie SNES de SFII, Capcom nous sort une version « Prime », qui incluait les quatre boss sélectionnables, chose qui n'est pas négligeable, ainsi

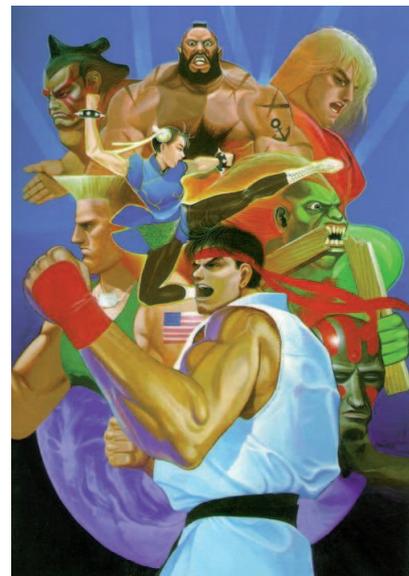


que quelques autres bonus comme de nouveaux coups pour la plupart des personnages, et un joli lifting pour certains. Pas vraiment un coup d'épée dans l'eau mais les boss n'auront pas la qualité que l'on pensait lorsque l'on joue avec. Cet épisode sera adapté sur Megadrive, vendu avec un pad six boutons pour l'occasion, elle est pas belle la vie ? Mais derrière ce fait insignifiant se cache l'infidélité dont ferait désormais preuve Capcom envers Nintendo. Mais ce n'est pas tout car le jeu sera admirablement adapté sur la PC Engine qui, pour l'occasion, s'élève aux panthéons des consoles 16 bits du haut de ses 8 bits, un exploit vu la taille d'une Hu card, d'ailleurs celle-ci sera la plus grosse jamais créée sur ce support.



**H**ais ce n'est pas fini, car histoire de bien s'emmêler les pinces, sort en décembre 1992 sur arcade la version prime turbo, la même année que le version turbo tout court quelques temps auparavant.

Puis continuant à user le filon jusqu'à la corde, Capcom sort la version Turbo pour console (sans le prime) qui, elle, sera adaptée sur Super Nintendo, vous suivez ? (Le prime pour la MD et le turbo pour la SNES, en gros.) Au menu, une jolie boule de feu pour Chun-Li, et puis je vous prendrai un roulé vertical pour Honda et Blanka, les bourrins de l'affaire, et tant que vous y êtes ajoutez-moi de la vitesse, de la pure, jusqu'à dix étoiles, que je ne comprenne plus rien et que les



autres jeux de baston qui suivront me paraîtront être sortis de la Petite Maison dans la Prairie. Malgré mon humour stupide, le jeu était vraiment bon, surtout pour les possesseurs de la Super Nintendo, puisqu'en plus il était jusqu'alors impossible de jouer avec les boss.

Et finalement en septembre 1993, Capcom décide d'innover un peu, et nous pond un joli Super Street Fighter II. Et non ! Ce n'est pas le troisième épisode. Le jeu sort sur son tout nouveau système



CPS-2. Au menu des réjouissances, quatre nouveaux personnages : Fei Long, Bruce Lee version jeu de bagarre (J'ai le droit d'utiliser ce mot, j'ai une dérogation pour ça.) ; T.Hawk, le Cherokee sans les quatre roues ; Cammy, la militaire

amnésique et enfin Dee Jay, le danseur Jamaïcain qui, lui, a été créé par Capcom America. Mais c'est aussi huit nouvelles couleurs pour chaque personnage, faisant passer Guile pour un gay, et Ryu pour un jeune habillé par Lacoste avec son jogging jaune poussin, et j'en passe bien entendu. (Comme Ken qui maintenant a un joli kimono blanc.) Mais ce n'est pas tout car plusieurs modes ont été ajoutés, comme le tournoi qui permet jusqu'à seize joueurs de s'affronter. Cet épisode verra aussi la création d'un système de combo.

Pour moi il s'agit d'un des meilleurs épisodes de la saga, si ce n'est le meilleur de la Super Nintendo, peu de gens pensent comme moi, mais il serait dommage de passer à côté. Fait assez peu courant pour le souligner, le jeu est sorti sur Sharp X68000, un ordinateur Japonais. C'est d'ailleurs l'une des conversions les plus fidèles de l'arcade. C'est qu'il en avait dans les tripes, le bestiau.

Puis comme à son habitude, l'épisode Super se verra affublé d'un épisode encore supérieur, et sous titré là aussi d'un turbo. Pourtant les différences ne s'arrêtent pas qu'à la vitesse, car une barre de « Super » fait son apparition et lorsque celle-ci est pleine, le personnage déclenche alors sa super attaque. Bien qu'il soit assez difficile de remplir cette barre, le déclenchement du combo dévastateur se soldant par un joli dédoublement bleu est assez simple à placer. Il s'agit d'une première dans un jeu vidéo, et le principe sera repris pour tous les épisodes suivants. Mais ce n'est pas tout. Si vous arriviez jusqu'à Bison sans utiliser de continue, ce dernier se faisait ratisser par Akuma avant même que votre affrontement commence. Et c'était cet homme mystérieux, car dans cet épisode il n'est pas encore nommé, que vous deviez affronter. Un excellent épisode, bien qu'assez difficile, qui ne se verra porté que sur 3DO, dans les premiers temps et bien plus tard sur les consoles next gen et surtout sur GBA. Le second épisode se termine donc sur un très bon épisode.

Je vous fais l'impassé sur l'exécrable épisode tiré du film, qui ressemble plus à une parodie de Mortal Kombat qu'à un Street Fighter. Même si celui ci introduit el personnage du Captain Sawada. Sans le jeu qui est tiré du film d'animation, mais il ne s'agit pas d'un jeu de baston, mais plus d'un film interactif.

Alors que tout le monde attend la sortie d'un troisième épisode, Capcom nous surprend en sortant un Street Fighter Zero (Ou Alpha chez nous.) qui se déroule entre les épisodes un et deux. On retrouve donc nos héros plus jeunes. Et surtout le scénario s'étoffe enfin un peu, et l'on découvre ainsi nombre de personnages que l'on avait hâte de voir, ou de revoir.

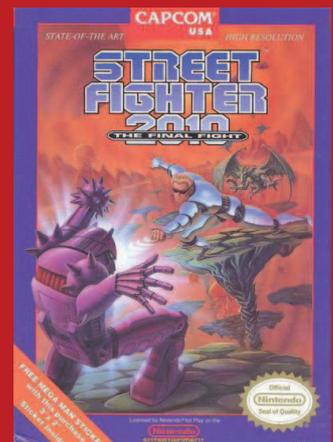


Le premier épisode sort en juin 1995 dans toutes les bonnes salles d'arcade (Et les crèmeries aussi. Oui, pourquoi pas ?), et là le changement est radical. Seuls treize personnages sont sélectionnables (Enfin dix plus trois cachés.) et seuls Ryu (Qui a son bandeau blanc.), Ken et Chun-Li sont présents au casting. Du côté des bons et Sagat pour le côté obscur. Pour les autres, ce ne sont que de nouvelles têtes ou presque, car on retrouve quelques personnages de Street Fighter, comme Birdie ou Adon, mais aussi des personnages de Final Fight tels Guy et Sodom (Pas de vilain jeux de mots, je vous remercie.) Sans oublier les trois personnages cachés que sont Bison, Akuma, et l'inégalable Dan. Avec ce nouvel épisode la storyline est quelque peu respectée puisque chaque personnage dispose de son mi boss personnel lié à son histoire. Ce qui est bien sympa.

### Street Fighter 2010

Attention, ce qui suit n'est pas un canular de ma part mais certainement une bonne blague de Capcom USA (ou un jeu made in HK). Vous êtes en 2010, le monde a bien changé.

Les robots et les méchants sont partout, mais un homme est sorti de l'ombre pour tous nous sauver, cet homme c'est Ken ! (le pauvre) Dans un pur style plates-formes de l'époque, Capcom nous a sorti un titre moyen comme il en existe beaucoup sur NES. Un jeu pour les collectionneurs.



### Le saviez-vous ?

Si vous êtes fan, ces quelques détails vont vous sembler croustillants.

Pour se coiffer, Guile utilise un spray fabriqué par l'armée américaine.

Chaque bracelet que porte Chun-Li pèse environ 8 kg.

Ken est brun mais se décolore les cheveux. Ken est marié à Eliza. Cette dernière étant la sœur cadette de Julia, épouse de Guile, Ken et lui sont donc beaux-frères.

Bison a tué un éléphant appartenant à Dalshim.

À l'origine, Zangief devait s'appeler Vodka Gobalsky; Blanka, Hamablanka; Dhalsim, Naradatta; et Chun-Li, Chi-Lei. On a eu chaud.



**H**en de se battre en même temps contre Bison, mais du coup de partager la même barre de vie. Le jeu sera porté avec succès sur PlayStation, Saturn, et Game Boy Color.

Bien que cet opus soit sympathique, on sent bien qu'il s'agissait d'un coup d'essai avant...  
...Street Fighter Zero 2



**T**rès peu de temps plus tard, quelques mois après pour être exact, sort la suite de ce premier épisode qui était un très bon cru. Mais là c'est du sérieux, Capcom nous sort enfin la véritable version de la saga Zero. Premier bon point, le nombre de combattants sélectionnables qui est au nombre de dix huit. On voit ainsi revenir Gen du premier Street Fighter ainsi que Rolento, tout droit sorti de Final Fight (Et oui, encore.) ainsi que des anciens de Street Fighter II. Cerise sur le gâteau, sont présents en personnages cachés, Shin Akuma et surtout Evil Ryu, et cela pour la première fois. Mais cet opus signe aussi le retour d'un stage par personne, ce qui est des plus appréciables, surtout au vu de la qualité de ces derniers qui fourmillent littéralement de détails (voir encadré). Idem pour les musiques qui sont audibles, même si elles n'arrivent pas à la cheville de SFII. On voit aussi apparaître le « Custom Combo », qui permet de réaliser votre propre combo, avec les coups que vous aurez choisi, pour cela rien de plus simple, il suffit d'appuyer

soit sur 2 poings + 1 pied, soit sur 2 pieds + 1 poing pour le déclencher. Vous l'aurez donc vite compris, avec ces quelques lignes, Street Fighter Zero 2, est l'un des meilleurs jeux de baston 2D, et cela pour fort longtemps puisqu'il s'agit d'un des épisodes préférés des joueurs. Fait assez incroyable, cet épisode aura l'honneur de sortir sur la quasiment morte Super Nintendo, qui pour le coup crache ses dernières forces, un joli effort de sa part au vu du résultat obtenu, un joli départ pour la console qui a vu naître le véritable engouement pour la saga.

**E**nsuite, Capcom va déraiper encore une fois dans son délire nominal. Avec l'opus Street Fighter Zero 2 Alpha (Voilà pourquoi j'utilisais le nom Japonais pour une fois.) Encore une fois, ils nous font le coup du jeu sorti

**L**à où les fans ont commencé à crier au loup, c'est au niveau du design qui est devenu irrémédiablement plus « manga ». Exit la jupette ouverte de Chun Li et place à un joli collant bleu (Moi perso j'aime, mais les fans n'ont pas apprécié.) et ainsi de suite pour les autres personnages qui deviennent dès lors plus râblés et tassés. Par contre, au niveau des stages, le staff ne s'est pas foulé car seuls six stages différents sont disponibles, ce qui veut dire que chaque personnage ne dispose pas de son stage qui lui est propre, qu'est ce que c'est que cette idée ? Et surtout fait aberrant la plupart sont des repompes des anciens épisodes.

Exemples : le stage de la gare est une reprise du stage de Joe dans Street Fighter. De même, le stage de Chun-Li présente la muraille de Chine, comme le stage de Lee dans Street Fighter. On notera là le nom du magasin : SonSon, nom d'un personnage de Capcom.

Le meilleur pour la fin : le stage de Birdie/Rose n'est autre qu'une copie d'un des décors du film « La fureur du Dragon » avec Bruce Lee et Chuck Norris !!! Bon, certes, il s'agit du Colisée à Rome, mais la perspective est exactement la même à 2-3 détails près.

**A**u niveau de la jouabilité, il n'y a aucun changement et les joueurs retrouvèrent vite leurs marques. Cet épisode voit aussi l'arrivée de l'« Alpha Counter », qui est un contre puissant empêchant en quelques sortes le non jeu de blocage, qui sévissait alors dans les précédents épisodes. Petit ajout assez amusant le « Dramatic Battle », qui se débloque avec un code et qui permet à Ryu et





juste quelques mois plus tard avec quelques améliorations. Petite nouveauté, certains personnages ont un mode EX, donc sans leur barre de combo, mais le véritable atout de cette version provient du mode « Dramatic Battle » où l'on peut enfin choisir son personnage. Les modes « Survival » et « Shin Gouki mode » font aussi leur apparition mais restent anecdotiques. Là encore, en plus de l'arcade le jeu sortira sur PS1 et Saturn. Au Japon, en Asie, au Brésil (déjà ce pays est aimé de Street Fighter) et dans tous les pays hispaniques mais pas aux USA ni en Europe allez comprendre.

**E**t voici enfin le dernier épisode de la série Zero (Le meilleur pour moi.) qui clôture la série de bien belle manière. Le nombre de personnages a encore explosé, et propose pas moins de vingt cinq personnages jouables de suite, plus trois cachés. (Comme les œufs de Pâques.) Dans cette large sélection on retrouve enfin la totalité des personnages de SFII sauf Guile qui n'existe pas dans la version arcade, et il faut dire que c'est plaisant. Plus, bien entendu, quelques petits nouveaux comme Cody, R.Mika ou encore Juni et Juli. Sans oublier Karin qui est au départ un personnage de manga, qui tourne autour de Sakura, et que le staff de Capcom a jugé bon d'intégrer au jeu en remerciement. Ce n'est pas un souci puisqu'il s'agit d'un bon personnage.

**A**fin de faire court à propos des systèmes de combos, sachez juste qu'il est possible en début de partie de choisir entre trois styles différents : X-ISM (comme dans SSF II X), Z-ISM (avec le Z comme Zero), et V-ISM (Original Combo) que vous choisirez selon votre style de jeu. Vient s'ajouter à tout ceci le « Guard Crush », qui est le classique casse garde. De même que la barre de parade qui fait ici sa première apparition. En plus de tout ceci, les versions consoles auront droit au « World Tour Mode », qui vous permet de voyager à travers le



monde à la recherche de nouveaux adversaires, à chaque victoire vous sont attribués des points qui serviront à améliorer votre personnage, et si vous atteignez le dernier niveau vous aurez l'honneur d'affronter Akuma, puis si vous êtes vraiment fort, Evil Ryu,

je vous préviens accrochez-vous ! Ce mode de jeu rallonge énormément la durée de vie qui est déjà exemplaire, et propose nombre de challenges très intéressants. De plus, vous pourrez utiliser votre personnage customisé dans les autres modes de jeu, et je peux vous dire que c'est très agréable. Petite précision, Bison est le boss de ce dernier épisode, et son « Psycho Drive » lui procure des pouvoirs bien au delà de ceux aperçus dans les précédents épisodes. Pour faire simple il s'agit DU Street Fighter à posséder !

**L**a mode était aux jeux de bastons 3D, Tekken, Toshinden ou encore Virtua Fighter, tous y allaient de leur lot de polygones. Alors Capcom monte Arika, un studio conçu exprès pour l'occasion. Première impression c'est laid, c'est carré comme dans FFVII, et surtout c'est vide. Finis les détails à outrance, place aux grandes aires de combat vides. Du côté musical ça se tient, pareil pour l'animation qui est fluide et agréable à voir, encore heureux, c'est quand même Capcom qui est derrière. Par contre, là encore le ménage a été fait, et un choix sélectif discutable a été fait, il ne reste plus que le trio infernal : Ryu, Ken, Chun Li, puis Zangief (pourquoi lui ?) Guile, Bison et Akuma, ce qui nous fait donc dix nouveaux personnages dont le charisme est resté au placard. Voici ces nouveaux arrivants : Doctrine Dark, un psychopathe ancien soldat sous les ordres de Guile, Skullomania, un pseudo super héros affublé d'un costume de squelette, Jack le cow-boy aux gros bras, Hokuto, l'autiste experte en aikido, Kairi, son demi-frère, Pullum Purna, danseuse du ventre, Darun Mister, le garde du corps de Pullum, Blair, l'aristocrate, Allen Snider, le Dan de cet épisode, et enfin Garuda, le nouveau boss de cet épisode, moitié démon mais surtout redoutable. Un personnage vraiment réussi. Fait étrange, bien que le jeu soit en 3D, la jouabilité est en 2D, c'est-à-dire qu'il vous est impossible d'esquiver comme cela est possible, par exemple,

### Caméo

Capcom est un fervent adepte du caméo au sein de ses titres. La série Street Fighter compte déjà beaucoup de caméos jouables en la personne de Guy, Cody, Sodom et Rolento qui sont tirés du jeu Final Fight, et Sakura et Karin de Rival Schools). Mais ça ne s'arrête pas là car dans Street Fighter Alpha 2, on peut apercevoir Felicia, Morrigan, Captain Commando, Hugo (qui sera jouable dans le 3), Cody (Qui n'est pas encore jouable lui aussi.), Hagar ou encore Strider. Mais la palme revient à Pocket Fighter, le cross over mignon de chez Capcom où bon nombre de héros apparaissent dans les différents décors, sous leurs formes SD.



## Street Fighter en veux-tu ? En voilà !

Capcom ne lâche jamais une poule aux œufs d'or, et préfère la mariner à toutes les sauces. Dans les années 90, en plus d'apparaître dans leur propre série, les héros de Street Fighter auront la fâcheuse manie d'apparaître aux côtés des héros de chez Marvel, dans des jeux cross over des plus déjantés et franchement futoirs. Bien qu'au dessus de la moyenne au niveau réalisation, ces différents épisodes souffrent d'un manque de diversité et surtout d'une redondance facile qui gâche quelque peu le plaisir. Pour preuve, les sprites qui seront repris d'épisodes en épisodes, et cela jusqu'au dernier opus en date. Seul le dernier épisode à ce jour, Capcom VS Marvel 2, sorti sur la plupart des consoles next gen, propose un grand intérêt pour son nombre incalculable de personnages jouables. Un hit à posséder !



dans Soul Calibur avec le système 8 ways. On retrouve les super combos, ainsi que les « Guard Break ». Petite nouveauté, le « Super Cancel » qui permet de stopper une attaque pour lancer une super attaque en échange.

Au final le produit n'est pas si mauvais, et ressemble bien à un Street Fighter dans le fond, mais par contre pas du tout dans la forme. En gros il s'agit d'un bon jeu de baston 3D, mais d'un moins bon Street Fighter. Le jeu ne sortira que sur Arcade, et paf pour les autres.

En août 1997, comme à son habitude Capcom décide de sortir une version légèrement plus aboutie. Ici pas grand-chose de plus si ce n'est quelques personnages supplémentaires. Evil Ryu et Evil Hokuto, Cycloid Alpha et Cycloid Beta, des personnages en joli fil de fer. (Si, si c'est la vérité, ils sont encore plus fainéants que d'habitude.) Par contre dans la version Playstation baptisé pour l'occasion « EX Plus α ». (Une aspirine?) Vous pourrez aussi jouer avec Sakura et Dhalsim. N'oublions pas les deux modes supplémentaires, le mode « Expert » qui vous demandera force et courage, le but étant de faire tous les combos avec tous les personnages, un mode rébarbatif et difficile, intéressant uniquement pour les fans et le pro fighter. Et le second mode est le retour du bonus stage, où vous devrez casser des caisses, enfin de retour. Voilà, pas grand-chose de plus à se mettre sous la dent. De plus les vidéos de fins sont d'une nullité affligeante.

Quelques efforts ont été faits pour cet épisode, même si cela n'est pas transcendant. Parlons plutôt des nouveautés. (On ne change pas une formule qui gagne.) Les petits nouveaux, Vega (qui fait son retour), Blanka (très sympa), Shadowgaist, le nemesi de Skullomania, Sharon qui utilise un revolver, Nanase, la petite sœur de Hokuto, (C'est une histoire de famille.) et enfin Hayate. Par contre, Akuma, Blair et Allen ont disparus, allez savoir pourquoi. Pas grand-chose d'autre à dire. J'ai oublié de vous parler du « Cancel Break » qui permet de casser un super combo, et l'Excel qui est en fait l'original combo du Zero 2.

Et pouf ! Encore un épisode plus. Au final, on se demande plus de quoi. Je m'en vais vous le dire, les « Meteor Combo », qui permettent d'effectuer un Super qui vous réduit une barre d'énergie en miette. Sagat signe ici son retour et a apporté avec lui des amis : Area, une jeune fille équipée d'un canon (Non, non, il ne s'agit pas d'une blague.) et Vulcano Rosso, un personnage dans un style capillaire très Capcomien (Les connaisseurs de Phoenix Wright, me comprendront). Là encore, cet épisode sortira sur PlayStation, muni du même mode Expert qui, une fois terminé, vous débloque le mode Maniac, qu'il est humainement impossible de finir.

Sorti sur PS2 le jour du lancement de la console au Japon, en 2000. Le jeu ne s'en sort pas trop mal cette fois-ci au niveau des graphismes, mais l'intérêt n'est pas là. Une nouvelle idée qui n'est pas si bête, la possibilité d' enrôler vos adversaires pour ainsi arriver devant Bison avec trois de vos camarades. Ce qui ne sera pas de trop face aux différentes versions de Bison, Bison II, et surtout True Bison, une machine à tuer. Ce système d'équipe vous permet aussi de lancer des attaques combinées selon les personnages en présence. (Ryu-Ken, c'était obligé, Hokuto-Nanase, le duo fraternel.) Cet épisode signe aussi le retour du Dramatic Battle, de la saga Zero, toujours aussi bon. Petit ajout un peu spécial, le mode Expert où vous dirigez Ace qui, au départ, ne possède aucun coup spécial. Vous devrez les acheter au fur et à mesure grâce à vos points d'expérience.

Mais comme pour beaucoup de jeux PS2, celui-ci souffre de problème de gestion des caméras, rendant parfois le jeu incompréhensible.



### Le film !

Guile, joué par monsieur « aware » ça vous dit quelque chose ? Et le pauvre Ryu qui ressemble à un midinet de foire, sans oublier Honda et Balrog les caméraman et preneur de son de Chun-Li, elle-même journaliste. D'accord j'arrête là, car il y a peut-être des cardiaques qui nous lisent. C'est donc une bonne blague que nous ont fait ces américains avec ce film hideux et idiot. Le nom du réalisateur ? Steven E. de Souza.

Voilà, maintenant vous pouvez enfin lui envoyer des lettres d'injures. Mais gardez plutôt vos forces pour le futur film sur Street Fighter qui est actuellement en pré-production (NDS.X : Et centré sur le personnage de Chun-Li). On verra bien le résultat cette fois, croisons les doigts.



Guile, Dhalsim revenez ! Le jeu jouira d'une réputation assez conséquente pour sa qualité d'animations et la beauté de ses graphismes. Mais malgré tout, les fans de la première heure le boudent quelque peu.



**E**t voilà ! Il y avait longtemps... Voici la suite de la suite. Au programme quatre nouveaux personnages, Akuma et sa version Shin (Qui a la classe !), Hugo le géant allemand qui vient de Final Fight, et enfin Urien le frère de Gill, qui porte lui aussi un joli string. Par contre petit ajout, les coups EX, qui font que si vous appuyez sur plusieurs boutons à la fois au lieu d'un seul, le coup est alors plus puissant. Ainsi que le « Personal Action » qui, lorsque vous appuyez sur les boutons poing fort et pied fort, déclenchera un pouvoir spécifique à chaque personnage. Le jeu est sorti sur Dreamcast avec le premier épisode.

**L**e dernier épisode et quel épisode ! Considéré par beaucoup de joueurs comme le meilleur jeu de baston, et cela se comprend, bien qu'il ne soit pas vraiment accessible aux novices à cause de sa complexité. C'est bien gentil tout ça, mais vous devez vous demander quelle est la recette pour faire un excellent jeu, et bien je m'en vais vous la donner. Prenez un vaste choix de personnage, dont cinq nouveaux comme Twelve, le chewing gum humain, Makoto, la karatéka, Q le robot inutile, Remy le petit français dont le décor est tout droit copié du film Dobermann, et surtout n'oublions pas le retour de Chun-Li, ainsi que la présence d'Akuma qui est sélectionnable sans code. Cela nous donne au final un large choix. Ensuite, rajoutez une animation à couper le souffle, des décors de toute beauté et des sprites vraiment agréables à l'œil, et je que trouve plus réaliste qu'avant. Par contre oubliez la musique, c'est mieux, car voilà un bon moyen de détruire un mythe, même si le résultat est meilleur que dans les précédents épisodes.

**E**t surtout n'oubliez pas un système de jeu au poil et très technique, comme les chopos qui se font différemment pour cet épisode, avec les deux coups faibles en même temps, ou encore les contres un peu plus sophistiqués, nommés ici « Parry », qui sont le fondement même de cet opus. Voilà déjà un bon début. Cet épisode voit apparaître un système de notation de combat, assez inutile, si ce n'est pour les frimeurs. (Si je ne dis pas de bêtise, je crois qu'un tel principe existe déjà dans Real Bout Fatal Fury.) Tout comme le boss de fin qui devient quasi imbattable, accrochez vous pour le vaincre et cela même en Easy. Si jamais vous encaissez de plein fouet

**L**e tant espéré troisième épisode, que les fans attendent depuis six ans, arrive enfin ! Sous titré « New Generation », cet épisode ne compte plus que Ryu et Ken comme vieux de la vieille, sur les douze personnages jouables. (Je sais, c'est peu.) Et dans le tas on trouve le grand blond Américain Alex, qui devait devenir le successeur de la série (Je pense que ça a plus ou moins foiré au niveau marketing.) et bien d'autres. (Voir la partie historique, car je suis fainéant.)

**A**u niveau animation, la série est souvent qualifiée d'excellente et elle n'a pas volé sa réputation : c'est fluide, c'est beau, c'est de la bonne vieille 2D comme on l'aime, bourrée de détails et d'idées très sympas. Pas de trucs pixellisés de partout avec des polygones qui débordent. (Je ne suis pas un retrogameur pour rien.) Mais là où la série se renouvelle vraiment, c'est au niveau de la jouabilité. On retrouve les Super Combo nommés ici « Super Arts ». Les joueurs gagnent un Dash qui leur permet de courir, ainsi que le Blocking qui permet, une fois bien maîtrisé, de bloquer les attaques sans perdre une once d'énergie. Petite nouveauté, les personnages sautent plus haut, un certain temps d'adaptation est donc nécessaire. Le jeu est assez différent des précédents épisodes, ce qui est assez déroutant au départ, et vous mettrez un certain temps à vous adapter, la défaite vous guettant de près au départ. Surtout que vos adversaires sont redoutables, et Gill le boss final est certainement l'un des plus difficiles jamais rencontré.



Dommage que les nouveaux venus fassent autant penser aux anciens personnages. Dans ce cas, il aurait mieux valu garder nos bons vieux persos.

son Super, c'en est quasiment fini de vous. Voilà une bien belle manière de clore la série, et le dernier Street Fighter sorti sur CPS-3. Un jeu à ne pas manquer. On regrette juste qu'un dernier épisode avec tous les anciens protagonistes et avec la réalisation du II n'ait jamais vu le jour. Enfin on ne peut pas tout avoir.

**P**arallèlement quelques épisodes batards sont aussi sorti comme le Street Fighter Zero 3 for Matching Service, sur DC qui propose un mode Online. Street Fighter Zero 3 Upper en arcade qui permet de sélectionner quelques persos en plus dès le départ. Mais aussi le Super Street Fighter II X Revival portage GBA très réussi du second épisode. Pour les portages on a aussi la complilation des Zero sur PSP, le Hyper Street Fighter II « The Anniversary Edition » qui regroupe tous les épisodes II sur PS2. Et enfin le Street Fighter Zero - Fighters Generation qui regroupe tous les épisodes Alpha plus le Pocket Fighte avec nos petits guerriers en SD

**J**e n'ai pas parlé des différents cross over et autres épisodes plus spécifiques comme Pocket Fighter ou Puzzle, par manque de place et surtout pour pouvoir me concentrer un maximum sur la série principale. Mais qui sait peut être que la saga Street Fighter reviendra un jour dans les pages de Retro Player. Pour l'instant tous les yeux sont rivés sur le futur épisode IV sur next gen, où la 2D mélangée à la 3D serait à l'honneur. Bonne ou mauvaise idée il est encore trop tôt pour le dire.

**H**ais Street Fighter restera à jamais gravé comme l'un des meilleurs jeux de bastons de ces dernières années, et le père fondateur de tout un genre qui aujourd'hui encore fait des émules.

### Bonus stage

Instauré depuis le premier épisode, le bonus stage est resté assez longtemps une exclusivité Street Fighter, qui faisait office de symbole et de défouloir bien sympathique. Souvenez-vous de la voiture à casser du second épisode, puis les vingt tonneaux à briser dans le turbo et enfin le mur de brique qui se brisait comme une chips avec Chun Li ou Honda. Puis sont arrivés les épisodes EX avec ce bonus qui reste gravé dans ma mémoire pour son ridicule qui ne tue pas, la destruction du satellite. Mais attention pas au sol, vous le faisiez dans l'espace, car oui les Street Fighters respirent dans l'espace et volent en plus. Je ne sais pas ce qu'ils fument chez Capcom, mais c'est de la bonne.



### Liste

- Street Fighter (aout 1987)
- Street Fighter II « The World Warrior » (06/02/1991)
- Street Fighter II' - Champion Edition (13/03/1992)
- Street Fighter II' - Hyper Fighting (09/12/1992)
- Street Fighter II' Turbo - Hyper Fighting (09/12/1992) [Japon uniquement]
- Super Street Fighter II « The New Challengers » (10/09/1993)
- Super Street Fighter II - The Tournament Battle (11/09/1993)
- Street Fighter II Movie (15/12/1995) [PlayStation & Saturn uniquement]
- Super Street Fighter II Turbo (23/02/1994)
- Super Street Fighter II X « Grand Master Challenge » (23/02/1994) [Japon uniquement]
- Street Fighter : The Movie (??/06/1995) [alias Street Fighter « Real Battle on Film » au Japon]
- Street Fighter Alpha - Warriors' Dreams (05/06/1995)
- Street Fighter Alpha 2 (27/02/1996)
- Street Fighter Zero 2 Alpha (05/08/1996)
- Street Fighter EX (30/11/1996)
- Street Fighter EX plus (11/03/1997)
- Street Fighter III - New Generation (février1997)
- Street Fighter EX plus α (17/07/1997) [PlayStation uniquement]
- Street Fighter Alpha 3 (29/06/1998)
- Street Fighter III - Second Impact « Giant Attack » (1998)
- Street Fighter EX 2 (12/03/1998)
- Street Fighter EX 2 plus (11/06/1999)
- Street Fighter III - Third Strike « Fight for the Future » (1999)
- Street Fighter Zero 3 - Upper ( ??/ ??/2001) [Japon uniquement - GDRom Naomi]
- Super Street Fighter II X Revival (13/07/2001) [GBA uniquement]
- Street Fighter EX 3 (04/03/2000) [PlayStation 2 uniquement]
- Hyper Street Fighter II - The Anniversary Edition (22/12/2003)
- Street Fighter Zero 3 – Double Upper (19/01/2006) [PSP uniquement]



# Historique

## Disclaimer :

L'historique de la saga qui va suivre a été établi à partir des éléments officiels des jeux Street Fighter, validés par Capcom. Mais dans la volonté de vous en apprendre un peu plus, nous nous sommes permis de compléter cet historique avec des éléments des comics et de l'anime. Essayant tant bien que mal que tout ceci coïncide et soit plausible sans dérégler la vérité. C'est pourquoi vous trouverez parfois deux versions d'un même fait.

## Round 1 : Street Fighter

**G**e premier tournoi organisé par Sagat n'a pour but que de voir s'affronter les guerriers les plus puissants du monde. La plupart des participants ne fera pas partie des tournois suivants, avant un bon moment, puisque la plupart ne seront pas repris pour le casting de Street Fighter II, mais pour les épisodes Alpha sortis bien plus tard. Bien qu'Eagle fasse une seule apparition dans Capcom VS SNK 2.

**A**lgré la présence de grands maîtres (Gen), Ryu sort victorieux et après son combat avec Adon, il arrive à l'épreuve finale : Sagat. Face au géant thaïlandais, le petit japonais ne fait pas le poids et la défaite est inévitable. Alors que son adversaire est à terre Sagat vient lui tendre la main pour l'aider à se relever, Ryu est alors momentanément consumé par le « Satsu no hado » (Le côté obscur du hado.) devenant EvilRyu et effectue un Metsu Shoryuken qui met le géant thaïlandais K.O, et lui laisse à jamais une cicatrice sur sa poitrine, souvenir de sa défaite.

## Round 2 : série Zéro (ou Alpha)

**A**près sa défaite sur un coup bas, Sagat fulmine de rage et s'abandonne à la voie de la vengeance. Le grand guerrier n'est plus lui-même d'autant plus que son disciple, Adon, l'affronte et lui ravit le titre d'empereur du Muay Thai, et ce, à cause de sa défaite face à Ryu. (Ses pensées se concentrent sur sa vengeance et non sur le combat.) Il entame alors une quête insensée afin d'accroître sa force. Bison se présente à lui pour le rallier à sa cause et lui permettre de réaliser son rêve de vengeance. Ryu surpris de son acte retourne au dojo de son maître pour comprendre ce qui a bien pu lui arriver. Malheureusement il apprend la mort de Gouken, son maître, des

mains d'Akuma son frère (Du maître, pas de Ryu.), et la fille du maître est enlevée. (Dont on n'aura plus jamais de nouvelle) Ken ayant assisté à la scène, Ryu part à la poursuite d'Akuma pour obtenir de plus amples informations sur ce qui lui est arrivé lors du tournoi. Leur rencontre s'effectue sur l'île d'Akuma. Il révèle alors à Ryu l'existence du Satsu no hado et lui conseille de suivre cette voie pour devenir plus fort et ainsi ils pourront enfin se battre en duel. Après ces révélations, Akuma détruit son île, et laisse le jeune guerrier à ses réflexions. Ryu se souvient alors que dans le passé, cette même fureur l'avait submergé lors de son combat contre le vieil ami de son maître, Retsu (qu'il retrouvera lors du premier Street Fighter) et qu'il avait alors promis à son maître Gouken de ne plus s'en servir.

Question mystère : Dans tous les opus de SF2, Ryu a cette même réplique : « You must defeat Sheng Long to stand a chance ». « Tu dois battre Sheng Long pour avoir une chance. » Qui est ce Sheng Long ?

**P**endant ce temps Ken, à la recherche de son ami, le trouve sur la plage après la destruction de l'île. Ryu, choqué par ce qu'a dit le maître de l'ancienne île, ne fait pas attention à son ami. Après de multiples tentatives

d'approches, l'américain décide d'attaquer pour l'obliger à parler, le combat voit la victoire facile de Ken, car Ryu était trop obsédé par les dires d'Akuma.

**K**en sermonne son ami et lui explique que la victoire ne compte pas, seules la bataille et la façon dont on se bat sont importantes, et pour l'aider à se souvenir de ça, il lui offre son bandeau. (Voilà pourquoi Ryu à un bandeau rouge.) Une autre version un peu plus logique stipule que lors d'un entraînement dans leur jeunesse Ken a offert à Ryu ce lien qui tenait ses cheveux, après avoir blessé Ryu.



## Ryu

La figure emblématique de la série, le personnage récurrent. Le héros puissant et sûr de lui. Entraîné par maître Gouken, il maîtrise parfaitement la technique de la boule de feu. Lors de la première finale, envahi par le Satsu no Hadô, il devient Evil Ryu. Il parcourt le monde à la recherche d'ennemis capables de le vaincre. C'est un héros solitaire.



Une jeune fille du nom de Sakura rêve de devenir une « Street Fighter » et prend exemple sur Ryu, qu'elle recherche et trouve. (Après ou en même temps que Ken. Dans le comic, Ken et Ryu affrontent ensemble l'immense Akuma). Son rêve se réalise: elle se bat avec le guerrier itinérant. Ryu se rappelle de ce que son ami lui a dit et décide de laisser la jeune fille gagner. Il a enfin compris que la victoire n'est pas essentielle et que seul le combat compte. Ryu décide donc d'emmener avec lui la jeune japonaise, lors de son tour du monde.

Pendant ce temps là. Charlie remonte la piste et découvre l'organisation Shadowloo, contrôlant la plupart des gouvernements et trafics, il découvre aussi que les hauts gradés sont corrompus, et décide donc de continuer son enquête sans l'aide de l'armée, mais seulement aidé de son ami de toujours Guile. (Que Charlie a, autrefois, sauvé lors d'une mission.) L'agent d'Interpol Chun-Li apprend que son père a disparu pendant ses recherches sur Shadowloo, et décide de poursuivre l'enquête. La dernière vision qu'elle garde de son père c'est son enlèvement effectué par Cammy. (Dans la version comic.) Elle retrouve le leader, Bison, avec lequel elle engage un combat. Dans son infinie bonté, Bison lui laisse la vie sauve et lui avoue avoir tué son père. Chun-Li ne pense plus qu'à se venger. Une ancienne élève de Bison, devenue cartomancienne, sent la menace de son ancien maître et décide de l'éliminer, la rencontre débouche sur une victoire de Rose qui n'a malheureusement pas pris le temps de s'assurer de la mort de son ancien maître.

Après son travail effectué à Métro city, Guy, -un ninja- s'intéresse à Shadowloo. Il parcourt le monde à la recherche de l'organisation et rencontre Rose qui est repartie sur les traces de son ancien maître. Il lui offre son aide, qu'elle décline. Il rencontre aussi son ancien compagnon de Métro city, Cody, qui est devenue un fugitif après les événements de Final Fight. (Le jeune homme se fit arrêter pour violence.) Le policier qui l'a arrêté est Eddie

un membre des forces de l'ordre corrompu de Mad Gear. (Organisation criminelle de la série.) Le ninja tente de ramener son ami et ancien héros sur la bonne voie. Cody lui dit qu'il n'aime que se battre et qu'il n'a jamais été un héros, seul le combat l'intéresse. Guy abandonne son ami avec la satisfaction de savoir que dans le fond Cody n'est pas mauvais : il ne se bat qu'avec de mauvaises personnes. Ancien membre de Mad Gear, Rolento cherche à créer une nation militaire puissante et se souvient d'un certain Cody qui pourrait l'aider, l'ayant trouvé, il remarque que ce n'est pas le type de personne qui lui faut pour son armée est abandonnée cette idée.

Sagat décide de quitter Shadowloo quelques temps pour aller s'entraîner. Il tombe sur Dan, le street fighter au kimono rose, qui cherche à venger son paternel, tué par Sagat. (Qui était énervé que celui-ci lui ait crevé l'œil, y'a de quoi.) Il engage le combat. Au travers de cet homme poussé par la vengeance, le thaïlandais reconnaît ses torts et se laisse vaincre pour que son adversaire oublie sa vengeance. Gen, qui est l'ancien maître de Chun Li (Comic inside, pour les puristes.) est atteint d'une maladie incurable, il décide donc de partir à la recherche des plus grands combattants du monde (dont Akuma) pour mourir comme un guerrier -au combat- et non terrassé par la maladie. Leur rencontre est retentissante, les deux guerriers usent de leurs coups les plus puissants, Shun Goku Satsu et Zan-ei, mais n'arrivent pas à se départager.





Akuma découvre la maladie du vieux maître et abandonne leur combat. Le vieux maître aidera ensuite Chun Li et Fei Long (Oui, allez savoir pourquoi il est là.) à poursuivre les agents de Shadowloo. Deux sportifs de haut niveau, Honda le sumo et Zangief le lutteur russe, poursuivent une

piste sur le dopage et s'associent. Après que Zangief fut vaincu par R.Mika lors d'un tournoi de catch.

**C**ammy, un membre de Shadowloo conçu pour être un hôte de M.Bison, (Son âme peut prendre possession d'un corps.) se fait attaquer par Vega sous l'ordre du chef de Shadowloo. Cet acte est motivé par l'apparition de sentiments chez Cammy et le nouveau choix d'hôte de Bison : Ryu. La jeune fille se défait de l'espagnol et tente de rallier à elle toute les autres « dolls ».

**P**endant ce temps, Bison trouve Ryu et le soumet à sa puissance. Ryu se laisse contrôler, pensant trouver la réponse à la question qu'il se pose depuis longtemps : quelle voie choisir ? Sakura, qui elle aussi cherchait le guerrier en compagnie de Ken, arrive quelques instants après et engage un combat contre Bison. Ryu, sous le contrôle de Bison vient en renfort. Sagat arrive aussi et remarque que Ryu est sous le contrôle de Bison et que, s'ils se battent, leur combat n'aurait plus aucun sens et sauve donc le Japonais après l'avoir vaincu. Les deux asiatiques n'en ont pas encore fini, ce sera pour une autre fois, mais surtout ça sera de façon loyale. Bison est forcé de fuir. Il retrouve Vega qui lui fait son rapport sur Cammy et lui demande de l'épargner car, amoureux des belles choses, il apprécie la jeune fille. La requête est rejetée. Dans sa déroute, Bison tombe aussi sur Cammy et ses amies Dolls, qui l'obligeront à fuir non sans douleur.

### Ken

Rival de toujours de Ryu, il fut entraîné en même temps que Ryu par maître Gouken, mais leur route finira par se séparer à la mort de celui-ci. Il repartira aux Etats Unis, afin de continuer son entraînement et de maîtriser à la perfection le Shoryuken. Après le tournoi Street Fighter II il épousera Elisa, sœur de la femme de Guile.



**C**ammy tente de transporter les Dolls au Psycho Drive pour leur permettre de se régénérer, elle finira inconsciente près de celui-ci. L'armée US, soucieuse du sort de Charlie, envoie Guile à sa recherche avec ordre de le ramener. Guile retrouve son compatriote accompagné de Chun-Li. Après une âpre discussion, le trio se forme et décide d'aller faire exploser la source de pouvoir de Bison : le Psycho Drive. (Probablement révélé par Birdie ou quelques gardes du coin.) Une fois la machine repérée et les charges placées



ils tentent de s'enfuir avant le décompte. (Ils utilisent des bombes à retardement, les manuelles c'est moins marquant.) Malheureusement Bison arrive et leur barre la route. Charlie décide de l'attaquer seul, permettant au deux autres de fuir. (Encore dans le comic, celui-ci est blessé mortellement, d'où ce choix.) L'américain ne fait pas le poids et ne parvient qu'à retenir son ennemi que jusqu'à l'explosion, l'entraînant dans sa mort. Mais inutilement car l'esprit de Bison prend possession du corps de Rose.

**P**ar contre, dans le comic c'est un peu différent, Guile aidé de Chun Li retrouve Charlie qui est sous l'emprise de Bison. Après un combat acharné, celui-ci retrouve ses esprits, mais c'est alors que Bison arrive pour éliminer son ancien agent. Chun Li et Guile s'interposent, mais ils ne font pas le poids. Au moment où Bison allait les achever, Charlie lance sur lui son Somersault-Justice qui coupe la falaise sur laquelle ils se trouvaient, faisant choir Bison ainsi que le pauvre Charlie qui s'est sacrifié pour ses amis. Vega trouve le corps inanimé de Cammy, et décide de la sauver, il la dépose devant l'ambassade d'Angleterre. Là aussi, dans le comic, l'histoire diffère puisque c'est Rose qui la sauve. Elle est recueillie par le colonel d'une équipe d'élite, les « Red Delta »,





**H**ais elle est malheureusement devenue amnésique. Elle n'a comme seule information, que son nom écrit sur une carte. Lors de ses multiples missions avec ses nouveaux amis, Cammy retrouvera peu à peu ses souvenirs, ainsi que les agents de Shadowloo. Elle fera aussi la connaissance de Chun-Li, contre qui s'engagera un combat à mort,

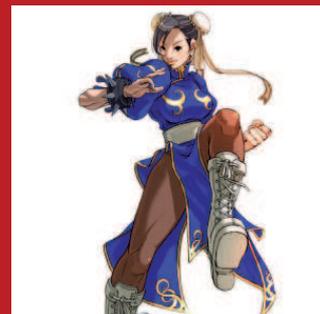
Chun-Li étant persuadée d'avoir retrouvé l'assassin de son père. Mais bien entendu, elles finiront amies. Un jour, alors qu'elle était en compagnie du colonel à la terrasse d'un café (Je vous vois venir, bande de pervers.) elle est enlevée par les dolls et leur chef. L'équipe Delta, vient la secourir ainsi que Chun-Li. C'est alors que Cammy découvre l'horreur perpétrée par le créateur de ces poupées sans vie, et surtout qu'elle fait la rencontre de Blanka, qu'elle connaissait déjà par le passé. (Donc il ne s'agit pas de Charlie transformé comme on a pu le voir dans cette horreur de film.) Gen et Akuma se sont finalement retrouvés pour leur dernier affrontement dont l'issue est encore inconnue, mais le résultat est certain : Gen mourra. (Que ce soit par la maladie ou par Akuma.)

**L**ors du tournoi, ont participé : Birdie, petite frappe sans prétention, Guy, ninja sortit tout droit de Metrocity (Et surtout de Final Fight.), Cody son ami devenu un détenu en fugue, Adon le champion du Muay Thaï, que Ryu a rossé peu avant devant son public et sous les yeux de Sakura. N'oublions pas Dan, le karatéka burlesque, calqué sur un personnage SNK, qui a leur tour on tcopié Ryu pour faire



### Chun Li

Seul figure féminine des premiers Street Fighter. Chun Li fait partie d'Interpol et tente de venger la mort de son père tué par Bison (Vega). Guerrière émérite, elle reste l'emblème du jeu auprès de Ryu. Femme de caractère, ses hanches sont devenues une légende



Ryo Original n'est ce pas ? De toute façon Capcom est le roi de l'autocopiage et de la facilité) Gen avant sa mort, Juli et Juni les dolls de Bison, Karin qui est une création extérieure au staff de Capcom mais qui a eu l'honneur d'être intégrée au jeu. Maki dont on ne sait pas grand-chose, Rolento l'ancien militaire (Lui aussi tiré de Final Fight.) Rose bien entendu, elle aussi avant sa mort. Sakura l'éternelle fan de Ryu. Et enfin Sodom, là encore voilà un personnage tiré de Final Fight.

### Round 3 : Street Fighter II

**S**hadowloo a créé un nouveau corps pour son chef, qui voit son pouvoir diminué après la destruction du Psycho drive. (C'est donc pour cela que Bison a l'air plus faible dans Street Fighter II.) Il décide d'organiser le second tournoi Street Fighter pour se venger. Parmi les participants on retrouve Guile qui vient venger son ami Charlie, Chun-Li, l'agent d'Interpol qui les avaient aidés par le passé, le guerrier itinérant Ryu (Sans Sakura, Normal, elle était en train de passer son BAC à cette époque.), son ami Ken, les deux sportifs Honda et Zangief, le prêtre hindou Dhalsim, Cammy qui est toujours amnésique et membre des Delta Red, T.Hawk qui vient venger sa tribu, Dee Jay, qui cherche un nouveau style de danse, et Fei Long qui cherche la gloire. Participent aussi les acolytes de Bison.

**U**oici maintenant le déroulement du tournoi selon l'histoire officielle véhiculée par Capcom. Ryu perd face à Ken, qui perdra un peu plus tard. Après cette défaite, Sagat abandonne, seul le combat face à Ryu l'intéressait, ce sera pour une prochaine fois. Cammy est rappelée par les Delta Red et ne s'intéresse plus à Bison. Seul le futur compte dorénavant. Zangief fait une magnifique prestation... qui ne sera pas suffisante pour empêcher l'effondrement du bloc soviétique. Même s'il devient ami avec l'ancien président Gorbatchev. Le choix se restreint et les seuls concurrents sérieux sont Guile et Chun-Li, mais l'assassin de Bison est connu, c'est Akuma qui le tuera à la fin du tournoi avec son « Shun Gokou Satsu ». (La raison pour laquelle il ne revient pas est que c'est une attaque visant l'esprit.

Après ce tournoi, Ken se mariera avec Eliza, et Ryu sera bien entendu son témoin. Guile en temps que beau frère de Ken sera bien entendu convié. Je vous passe la bagarre qu'il y a eu avec Vega et Balrog lors de son mariage. Inutile d'y revenir...

## Final Round : Street Fighter III

**Q**inq longues années ont passé depuis le dernier tournoi qui s'est soldé par la mort de Bison. Après ce tournoi la plupart des participants ont repris le cours de leur vie. Même si Ken et Ryu ont continué leur recherche d'un adversaire à leur taille, et que le karatéka au kimono rouge a pris sous son aile un jeune homme du nom de Sean. Bien que l'organisation Shadowloo ait été démantelée, une nouvelle organisation a vu le jour, dirigée par Gill, qui cherche grâce à un nouveau tournoi à regrouper les élus afin de créer un nouveau monde.

Beaucoup de nouvelles têtes font leur apparition. Les deux frères jumeaux, Yun et Yang, dont le grand père serait Gen. Je vous passe les menus détails. Le français Remy qui a une haine farouche contre les guerriers comme son père, qui les a abandonnés lui et sa sœur. Alex l'américain (Encore, oui.) qui vient rencontrer les meilleurs. (Félicie aussi.) Dudley l'aristocrate Anglais qui est un clone de Balrog, je parle dans sa technique de combat (De toute façon, tous les personnages de cet opus sont plus ou moins des clones des anciens personnages, en manque d'inspiration Capcom ?) Vient ensuite la femme qui venait de la savane, Elena. Hugo le géant allemand, qui est le personnage préféré du champion de Street Fighter. Ibuki, le ninja qui vient récupérer le dossier secret que Gill (Dit l'homme au string, trop serré). a dérobé. Makoto qui vient redorer le blason du dojo de son père et devinez quoi, vient bien sûr défier le grand Ryu. Necro, une victime du projet G de Gill, et qui vient gagner sa liberté. Oro, qui vient faire joli, il n'a pas vraiment de motivation en fait, sauf comme d'habitude plus ou moins chercher les meilleurs, et comme d'habitude vient affronter Ryu

### Akuma

Elève du maître GōTestu, il est le frère de Gouken mais aussi son assassin, et Ryu n'aura de cesse de le poursuivre pour venger ce crime. Akuma maîtrise le Satsu no Hadō, qui prend sa force dans sa haine. Il croit voir en Ryu son rival mais aussi son successeur ayant succombé à son côté obscur (mais il n'est pas son père). Il a assassiné Bison à la fin du second tournoi et prend donc la place de gros boss final, avant de laisser en quelque sorte sa place à Gill dans le troisième tournoi.



### Bison

**Chef de l'organisation Shadowloo, Bison tente d'assouvir son pouvoir sur le monde. Dans la série des Alpha il n'aura cessé d'augmenter sa puissance grâce au Psycho Drive. Laisse pour mort dans le troisième épisode, il revient dans le second tournoi, où il sera tué par plus fort que lui, Akuma, le nouvel ennemi de la série, avant l'arrivée du troisième tournoi.**



(Et Ken alors ?) Il y aussi Q le robot, rien de plus à dire. Twelve, l'expérience réussie du projet G. Et enfin Urien, président de l'organisation et frère de Gill, mais aussi adepte du string (moule paquet, Période YMCA chez Capcom ?)

**C**omme pour la saga Alpha (ou Zero) il existe plusieurs tournois plus ou moins différents mais portant le même nom : Street Fighter III. Seul change le suffixe, Double Impact, Third Strike ou encore SFIII tout simple. Ils ne font rien de simple chez Capcom

**L**ors de ce tournoi, Ryu a rencontré Hugo qu'il a terrassé avant de perdre face à Oro, qui lui a ensuite proposé de devenir son élève, et vu son ending on peut supposer que Ryu a accepté. De même pour Sean qui a perdu face à Ken. Finalement, c'est donc Alex qui aurait remporté le tournoi. Ibuki aurait récupéré ses documents, Necro aurait été capturé, mais son amie Effie l'aurait sauvé. Remy aurait enfin compris la vérité, Makoto aurait repris le dojo de son père et enfin Chun-Li mange des sushis. Mais comme pour le précédent tournoi, Akuma est arrivé et a tué Gill grâce à son « Shungokusatsu », après sa transformation en Shin Akuma. Mais la grande différence c'est que Gill aurait survécu en appliquant la technique de résurrection sur lui-même. C'est ce que laisse supposer l'ending d'Urien où il est dit que l'empereur réincarné serait son frère.

**Q**ous l'aurez compris, l'historique des Street Fighter est un énorme puzzle sur lequel il manque énormément de morceaux et surtout où plusieurs puzzles ont été mélangés, créant ainsi plusieurs versions d'un même fait. Vous aurez aussi remarqué qu'il n'est nulle part fait mention des épisodes EX en 3D, ces derniers ne s'inscrivant dans aucune continuité, si ce n'est entre les épisodes Alpha et le II, mais cela n'ajoute rien à l'histoire, et surtout aucune informations ne circule dessus. À ce jour aucun autre tournoi n'a été annoncé. Laisant en suspens l'intrigue de Street Fighter et ses fans sur leur faim.

# DONKEY KONG

**D**onkey Kong est une légende, celui par qui tous les big boss ont commencé à nous gâcher la vie. Si Donkey Kong n'est pas le premier grand ennemi créé dans le domaine des jeux vidéo, il n'en est pas loin. En tout cas il s'agit bien du premier ennemi du célèbre moustachu : Mario. Apparu pour la première fois en 1981 dans le jeu qui porte

son nom, dans lequel il enlevait la gentille Pauline afin de mettre en rogne le beau Mario, alors charpentier de son état, et nommé à ce moment là « Jumpman ». Une suite verra le jour, et cette fois-ci c'est le gorille qui sera captif, et ce sera à son cher fils de délivrer son papounet. Puis un troisième épisode apparaîtra. La trilogie se verra adaptée sur Game & Watch avec succès. Pour Donkey Kong, c'est la consécration. Il est devenu une star dans le milieu des jeux vidéo. Puis arrive Super Mario Bros, où Donkey Kong sera gentiment remplacé par un tout nouvel ennemi : Bowser. Et là commence une traversée du désert. Bien que les jeux aient été réédités sur NES, sa popularité d'antan ne remonte pas. Puis en 1992, lorsque Nintendo lance Super Mario Kart, on voit réapparaître non pas Donkey Kong, mais DK Jr., qui est l'un des meilleurs personnages du jeu. Mais au niveau Design, le gros gorille affublé d'un J le tout sur un pas très esthétique marcel blanc, ne relance que peu la carrière du gorille.



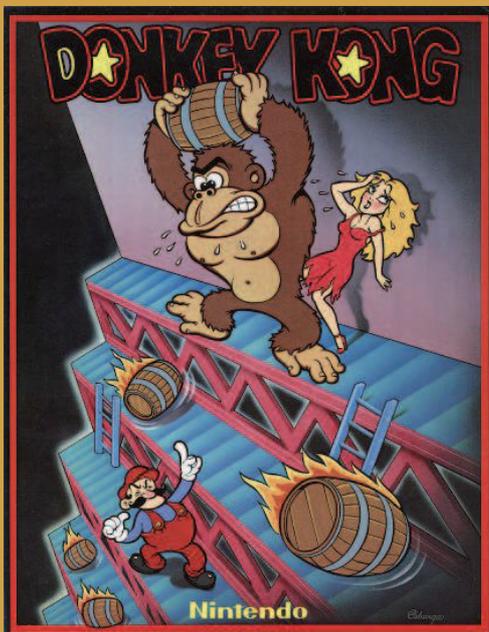
Puis le studio Rare arrive et va changer le destin tragique de Donkey Kong en lui offrant le superbe Donkey Kong Country. Finis les rôles de méchant, le voici au poste de héros accompagné de son fidèle ami Diddy Kong, combattant l'horrible King K. Rool qui a eu l'audace de voler sa réserve de bananes. Le jeu connaîtra un immense succès, surtout en dehors du Japon. Deux suites verront le jour mais cette fois-ci le gorille n'en sera plus le héros mais la victime d'un rapt exécuté par les Kremlings. La trilogie aura grandement relancé la carrière de Donkey Kong, qui dès lors, aura sa place sur le nouveau Mario Kart prévu sur Nintendo 64. Puis un nouvel épisode avec pour héros le gorille et sa famille verra le jour sur la même console, appelé naturellement Donkey Kong 64. Diddy aura droit à son ersatz de Mario Kart mais étrangement, Donkey Kong ne figure pas au casting. Pendant ce temps là, le Game Boy accueillait la conversion des trois épisodes Super Nintendo.

Donkey Kong s'essouffait quelque peu, les ventes de Donkey Kong n'ayant pas été si concluante, le plus vieil ennemi de Mario ne verra pas d'autres épisodes à son effigie sur la Nintendo 64. Il fera partie de la distribution des Mario Party, de Smash Bros, et de Mario Tennis.

Dès lors, Donkey Kong a du mal à survivre sans la présence de sa Némésis. Puis arrive la nouvelle console portable de Nintendo : Le Game Boy Advance, sur laquelle seront réédités les trois épisodes Super NES qui ne connaîtront pas le même succès que les Mario Advance, et surtout sur laquelle sera édité le très bon Mario VS Donkey Kong, véritable

hymne aux épisodes arcade d'antan, bien que l'intérêt et la durée de vie aient été remis au goût du jour. Donkey Kong reprend donc sa place de grand méchant. Le Game Cube sort et Nintendo a la brillante idée de ressortir de son carton notre vieil ami. Mais pour cette fois, il ne s'agira plus d'un jeu de plate forme, mais d'un concept unique qui ne pouvait que seoir à notre gorille à la cravate rouge. Un jeu qui se joue avec deux kongas et sur lequel il faut suivre le rythme endiablé avec ses petites mains. Un rythm'n game des plus plaisants et jouissif à plusieurs. Une suite verra le jour, ainsi qu'un troisième épisode qui ne sortira jamais du Japon. Donkey Kong Jungle Beat autre jeu utilisant ce concept est un jeu de course mais qui est une véritable sinécure pour nos menottes.

Donkey Kong revient toujours à ses premières amours son combat contre Mario. Malgré quelques grands succès, surtout lors de la période Super Nintendo, Donkey Kong a connu pas mal de déconvenues, et cela sur quasiment tout les supports sur lesquels il a été présent. Malgré tout ceci Donkey Kong reste une grande figure de la firme Nintendo.





## MAIS QUI EST DONKEY KONG



**P**remier ennemi de Mario dans le jeu éponyme, Donkey Kong possède une histoire assez complexe, une série de controverses dues à ses différents pères.

Je devine votre regard à la lecture de cette dernière phrase, je m'en vais vous expliquer l'origine de celle-ci.

En 1981, Miyamoto crée le personnage de Donkey Kong, un gorille vindicatif qui prend ses marques dans le classique du cinéma « King Kong ». Comme son homologue, son seul but est de kidnapper la fiancée du héros : Mario. Puis face aux succès de la borne, une suite sera éditée par Nintendo, et c'est là que les ennuis commencent, car Miyamoto introduit alors le personnage de D.K. Jr., le fils légitime de Donkey Kong, qui tente de libérer son père de la cage dans laquelle Mario l'a enfermé.

Puis Donkey Kong connaît alors une longue traversée du désert, délaissé par la firme et surtout remplacé par un nouvel ennemi : Bowser. Mais c'est sans compter sur la nouvelle console de Nintendo, la Super NES, sur laquelle sort le très célèbre Mario Kart. Et là, surprise, on retrouve le jeune D.K. Jr, affublé de son marcel blanc. Il est resté tel qu'il l'était dans le dernier épisode de Donkey Kong. C'est donc le retour frileux du gorille, ou plutôt de son fils. Mais il tombera de nouveau dans l'oubli, n'étant pas le personnage préféré des joueurs. Puis la société Rare décide de se lancer dans un nouveau style de jeu, un jeu vidéo fait à partir d'images de synthèse, une première dans le milieu ou presque. Et c'est alors qu'ils ont l'idée de demander la permission à Nintendo d'utiliser un personnage, notre fameux Donkey Kong. C'est d'ailleurs plus ou moins à partir de ce moment là que son nom apparaîtra en entier. C'est donc un retour fracassant pour Donkey Kong, laissant derrière lui son fils comme simple figurant de l'épisode Mario Kart.

Nouveau jeu, nouveau style. Donkey Kong subit une nouvelle jeunesse et, pour l'occasion, s'habille d'une jolie cravate rouge. (Les initiales dessus apparaîtront plus tard.) Et c'est à partir de ce premier épisode de Donkey Kong Country qu'apparaîtra Diddy Kong, qui a été, selon les différentes versions, le fils (Donc D.K. Jr., quand même !), le frère, le cousin, et l'ami. Nous pouvons déjà éliminer la piste du frère car Donkey est un gorille alors que Diddy est un chimpanzé, preuve qu'ils ne peuvent être frères (ou alors de lait). Son fils, c'est peu probable, car dans ce cas qui sera la mère ? Candy intéresse Donkey (On peut s'en apercevoir dans DKC.), prouvant ainsi qu'il n'est pas marié, encore une piste d'éliminée. La piste du cousin rejoint celle du frère et est donc éliminée, il ne reste plus que celle de l'ami. Et la notice de ce premier épisode nous le confirme. Voilà un mystère de résolu.

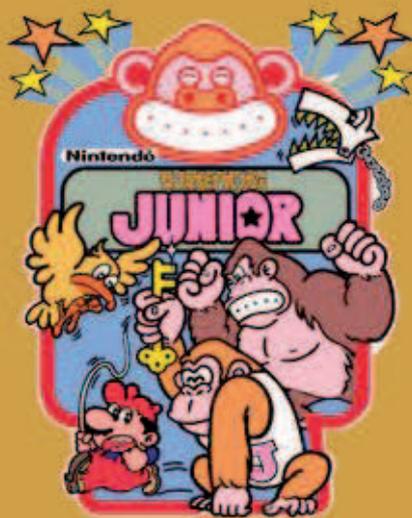
Mais cette même notice nous apprend une seconde chose très importante : le personnage de Cranky Kong, le vieillard n'est autre que le grand père de Donkey Kong, soit le héros des tout premiers Donkey Kong sur arcade. Et voilà notre second mystère résolu.

Cranky Kong est donc Donkey Kong premier du nom, qui a eu un fils, D.K. Jr., que l'on a pu voir dans deux épisodes de Donkey Kong, et dans Mario Kart, qui a eu à son tour un fils Donkey Kong, version Donkey Kong Country. Rare a donc fait vieillir ses héros, créant ainsi toute une génération de Kong, Cranky aurait donc caché son vrai nom, ou alors le nom de famille ne sera pas simplement Kong mais Donkey Kong, mais ceci n'est qu'un détail.

Une fois cela bien à l'esprit trois questions nous submergent : pourquoi Mario n'a-t-il pas vieilli comme son ennemi Cranky ? Qu'est devenu le père de Donkey Kong, D.K. Jr. ? Et enfin qui est la mère de D.K. Jr. (Là on a une piste.) mais surtout la mère de Donkey Kong ?

La polémique n'est donc pas terminée. Pour la mère de D.K. Jr. on peut facilement supposer qu'il s'agit de la grand-mère qui vous permet de sauvegarder vos parties dans le second épisode. Par contre pour la mère de Donkey Kong, aucune piste n'est indiquée et aucune supposition n'est possible. La seule chose que nous pouvons avancer c'est que les deux parents de Donkey Kong sont portés disparus, sont-ils donc partis ensemble ? Peut être qu'un futur épisode de Donkey Kong nous révélera le passé du gorille à la cravate.

La passation de la licence d'une firme à l'autre a donc créé des discordances de continuité, comme c'est le cas avec l'âge de Mario, mais qui sait peut être qu'au royaume champignon on ne vieillit jamais pourrait-on penser, et c'est faux comme peuvent nous l'apprendre les épisodes de Yoshi's island et Mario et Luigi « les frères du temps ». Rare a donc du créer une continuité fantaisiste afin d'étayer son œuvre au détriment de l'histoire, c'est dommage, mais le mystère Donkey Kong est en partie résolu, en attendant une nouvelle aventure qui nous en apprendra plus sur la vie du gorille le plus célèbre des jeux vidéo.



## Les chevaliers du zodiaque

Qui ne se souvient pas de Bernard Minet beuglant sur un joli clip bien kitsch, avec pour images de fond, nos si célèbres héros. Les chevaliers du zodiaque, version dessin animé, est une adaptation du manga de Masami Kurumada, créé en 1988, mais appelé au Japon Saint Seiya. C'est l'histoire de cinq jeunes garçons orphelins qui deviennent les élus de la déesse Athéna, en devenant les chevaliers du zodiaque et héritant surtout des fameuses armures de bronze. Au dessus de ces chevaliers de bronze, qui représentent les constellations, se trouvent les chevaliers d'argent (oh ?) et enfin les chevaliers d'or, qui sont au nombre de douze et qui sont surtout les vrais chevaliers du zodiaque (allez donc comprendre le titre du D.A.). Le grand Pope qui est en fait un usurpateur, en veut à mort à la déesse Athéna, et décide donc de tuer cette dernière à l'aide d'une flèche d'or. Les chevaliers (de bronze) devront donc traverser les douze maisons du zodiaque et combattre leurs propriétaires (en fait ils ne combattront que neuf chevaliers sur les douze). Voilà en gros le scénario de la première partie, viendront ensuite la saga Asgard, qui les confrontera aux dieux nordiques, et enfin Poséidon qui les obligera à affronter le dieu des mers. Dans le manga la saga Asgard n'existe pas, par contre la dernière bataille des chevaliers, contre Hadès le dieu des enfers n'a jamais été portée à l'écran, par le biais de la série animée, mais il y a peu dans une série d'O.V.A. (Original Video Animation. Moyens métrages sortant directement en vidéo pour le commerce.)

# SAINT SEIYA



Les chevaliers du zodiaque ce sont des combats titanesques à couper le souffle, des pouvoirs cosmiques et peu crédibles, des poses ridicules, un doublage assez mauvais en France, comme la quasi-totalité des séries animées japonaises, un Shun qui passe pour une pédale, des héros qui ressuscitent à chaque épisode, une humaine déifiée qui ne veut jamais mourir, mais surtout il s'agit de notre jeunesse, de nos mercredis matins passés devant notre chocolat chaud, et surtout dévorant ces épisodes présentés dans l'émission : le club Dorothée. (Le mot club, ayant depuis perdu beaucoup de sa superbe.)

La série a connu un franc succès en France, il suffit de demander à un jeune entre vingt et trente ans, si il connaît les chevaliers du zodiaque, il y a beaucoup de chances pour qu'il vous réponde par l'affirmative. Mais étrangement les chevaliers du zodiaque n'ont pas joui du même merchandising que Dragon Ball Z. Alors qu'à cette époque DBZ était partout, cartes, tee shirt,

magazines, O.V.A en masse et j'en passe, CDZ ne proposait que des armures sous forme de figurines (très recherchées par les collectionneurs). Prouvant que la série avait ses fans mais sûrement en moins grand nombre que ceux de DBZ.

Mais derrière tous ces aspects négatifs et commerciaux, se cachait une série aux influences hautement mythologiques et spirituels. Kurumada a su mélanger différents éléments qui, pourtant, pouvaient paraître assez contradictoires, de jeunes héros, des armures, de la mythologie, pour en faire une série, qui tient debout, tout comme le modèle de ses armures qui sont réalistes. Chaque personnage possède son histoire personnelle, qui viendra au fil des épisodes étayer l'intrigue principale. Même si certains aspects sont abusés et surtout surréalistes.

Les chevaliers du zodiaque est donc une série qui sent bon les années 80-90, une série abusée (et oui j'ose le dire) avec des doublages assez merdiques, une animation économique et des coups au nom parfois bien drôle mais qui est toujours aussi jouissive à regarder, et je dirai même qui esthétiquement résiste au temps. Le message véhiculé par la série est toujours aussi positif et ça, y'a pas à dire, c'est quand même bien.





# Cartmodding

Autant être honnête un tuto complet sur le cartmodding avec l'aide du site Fujiland était prévu, mais le numéro de Retro Player que vous tenez entre les mains ayant mis énormément de temps à sortir, malheureusement le site Fujiland a cessé d'exister entre temps, ce qui fait qu'aujourd'hui je vous propose ces quelques notions de cartmodding mais sans le tuto qui l'accompagnait.

## Chapitre 1 : Lexique

Rom : Il s'agit en fait du programme du jeu. Il en existe de trois sortes.

- Les LoRoms : Ce sont les plus petites, composées de 32 pattes, elles ne peuvent contenir que 1 Mo maximum de données. De plus elles sont composées de plusieurs banks de données de 8000 octets chacune.
- Les HiRoms : Quasiment identiques aux LoRoms, elles possèdent 32 pattes lorsqu'il s'agit d'un modèle de 1 Mo et 36 pattes pour celles de 4 Mo. Contrairement aux LoRoms, elles sont composées de banks de 10 000 octets chacune.
- Puis enfin les roms « Fast » et « Slow », qui se différencient par la vitesse à laquelle elles transmettent l'information à la console, 200ms ou 120 ms, ceci est important à prendre en compte dans le choix de l'eprom qui devra correspondre à celle-ci.

Les décodeurs : Ils servent à interroger la bonne rom en fonction des besoins de la console. Là encore, plusieurs modèles existent mais cela ne nous sera pas très utile de le savoir.

SRAM : Mémoire ou sauvegarde de la cartouche, certaines serviraient aussi de mémoire vive.

CIC : Sert à renseigner la console sur le zonage du jeu. C'est en gros notre plus grand ennemi. Les jeux PAL sont équipés pour la plupart du D413, quant aux jeux NTSC c'est le modèle D411, même si certains jeux ont leur protection territoriale ajoutée au chip additionnel.

PCB : Le circuit imprimé de la cartouche, les cartouches Super Nintendo commencent toujours par le numéro de série suivant : SHVC, suivi de lettres et de chiffres de couleurs qui ont chacun leurs spécificités.

## Chapitre 2 : Les différentes cartouches.

Avant de commencer toute modification, il est bon de savoir qu'il existe plusieurs cartouches différentes.

1. Les cartouches simples. (avec peu de ressources graphiques) Il s'agit du modèle le plus simple avec seulement 2 chips : la rom et le CIC (photo 1)

2. Les cartouches avec plusieurs roms (avec graphismes plus poussés)

Le PCB possède donc dans ce cas deux roms. On trouve aussi en plus des deux roms et du CIC, souvent un MAD, ce chip sert à interroger la bonne rom lorsque vous jouez. (photo 2)

Celles-ci sont donc équipées d'une SRAM, et surtout d'une pile de sauvegarde (comme une vraie pile) qui finit par s'user. La RAM conservant l'information. Ensuite la taille de la mémoire varie selon le jeu.

4. La cartouche boostée

Les capacités de la Super Nintendo étant parfois insuffisantes, c'est donc pour compenser que sont apparues ces cartouches. De bonne heure avec par exemple Pilotwings. Ces cartouches présentent souvent un chip supplémentaire empêchant la console de ramer.

Certaines cartouches présentent deux connecteurs supplémentaires, une pour l'alimentation de la cartouche qui consomme un peu plus que d'ordinaire, et la seconde pour une meilleure connexion à l'hardware de la console, comme c'est le cas avec la puce Super FX.

La pin supplémentaire sur les cartouches dotées de certains chips additionnels servent au transfert des données spécifiques au chip additionnel

**Bonjour. Existe-il un logiciel pour gérer ses roms sous MAME ?**

Avec MAME en lui-même, il y a déjà de quoi faire, cependant si cela ne te suffit pas, tu peux utiliser le logiciel ClrMAME Pro.



**Je voudrais savoir quels pays passaient sous la norme PAL ?**

Les pays d'Europe (l'Angleterre aussi) les pays d'Asie sauf le Japon bien entendu, ainsi que la Chine et la Corée qui sont considérées comme du NTSC. L'Australie, l'Amérique sauf les Etats-Unis et le Canada qui eux sont NTSC bien entendu. Par contre à Hong Kong (Qui a longtemps été une colonie britannique.) ils seraient aussi PAL. (Qui a dit « surtout jaune » ? C'est petit !) Après ils existent plusieurs zones de PAL. PAL B/G, PAL I, PAL D/K, PAL M, PAL N. (NDS.X : La France est longtemps restée sur le format SECAM.)

**Bonjour. Petite question : Qu'est-ce que cet objet ?**

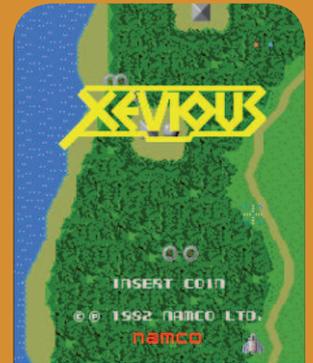
C'est simple c'est un DoctorV64 qui sert à copier les jeux sur cartouche de la Nintendo64. Pour pouvoir l'utiliser il faut avoir une cartouche vierge.



**Salut, je voudrais savoir ce que vaut Xevious ?**

Xevious est considéré par beaucoup comme le père des shoots modernes. Malgré cela le jeu a mal vieilli, et tu n'auras aucun mal à trouver d'autres jeux plus intéressants, même si celui-ci apportait pas mal de nouveautés, comme les cibles au sol et dans les airs en même temps, la couleur du vaisseau qui se veut plus réaliste, et j'en passe. Si tu veux tout de même tenter l'expérience, sache qu'un épisode 3D

comportant les anciens épisodes est sorti sur PlayStation, une bonne manière de découvrir la saga dans son ensemble.



**Quelle différence existe-t-il entre les différents adaptateurs cartouche pour Super Nintendo, et surtout lequel est le meilleur ?**

Vaste question que celle-ci. On raconte qu'un adaptateur différent sortait pour chaque nouveau Dragon Ball, mais rien n'a été vérifié. La grosse différence provient de leur année de sortie qui adaptait donc les jeux plus récents, beaucoup disent que le meilleur est le AD29 Upgrade Version, mais sache qu'il ne fait pas passer tous les jeux malgré tout. Par exemple DBZ Hyper Dimension ne passe que si Street Fighter Alpha 2 en PAL (aïe le prix) est le jeu servant de base, car celui-ci possède la même puce graphique. Pourtant DBZ Hyper Dimension = SA-1, SFA2 = S-DD1. De plus, si le chip SA-1 permet d'accélérer les transferts de données, le chip S-DD1 contient un algorithme de compression permettant de décompresser les données graphiques du jeu. Elles sont donc complètement incompatibles. De même pour Kirby qui ne passe avec aucun adaptateur. Rien n'est parfait, le mieux reste tout de même le switchage de ta console. Ou investir dans un Action Replay MK3, meilleur adaptateur pour une console non switchée. Sinon il reste l'émulation.





### Jurassic Park Super Nintendo

Passer les niveaux

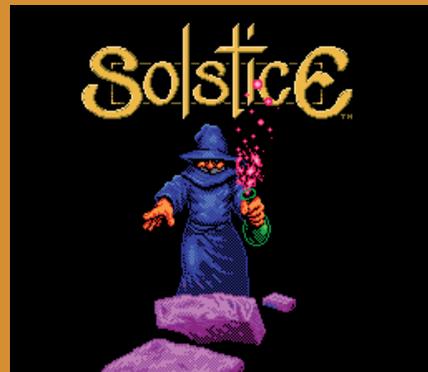
Appuyez sur Bas, Droite et Gauche à l'écran titre jusqu'à l'explosion puis mettez le jeu en pause et appuyez sur Select pour passer au niveau suivant.



### Solstice NES

Vies infinies

Appuyez sur Select pendant le jeu pour aller dans le sous-menu et faites B, Start 2 fois, B 2 fois, Start 2 fois, B 2 fois, Start 3 fois, B, Start, B 3 fois, Start 3 fois, B, Start, B, Start 2 fois, B, Start 2 fois, B 2 fois, Start, B, Start. L'écran clignotera et vous aurez des vies infinies.



### Flash Arrow Megadrive

Invincibilité



Entrez dans le menu des options, changez la sélection «Arrow Flash» depuis «Stock» vers «Charge», et sortez de l'écran des options. Attendez que le mode démonstration commence. Appuyez ensuite sur Start jusqu'à ce que le jeu débute. Pendant le jeu, maintenez C pendant approximativement 5 secondes pour 10 minutes d'invincibilité.



### Pokémon jaune Game Boy



Tous les badges  
01FF5AD3

Argent infini  
01994BD3  
01994CD3  
01994DD3

Trouver Mew  
01642BD1  
0115DCCF

Attrapper Mew niveau 190  
0115DCCF  
01BE2BD1

Note : il redescendra niveau 100 après un combat.

Safari Balls infinies  
01644BDA

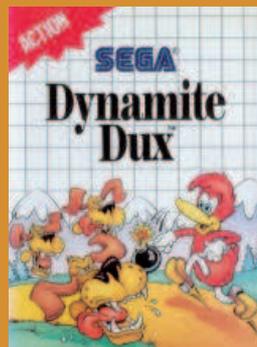
Codes Action Replay  
Pikachu surfeur

013977D1  
013978D1  
013979D1  
01397AD1



### Dynamite Dux Master System

Essayez de mémoriser les positions de chaque barrière. Avant qu'elles n'apparaissent à l'écran, dirigez vous vers le haut de celui-ci pour faire apparaître la prochaine barrière en bas, et vice versa. De cette manière, vous pourrez découvrir une partie encore non explorée du jeu, de façon bien plus rapide.



Au début du troisième niveau il y a un escalier bien difficile à remarquer. Montez-le et vous aurez un coffre contenant 10 000 points!

Faites haut, bas, gauche et droite pour avoir un Select Round.

Pour pouvoir placer vos barrières de raccourcis, il suffit d'arriver devant elles en étant en bas de l'écran. Celle-ci apparaîtra automatiquement au passage du haut et cela est réciproque pour l'autre.

# Equinox

**E**on ancêtre, Solstice, bon vieux jeu NES est riche de 252 salles du tonnerre où votre réflexion est aussi mise à rude épreuve que l'est votre aisance au paddle. Equinox est-il le digne successeur d'un hit en puissance ? Autant ne pas faire durer ce faux suspens plus longtemps, oui et unanimement oui ! Si certains ont critiqué Solstice par sa difficulté

due au fait qu'on ne disposait pas d'autres armes hormis une magie pour le moins limitée, rangez au placard cet argument de pacotille car dans Equinox on commence dépourvu de toute arme et magie, on récupère ces dernières au nombre d'une par palais et si le premier se finit sans trop de peine en moins d'un quart d'heure vous n'en ferez pas de même avec le huitième et dernier car il ne comporte non plus 16 mais 107 salles différentes ! Rien que ce nombre garantit une durée de vie assez conséquente pour tout joueur, même le plus expérimenté. A ceux qui sont devenus verts de rage lorsqu'ils perdaient leur dernière vie à Solstice alors qu'ils venaient de cravacher dur pour réunir les trois premières clés et cinq des six morceaux constituant le sceptre de Demnos (faire plus 90% du jeu pour ce qui n'auraient pas compris), vous n'aurez plus la joie de ressembler à Hulk ou au géant vert, car Equinox dispose d'un système de sauvegarde, non pas de mots de passe, mais bien de quatre fichiers de sauvegarde. Alors qu'attendez-vous pour vous jeter dans l'aventure ?... Mais comment Shadax a-t-il pu être capturé ?



## Conseils divers pour tout le monde

Ne consultez pas cette soluce sans arrêt sous peine de rabaisser l'intérêt de la quête mais faites plutôt vos propres plans ! Pour ceux qui auraient des problèmes de lecture, quand dans un palais on appuie sur Select en plus de pouvoir changer d'arme, de magie ou de consulter son nombre de clé ou de Token ; le numéro du palais et de la salle sont indiqués dans le coin en haut à gauche et le plus souvent les salles qui ont une numérotation qui se suit se situent dans le même secteur ça peut aider quand on cherche une salle en particulier.

- \*Une pomme/potion verte redonne 2 points de vie/magie
- \*Une pomme/potion bleue redonne 4 points de vie/magie
- \*Une pomme/potion rouge redonne 6 points de vie/magie
- \*Une pomme/potion blanche redonne tous vos points de vie/magie

Si dans une salle vous voyez un quelconque objet (Token, clé, pomme ou potion magique) et un quelconque ennemi il se peut que le(s) ennemi(s) une fois battu vous laisse aussi un des objets précédemment cités si vous tuez le dernier ou l'ennemi après avoir pris le(s) objet(s).

Après avoir récupéré une nouvelle arme partez à la chasse au troll, il devrait alors clignoter sinon c'est que vous n'êtes pas en possession d'une nouvelle lame. Défoncez-lui la tronche pour faire croître ainsi votre niveau de vie.



Si dans un salle vous prenez une clé ou un Token et que vous mourrez avant de ressortir de cette dernière vous devrez aller le(s) rechercher.

Si vous tuez tous les ennemis d'une salle sans prendre un objet divers puis que vous revenez dans cette dernière tous les ennemis auront ressuscité.

Si vous êtes à la déche en vie ou en magie sortez combattre un troll pour regagner des points de vie ou une chauve-souris pour regagner des points de magie.

Chaque fois que vous sortez d'un palais vous sauvegardez votre partie et le nombre de vos points de vie et de magie seront aussi sauvegardés.

Les croix au sol au niveau du monde extérieur vous permettent de vous téléporter vers une autre croix en jouant de la harpe dessus ; selon le nombre de cordes en votre possession votre destination pourra changer. Si vous arrivez en plein milieu de l'océan rejouez de la harpe pour retourner à votre point de départ et dans ces moments évitez de sauter sous peine de rester bloqué. Sinon rentrez et ressortez rapidement dans le palais le plus proche de la croix que vous désirez utiliser, ça peut aider parfois.

Des passages secret sont dissimulés dans certains murs donc si vous êtes bloqué, longez ces derniers on ne sait jamais ce qu'on peut trouver ! En général les passages secrets sont disposés de façon logique dans la continuité des éléments environnants.

La 3D isométrique est souvent source d'erreur dans la trajectoire générale des sauts mais surtout de votre vision des choses !

Quand vous posez le pied sur un bloc invisible ce dernier devient visible mais parfois c'est l'inverse !

Certains blocs s'élèveront si vous restez dessus assez longtemps. A l'inverse d'autres exploseront dès que vous y poserez le pied.

Tous les blocs mobiles n'ont pas le même temps de réaction, dans ce cas patience et persévérance sont de mise. Certains blocs agissent comme des tapis roulants, soyez vigilant !

## Tips et astuces

En jouant avec l'angle de caméra (boutons L et R) durant un saut on peut changer sa trajectoire (sur le monde extérieur) ainsi on peut aller au quatrième palais sans même avoir fait le troisième !

L'astuce suivante est plus un bug qu'une astuce mais elle a le mérite de fonctionner assez bien dans des cas que l'on croyait désespérés. Dans les salles de boss vous pouvez ne pas mourir en poussant les murs près des coins. Par exemple contre Pincha (le boss d'Atlena), placez vous tout en bas du mur le plus à droite et poussez le mur du bas vers le bas, Pincha pourra alors vous traverser sans vous tuer ! Il m'est même arrivé d'être sous Dollop et de ne pas mourir simplement parce que je poussais un mur près d'un coin !!! Aussi l'amplitude de ce tip est très variable, mais il s'avère très utile dans maintes situations critiques.

Vie et magie infinie seront à votre disposition si vous faites la manipulation suivante une fois le titre du jeu découvert : L, R, L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L et R. Si le code a bien été entré alors la partie bleue contenant les droits du jeu devrait devenir verte.

## Galadonia

Le premier palais sera le plus simple de tous, logique !

Il vous propose une légère mise en jambe ludique et pas prise de tête.

Ordre des entrées conseillé : 0E puis 0B et enfin 04



00 : Voici la première magie du jeu «Heal» qui comme son nom l'indique vous permet de reprendre des points de vie (un point de vie par point de magie consommé).

01 : Venez ici une fois en possession des douze Token pour combattre Bonehead. Il faudra le toucher à 10 reprises avec

vos Knives pour l'anéantir.

02 : On fait un sprint avant de faire le ménage si l'on veut rester en vie.

03 : Trois Token gardés par deux minables.

04 : Entrée/sortie. Tuez les quatre fantômes pour libérer l'accès vers la salle 00.

05 : Il y a un Token et une pomme verte de part et d'autre des pics.

06 : Tuez les fantômes avant d'aller prendre le Token.

07 : Pour ne pas rester sans défense prenez donc ce Knife, puis si vous désirez augmenter votre barre de vie allez donc casser du troll à l'extérieur. Quatre coups de Knife auront raison de lui.

08 : Les quatre Token les plus faciles du jeu (profitez-en !)

09 : Un Token mais assez facile à prendre.

0A : Un Token et une pomme verte vous attendent en compagnie de quatre fantômes.

0B : Entrée/sortie (trois ennemis pas de quoi avoir peur)

0C : La seule clé blanche de ce donjon permet d'ouvrir la porte en 04, une fois cette dernière en votre possession tuez les quatre fantômes pour avoir une belle pomme verte.

0D : Quatre potions vertes gardées par un pauvre fantôme.

0E : Entrée/sortie

0F : Il y a une pomme verte de part et d'autre des pics.

## Tori



Toujours pour une bonne mise en jambe ce palais offre un vice qui n'est pas toujours du goût de tout le monde. Il y a trois portes blanches mais le donjon ne contient que deux clés blanches !

Alors vous avez de fortes chances de refaire le tour du palais rien que pour une porte, car malgré cette subtilité vous pourrez tout de même visiter l'intégralité de cette caverne.

Entrée conseillée pour démarrer : 18 (nord-est de la zone)

- 00 : Tuez le «méchant-pas-beau» pour faire grimper votre score.  
 01 : Tuez le «méchant-pas-beau», il vous laissera une sublime pomme blanche.  
 02 : Ce Token sera à vous dès que les cinq fantômes reposeront en paix.  
 03 : Ce Token sera à vous dès que les deux fantômes reposeront en paix.  
 04 : Entrée/sorie. Tuez le «méchant-pas-beau» pour vous enrichir d'un Token supplémentaire.  
 05 : Une clé verte vous sera offerte une fois les «méchants-pas-beaux» morts.  
 06 : Ce serait bête de perdre une voire plusieurs vies dans une salle aussi simple, non ?  
 07 : Entrée/sorie. Poussez le bloc central car il est mobile.  
 08 : Une clé verte vous sera offerte une fois les fantômes morts.  
 09 : En l'air les «portes» peuvent faire illusion, ne vous laissez pas piéger.  
 0A : Une fois de plus l'ennemi vous procure un Token si vous l'achevez. La sortie du haut cachée derrière les deux «portes» vous envoie vers la magie de ce palais.  
 0B : Voici la magie Slow elle consomme deux points de magie et vous permet de ralentir vos adversaires et divers éléments mobiles durant quelques secondes.  
 0C : En manque de points de magie venez donc prendre ces trois potions : une rouge, une verte et une bleue.  
 0D : Ce Token sera à vous dès que le fantôme reposera en paix.  
 0E : Votre deuxième arme le Shuriken. Equipez-la puis aller dehors casser du troll pour faire croître votre barre de vie.  
 0F : En éliminant tous les «méchants-pas-beaux» vous ferez apparaître un Token. A signaler un passage secret dans le mur au niveau du coin haut gauche de la pièce vers la salle 0E.  
 10 : Poussez la rangée de trois blocs vers le bas de manière à pouvoir accéder à cette clé blanche.  
 11 : Éliminez les deux abrutis pour vous ouvrir le passage vers la salle 10.  
 12 : Entrée/sortie. Seul le bloc de droite est mobile.  
 13 : Comme d'habitude tuez le fantôme pour obtenir un Token et accessoirement libérer une sortie.  
 14 : Rien à signaler.  
 15 : Venez ici un fois en possession des douze Token pour combattre Sung Sung, une bonne quinzaine de coups de Shuriken auront bien raison de lui.  
 16 : Ces deux potions vertes vous tendent les bras, pour ne pas vous vautrer sautez toujours avec un pied dans le vide au bord des blocs.  
 17 : Ce Token sera à vous dès que le fantôme reposera en paix.  
 18 : Entrée/sortie. Pour prendre la clé verte il faut pousser le bloc au sommet de la pile juste à gauche de l'espace entre les pics.  
 19 : Éliminez les deux abrutis pour vous ouvrir le passage vers la salle 1A.  
 1A : Poussez dans un premier temps le bloc qui est dans le coin en bas à droite sur les pics puis (enlever le « le ») l'autre bloc juste à votre gauche derrière le premier pour vous frayer un chemin vers cette clé blanche.  
 1B : Ce Token sera à vous dès que les deux fantômes reposeront en paix.  
 1C : En éliminant tous les «méchants-pas-beaux» vous ferez apparaître un Token.  
 1D : Ce n'est pas, de loin, la clé bleue la plus difficile à obtenir de tout jeu.  
 1E : Ne vous faites pas avoir par la 3D isométrique.  
 1F : Faites des sauts en L pour récolter le Token et la clé rouge.  
 20 : Éliminez tous les fantômes pour ressortir (je vous conseille de ne pas utiliser une de vos clés blanches ici).  
 21 : En éliminant tous les «méchants-pas-beaux» vous ferez apparaître un Token

SHADAX:

UH. . .

UUUUH.

GLEN. . .

IT IS REALLY YOU. . .

I HAVE BEEN IMPRISONED

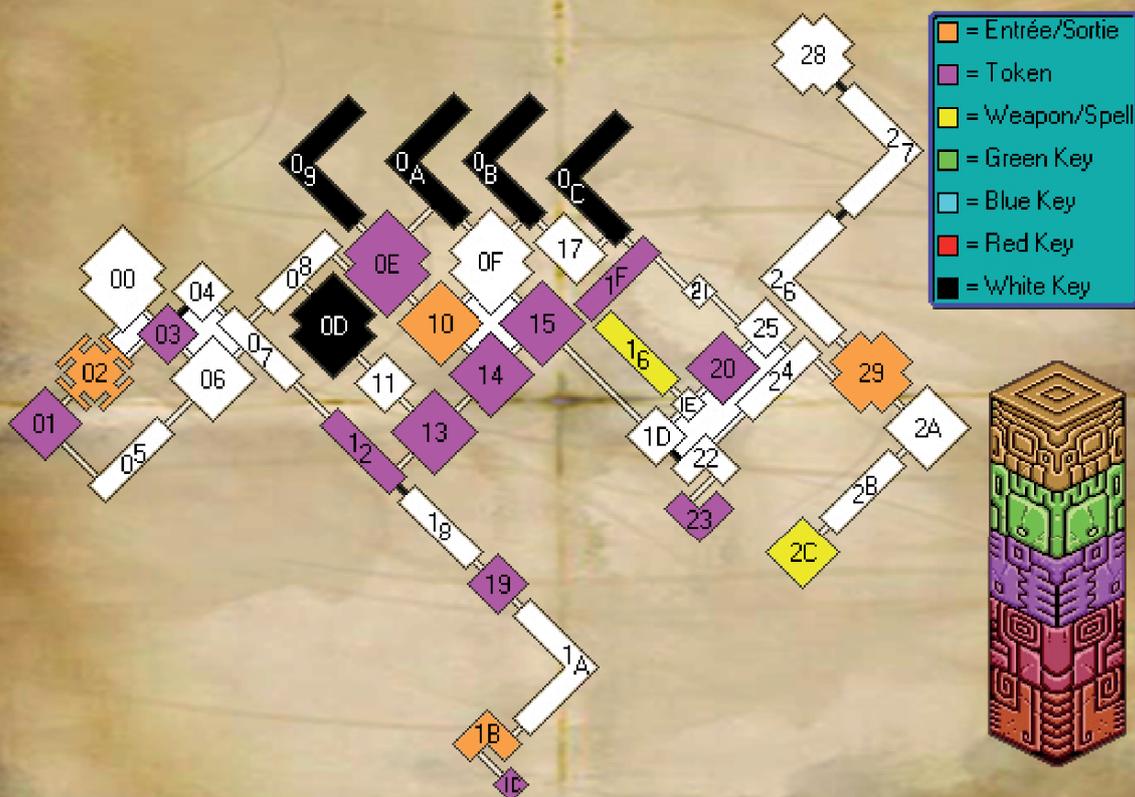
HERE FOR SO LONG THAT I

BARELY RECOGNIZE MY OWN SON.

BUT, YOU HAVE CHANGED SO.



## Desso



Les choses sérieuses commencent petit à petit. Dans ce palais seules deux des cinq clés blanches sont obligatoires car on peut contourner les autres portes via les différentes entrées et certains passages secrets.

Entrée conseillée pour démarrer : 29 (au nord de la zone)

00 : Rien à signaler, c'est juste un tapis roulant qui prend toute la pièce !

01 : Placez-vous dans le coin en bas à gauche et marchez vers le bas pour rester sur place, une fois le bloc sur votre tête, décalez-vous vers la droite et faites tomber le bloc sur la case où vous êtes (en gros allez à gauche). Servez-vous du bloc pour atteindre le tapis roulant supérieur et blaster le fantôme. Depuis l'extrême droite de cette hauteur vous pourrez atteindre le Token en sautant rapidement de plate-forme en plate-forme car ces dernières peuvent vous faire tomber dans les pics.

02 : Entrée/sortie. Une pomme verte et une potion verte gratis, c'est toujours mieux que rien !

03 : Prenez le Token puis blastez les fantômes pour qu'ils vous offrent une potion blanche.

04 : Une fois mort, le fantôme laissera une pomme verte.

05 : Une fois le «nain-tourbillon» mort, il laissera une pomme verte.

06 : Une fois le fantôme mort il laissera une pomme bleue, attention la rangée de blocs du bas vous pousse vers le bas.

07 : La rangée de blocs de gauche est mobile, sautez dedans pour créer un escalier vers la pomme bleue.

08 : Rien à signaler.

09 : Une fois de plus c'est la 3D isométrique qui peut vous induire en erreur quant au chemin à prendre pour arriver à la clé blanche. Si vous avez du mal à trouver le bon chemin, sautez depuis la terre ferme et observez où est-ce que vous

vous cognez la tête.

0A : Sautez de bloc en bloc pour atteindre la clé blanche de cette salle.

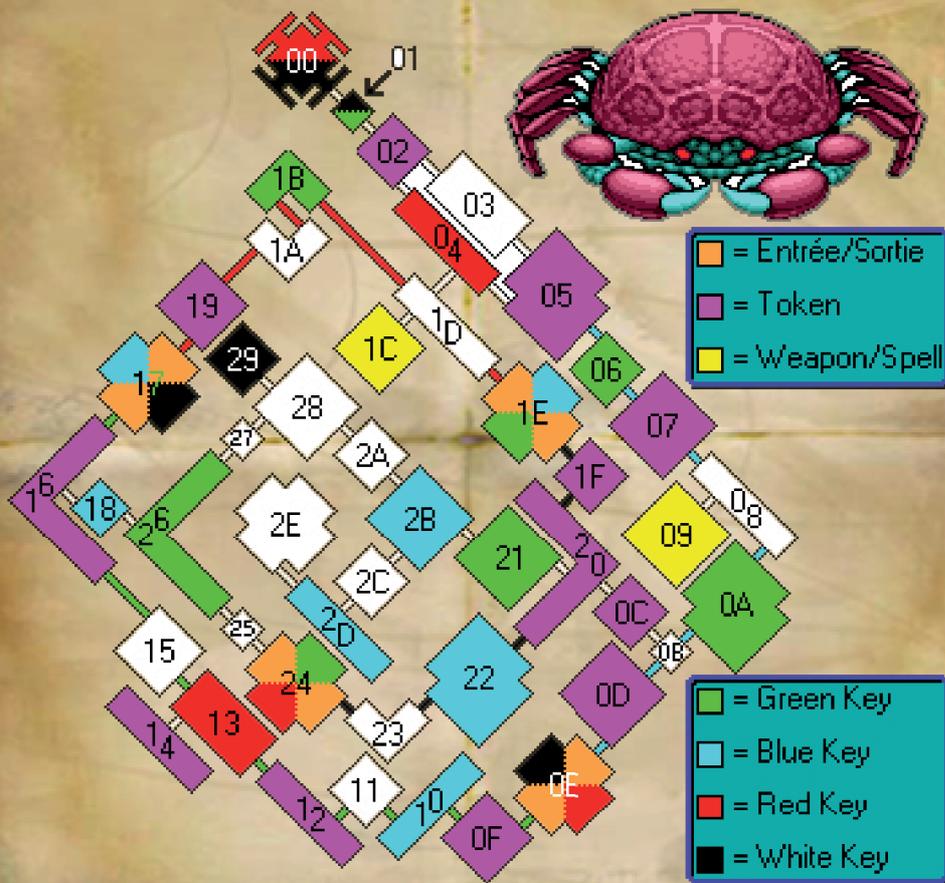
0B : Commencez par pousser le bloc central puis poussez le bloc de gauche, avant de pousser le bloc de droite descendez pousser votre petit tas de blocs vers la droite et faites un escalier pour remonter. Poussez enfin le bloc de droite et vous pourrez accéder à une clé blanche supplémentaire.

0C : Pour arriver à la clé blanche en vie placez-vous avec un pied dans le vide sur le bord de gauche et avancez sans arrêt jusqu'à la clé, procédez de la même manière pour le retour mais partez du côté droit et non plus du côté gauche des blocs.

0D : Cette clé blanche est uniquement accessible si l'on vient de la salle 11.

- 0E : Un Token et une potion rouge vous tendent les bras du haut de ces plates-formes.
- 0F : Une pomme verte et une potion verte gratis, c'est toujours mieux que rien !
- 10 : Tuez tous les fantômes et ils vous laisseront une pomme rouge.
- 11 : Réceptionnez le bloc sur votre tête, puis tuez le fantôme et il vous laissera une pomme verte. Faites tomber le bloc de votre tête en vous aidant d'une grille puis poussez le bloc de manière à pouvoir franchir les pics d'un seul saut.
- 12 : Tuez le «nain-tourbillon» puis poussez le bloc (se situant à gauche de la sortie vers la salle 13) vers le haut pour créer un petit escalier vers le Token.
- 13 : Il se peut que ce Token vous fasse souffrir. Pour réussir à le prendre il faut faire tomber le bloc de son «tourniquet» : pour cela placez-vous dans le coin en bas à gauche et dès qu'il est passé, poussez-le vers le haut. S'il tombe trop près du mur du haut vous ne pourrez plus le déplacer pour atteindre le Token alors soyez rapide.
- 14 : Poussez doucement le bloc du haut vers la gauche pour vous laisser suffisamment d'espace pour blaster le fantôme sans que celui-ci ne puisse vous atteindre. Puis sautez depuis le bloc que vous avez amené vers le bloc en hauteur sur le léger monticule et recommencez l'opération jusqu'à descente finale du bloc. Poussez le alors vers le bas, montez sur le haut de la grille quand celle-ci et au plus bas, enfin à son apogée sautez vers le Token tant désiré.
- 15 : Tuez les deux fantômes et gardez le rythme pour ne pas finir dans les pics et prenez le Token, en-dessous de ce dernier il y a un passage vers la salle 0F.
- 16 : Poussez dans un premier temps le bloc vers la gauche puis descendez du petit monticule pour le pousser dans les pics. Une fois sur ces derniers le bloc va suivre inlassablement le même chemin, allez dessus pour prendre l'Axe (casage de troll en prévision). Si vous ne sautez pas pour prendre cette arme vous finirez droit dans les pics.
- 17 : Tuez tous les «nains-tourbillons» pour recevoir une pomme bleue.
- 18 : Une pomme verte et une potion verte sont au menu dans cette salle.
- 19 : Quatre sauts et ce Token est à vous.
- 1A : Tuez tous les fantômes pour recevoir une pomme bleue.
- 1B : Entrée/sortie.
- 1C : Tuez le fantôme puis via le petit bloc de droite montez sur la grille et quand elle sera au maximum sautez vers le Token.
- 1D : Placez-vous dans le coin en bas à droite et réceptionnez le bloc sur votre tête, montez un peu avec le bloc puis décalez-vous vers la gauche pour le faire tomber. Vous ne devriez plus avoir trop d'ennuis pour passer les pics. A noter un passage secret dans le mur du haut, juste à droite du pic le plus en haut.
- 1E : Une potion blanche, une !
- 1F : Pousser doucement le bloc vert dans l'enclos avec les fantômes pour vous en servir comme bouclier tout en étant dans l'enclos avec eux et ainsi tous les tuer avant de chercher le Token. Un passage secret se trouve dans le coin haut droite en dessous du bloc.
- 20 : Le Token est au sommet d'un escalier formé de blocs caché via l'effet d'optique dû à la 3D isométrique.
- 21 : Soyez leste sur les blocs si vous ne voulez pas finir dans le pic central.
- 22 : Tuez tous les fantômes et ils vous laisseront une potion rouge. Un passage secret se situe en plein milieu du mur du bas au milieu des deux lignes que forment les légers monticules verts.
- 23 : Vous pouvez tuer les deux fantômes avant d'aller chercher le Token.
- 24 : Ces deux pommes vertes sont faciles d'accès.
- 25 : Une pomme verte, une ! A noter le passage secret en plein milieu du mur de gauche.
- 26 : Tuez tous les fantômes pour recevoir une pomme blanche.
- 27 : Tuez tous les «nains-tourbillons» pour recevoir une pomme blanche.
- 28 : Venez ici un fois en possession des douze Token pour combattre Qetzlcoatl. Suivez-le en le blastant, les quatre premières parties de son corps disparaîtront au bout de quatre coups d'Axe chacun et la dernière partie en demandera huit, prenez quand même garde aux pics latéraux dont elle dispose.
- 29 : Entrée/sortie. Tuez tous les «nains-tourbillons» pour recevoir une pomme bleue.
- 2A : Potion rouge, alignez-vous selon le bloc au milieu des pics pour ne pas faire un saut droit dans ces derniers.
- 2B : Le fantôme laissera une pomme rouge derrière lui une fois battu.
- 2C : La partie gauche de l'escalier menant à la magie Damage (consommant 3 points de magie) est caché via un effet d'optique dû à la 3D isométrique.

## Desso



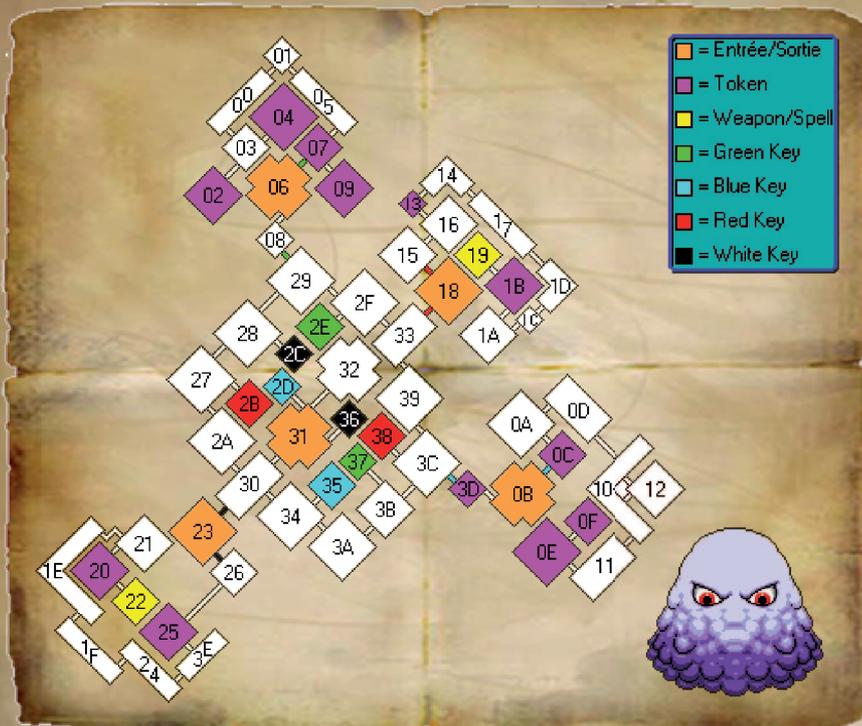
Contrairement à ce que l'on pourrait croire ce n'est pas le dernier palais qui comporte le plus de passages secrets mais bien le quatrième palais. Riche en clés, il est donc très facile de se perdre dans ce palais aussi je vous conseille de faire le tour des quatre entrées pour y prendre à chaque fois les deux clés de couleurs différentes qu'elles contiennent avant de vous lancer dans le reste.

Entrée conseillée : 24 (après avoir fait le tour des autres et récolté les clés qu'elles contiennent)

- 00 : Poussez le bloc central vers le haut pour obtenir une clé rouge ou vers la gauche pour prendre une clé blanche. Pour remettre le bloc au centre de la salle sortez et rentrez dans la salle.
- 01 : Prenez la clé verte puis utilisez votre magie Slow pour passer le fantôme en toute sécurité, récoltez la clé blanche puis trucidz le fantôme pour qu'il vous délivre une potion blanche.
- 02 : Ce Token est accessible uniquement si l'on vient de la salle 04.
- 03 : Dégomez les quatre slimes pour qu'ils vous laissent une pomme blanche.
- 04 : Sautez depuis le bloc effectuant un va et vient dans la salle pour atteindre la clé rouge.
- 05 : Ce Token est accessible uniquement si l'on vient de la salle 04.
- 06 : Placez vous dans un des coins du mur du haut et marchez à contre sens par rapport aux directions que vous imposent les galets et la clé verte sera vite dans votre poche.
- 07 : Tuez les deux fantômes pour gagner ce Token.
- 08 : Tuez le «nain-toubillon» pour recevoir une pomme rouge. Un passage secret est dissimulé dans le mur du bas face au monticule qui sort de la rangée, il vous mènera en 09 où vous trouverez une nouvelle lame.
- 09 : Tuez le slime puis enchaînez vos sauts jusqu'au Twin Knife (un troll à se farcir en prévision).
- 0A : Attirez le slime dans un coin (au hasard celui en bas à droite) puis partez pousser le bloc mobile au milieu de la rangée de pics vers le bloc ascenseur, sautez ensuite de bloc en bloc jusqu'à la clé verte. Une fois en possession de la clé, achevez le slime pour qu'il vous lâche une potion bleue.
- 0B : Une fois mort ce slime vous laissera une pomme bleue.
- 0C : Sautez de blocs en blocs en partant de celui qui est placé dans le coin haut gauche de la pièce pour arriver au Token. Une potion verte traîne aussi dans cette pièce.
- 0D : Tuez les deux slimes et ils vous laisseront un Token. A noter un passage secret, vers la salle 22, tout en bas du mur de gauche.
- 0E : Entrée/sortie. Placez vous bien au bord des plates-formes avant de sauter sinon la potion bleue la clé rouge et la clé blanche ne seront jamais en votre possession.

- 0F : Utilisez trois fois votre magie Damage pour tuer cet ennemi afin qu'il vous donne un Token.
- 10 : Il faudra être très vif et précis dans vos sauts pour arriver jusqu'à la clé bleue.
- 11 : Une fois ce slime mort il vous laissera une potion bleue.
- 12 : Déclenchez tous vos sauts quand les blocs seront à leurs apogée sinon vous ne traverserez jamais cette pièce et ne prendrez jamais ce Token.
- 13 : Tuez le slime puis sautez de bloc en bloc, en attendant toujours que le bloc sur lequel vous voulez sauter soit plus bas que celui sur lequel vous êtes, jusqu'à la clé rouge. A noter qu'il y a un passage secret dans le coin en bas à gauche entre les deux monticules vers la salle 14.
- 14 : Sauter de bloc en bloc avec le bon rythme pour arriver au Token.
- 15 : Tuez les quatre slimes pour recevoir une pomme blanche.
- 16 : Sauter de plate-forme en plate-forme pour arriver au Token. A noter, un passage secret vers la salle 18 se situe dans le mur de droite entre les deux blocs.
- 17 : Entrée/sortie. Sauter depuis le pilier central pour atteindre la clé bleue puis la clé blanche, pour remonter sur le pilier central pousser le seul bloc mobile de la salle en bas vers le haut en sautant dans la colonne du bas !
- 18 : Timing et précision seront obligatoires dans tous vos sauts si vous désirez acquérir cette clé bleue.
- 19 : Dans un premier temps pousser le bloc qui se trouve le plus en bas de la pièce entre les deux pics, puis dans un second temps monter sur le galet à gauche de la porte du haut et sauter vers le bas pour pousser le deuxième bloc qui va former votre escalier jusqu'au Token.
- 1A : Une fois le slime mort il vous laissera une potion bleue aussi faites attention à l'endroit où vous l'achevez histoire que vous puissiez quand même prendre cette potion.
- 1B : Sauter de bloc en bloc jusqu'à la clé verte.
- 1C : Tuez le slime puis sautez de galet en galet jusqu'à la magie Freeze.
- 1D : Une pomme verte vous sera offerte une fois les deux slimes morts. Dans la tranchée formé par les blocs se trouvent deux passages secrets, celui du bas vous envoie en 1C et celui du haut en 04.
- 1E : Entrée/sortie. Tuez le fantôme avant d'aller chercher la clé verte et la clé bleue.
- 1F : Achevez le slime sur un galet car ce dernier vous offre un Token une fois mort.
- 20 : Dans un premier temps prenez le Token, puis dans un second temps tuez les ennemis pour qu'ils vous offrent une potion rouge. A noter chaque fois qu'il y a un espace entouré de monticules dans un mur c'est un passage secret, celui de gauche va à la salle 21 et celui de droite vous envoie vers la salle 0C.
- 21 : Sauter depuis le bloc faisant un va et vient perpétuel pour accéder aux blocs surplombés d'une clé verte et d'une pomme bleue.
- 22 : Poussez le bloc dans la tranchée composée de pics pour accéder à la clé bleue puis trucidiez le slime pour gagner une pomme rouge. A noter un passage secret tout en haut du mur de droite (dans le coin) vers la salle 0D.
- 23 : Une pomme blanche vous sera offerte une fois le slime mort.
- 24 : Entrée/sortie. Placez vous bien au bord avant de sauter sinon cette clé verte et cette clé rouge ne seront jamais en votre possession.
- 25 : Détruisez les slimes pour obtenir une pomme verte.
- 26 : Sauter de plate-forme en plate-forme pour arriver à la clé verte. A noter, un passage secret vers la salle 18 se situe dans le coin en bas à gauche entre les deux blocs.
- 27 : Une fois le slime mort il vous laissera une pomme rouge.
- 28 : Pour passer cette salle sans embûches poussez toujours le bloc situé sur une rangée de blocs vers le pic se trouvant dans le coin haut gauche de la pièce. Le mur interne droit contient un passage secret vers la salle 29 juste à droite du monticule surplombé d'un pic.
- 29 : Prenez dans un premier temps la clé blanche puis dans un second temps tuez le fantôme pour récolter une potion blanche.
- 2A : Détruisez les slimes pour obtenir une potion bleue.
- 2B : Placez-vous à la limite de la porte du bas et sautez vers la droite, vous atterrirez directement sur la clé bleue sans mourir si vous êtes assez précis. En haut du mur de droite, juste devant le monticule se situe un passage secret vers la salle 21.
- 2C : Ce slime vous offrira une pomme rouge une fois mort.
- 2D : Poussez le bloc le plus élevé de la pièce vers la droite et suivez-le pour arriver à côté de la clé bleue.
- 2E : Venez ici une fois en possession des douze Token pour combattre Pincha. Ce dernier n'est pas le boss le plus simple du jeu aussi retenez bien ses déplacements, vingt coups seront nécessaires pour en venir à bout.

## Quagmire



On quitte les bas fonds marins pour un décor dans le pur style aztèque. Mis à part ce changement graphique, la principale difficulté du cinquième palais vient du fait qu'il est moins riche en clés et en passages secrets que le quatrième donjon. De plus les huit clés du palais sont toutes regroupées dans la partie centrale de ce dernier et tous les Token ainsi que l'arme et la magie du palais sont dans les ailes accessibles uniquement avec assez de clés.

Entrée fortement conseillée : 31

- 00 : Tuez le fantôme et prenez la pomme rouge une fois cette dernière tombée au sol. Au retour faites attention car il n'y a que deux blocs qui touchent terre et entre les deux je ne vous conseille pas d'y mettre pied à terre.
- 01 : Tuez le fantôme et prenez la potion rouge, peu importe l'ordre tant que vous faites les deux c'est bon. Faites aussi attention aux blocs car ils vous poussent.
- 02 : Tuez les deux ennemis et prenez le Token, peu importe l'ordre tant que vous faites les deux c'est cool.
- 03 : Tuez l'ennemi pour vous déplacer sans crainte.
- 04 : Sautez de rondin en rondin jusqu'au Token, méfiez vous du rondin au milieu de l'escalier du fond car ce dernier part assez vite et peut vous tuer.
- 05 : Faites attention où vous posez les pieds et tuez tous les fantômes pour recevoir une pomme bleue.
- 06 : Entrée/sortie. Tuez les deux slimes et prenez la potion verte, peu importe l'ordre tant que vous faites les deux c'est la fête (du slip !) au village.
- 07 : Utilisez la magie Slow quand la grille est en train de monter pour prendre ce Token sans difficulté.
- 08 : Ne restez pas trop longtemps sur les blocs si vous tenez à votre vie.
- 09 : Vos sauts devront être précis pour récupérer ce Token.
- 0A : Ne laissez pas traîner une pomme bleue sans raison valable.
- 0B : Entrée/sortie. Tuez le slime selon votre envie.
- 0C : Tuez l'ennemi puis poussez le bloc du haut de (enlever le « telle ») manière à ce que le Token vous soit accessible.
- 0D : Tuez le slime, puis placez vous sur le monticule central avec un pied dans le vide vers le haut et sautez alors vers la droite pour atteindre la plate-forme, restez sur cette dernière car elle va vous faire traverser au-dessus des plantes carnivores.
- 0E : Commencez par tuer les deux fantômes puis poussez le bloc caché dans le coin en haut à gauche vers le bas. Ensuite à l'aide de quelques sauts bien placés vous arriverez au Token.
- 0F : Soyez leste sur le bloc qui vous emmène vers le Token car il ne fera qu'un aller simple alors que vous, vous devez faire un aller/retour !
- 10 : Tuez les deux slimes pour satisfaire votre plaisir personnel.
- 11 : Tuez l'ennemi comme bon vous semble, et ne vous laissez pas surprendre par le bloc mouvant en bas.
- 12 : Tous les blocs agissent comme des tapis roulants aussi méfiance. N'oubliez pas la pomme verte.
- 13 : Tuez le slime car il cache un Token.
- 14 : Tuez le slime et prenez la pomme bleue, peu importe l'ordre tant que vous faites les deux ça roule.
- 15 : Tuez l'ennemi selon votre humeur.
- 16 : Tuez les deux slimes selon votre humeur et prenez la pomme verte ainsi que la potion bleue.
- 17 : Tuez les deux fantômes pour recevoir un pomme verte.
- 18 : Entrée/sortie. Tuez l'ennemi selon votre humeur.
- 19 : Tuez les deux fantômes et prenez la magie Zap (elle nécessite cinq points de magie à chaque utilisation), peu importe l'ordre tant que vous faites les deux c'est bon.

1A : Tuez les trois slimes pour obtenir une pomme bleue.

1B : Tuez l'ennemi et prenez le Token, peu importe l'ordre tant que vous faites les deux c'est bon.

1C : Rien à signaler, passez votre chemin...

1D : Tuez le slime et prenez la potion rouge à l'aide de la grille, peu importe l'ordre tant que vous faites les deux ça marche.

1E : Soyez précis dans vos sauts (surtout celui entre les rondins) si vous voulez passer à la salle suivante.

1F : Franchissez le mur de blocs par le bas en poussant via des sauts le plus en haut de la colonne, puis tuez les deux fantômes pour qu'ils vous laissent une pomme rouge.

20 : Sautez de bloc en bloc jusqu'au Token et si la grille vous fait peur utilisez votre magie Slow quand elle en phase ascendante.

21 : Comme d'habitude on va essayer de vous pousser alors une fois de plus il va falloir être leste pour récolter une belle pomme blanche au bout.

22 : Aucun des rondins sur lesquels vous devez passer pour accéder à cette Sword n'est stable, puis partez aussi à la chasse au troll un de ces jours.

23 : Entrée/sortie. Le bloc qui vous permettra d'escalader les suivants est caché dans le coin haut/gauche de la pièce et il est mobile. N'oubliez pas de prendre la pomme bleue.

24 : Tuez ces deux fantômes pour la bonne cause.

25 : Poussez le bloc du sommet de l'escalier sur la tête du fantôme pour accéder au Token puis tuez quand même le fantôme.

26 : Ne vous laissez pas faire par ces deux pauvres rondins.

27 : Poussez la partie supérieur du monticule le plus en haut pour vous créer un escalier vers la pomme blanche.

28 : Ne tombez pas dans les deux trous situés au milieu du damier de blocs car ils conduisent vers une mort certaine, aussi sautez autant de fois que nécessaire pour prendre la potion blanche.

29 : Poussez le bloc du bas touchant le sol pour monter sur celui au dessus, via cette hauteur on peut atteindre la rangée de cinq blocs alignés en sautant. Pour atteindre la pomme rouge il faut alors sauter vers la droite depuis le milieu de la rangée de cinq blocs. Tuez aussi le fantôme quand bon vous semble.

2A : Tapis roulant vers les pics au menu du jour, alors soyez leste.

2B : Tuez le slime et prenez la clé rouge à l'aide de sauts en L, peu importe l'ordre tant que vous faites les deux c'est bon.

2C : Restez un peu sur le troisième bloc en partant du bas vers le haut car il va vers la clé blanche.

2D : Poussez le bloc du bas vers la gauche faites un saut en L pour les plantes tueuses, poussez le bloc sur lequel repose la clé bleue vers la droite et refaites un saut en L pour repasser de l'autre côté.

2E : Restez sur le bloc en bas à gauche pour atteindre la clé verte et tuez le slime à votre guise.

2F : Méfiez vous des blocs qui essaieront de vous pousser dans les plantes sinon tuez le slime pour le principe.

30 : Tuez le «nain-tourbillon» pour obtenir une potion rouge.

31 : Entrée/sortie. Tuez le slime pour ouvrir l'accès vers la salle du boss.

32 : Venez ici une fois en possession des douze Token pour combattre Dollop. Ce combat est assez long d'une part parce qu'il faut mettre près de 30 coups de Sword dans la tête au boss et d'autre part parce qu'il expose son point faible durant de courts laps de temps. Quand il est transparent au milieu de la pièce et que vous combattez les slimes, il est alors inoffensif contrairement aux slimes.

33 : Tuez le fantôme et prenez la potion verte, peu importe l'ordre tant que vous faites les deux c'est fantastique.

34 : Tuez le «nain-tourbillon» pour obtenir une pomme blanche.

35 : Sautez de bloc en bloc pour accéder à la clé bleue.

36 : Poussez légèrement le bloc du haut vers la droite montez dessus, puis poussez le bloc qui surplombe la rangée de blocs vers le bas pour bloquer le fantôme, prenez la clé blanche grâce à l'escalier que vous venez de faire et tuez le fantôme quand bon vous semble.

37 : Tuez l'ennemi et prenez la clé verte, peu importe l'ordre tant que vous faites les deux c'est tranquille.

38 : Tuez l'ennemi et prenez la clé rouge à l'aide de sauts en L, peu importe l'ordre tant que vous faites les deux c'est paisible.

39 : Tuez l'ennemi et prenez la pomme rouge, peu importe l'ordre tant que vous faites les deux c'est de la balle.

3A : Tuez les deux slimes pour faire croître votre score.

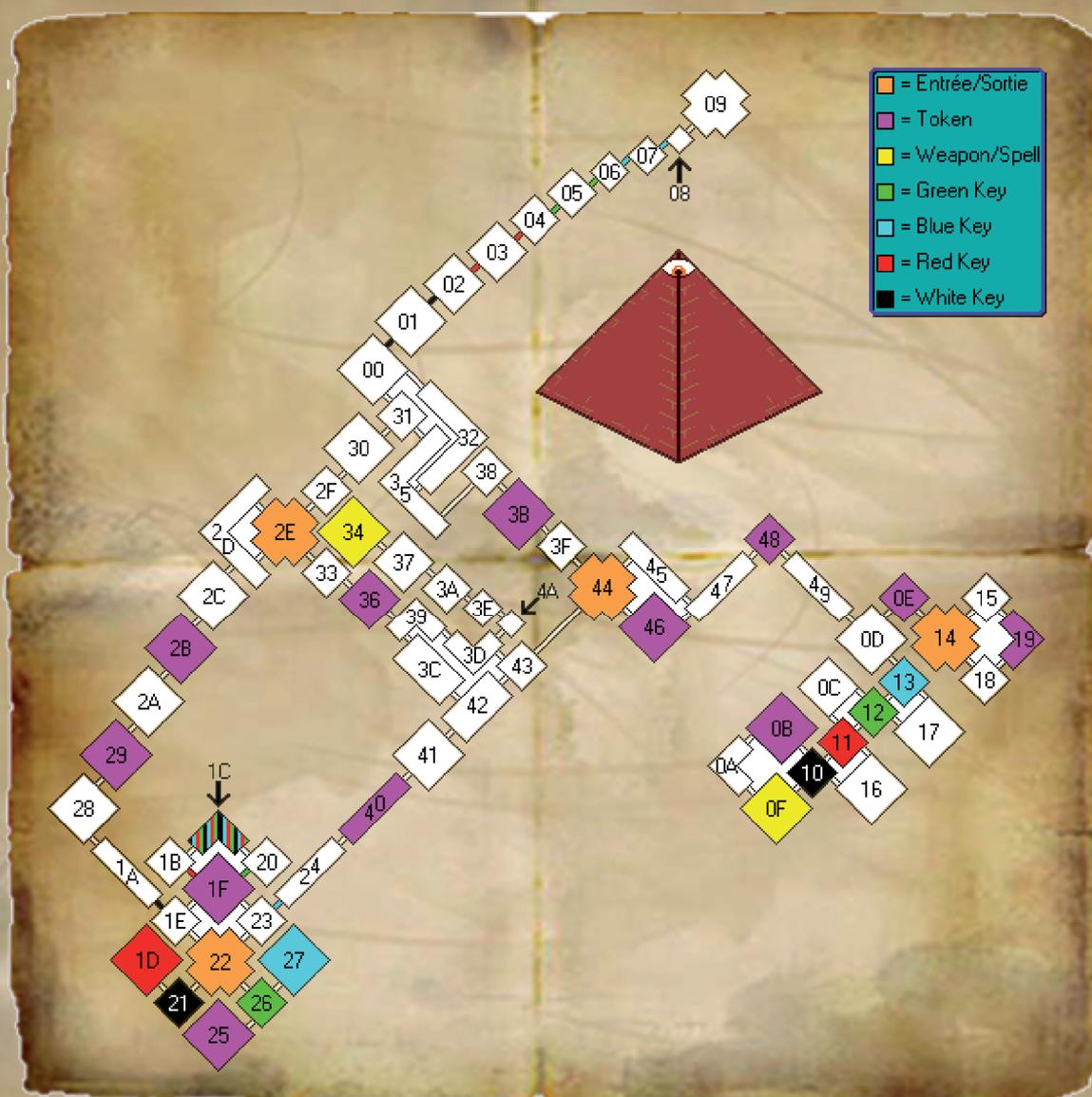
3B : Une fois les fantômes morts ils vous laisseront une potion blanche qui tombera du côté où vous aurez tué le dernier fantôme.

3C : Soyez aussi précis dans vos sauts en L pour prendre cette potion bleue que pour traverser la pièce. A noter le seul passage secret de ce palais se situe dans cette salle, au bas du mur de gauche entre les deux plantes mortelles.

3D : Placez vous à droite des blocs empilés en bas et sautez vers la droite pour former un escalier vers le bloc supérieur, restez un peu dessus puis sautez vers le Token tant désiré.

3E : Cette pomme verte n'attend que vous. A noter que le bloc du milieu en haut de la colonne peut être poussé.

## Afralona



Vous voici enfin en possession des cinq cordes de votre harpe alors il est grand temps de changer de continent, pour cela il faut retourner au nord de l'entrée 0E de Galadonia, vous devriez voir une croix isolée sur un flot. Jouez de la harpe sur cette croix (bouton Y) et vous voilà téléporté vers un nouveau monde. Si par malheur, vous arrivez en plein milieu de l'océan, retournez à votre point de départ, faites un aller/retour rapide dans le premier palais (par l'entrée 0E au hasard) et ne combattez aucun monstre dans le monde extérieur avant de vous téléporter.

Entrée conseillée : 22

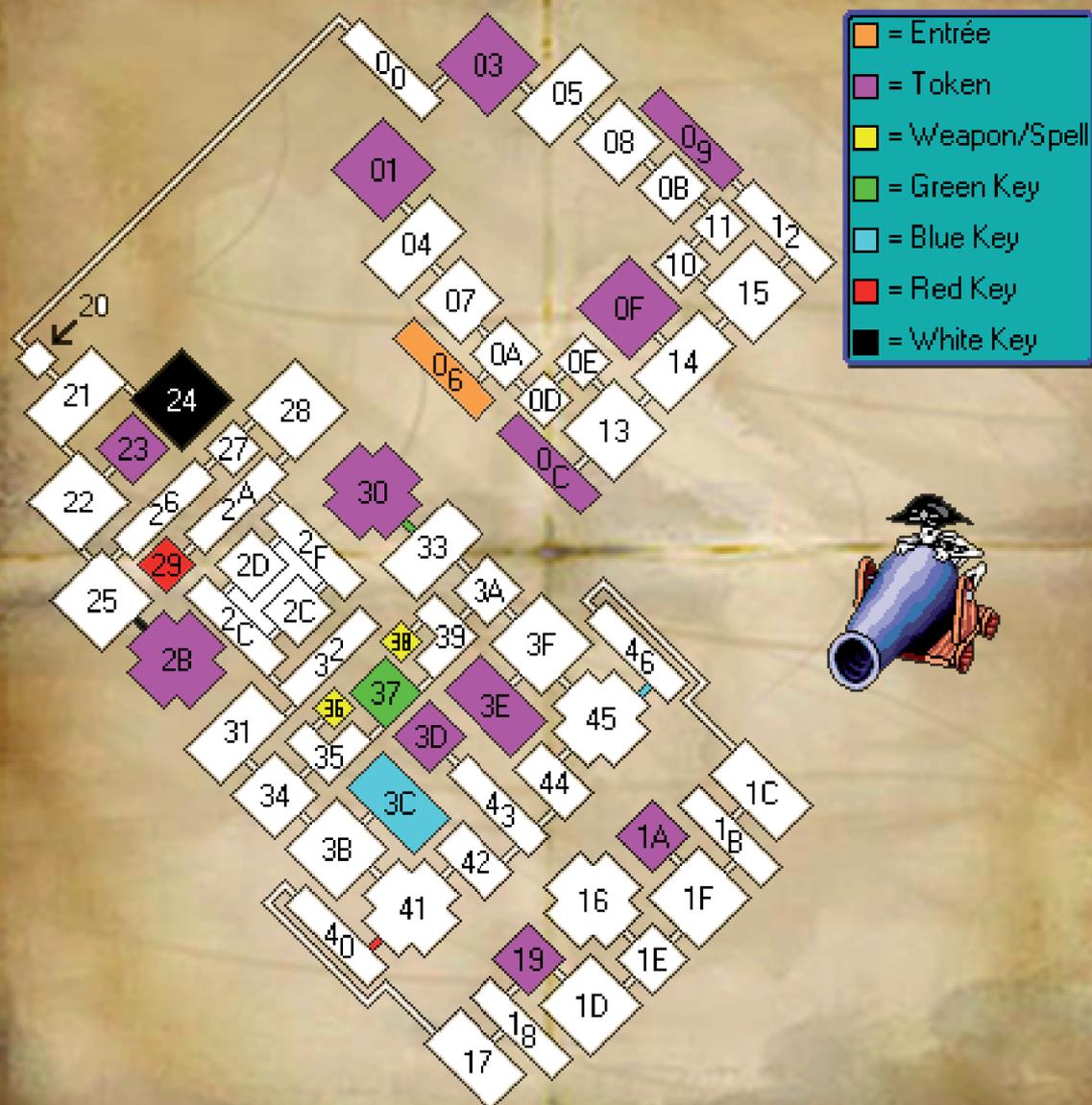
- 00 : Tuez le fantôme pour satisfaire vos pulsions meurtrières.
- 01 : Tuez les tous pour obtenir une pomme bleue.
- 02 : Attendez que le bloc atterrisse sur votre tête et faites le tomber à l'aide de la plate-forme sur laquelle repose la potion bleue dont vous aller vous saisir avant de changer de salle.
- 03 : Tuez l'ennemi et ses restes se transformeront en potion rouge.
- 04 : Poussez la colonne depuis sa base pour faire tomber la pomme rouge.
- 05 : Tuez les fantômes et ils vous laisseront une potion blanche.
- 06 : Tuez les tous pour obtenir une pomme blanche.
- 07 : Tuez les fantômes et ils vous laisseront une potion blanche.
- 08 : Tuez les tous pour obtenir une pomme blanche.
- 09 : Venez ici une fois en possession des douze Token pour combattre Eysis. Une trentaine de coups de Scimitar dans son oeil et on n'en parle plus.
- 0A : Une pomme rouge au menu du jour, n'oubliez pas les sauts en L si vous avez du mal à passer cette salle.

- 0B : Sautez de bloc en bloc jusqu'au Token, pour mieux vous situer sur les blocs sautez sur place, puis tuez le «nain-tourbillon» pour obtenir une pomme verte. 0C : Tuez les fantômes et ils vous offriront une potion blanche.
- 0D : Prenez la potion rouge et tuez les fantômes, peu importe l'ordre tant que vous faites les deux ça fart.
- 0E : Des sauts en L seront obligatoires pour prendre ce Token.
- 0F : Une potion bleue et une pomme bleue sont à votre disposition si vous vous aidez du triangle central qui est mobile, tuez le fantôme pour avoir une marge de manoeuvre plus grande. Mais le réel intérêt de cette pièce vient du fait qu'elle contient la magie Save (consommant six points de magie à chaque utilisation) qui vous sera bien utile pour le reste de l'aventure. A noter qu'un passage secret se trouve juste en dessous de la magie.
- 10 : Quand vous arrivez de la salle 0F prenez la clé blanche puis tuez l'ennemi pour avoir une pomme verte gratuite. A noter qu'il y a un passage secret dans le mur du haut.
- 11 : Quand vous arrivez de la salle 10 prenez la clé rouge puis tuez l'ennemi pour avoir une potion bleue gratuite. A noter qu'il y a un passage secret dans le mur du haut.
- 12 : Quand vous arrivez de la salle 11 prenez la clé verte puis tuez l'ennemi pour avoir une pomme rouge gratuite. A noter qu'il y a un passage secret dans le mur du haut.
- 13 : Quand vous arrivez de la salle 12 prenez la clé bleue puis tuez l'ennemi pour avoir une potion
- 14 : Entrée/sortie.
- 15 : Rien à signaler, passez votre chemin...
- 16 : Tuez les fantômes et ils vous offriront une pomme blanche.
- 17 : Aidez vous du bloc rose du haut pour franchir la rangée de pics.
- 18 : Une pomme bleue est cachée dans le coin en bas à gauche et une potion bleue dans le coin en haut à droite.
- 19 : Tuez le fantôme car il possède un Token.
- 1A : Poussez le bloc rose sur les pics pour franchir ces derniers et prenez la pomme verte.
- 1B : Tuez le fantôme et prenez la potion verte peu importe l'ordre tant que vous faites les deux ça glisse au pays du soleil.
- 1C : Ne ratez surtout pas cette salle car elle contient une clé de chaque couleur !
- 1D : Tuez les deux ennemis et poussez le bloc pour franchir les pics et atteindre la clé rouge, peu importe l'ordre tant que vous faites les deux ça booste.
- 1E : Tuez l'ennemi il vous laissera une potion rouge.
- 1F : Tuez le fantôme et prenez le Token peu importe l'ordre tant que vous faites les deux ça carbure.
- 20 : Tuez le fantôme et prenez la pomme verte peu importe l'ordre tant que vous faites les deux ça glisse au pays du soleil.
- 21 : Un seul des trois blocs n'est pas mobile, aussi empilez les deux autres l'un sur l'autre et poussez celui du haut dans les pics pour prendre la clé blanche.
- 22 : Entrée/sortie.
- 23 : Tuez l'ennemi il vous laissera une pomme bleue.
- 24 : Tuez tous les ennemis pour obtenir une pomme bleue.
- 25 : Une pomme verte, une potion verte et un Token pas très difficiles à prendre.
- 26 : Pour prendre la clé verte, poussez le bloc central vers les deux blocs empilés dans le coin en haut à droite, puis restez quelques instants sur le bloc supérieur, ce dernier traversera la pièce en diagonale tant que vous restez dessus. Et n'oubliez pas la potion verte.
- 27 : Tuez les deux ennemis et prenez la clé bleue peu importe l'ordre tant que vous faites les deux ça assure.
- 28 : Tuez le fantôme...
- 29 : Poussez le bloc du haut de la pile du bas entre les pics de gauche, puis poussez la pile de blocs du haut vers la gauche et enfin poussez le bloc supérieur de la pile dans les pics de gauche, ce dernier ira sur le premier bloc poussé pour former enfin l'escalier vers le Token.
- 2A : Tuez tous les fantômes pour obtenir une potion bleue.
- 2B : Sautez de triangle en triangle avec le bon timing pour atteindre le Token.
- 2C : Pas besoin d'explications c'est facile alors on passe à la salle suivante.
- 2D : Poussez le bloc de gauche dans le coin en haut à gauche pour chercher la potion rouge et tuez tous les ennemis présents pour qu'ils vous lâchent une pomme rouge.
- 2E : Entrée/sortie. (plus entrée que sortie soit dit en passant)
- 2F : A partir du coin haut gauche de la pièce on peut se mettre au niveau des ennemis à tuer car ils possèdent une pomme rouge.
- 30 : Une potion verte et une pomme verte vous attendent sagement ici.
- 31 : Rien à signaler ... c'est un croisement ... que dire de plus ?

- 32 : Qu'elle est jolie cette salle secrète avec une potion bleue, une potion rouge, une potion blanche et une pomme de chaque couleur !
- 33 : Restez sur le triangle du coin en haut à gauche, il va agir comme un ascenseur jusqu'à la potion rouge et le pomme rouge de cette pièce. 34 : Poussez le bloc supérieur du coin en bas à droite vers le haut de la pièce montez alors sur le bloc supérieur de la pile. Ce dernier va traverser la pièce tant que vous restez dessus jusqu'au Scimitar (personne n'aurait un troll sous la main ?).
- 35 : Tuez les fantômes car ils planquent une pomme bleue. A noter qu'un passage obligatoire se trouve entre les pics.
- 36 : Tuez l'ennemi puis attendez que le Token touche le sol pour le saisir.
- 37 : Tuez tous les ennemis afin de pouvoir libérer la sortie.
- 38 : Tuez le fantôme il possède une potion bleue.
- 39 : Tuez l'ennemi il possède une pomme rouge.
- 3A : Prenez la potion rouge et tuez tous les fantômes afin de pouvoir changer de pièce.
- 3B : Squattez le bloc du milieu jusqu'à ce que ce dernier s'élève et vous laisse ainsi assez de place pour prendre le Token. Tuez aussi le fantôme quand ça vous chante !
- 3C : Rien à signaler, inutile de passer par ici en fait !
- 3D : Tuez l'ennemi il possède une potion rouge. A noter qu'il y a un passage secret au milieu des pics dans le mur du haut.
- 3E : Tuez le «nain-tourbillon» pour passer à la salle suivante.
- 3F : Ce ne sont pas moins que quatre escaliers différents qui vous sont proposés pour arriver à cette pomme rouge.
- 40 : Le bloc central est l'ascenseur qui vous mènera au Token. Finissez ensuite de tuer les fantômes pour qu'ils vous laissent une potion rouge.
- 41 : Prenez d'abord la potion blanche qui se cache dans le coin en haut à gauche puis tuez le fantôme pour recevoir une pomme blanche.
- 42 : Dans la mesure du possible évitez de passer par cette salle sans intérêt !
- 43 : Une pomme bleue et une potion bleue n'attendent que vous.
- 44 : Entrée/sortie.
- 45 : Tuez tous les fantômes et vous obtiendrez une pomme blanche.
- 46 : Le seul triangle mobile de la pièce se situe dans le coin en bas à gauche. Il vous permettra de prendre en deux temps le Token et la potion blanche.
- 47 : Autant vous prévenir tout de suite, franchir cette salle du premier coup n'est pas donné à tout le monde. Deux possibilités s'offrent à vous et chacune demande une précision extrême dans le timing, si vous choisissez le triangle mobile, aidez-vous en sautant sur place pour mieux régler le timing entre les deux triangles mobiles. A noter qu'au dessus des pics situés tout en bas à gauche se trouve une plate-forme invisible.
- 48 : Faites un saut en L depuis le bloc du milieu pour arriver au Token, puis tuez le «nain-tourbillon» pour gagner une pomme verte.
- 49 : Tuez tous les fantômes pour acquérir une pomme bleue.
- 4A : Tuez les ennemis pour continuer votre route.



## Ghost Ship



Avant d'embarquer dans le Ghost Ship sachez que vous aller faire un aller simple et que vous n'aurez plus de troll à disposition aussi assurez vous de bien avoir terrassé un troll avec chacune de vos lames. Enfin pour accéder au Ghost Ship il faut repasser par le donjon d'Afralona, et sortir par la salle 14, après avoir joué de la harpe vous arriverez alors sur une île où le navire vous attend et je le répète c'est un aller simple après il n'y a plus possibilité de retourner en arrière. Aussi vérifiez que vous êtes bien en possession de la magie Save.

Entrée forcée : 06

00 : Je vous conseille fortement de marcher de caisse en caisse c'est beaucoup moins dangereux que de sauter.

01 : Placez vous devant le Token pour intercepter le tonneau sur votre tête puis placez-le sur le «tapis roulant» formé de caisses pour qu'il pousse le Token.

02 : Vous ne pourrez accéder à cette salle, pourtant elle existe et elle est vide ! Comment je le sais ? Consultez mes codes action replay !

03 : Un escalier invisible formé de tonneaux se trouve dans le coin en bas à droite entre les deux caisses. Une fois sur la plate-forme centrale, il faut pousser le tonneau du bas sur la tête du fantôme (si vous avez des soucis de timing pour le faire, pensez à utiliser votre magie Freeze). Une fois le tonneau sur la tête du fantôme, montez dessus pour accéder au Token et tuez quand même le fantôme pour la route.

04 : Tuez tous les fantômes pour recevoir une potion bleue.

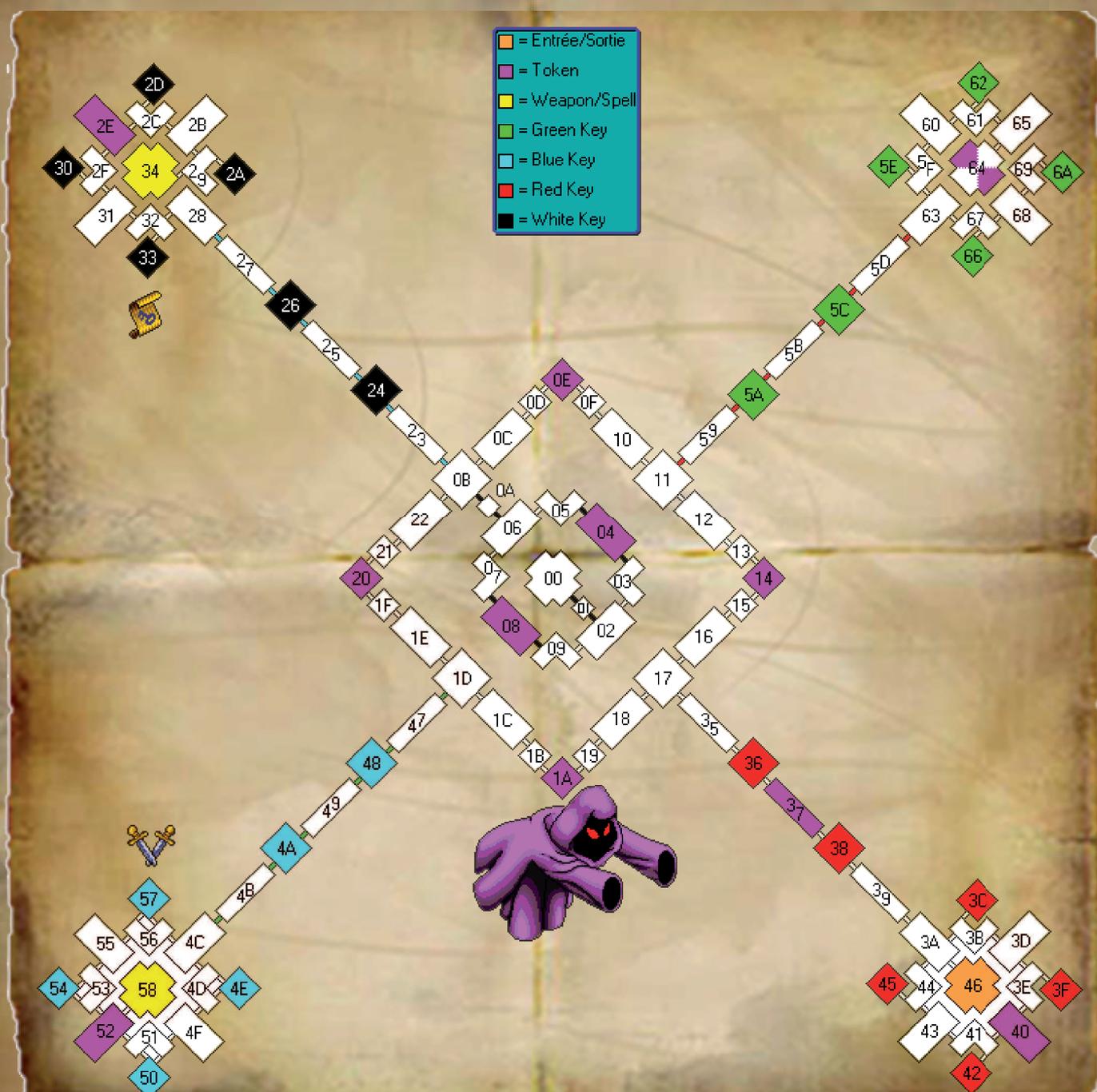
05 : Votre timing devra être quasiment parfait si vous désirez arriver à la pomme blanche et à la potion blanche car il faut effectuer la traversée de la salle d'une seule traite et la magie Slow ne vous aidera en rien !

- 06 : Entrée unique pas de sortie possible. Une pomme verte et une potion verte sont là rien que pour vous.
- 07 : Pour franchir cette salle il faut avoir un pied dans le vide pour atterrir sur le tonneau du coin haut/gauche, soyez leste sur la caisse du haut de l'escalier car elle s'abaisse rapidement sous votre poids. Au retour poussez le tonneau vers le coin en bas à gauche et n'oubliez pas de prendre la pomme bleue.
- 08 : Ne vous laissez pas faire par de vulgaires tonneaux et prenez la potion bleue.
- 09 : Tuez les fantômes et prenez le Token, peu importe l'ordre tant que vous faites les deux ça gaze !
- 0A : Tuez l'ennemi et il vous laissera une pomme verte.
- 0B : Tuez le fantôme puis attendez que le tonneau soit arrivé, cette pomme verte devrait être à vous dans peu de temps.
- 0C : Depuis le coin haut droit de la pièce poussez les deux caisses vers le bas et montez dessus pour franchir les pics, après il ne vous reste plus qu'à être assez rapide dans vos sauts pour arriver au Token.
- 0D : Une potion verte squatte la pièce.
- 0E : Cette salle contient un tonneau invisible et une caisse invisible.
- 0F : Dépêchez vous pour monter avec la caisse puis tuez le fantôme avant d'aller chercher le Token ce sera plus facile.
- 10 : Ne vous laissez pas piéger par les deux tonneaux et tuez l'ennemi et il vous laissera une potion bleue.
- 11 : Tuez tous les «nains-toubillons» pour recevoir une pomme blanche.
- 12 : Poussez les caisses du coin haut/droit vers les pics et même sur les pics, montez dessus et prenez la pomme rouge au bout du trajet.
- 13 : Tuez les fantôme pour rendre vos déplacements plus cool.
- 14 : Tuez tous les «nains-toubillons» pour recevoir une pomme blanche.
- 15 : Prenez la potion blanche puis tuez les ennemis pour recevoir une pomme bleue. A noter qu'il y a une caisse invisible dans le coin haut gauche de la pièce.
- 16 : Venez ici une fois en possession des douze Token pour combattre Billy Bones. Ce dernier n'est pas très dur à battre, suivez-le en l'allumant quand il fait le tour de la pièce sinon restez aux alentours de votre point d'arrivée dans la pièce pour le toucher sans qu'il ne puisse vous atteindre. Au bout d'une trentaine de coups de Mace il retournera à l'état de poussière.
- 17 : Prenez la première pomme blanche dans le coin en bas à droite et restez sur le tonneau car il est mobile. Ainsi on peut accéder à l'autre pomme blanche de cette salle.
- 18 : Tuez ce fantôme juste comme ça !
- 19 : Réceptionnez la caisse sur votre tête, après utilisez la caisse du coin haut gauche comme ascenseur, puis posez la caisse à l'aide du pic ; le Token ne devrait plus être très loin. Tuez ce pauvre fantôme à la mode de chez vous !
- 1A : Voilà un Token prise de tête car on est constamment poussé, mais c'est la seule difficulté.
- 1B : Tuez ce pauvre fantôme, c'est tout ce qu'il mérite !
- 1C : Tuez les fantômes et prenez la pomme blanche, peu importe l'ordre, tant que vous faites les deux ça gaze !
- 1D : Tuez ce méchant fantôme car il est méchant !
- 1E : Tuez l'ennemi car il cache une pomme blanche.
- 1F : Tuez tous les ennemis et prenez la potion blanche, peu importe l'ordre, tant que vous faites les deux c'est niqué-délique !
- 20 : Une pomme rouge, une potion rouge, une pomme blanche et une potion blanche ultra faciles d'accès, profitez-en !
- 21 : Vous pouvez atteindre la potion bleue depuis la caisse ascenseur du coin en haut à gauche quand cette dernière est à son apogée.
- 22 : Tuez le «nain-tourbillon» car il cache une pomme blanche. A noter qu'un passage secret se trouve vers le milieu du mur du haut.
- 23 : Le Token invisible (!) au premier coup d'oeil se trouve dans le coin haut/droit de la pièce, pour y arriver faites un saut en L pour arriver sur la première caisse invisible, les deux suivantes sont aussi entourées de pics.
- 24 : En plein milieu du mur du bas (au dessus d'un pic) se trouve une caisse invisible, tuez le «nain-tourbillon» cela va faciliter un peu la manoeuvre suivante. Il va falloir pousser la caisse du sommet de la pile sur les pics les plus en haut, or le parquet vous pousse vers la droite de la pièce aussi décalez très légèrement la caisse vers le gauche avant de la pousser vers le haut. Une fois celle-ci en place, méfiez vous encore de la dernière caisse avant d'arriver à la clé blanche car elle pourrait vous faire tomber, vous voilà prévenu.



- 25 : Il va falloir speeder un bon coup pour arriver jusqu'à la potion bleue à temps.
- 26 : Tuez l'ennemi pour gagner une pomme bleue, une caisse invisible se situe à droite entre les pics.
- 27 : Rien à signaler, passez votre chemin...
- 28 : Tuez le fantôme et prenez la potion verte avant de changer de salle.
- 29 : Restez sur la caisse en bas à gauche du carré pour qu'elle agisse comme un ascenseur, puis sautez vers la droite pour atteindre une caisse invisible avant d'arriver à la clé rouge.
- 2A : Tuez le fantôme pour qu'il vous laisse une pomme verte. A noter qu'il existe un passage secret en bas de la pièce entre les deux caisses, pour l'atteindre, poussez le tonneau de gauche vers le bas.
- 2B : Créez un escalier en empilant deux tonneaux et une caisse pour prendre ce Token.
- 2C : Tuez tous les ennemis pour recevoir une potion bleue.
- 2D : Réceptionnez une caisse sur votre tête et faites la tomber sur les pics, en plus de franchir la salle vous avez aussi accès à une pomme verte.
- 2E : Réceptionnez une caisse sur votre tête et faites la tomber sur les pics, en plus de franchir la salle vous avez aussi accès à une potion verte.
- 2F : Tuez tous les ennemis pour recevoir une potion bleue.
- 30 : Poussez le tonneau qui est sur les deux caisses vers la droite sans le faire tomber puis sautez vers le Token c'est de loin la solution la plus facile. Une autre version plus tordue où l'on fait tomber le même tonneau sur la tête du fantôme existe mais elle est plus hard. Tuez tout de même les fantômes.
- 31 : Tuez tous les ennemis pour recevoir une pomme rouge.
- 32 : Tuez tous les ennemis pour passer.
- 33 : Réceptionnez la caisse sur votre tête puis empilez les deux caisses dans le coin en haut à droite pour passer, et n'oubliez pas de prendre la pomme verte.
- 34 : Soyez leste pour passer cette pauvre salle.
- 35 : Deux passages secrets se trouvent dans cette pièce le premier derrière l'ennemi, inutile donc de vous dire de le tuer, le second au milieu du mur le plus en haut, pour y accéder poussez la caisse la plus à droite vers le haut.
- 36 : Pour prendre cette Mace, il va falloir être très leste...
- 37 : Empilez les tonneaux pour avoir une chance de prendre la clé verte.
- 38 : Tuez le fantôme et faites un escalier avec les tonneaux pour monter sur la grille, sautez depuis celle-ci quand elle est à son apogée pour arriver à la magie **Reveal**. Elle nécessite sept points de magie à chaque utilisation et permet de localiser s'il y a ou non, un ou des blocs invisibles dans une pièce.
- 39 : Tuez le fantôme pour obtenir une pomme verte. A noter qu'un passage secret se situe au milieu du mur le plus bas de la pièce.
- 3A : Tuez l'ennemi pour recevoir une potion bleue.
- 3B : Bougez vos fesses avant que la caisse ne vous bloque le passage, tuez l'ennemi pour recevoir une pomme verte. A noter qu'un passage secret est dissimulé en plein milieu du mur du haut.
- 3C : Enchaînez trois sauts assez rapidement pour vous retrouvez sur une caisse qui était invisible ; elle est un peu en dessous à droite de la caisse sur laquelle repose la clé bleue.
- 3D : Tuez le fantôme, attendez un peu et le Token va tomber à vos pieds.
- 3E : Prendre ce Token n'est pas de tout repos, la version qui va suivre n'est peut-être pas la plus courte mais elle a le mérite de bien fonctionner. Dans un premier temps, poussez le tonneau pour bloquer le fantôme rose en haut, partez alors tuer le fantôme blanc et sa caisse doit tomber sur la rangée de tonneau, placez-la bien à droite et laissez vous un petit espace en bas pour monter par la suite. Débloquez le fantôme rose pour le rebloquer en bas, coincez le entre la caisse du fantôme mort et le tonneau, puis montez sur sa caisse en passant par l'autre caisse. Enfin depuis sa caisse sautez vers le Token et tuez le fantôme avant de sortir car il le vaut bien.
- 3F : Prenez la pomme rouge, la potion rouge et tuez le fantôme, peu importe l'ordre tant que les deux sont faits c'est la classe.
- 40 : On pourrait presque qualifier cette salle de sens unique aussi évitez-la.
- 41 : Tuez tous les «nain-tourbillon» pour qu'ils vous laissent une potion rouge.
- 42 : Tuez les fantômes pour gagner une pomme verte ; deux caisses invisibles permettent de franchir les pics.
- 43 : Une fois la caisse invisible vers le milieu du mur du haut trouvée, vous pourrez d'une part vous saisir de la potion verte et de la pomme verte, mais aussi emprunter le passage secret entre les deux caisses au milieu du mur de gauche.
- 44 : En plus d'une potion rouge, cette salle contient trois caisses invisibles, une à gauche de la caisse sur laquelle se trouve la potion rouge, une autre dans le coin haut droit et la dernière le long du mur de droite.
- 45 : Tuez tous les ennemis pour recevoir une pomme rouge.
- 46 : Tuez l'ennemi pour passer.

## Ice Palace



Vous voilà enfin arrivé à la terre de la mort, le dernier donjon est proche... Son architecture ressemble à celle de Quagmire, à savoir qu'on observe une partie centrale et quatre ailes. Les différences c'est qu'ici les ailes sont beaucoup plus grandes, la partie centrale ne contient aucune clé et le donjon n'a qu'une seule et unique entrée ! Les clés parlons-en, chaque aile contient exactement six clés d'une même et unique couleur, celle de l'aile suivante à visiter aussi cela peut rendre ce dernier palais un peu trop linéaire au goût de certains, et vu sa taille on ne peut que s'en réjouir.

Unique et dernière entrée : 46

00 : Venez ici une fois en possession des douze Token pour combattre Sonia. Le combat final, vous y voici enfin, évidemment Sonia est le boss le plus hard à battre, même s'il faut lui mettre autant de coups que le boss du palais sept (c'est à dire une trentaine de hits). Je n'ai pas de conseil particulier à vous donner pour réussir à battre Sonia si ce n'est d'apprendre ses déplacements par coeur, ainsi vous pourrez anticiper ces prochaines apparitions et lui faire sa fête. Bonne chance !

01 : Une pomme blanche vous attend juste avant d'aller vers le combat final.

02 : De nombreux blocs invisibles vous feront suer dans cette salle mais tuez le «nain-tourbillon» pour recevoir une pomme blanche.

03 : Tuez le «nain-tourbillon» et utilisez votre magie Unlock (si vous ne l'avez fait qu'une fois) avant de prendre la potion blanche qu'il vous a laissé.

- 04 : Servez vous du bloc pour chercher ce Token.
- 05 : Tuez le fantôme pour recevoir une potion bleue.
- 06 : Peu importe le côté, pour passer cette fichue salle, il faut dans un premier temps rentrer dans un des enclos de pics à l'aide d'un monticule, pour dans un second temps atteindre les blocs invisibles au dessus des pics juste à côté des portes. A la rigueur servez vous de la magie Reveal pour les localiser si vous n'avez rien compris à ce que j'ai écrit !
- 07 : Tuez le fantôme pour recevoir une potion bleue.
- 08 : Sautez rapidement de bloc en bloc jusqu'au Token.
- 09 : Tuez le «nain-tourbillon» et utilisez votre magie Unlock (si vous ne l'avez fait qu'une fois) avant de prendre la potion blanche qu'il vous a laissé.
- 0A : Utilisez votre magie Unlock avant de prendre cette potion blanche.
- 0B : Le bloc à pousser pour monter se trouve dans le coin en bas à droite, prenez la potion rouge et la pomme rouge pour pouvoir changer de salle.
- 0C : Tous les blocs n'étant pas le long du mur de gauche exploseront sous vos pas, pour une plus grande marge de manoeuvre je vous conseille de tuer le fantôme à la magie après avoir traversé la pièce.
- 0D : Tuez tous les fantôme pour recevoir une pomme blanche.
- 0E : Le bloc du coin bas gauche du carré est un ascenseur, aussi servez vous en pour aller tuer le fantôme et prendre le Token ; peu importe l'ordre tant que vous faites les deux tout (enlever le « c' »)est magnifique !
- 0F : Chaque bloc de cette pièce explosera dès que vous poserez le pied dessus.
- 10 : Pour franchir cette salle poussez un bloc dans les pics et tuez l'ennemi.
- 11 : Le bloc supérieur du mur du haut peut être poussé, tuez le «nain-toubillon» car il garde en plus de la sortie une pomme blanche.
- 12 : Les deux blocs supérieurs de la pile du bas peuvent être poussés, une fois mort le fantôme vous donnera une potion rouge.
- 13 : Il y a deux blocs invisibles dans cette salle placés à chaque fois dans le prolongement des sommets, tuez les ennemis pour recevoir une pomme rouge.
- 14 : Il va falloir être leste pour prendre ce Token.
- 15 : Il y a deux blocs invisibles dans cette salle le premier se trouve dans le coin en bas à droite et le second dans le coin en haut à gauche, sachez encore que les deux blocs placés au dessus des pics exploseront sous vos pieds.
- 16 : Tuez les tous pour pouvoir changer de pièce.
- 17 : Tuez les blobs car en plus de vous ouvrir le passage, ils vous offriront une pomme blanche.
- 18 : Un saut en L au dessus des pics le long des blocs est obligatoire pour passer cette (enlever le « foutue », on est pas chez mémé là !) salle. Tuez l'ennemi avec de la magie pour ouvrir les portes.
- 19 : Tuez tous les fantômes pour avoir le droit de changer de salle.
- 1A : Le bloc du coin haut gauche est un ascenseur, une fois à son apogée, sautez vers la droite sur un bloc invisible. Puis tuez le fantôme et prenez le Token peu importe l'ordre tant que vous faites les deux ça cartonne !
- 1B : Tuez le fantôme pour avoir le droit de changer de salle. Attention les blocs du bas formant l'escalier exploseront sous vos pas.
- 1C : Dans ce sens unique tuez le fantôme pour qu'il vous offre une potion rouge.
- 1D : Tuez tous les fantômes pour avoir le droit de changer de salle.
- 1E : Tuez ce fantôme à l'aide de la magie.
- 1F : Prenez la pomme verte, la pomme bleue, la potion verte et la potion bleue, puis tuez les ennemis.
- 20 : Faites un escalier avec le centre de la colonne pour atteindre le Token.
- 21 : Tuez les «nains-tourbillons» pour obtenir une pomme blanche et la permission de passer à la pièce suivante.
- 22 : Tuez tous les fantômes pour avoir le droit de changer de salle.
- 23 : Chacun des blocs explosera sous vos pas, une pomme bleue vous attend à l'autre bout de la salle.
- 24 : Chacun des blocs menant à la clé blanche explosera sous vos pas.
- 25 : Cinq blocs invisibles se cachent dans cette pièce, utilisez votre magie Reveal si vous avez du mal à les localiser.
- 26 : Aucun problème pour prendre cette clé blanche. Tuez tous les fantômes, peu importe l'ordre, tant que vous faites les deux ça débouche !
- 27 : Soyez leste et la pomme blanche est à vous.
- 28 : Soyez très leste si vous comptez obtenir cette potion blanche un jour.
- 29 : Tuez le blob pour recevoir une potion bleue.
- 2A : Prenez la clé blanche et tuez tous les blobs.

- 2B : Tuez le fantôme et poussez le bloc pour accéder à la potion rouge.
- 2C : Tuez le «nain-tourbillon» pour recevoir une pomme rouge.
- 2D : Prenez la clé blanche et tuez tous les «nains-tourbillons».
- 2E : Tuez le fantôme, attendez que les deux blocs soit en place puis cherchez le Token.
- 2F : Tuez l'ennemi pour qu'il vous donne une potion bleue.
- 30 : Prenez la clé blanche et tuez tous les ennemis.
- 31 : Tuez le fantôme et prenez le bloc au vol pour passer à la suite.
- 32 : Tuez le fantôme et prenez la pomme bleue, peu importe l'ordre tant que vous faites les deux. Le bloc explosera sous vos pieds alors soyez rapide.
- 33 : Prenez la clé blanche et tuez tous les fantômes.
- 34 : Poussez le bloc qui tourne à l'aide de sauts vers la rangée de pics au milieu de la salle, et montez dessus pour arriver à la dernière magie. Unlock comme son nom l'indique permet d'ouvrir une porte quand vous n'avez pas de clé (pratique, non ?), elle consomme huit points de magie à chaque utilisation.
- 35 : Cette salle dispose de quatre blocs invisibles (deux en haut et deux en bas) à chaque fois placés dans la continuité du pseudo escalier de part et d'autre de la pièce. Une potion rouge vous attend au bout de la pièce.
- 36 : Les quatre blocs du milieu sont des faux, focalisez vous juste sur celui où la clé rouge repose.
- 37 : Une fois ces blocs poussés, ils ne font que des allers simples, pour atteindre le Token et traverser la salle il faut d'abord pousser le bloc de droite en bas puis vers la gauche, puis monter dessus car c'est un aller simple. Une fois à gauche, poussez l'autre bloc vers la droite, voilà vous pouvez accéder au Token.
- 38 : Des blocs invisibles forment un escalier jusqu'à la clé, ils sont disposés en diagonale et partent du coin en bas à droite (au dessus des pics quoi !). Pour le dernier saut, il faut se placer à l'extrême limite du bloc si l'on espère arriver jusqu'à la clé rouge. Une dernière précision, le bloc où se trouve la clé explosera sous vos pieds.
- 39 : Rien à signaler, passez votre chemin...
- 3A : Dans cette salle le chemin à suivre vous sera toujours imposé. Une pomme bleue vous attend pour votre second passage.
- 3B : Le mur au dessus de la pomme verte n'est rien d'autre qu'un passage secret.
- 3C : Sautez de bloc en bloc jusqu'à la clé rouge, attention certains blocs exploseront sous vos pieds, donc soyez rapide
- 3D : Un bloc de glace invisible se trouve tout en haut de la pièce, au milieu du mur du haut, deux crans plus haut que les pics. Tuez les fantômes pour obtenir une potion bleue.
- 3E : Une fois mort ce fantôme vous laissera une pomme blanche, pour la prendre poussez le bloc du bas vers la gauche car le bloc du coin en bas à gauche est un ascenseur ; enfin pour arriver à la pomme utilisez un saut en L.
- 3F : Mis à part dans le coin en bas à droite, tous les autres trous au milieu des pics possèdent un bloc invisible qui vous aidera à atteindre la clé rouge.
- 40 : Une fois le Token pris, poussez le bloc sur lequel reposait ce dernier vers le bas pour ressortir en vie de cette salle.
- 41 : Tuez les fantômes pour qu'ils vous laissent une potion bleue.
- 42 : Le bloc sur lequel repose la clé rouge explosera sous vos pas, ne restez pas dessus une seconde de trop.
- 43 : Tuez le fantôme et il vous offrira une pomme bleue.
- 44 : Une potion bleue pas vraiment difficile à prendre.
- 45 : Le bloc sur lequel repose la clé rouge explosera sous vos pas, ne restez pas dessus une seconde de trop.
- 46 : Les deux blocs isolés, exploseront dès que vous poserez le pied dessus, tuez les fantômes pour pouvoir changer de salle.
- 47 : Tuez tous les fantômes pour gagner une potion rouge.
- 48 : Placez vous dans le coin bas/droite de la salle et poussez le bloc du bas sous le bloc du haut avant que ce dernier n'ait touché le sol pour former un escalier mobile jusqu'au la clé bleue.
- 49 : Tuez tous les «nains-toubillons» pour recevoir une pomme rouge.
- 4A : Formez un escalier mobile en poussant les blocs du bas vers le haut avant qu'ils ne touchent le sol pour prendre cette clé bleue.
- 4B : Tuez tous les blobs pour qu'ils vous offrent une pomme blanche.
- 4C : Tuez le fantôme pour la route.
- 4D : Tuez tous les fantômes pour gagner une potion bleue. Le passage secret de cette pièce se trouve dans le coin haut/droit.
- 4E : Chacun des trois blocs menant à la clé bleue explosera sous vos pas.
- 4F : Tuez tous les «nains-toubillons» pour recevoir une pomme rouge. Un bloc invisible se trouve au dessus des seuls pics étant sur la rangée de blocs.
- 50 : Une clé bleue pas bien difficile à prendre quand on sait qu'il faut déclencher son saut quand le bloc fera face à la colonne.

- 51 : Tuez tous les fantômes pour gagner une pomme verte. Le passage secret de cette pièce se trouve dans le coin bas/droit.
- 52 : Les deux blocs du bas exploseront sous vos pieds mais on s'en fiche. Tuez les fantômes car ils se moquent de vous. Pour prendre le Token il faut impérativement passer par le bloc invisible qui se trouve au dessus des pics à droite du Token. A noter qu'un passage secret se trouve dans le mur au dessus du Token.
- 53 : Tuez tous les fantômes pour gagner une potion bleue. Le passage secret de cette pièce se trouve dans le coin en bas à gauche.
- 54 : Une clé bleue pas bien difficile à prendre quand on sait qu'il faut déclencher son saut quand le bloc fait face à la colonne.
- 55 : Tuez tous les «nains-toubillons» pour recevoir une potion rouge.
- 56 : Tuez tous les fantômes pour gagner une pomme verte. Le passage secret de cette pièce se trouve dans le coin le plus à gauche en haut.
- 57 : Chacun des trois blocs menant à la clé bleue explosera sous vos pas.
- 58 : Poussez le bloc le plus haut à droite sur la tête du fantôme (utilisez la magie Freeze si un problème de timing se fait sentir) puis montez sur le bloc précédemment poussé pour atteindre cette Twin Sword et tuez le fantôme selon votre envie.
- 59 : A l'aller, attendez le bloc pour franchir les pics, au retour faites la course avec lui pour qu'il ne vous bloque pas la sortie.
- 5A : Mis à part le monticule, tous les blocs vous menant à la clé verte vont exploser sous vos pieds.
- 5B : Prenez votre temps et à la rigueur montez sur les blocs.
- 5C : Prenez le bloc au vol pour grimper sur les deux suivants, qui soit dit en passant exploseront sous vos pieds. La clé verte devrait rapidement être en votre possession.
- 5D : A l'aller attendez les blocs pour franchir les pics, au retour faites la course contre eux pour qu'ils ne vous bloquent pas la sortie.
- 5E : Un «bloc ascenseur» est caché dans le coin haut/gauche de la pièce, il sera impératif si vous comptez prendre la clé verte.
- 5F : Un passage secret se trouve dans l'angle inférieur de la pièce, sinon magnez vous pour ne pas être enfermé.
- 60 : Deux possibilités s'offrent à vous dans cette salle, soit vous faites la course avec le bloc, soit vous vous servez du bloc invisible situé au dessus des pics les plus à droite de la pièce.
- 61 : Une pomme blanche vous attend ici. A noter que le passage secret de cette salle se situe dans le seul mur que le bloc touche (à l'angle inférieur de la salle).
- 62 : Faites deux sauts en L pour arriver à la clé verte, le premier arrivant sur le bloc invisible de la pièce placé entre les pics. Tuez aussi les fantôme pour la forme.
- 63 : Tuez le fantôme pour qu'il vous laisse une pomme blanche, les blocs supérieurs de la rangée du bas peuvent être poussés.
- 64 : Tuez les fantôme et prenez les deux Token peu importe l'ordre tant que vous faites les deux c'est clean.
- 65 : Tuez les fantôme pour recevoir une potion blanche, à noter qu'un bloc invisible se situe dans le coin en bas à gauche de la pièce.
- 66 : Grimpez sur le bloc au vol pour arriver à la clé verte, puis poussez le sans sauter pour sortir.
- 67 : Tuez le fantôme pour gagner une potion bleue, à noter que le bloc va se placer dans l'emplacement contenant le passage secret de la pièce.
- 68 : La précision dans vos sauts en L devra presque être parfaite pour prendre cette potion blanche, puis tuez les «nains-tourbillons» pour qu'ils vous offrent une potion bleue.
- 69 : Tuez le fantôme puis poussez le bloc pour franchir la rangée de blocs, derrière cette dernière se trouve le passage secret de cette salle dans le mur de droite. A noter que le bloc du retour caché contre le mur de gauche explosera sous vos pieds.
- 6A : Attendez que le bloc tombe sur votre tête dans le coin haut gauche de la pièce puis faites le tour de la pièce dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, la clé verte devrait être assez facile d'accès maintenant.

**Merci a FVIMan à qui l'on doit cette soluce si complète**



## FM TOWN MARTY



La console FM Town Marty tirée de la FM Town, une variante du PC, fut lancée par Fujitsu en 1991. Sa production durera jusqu'en 1997. Elle est basée sur l'architecture du micro-ordinateur FM Town de la même société et est compatible avec l'essentiel de ses jeux.

Son nom provient d'un hommage à Charles Townes, l'un des gagnants du prix Nobel de physique en 1964. A cette époque Fujitsu avait l'habitude de prendre des noms de nobélisés pour leurs projets technologiques. Le FM du nom n'a aucun rapport avec les ondes radio, cela veut tout simplement dire Fujitsu Micro.

FM Town est une série d'ordinateurs lancée au Japon et uniquement là-bas, à partir de 1989 et qui a remporté un certain succès, un peu comme le mSX. Lorsque Fujitsu lance la FM Town Marty, leur but est de conquérir les foyers en s'appuyant sur la ludothèque de leur PC.

On oublie très souvent qu'il s'agit d'une des premières consoles 32 bits avant même celles de Sony ou de Sega. Elle était équipée d'un processeur Intel 386, ce qui la rendait plus puissante que les PC pour le jeu. Elle possédait aussi un lecteur CD rom (ce n'était pas la première dans ce domaine) ainsi que, fait étrange pour une console, un lecteur disquette. Son OS n'était autre que windows 3.1 puis 95. Mais tout ceci à un prix : à sa sortie elle coutait la somme de 700 dollars. De même pour les jeux qui coutaient entre 40 et 140 dollars.

Malgré ces qualités techniques la console n'aura pas de succès au Japon, comparée à tort aux consoles du moment que sont la Super Nintendo ou la Megadrive, qui étaient bien moins chères. Bien qu'étant lancée comme un PC de salon la console n'accèdera jamais à ce statut.

Malgré ce flop Fujitsu n'hésitera pas à produire deux autres modèles, les Marty 2 et 3, équipés d'un processeur plus puissant, ainsi que d'une connexion internet pour chater et jouer en ligne. Un succès mitigé pointera le bout de son nez, enfin. Mais en 1995, Sony règne en maître et la console sombre. Fujitsu soutiendra la console jusqu'en 1999. Au final une centaine de jeux auront vu le jour sur ce support, dont le célèbre Dragon Quest IV quand même.



### Caractéristiques :

- CPU 32 bits processeur 386 à 16Mhz
- Graphismes : 362x232 jusque 640x480, 256 couleurs sur 32768, 1024 sprites 16x16
- Son : 6 chanel FM, 8 channel PCM
- Ram : 2MB
- CDROM x1
- Floppy drive 3.5 HD
- 2 ports manettes

