POWAAA!

N°1 Février 2013
Webzine gratuit
et imprimable

Le Webzine du jeu en tous genres

TEST DU MOIS: Klonoa: Door to Phantomile

Et aussi:

WWE Smackdown vs Raw 2007

SOMMAIRE

TESTS

Page 3: WWE Smackdown Vs Raw 2007- PS2

Page 6: Duck Tales- GB

Page 13: Dark Savior- Saturn

Page 22: Satanas et Diabolo-PS2

Page 26: Tintin au Tibet- GB

Test du mois

Page 17: Klonoa: Door to Phantomile

EDITO

Il paraît qu'un nouveau mag est incroyablement nul et sans intérêt. Bah ouais mais non. Parce que un nouveau mag comme celui là, désolé mais ça vaut le coup d'y jeter un oeil quoi.

Joueur2121310

THQ nous a offert de beaux jeux depuis que c'est cet éditeur qui s'occupe de la série des WWE. En 2006, c'était donc naturel que THQ sorte un nouvel opus de la saga des "Smackdown vs Raw". Penchons nous un peu histoire de voir ce que l'éditeur nous concotait à cette époque là.

Le catch peut paraître une vraie passion pour certains, d'autres y restent indifférents et d'autres se disent que "le catch c tro gamin je préfer joué à kall of".En 2006, l'état d'esprit n'était pas tel mais on pouvait se faire une idée de ce que le catch pouvait déjà paraître aux yeux des jeunes. WWE Svr 2007 ne se contente pas d'un simple jeu de baston dans un ring: là on a carrément tout le roster des superstars des écuries Raw et Smackdown.De l'Undertaker à Triple H, en passant par Rob Van Dam ou encore Mick Foley.Un plus dans le roster est la présence de certaines légendes comme Stone Cold Steve Austin ou Bret Hart.
On ajoute des types de matchs dignes des PPV(Pay Per View) de la WWE et un choix d'arènes pour se retrouver dans les grands shows de la fédération comme Wrestlemania ou Summerslam.Vous pouvez également changer carrément les règles pour pimenter la partie et faire un grand match, digne des champions.

Différentes arènes sont disponibles

Pas moins de 67 personnages sont à l'affiche

Ca c'était pour l'exhibition.Maintenant au menu, vous pouvez choisir le mode saison où vous incarnez une superstar de votre choix dans un scénario complètement inédit, le mode Général Manager où, comme son nom l'indique, vous incarnez un manager, soit de Raw, soit de Smackdown, et en faire le meilleur show, ou bien le mode PPV où vous créez(ou jouez) votre PPV.
Sachant que des arènes sont débloquables, ainsi que des personnages(il vous faudra remporter le "trophée" du PPV leur correspondant et l'acheter au WWE shop, disponible dans le mode saison), le jeu offre pas mal d'heures de jeux.

Egalement disponible, un mode création pour faire le personnage de vos rêves.Là aussi, si vous êtes fan des Caws(créate a wrestler, littéralement création de catcheur), c'est votre jour!Accompagnez le tout d'un mode création de ceintures pour faire une bô titre pour votre bô catcheur: attention cependant, il vous faudra jouer au mode saison pour gagner de quoi acheter la ceinture de vos rêves.

Graphismes: 80% Malgré un public hideux, la modélisation des catcheurs, elle, est réaliste.Mais on voit tout de même qu'il y a un gros effort par rapport aux débuts de THQ il y a 13 ans avec WWF No Mercy sur N64 où les persos n'avaient pratiquement aucune expression de visages.

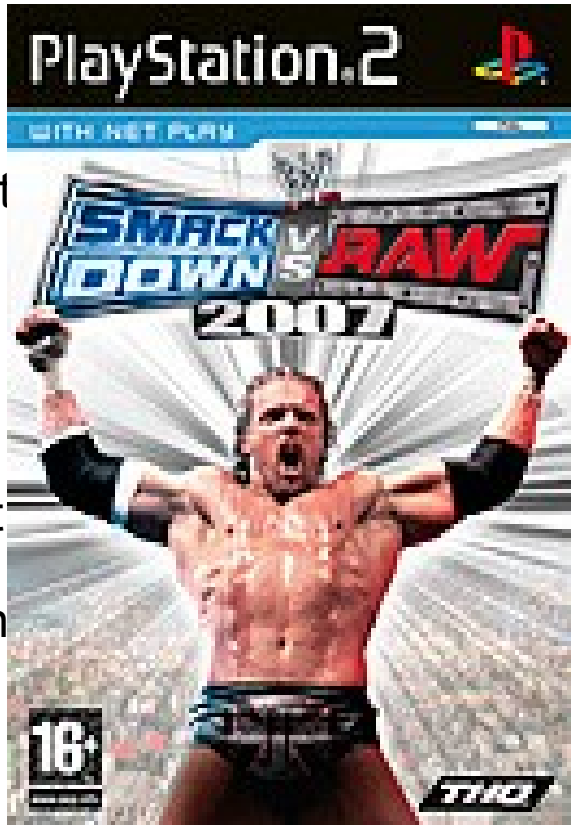
Bande son: 85%: Une foule qui hurle et les prises qui font un réalisme extravagant, l'impression d'être dans un ring, juste à côté des catcheurs est flagrante.

Durée de vie: 75%: Avec 67 personnages jouables, en plus de 19 arènes également jouables, le joueur aura de longues heures de jeu devant lui, en plus du mode multijoueur et du mode création.

Jouabilité: 70%: Des commandes simples, à la portée de tout le monde; avec une liste de coups changeable respectant les coups des superstars, sans une réele révolution.

Scénario: -

Général: 85%: WWE Smackdown Vs Raw 2007 s'avère être un excellent titre, apportant des nouveautés par rapport à ses prédécesseurs.Si vous n'êtes pas tellement fan de catch, achetez le histoire de voir ce que le catch peut avoir de bon ou de mauvais.



Plateforme: PS2, PS3, XBOX 360, PSP
Genre: Sport, combat
Date de sortie: 17 novembre 2006
PEGI: 16+
Editeur: THQ
Multi: oui(2 à 6 joueurs)

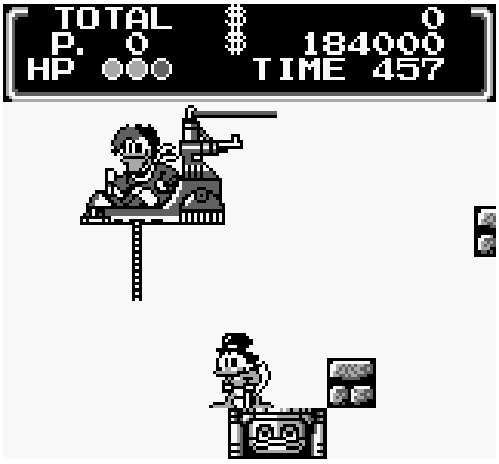
Joueur2121310

Ah la Bande à Picsou, l'occasion de se replonger encore plus dans ses jeunes années auprès de Disney.

Picsou !

Vous prenez le rôle de l'oncle Picsou, le canard le plus riche du monde, dans sa quête de trésors pour devenir le canard le plus riche du monde (?). Bref une quête pour asseoir sa suprématie économique, en gros. Il part alors dans une aventure aux quatre coins de la planète (qui est pourtant ronde) pour y déceler de fabuleux trésors : la forêt Amazonienne (à ne pas confondre avec les difficultés à trouver quelque chose sur un célèbre site de vente en ligne), la Transylvanie (étonnamment dépourvue de vampire…), la mine africaine et l'Himalaya. Et comme c'était un peu court, il va ensuite sur la lune. Lors de son aventure, il rencontrera divers personnages chers à la série, tels que Riri, Fifi, Loulou, Flagada Jones, les Rapetous, la sorcière Miss Tick (en boss du château transylvanien), etc…
Arrivera-t-il à récupérer tous ces trésors ? C'est à vous de jouer !

Choisissez votre niveau



Flagada Jones vous aidera à l'occasion

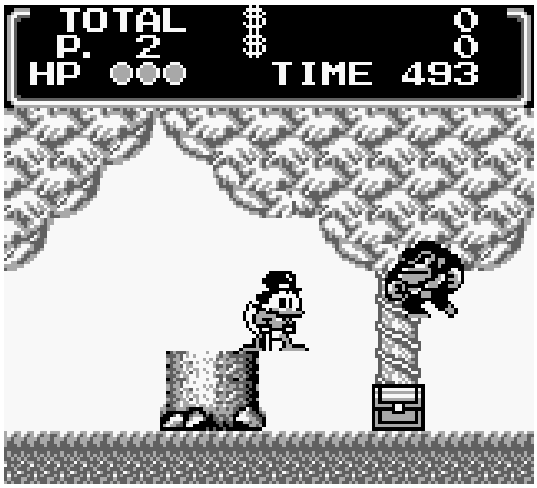
Bubba libéré des glaces

Graphisme :70%

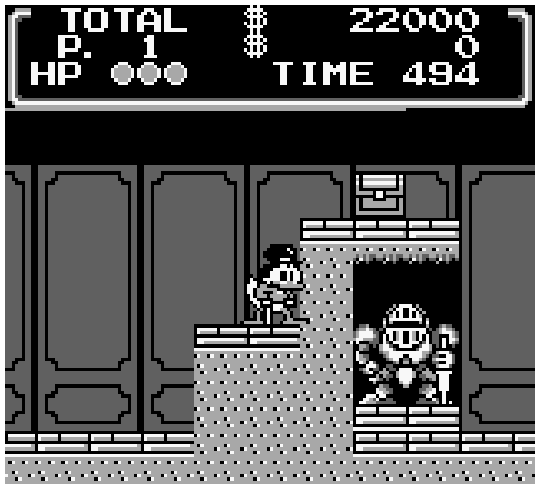
On est en 1990, c'est encore le début de vie de la Game Boy, et pourtant les capacités graphiques de la machine sont déjà bien exploitées.

Ce titre est une adaptation d'un jeu sorti sur NES l'année précédente (étonnamment la version Game Boy a mieux vieilli), on retrouve des sprites suffisamment gros pour être bien lisibles (les personnages se reconnaissent facilement…si on excepte Riri, Fifi et Loulou, différenciés seulement par la couleur dans le dessin animé et ici…ben il n'y a pas de couleur), et suffisamment petits pour permettre une bonne appréciation de l'écran.

Les environnements proposés sont assez variés (jungle, mine, château, etc…) et sont relativement jolis (étrangement le dernier niveau, la lune, est plus basique, un manque de temps pour achever le jeu peut-être ?), et la variété des ennemis (serpents, singes, squelettes canards, momies canards, super canard d'eau (super canardo ?), hockeyeur canard, lunar cyber duck, méchant lapin des neiges, etc…) rend le jeu encore plus riche.



L'Amazonie

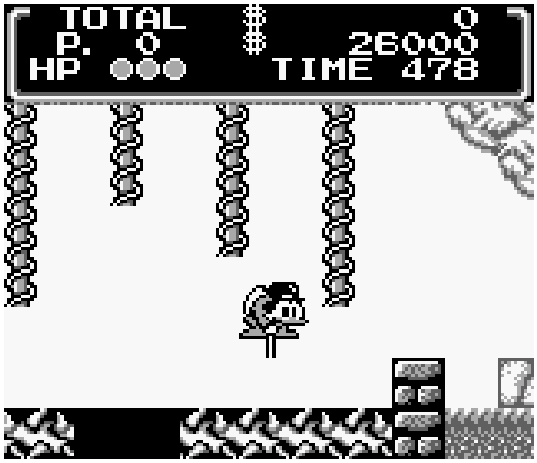


Manoir typique transylvanien

Attaque du féroce lapin des neiges ! (attention à ne pas s'enfoncer dans la neige…)

Gameplay :70%

Simple et efficace, avec une touche d'originalité, le jeu propose donc de conduire Picsou tout au long de son aventure. Pour cela, on peut se déplacer avec la croix directionnelle (à noter qu'il est possible de revenir en arrière, mais qu'éléments du décors et ennemis réapparaissent), sauter avec A et utiliser la canne de l'oncle avec B. Celle-ci permet plusieurs actions, comme sauter plus haut, avancer sur des terrains dangereux (ronces, pics, …), attaquer les ennemis rencontrés ou pousser des objets sur ces ennemis, et ouvrir des coffres.
On trouve aussi des petits efforts comme la glace glissante sous les pieds du héro, des miroirs pour se téléporter entre les différentes salles du château de Transylvanie (référence à Castlevania ?) ou encore une certaine non linéarité du déroulement des niveaux avec plusieurs chemins possibles. Seul problème, la difficulté de faire la différence entre un trou fatal et un passage vers un étage inférieur…

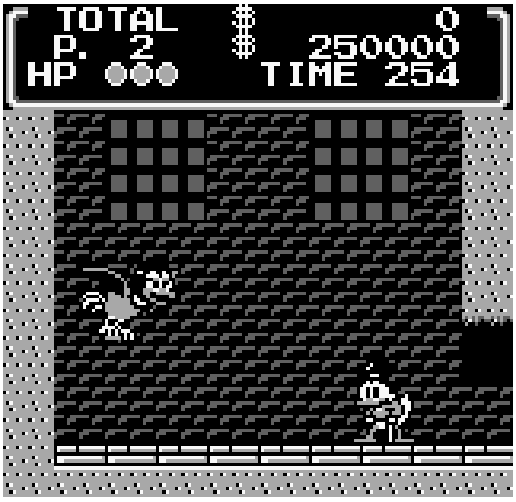


On a eu chaud aux palmes !

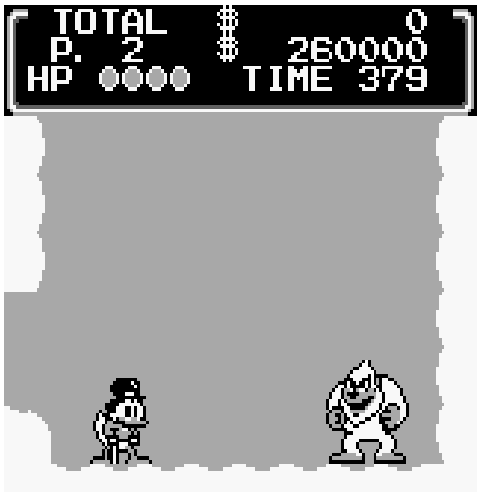
Le syndrome NES ?

Durée de vie 60%

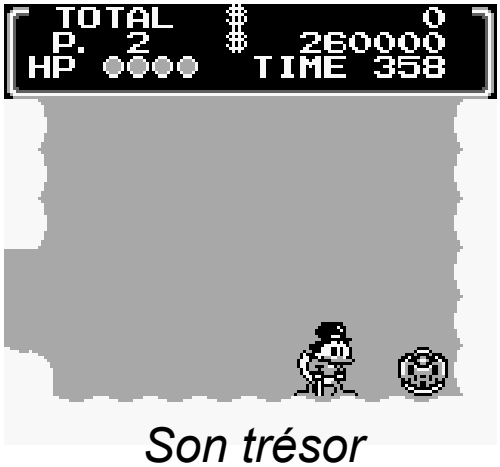
Le jeu n’est pas très long, seulement 5 niveaux, et la difficulté peu élevée (en facile). Chaque niveau est fabriqué sur un modèle comparable : on avance, on trouve le boss (Miss Tick en Transylvanie, le Yeti dans l’Himalaya, …), on le bat et récupère son trésor. Etonnamment, les boss sont très simples à vaincre ! Au milieu de chaque niveau, Flagada Jones propose à Picsou de le ramener à Donaldville, permettant de changer de niveau à loisir. Chaque niveau comporte au moins une quête secondaire (aller sauver Riri, aller sauver Bubba, retrouver la clef du vaisseau spatial sur la lune, etc…) permettant de trouver un trésor secret (donnant de l’argent, des points de vie supplémentaires, …). Il existe aussi un bon nombre de passages secrets pas si secrets que ça (on peut les voir lors de changement d’écran, l’un d’entre eux est même indiqué par un personnage). Un petit jeu agréable à reprendre à l’occasion, qui peut être achevé en 1h sans trop se presser. A noter qu’un boss secret se rencontre quand tout est fini…



Miss Tick



L’abominable canard des neiges (ah bah non…c’est pas un canard)

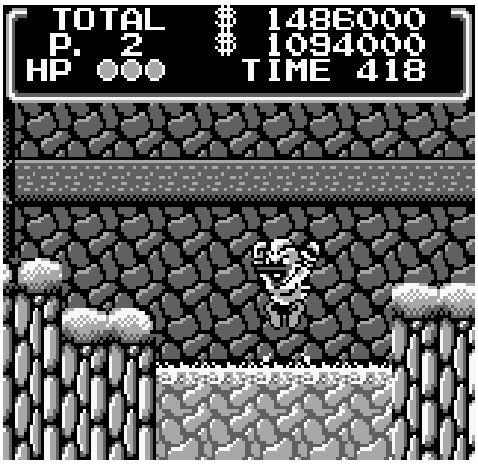


Son trésor

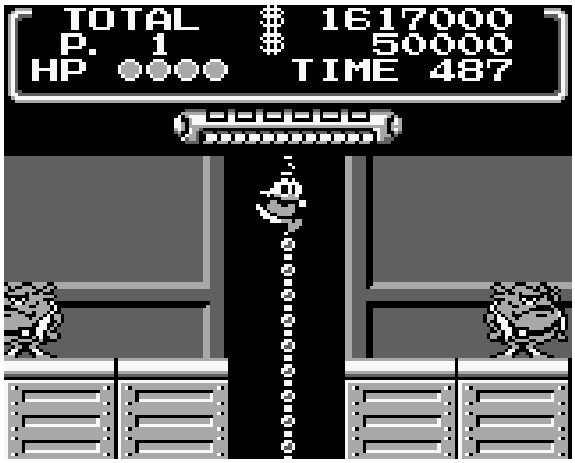
Son :75%

L'écran titre permet de retrouver le thème du dessin animé, et de façon très fidèle. Les différents niveaux ont leurs musiques propres, plutôt sympathique. Mention spéciale au niveau lunaire avec un clin d'œil au final de Super Mario Land (clin d'œil probablement involontaire, vu que la version NES et le Mario précité sont sortis la même année). Les bruitages sont honnêtes et se raccrochent bien à l'action, cependant s'il y en a trop, la musique saccade.

Besoin d'aide ?



Super Canard d'Eau !!



Téléphone maison ?

Scénario :60%

Le scénario reste fidèle à l'esprit de la série (et à celui, avare et économiquement hypertrophié, de son héros), proposant une sorte d'Indiana Jones canard sympathique, mais sans plus.

Général: 70%

Un jeu permettant de se replonger à une époque où les gens de 20 ans en avaient 5 et regardaient Picsou à la télé. Fidèle à la série, proposant de beaux graphismes accompagnés de sympathiques musiques, le tout servi par une jouabilité plutôt bien maîtrisée, il permettra de passer un bon petit moment en compagnie de Picsou et toute sa bande !

Plateforme: GB, NES
Genre: Plateformes
Date de sortie: 1994
Edieur: Capcom
Multi: non

Et non, pas de Game Over dans ce jeu, on gagne ou on retourne à l'écran titre !

Flappy-Spirit
http://flappy-spirit.over-blog.com/

Un chasseur de primes qui doit escorter un monstre bien gluant, ça vous tente? Et si je vous dit que ce monstre s'appelle Billan? Toujours pas? Et si Billan s'échappe et que vous devez le rattrapper au plus vite? Non? Et si le temps est compté et que l'histoire sera différente? Tel est le but de Dark Savior sur Saturn.

Vous êtes Garian, un chasseur de primes plutôt réputé. Vous devez escorter Billan, un monstre baveux, dans un bateau, jusqu'à l'île carcérale la plus proche. C'est là que le jeu commence. Malheureusement, Billan s'échappe et vous devez arrêter celui-ci avant qu'il ne fasse des dégâts meurtriers.
L'histoire étant expliquée, venons-en au but du jeu: vous devez parcourir le bateau, dans l'espoir de rattraper Billan. Et selon le temps que vous mettrez à traverser le bateau, trouver Billan, et le tuer, le scénario changera. Telle est l'idée de ce jeu: vous obliger à refaire cinquante fois la même chose mais avec une histoire et un parcours différents.

Le scénario vous confronte à des situations que vous ne pourrez faire qu'en avancant dans des univers en 3D. C'est l'un des moteurs principaux du jeu, reprenant par la même occasion le concept de Landstalker où le perso doit avancer dans un labyrinthe en 3D isométrique. Là c'est un peu la même chose. Il vous faudra donc porter un message, trouver un personnage ou encore transporter un prisonnier innocent vers la sortie. C'est là que vous me répondrez "c'est un jeu d'aventures!" eh bien pas tellement. Le jeu est plus axé sur le côté plates-formes que sur l'aspect purement aventure. Ce qui amène donc à une succession de passages à franchir, autant délicats les uns des autres, faisant appel à l'adresse des joueurs. Autre "surprise", le jeu utilise le pad analogique, qui permet de faire tourner l'angle de vue, ce qui peut aider quand on connaît la difficulté de certains passages.

Réussirez-vous à faire tous les scénarios de A à Z?

Le jeu comporte des passages très difficiles à passer comme celui-ci

Question son, le jeu est parfait. Les seuls défauts seraient les bugs d'affichage ainsi que les combats, un peu trop simples, malgré une grande originalité.
Attention, ce jeu n'est pas pour n'importe qui: les hardcore gamers s'y plairont, tandis que les mauvais joueurs metteront ce jeu à la poubelle, en hurlant que ce jeu est nul, merdique.

Graphismes: 50%
Des graphismes plus ou moins variés, qui plongeront le joueur dans l'ambiance. On remarquera quand même quelques bugs d'affichage de temps en temps.

Jouabilité: 80% Courir, sauter, frapper, voire carrémeent enchaîner les trois, tout est possible. Cependant, l 'entraînement est obligatoire.

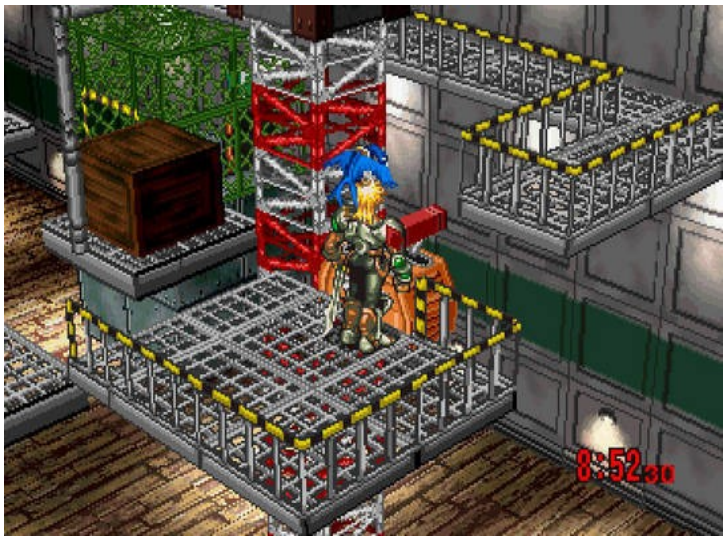
Son: 80% Des bruitages simples, mais d'excellentes musiques qui collent à l'ambiance du jeu.

Durée de vie: 70% Avec tous les scénarios à refaire, on ne s'ennuie pas et on use de toutes les possibilités du jeu.

Scénario: 70% Un scénario de départ plutôt simpliste mais qui met dans le bain le joueur. Les scénaros du jeu sont prenants.

Joueur2121310

Général: 70% Un bon jeu de plateformes, aux scénarios divers et aux thèmes musicaux entraînants, malgré une difficulté extrême qui fera raviver la flamme des joueurs hardcore.



Le temps est compté...

Attention aux glissades!

Plateforme: Saturn
Type: Plateforme, RPG
Date de sortie: 1997
Editeur: Sega
Développeur: Climax
Multi: non

Joueur2121310

TEST DU MOIS TEST DU MOIS

Namco n'a pas toujours eu Pac-Man comme superstar de la firme. Voilà la preuve avec Klonoa, un chat bien rêveur...

Klonoa, un petit chat tout mignon aux oreilles tombantes et son ami Huepow, son ami tombé du ciel, un anneau d'or animé par un esprit avec une tête en forme de bulle découvrent le triste spectacle: le méchant Ghadius s'est réveillé et veut attaquer le monde des rêves. Si rien n'est fait, les cauchemars prendraient possession du monde de Phantomile où Klonoa habite. Il faut donc déjouer tous les plans infâmes de Ghadius.

En plus de Huepow, Klonoa rencotrera plusieurs personnes prêtes à l'aider au cours de son périple. Balue, le vieil ouvrier fier de sa tour, les intimidera avant de les laisser libres de traverser son territoire, Grand-Pa et Bonne-maman le guideront de leurs précieux conseils, les gardes du villages des arbres lui donneront accès à certains passages...

En plus des ennemis classiques, simples à battre(toujours sur votre chemin ceux là), il faudra défaire des boss, ces créatures toujours plus puissantes, bien communes des jeux de plateformes. Ces dernières prennent vie par les pouvoirs de Joka, le bouffon diabolique, bras droit de Ghadius.
Ces ennemis vous donneront plus de fil à retordre(normal vu qu'ils sont puissants). A chaque fois il vous faudra comprendre la technique et les attaques du boss, afin de trouver leurs faiblesses.
Un peu de tactique vous aidera à vous en sortir...
Enfin, il arrivera que vous combattiez des amis ensorcelés, les vaincre les délivera du mal, aussi foncez dans le tas et ne leur laissez aucune pitié. Vous ne vous en réconcilierez que mieux plus tard...

Aquadoph, le pauvre roi ensorcelé

Le fameux niveau « Extra »

Les commandes sont simples et basiques: un bouton sert à sauter, l'autre à tirer(pour attraper les ennemis avec Huepow, un peu comme Kirby, sauf que celui-ci ne les mange pas), et on s'y fait assez vite.
Assez facile, Klonoa vous invite à une promenade sympathique où vous ne devez compter que sur votre capacité de concentration.
Dans chaque niveau, vous avez six petits êtres à délivrer, les Phantomilians, habitants du pays de Klonoa- qui se trouvent enfermés dans des espèces d'oeufs. Les découvrir tous n'est pas facile, car nombreux sont dissimulés. Toutefois, tous les trouver vous ouvre à un niveau bonus, l'extra vision(sachant que chaque niveau est une "vision"). Les passages où vous devez faire preuve d'adresse sont communs. Ici, il faudra que vous attrapiez plusieurs adversaires, là on vous demandera d'atteindre une porte à temps qui ne s'ouvre que quelques secondes...
Ce n'est jamais bien méchant mais étant donné que le jeu s'adresse plutôt à des jeunes joueurs, cela peut s'avérer bien frustrant.

De belles cinématiques

Enfin, ce qu'il faut dire c'est que Klonoa remplit bel et bien les caractéristiques de jeu mignon et divertissant. Graphiquement sublime, il se montre en plus très agréable à jouer, du fait de sa simplicité des commandes et une partie de Klonoa peut vous faire retourner en enfance pour faire de beaux rêves.

Graphismes: 90% De très beaux graphismes, une cinématique d'intro superbe, des décors colorés et détaillés, bref, Klonoa nous offre une belle palette de couleurs.

Ghadius ne vous donnera finalement pas tellement de fil à retordre

Une selection de niveaux haute en couleurs

Son: 90% Là aussi, rien à dire. Les thèmes sont respectés et les bruitages aussi.

Durée de vie: 80% Un jeu assez long à finir en comptant les niveaux « extra » mais qui manque malheureusement de difficulté, notamment avec les boss.

Jouabilité: 80% Des commandes simples, qui font vivre le jeu avec ces actions. Etant donné que le jeu est destiné aux jeunes joueurs, il fallait des commandes basiques.

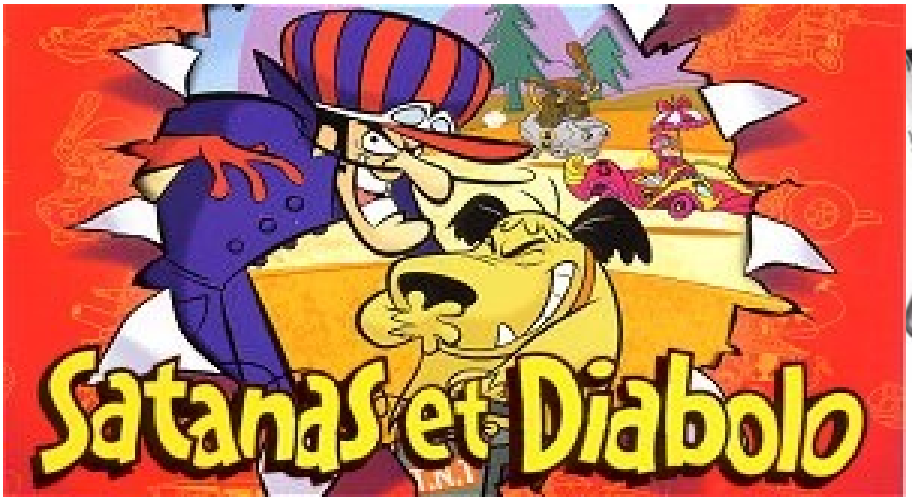
Scénario: 80% Une belle histoire qu'est Klonoa, un méchant à affronter, des amis, bref, un beau scénario.

Général: 90%: Un beau jeu de la ps1 qu'est Klonoa, même votre petit frère peut y jouer et se plonger dans ce monde mignon comme tout qu'est le monde des rêves.

Il faut bien se réveiller un jour ou l'autre...

Plateformes: ps1
Type: Plateformes
Date de sortie: 1998
Editeur: Sony
Développeur: Namco
Multi: non

Joueur2121310

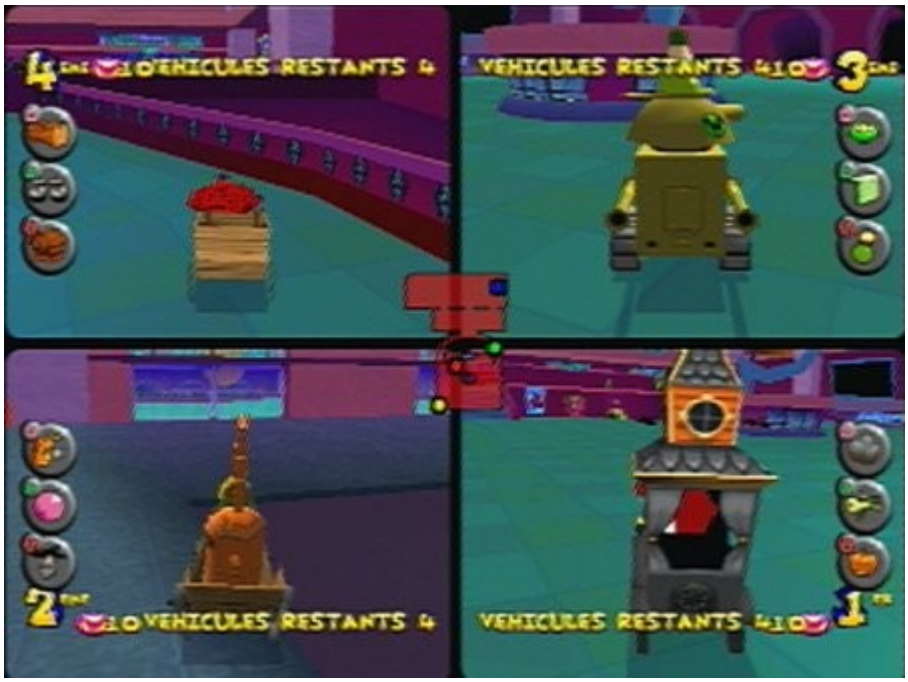


Satanas et Diabolo...ça vous rappelle des souvenirs? Au volant de leur Démone Double zéro, nos compères s'engagent dans une folle course à la victoire. Mais ils ne sont pas les seuls...

Ce jeu est...mais ce n'est pas un nouveau jeu des fous du volant sur ps2! Eh oui, c'est un simple portage de la version Dreamcast sortie la même année, soit en 2001. Vous vous engagez donc dans des courses avec un large choix de personnages de Al Carbone et sa bande au sergent Grosse Pomme et le soldat Petit Pois.
Les graphismes et le son sont les mêmes que sur Dreamcast, la durée de vie également, seule la jouabilité change puisqu'on est sur ps2.

Pénélope est bien à l'abri sous son parasol

Alors évidemment ce jeu va rapidement vous faire penser à Mario Kart, certes mais le concept des objets est complètement différent. Ici, vous devrez récolter des "W" éparpillés un peu partout dans les circuits afin d'utiliser trois gadgets différents et propres à un personnage. Par exemple, si vous utilisez le gadget "Dragon propulseur" de Pique et Collégramme, cela vous coutera 4 "W" et le gadget s'activera.



Le mode multijoueur promet de belles parties à 4

Grâce au mode multijoueur, il vous sera également possible de jouer jusqu'à 4 et d'enchaîner des courses plus folles les unes des autres!
Sachant que presque tous les modes solo seront jouables à plusieurs auquels s'ajoutent des combats. Ces duels proposent
plusieurs choix différents: folle bataille, bombe baladeuse ou combat classique.

Question graphismes, comme je l'ai dit, c'est les mêmes graphismes que la version Dreamcast, mais avec un peu plus de couleurs. Pour le son, on retrouve un point fort de ce jeu: les commentaires des personnages, célèbres à la série. Et rajoutons un autre point fort aux commentaires: les voix françaises, Eh oui, les voix françaises des personnages sont présentes dans cette version ps2, de quoi plaire aux fans de la série.

Des circuits toujours aussi loufoques

Graphismes: 60% Utilisant la fonction « Cell Shading », aussi utilisé dans Jet Set Radio, on rajoute des couleurs vives pour donner un aspect cartoon et on obtient les circuits et les persos des fous du volant.

Son: 60%: Les voix françaises constituent un énorme avantage dans cette version européenne puisqu'on retrouve un hommage à la série.

Durée de vie: 60% Avec les personnages supplémentaires à débloquer, les circuits à débloquer, le jeu offre de nombreuses heures de jeu. De plus, grâce au mode multijoueur où 4 personnes peuvent s'affronter, beaucoup de temps est à passer sur les fous du volant.

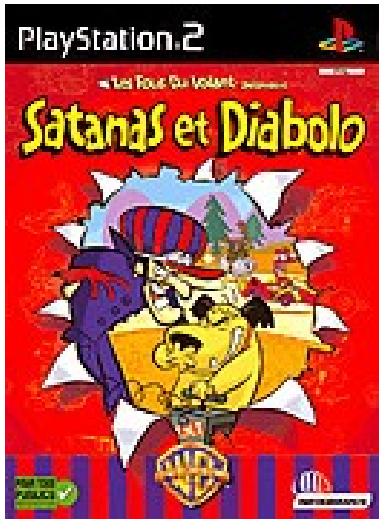
Jouabilité: 50% Chaque bolide prossède ses propres gadgets où le bouton d'utilisation est réglable.
De plus, chaque personnage possède ses propres caractéristiques(accélération et vitesse), ce qui promet des véhicules qui voleront dans tous les sens.

Scénario: -

Général: 50% Ni bon, ni mauvais. Satanas et Diabolo est un bon titre qui pourrait rivaliser avec Mario Kart si les graphismes étaient un peu plus approfondis sur ce portage ps2. De plus, ce jeu dispose pourtant d'une très bonne réalisation et propose des défis très intéressants.

C'est avec ces sourires maléfiques que je clotûre ce test

Joueur2121310



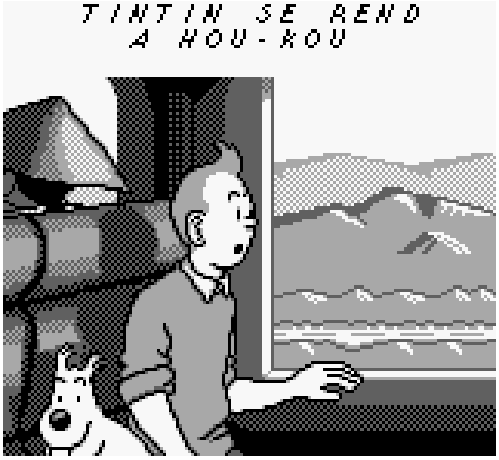
Plateforme: ps2
Type: course
Sortie: Juillet 2001
Multi: oui(4 j.)

Infogrames était un éditeur spécialisé (entre autre) dans la BD franco-belge. Ils ont édité pas mal de jeux sur ce thème, outre 2 opus Tintin, on a eu droit aux Schtroumpfs, à Luky Luke, au Marsupilami, Astérix, Spirou, etc. Tous ces jeux avaient plusieurs points communs : les mêmes sons, et presque les mêmes musiques, une difficulté anormalement élevée, et des graphismes de plutôt bonnes factures reprenant bien l'univers des BD dont ils sont tirés. On va donc s'attaquer aujourd'hui à l'un de leur pire jeu, Tintin au Tibet, suite à la nombreuse demande sur Twitter par Benjamin (qu'il soit maudit jusqu'à la 13ème génération). C'est parti…

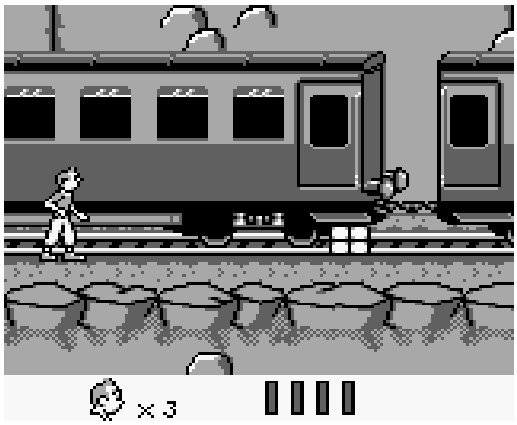
Digne de la BD !

Tintin au Tibet nous plonge dans la peau de Tintin, et accessoirement dans un vaste merdier inextricable, à suivre les évènements de la bande dessinée éponyme. Voici le scénario tel que je l'ai vécu…

L'aventure commence en Chine, dans un train. Celui-ci est arrêté à cause d'une crue du fleuve jaune. Donc Tintin décide de remonter le train à pied. Première chose, les chinois sont particulièrement incivils, et très chargés aussi. Du coup des centaines de paquets vous sont balancés au visage au fur et à mesure qu'on remonte le train. La locomotive n'est pas en reste et vous brûle à coup de jet de vapeur. On se rend alors compte que Tintin ne peut pas marcher sur les rails, mais préfère tomber dans le vide. On reprend au début, et après 2 ou 3 essais, on finit ce premier niveau en voyant un enfant emporté par les flots déchainés.

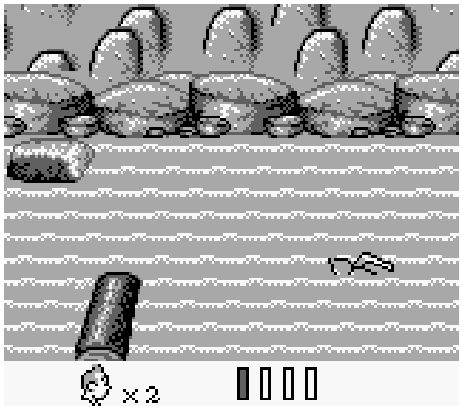


L'histoire est racontée via des extraits de BD de très bonne qualité



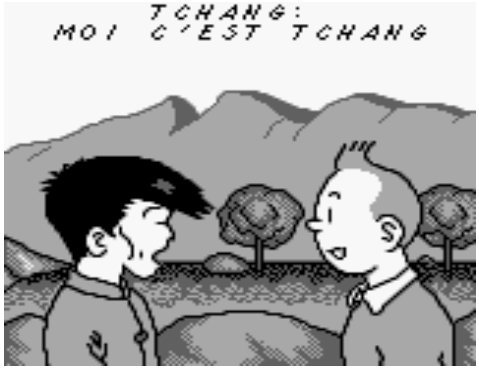
Ces paquets hanteront le premier niveau…

Tintin saute alors à l'eau et remonte le courant en évitant tonneaux et rondins (visiblement c'est là qu'ont fini tous les paquets jetés par les occupants du train). Ce niveau n'est pas trop dur, je l'ai fini sans perdre de vie. C'est le seul…A la fin, Tintin sauve l'enfant, il s'appelle Tchang.



Nages, Tintin, nages !

Sauvé !



Tout ça c'est de sa faute…

On se retrouve alors dans un hôtel, et on se rend compte que ces 2 premiers niveaux étaient l'histoire de la rencontre de Tintin et Tchang, racontée par ce premier au Capitaine Haddock. On se retrouve à se balader dans cet hôtel sans savoir quoi faire, harcelé par des clébards et des serveurs. Faut voir que Tintin étant gentil tout plein (pas comme son dessinateur), il ne peut frapper personne, que subir. Il aura fallu comprendre que pour éviter de mourir sous les coups de plateau des serveurs, il fallait se baisser…A force de visiter les 6 étages de l'hôtel, vous apprenez en regardant la télé qu'un avion à destination de Katmandou s'est écrasé. Dans la BD, on apprend que Tchang y était. Dans le jeu, je ne l'ai pas appris. Bref, une fois arrivé au rez-de-chaussée, j'apprends à l'accueil qu'une lettre m'attend et a été remise au Capitaine. Ce gros c** ne pouvait pas me le dire ? Et là, gros problème, je ne l'ai pas trouvé, du coup :

Après avoir recommencé, je reviens à l'hôtel, je recommence tout, et ne trouve toujours pas le Capitaine…

Le Capitaine

C'était évident, non ?

Et là les développeurs ont eu une idée merveilleuse pour aider les pauvres joueurs que nous sommes : des codes ! Enfin, 2 codes, pour atteindre les niveaux de la montagne et de la grotte.

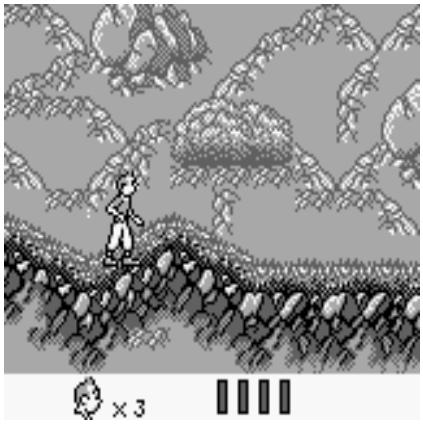
Presque aussi présent que le Game Over

Bref, premier code direction la montagne. Et là, on peut dire que ça ne vous gagne pas…Cela commence par un petit dialogue avec Tarkey, le guide pour l'Himalaya. Ce dialogue, outre nous montrer qu'Infogrames a voulu conserver les défauts de l'auteur d'origine (« moi Tarkey toi Tintin pas aller montagne »), nous montre que ces gens sont vraiment faciles à convaincre : « Je suis convaincu que Tchang y est » « Ok on y va »…Et alors la montagne, la montagne…Des rochers qui dévalent les pentes, des yacks un peu partout qui, visiblement, vous embrochent quand vous les effleurez. On monte une pente et

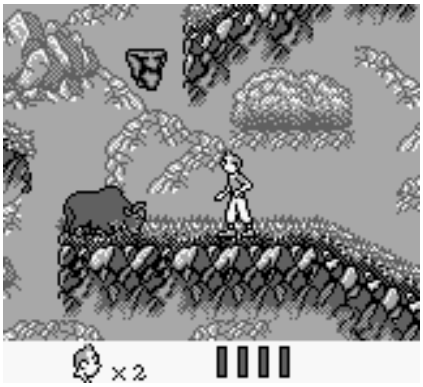
On fait un code, puis on monte une pente en faisant le bon saut, et…on perd une vie dans le trou suivant. Il y a même des passages où on est obligé de prendre des coups pour passer ! Hé ! Mais pourquoi je passe au travers de cette plateforme ? Tain mais le con il faut une petite chute et il crève ! Naaaan…

Bon, une dernière montagne… « L'herbe fraiche attire le yack » Pourquoi il m'a pas parlé les fois avant celui-là !? Bon ok…de l'herbe, un yack…qui revient bien vite sur ses pas pour me brouter moi…Ah, un remontant (1up) ! Ca servira pas à grand-chose, mais c'est toujours ça ! Bon, alors de l'herbe, je passe ouiiii…non…rocher…

Tarkey



La montagne



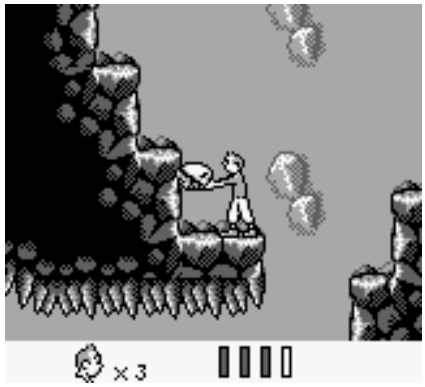
*Put** de yack !*

Bon…deuxième et dernier code alors…La grotte. Cette fois, pas d'image de BD, on y est direct. Dommage. Des pics qui tombent, des chauves-souris invulnérables, des rochers…quelques bricoles intéressantes à faire avec des cailloux pour ouvrir des passages. Et puis, devinez quoi ?

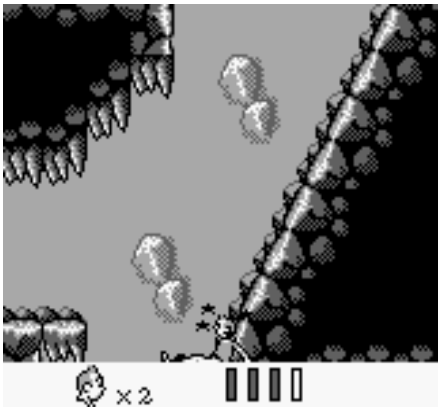
Bon. Une dernière, et je laisse tomber. Ca a beau être « plus facile » de jouer avec une manette Xbox 360 qu'avec la Game Boy d'origine, ça reste horriblement duuuuuuuuuuur…Alors là voilà, et là aïe bon il reste 1 point de vie, courage, monte, saute, monte, saute… bloqué. Bloqué. BLOQUE !!! Bon, retour en arrière, je vais bien finir par…

Marre, marre, marre ! J'arrête, je laisse tomber ! Je hais ce jeu ! Je hais Tintin ! Je hais Georges Rémi (Hergé) ! Il peut crever la gueule ouverte, Tchang, je m'en fouuuuuuus ! Aaaaaaah !

La grotte



Pourquoi à bout de bras ?



Mort, alors qu'il se redresse…

Bon bon bon, on va pouvoir passer aux notes. Ça va saigner !

Graphisme : 70%

A ce niveau-là, rien à dire, c'est plutôt joli, les extraits de BD rendent très bien, les environnements sont variés et l'ensemble correctement animé.

Gameplay : 40%

Tintin marche, cours, saute et ramasse des objets (en se baissant). C'est tout. Ah si, aussi, le bouton pour courir et le même que pour lâcher un objet, donc vous ne pouvez pas courir quand vous portez de l'herbe fraiche. Il aurait mieux fait de la fumer, ça aurait peut-être aidé…Sans dec, le jeu est trop dur, les sauts doivent être visés au pixel près, une chute un tout petit peu trop haute vous tue, tout s'en prend à vous, c'est atroce. Vraiment.

Durée de vie : 40%

Trop dur. Certains appellent ça challenge, moi j'appelle ça sadomasochisme. Du coup, il y a peu de chance que j'y rejoue maintenant. En fait il y a peu de chance d'éviter la crise de nerf. Alors bon, si on y tient vraiment, à force de revenir maintes et maintes fois, ça fait une longue durée de vie, pour faire toujours la même chose. Mais merde quoi !

Son : 60%

Des sons Infogrames. Des musiques Infogrames. Dommage qu'ils n'aient pas repris le thème du dessin animé, ça aurait été sympa. C'est pas mauvais, mais c'est pas excellent non plus.

Scénario: 80%

Le jeu respecte parfaitement la BD et l'ambiance qui va avec, rien de spécial à dire à ce niveau-là. A voir qu'on a droit à une VF (ce qui semble logique quand même…)

Général: 55%
Pourquoi cette note ? Et bien simplement parce que Tintin n'est pas un mauvais jeu, il a juste une difficulté telle qu'on ne s'amuse pas. Et si on ne s'amuse pas, ça n'est pas un bon jeu. Voilà. Sinon, outre les problèmes de difficulté qui en ont fait un classique des jeux durs, le soft reste beau et fidèle à l'œuvre d'origine. Pour ceux voulant en voir plus, je conseille très vivement le test de la version Megadrive par le Joueur du Grenier (http://www.joueurdugrenier.fr/article_82_tintin-au-tibet-megadrive.html). Maintenant, je vais laisser tomber Infogrames, et je vais voir si Spielberg a fait mieux ! (Au retour du ciné : Mouais ça va)

Allez, pour le fun... !

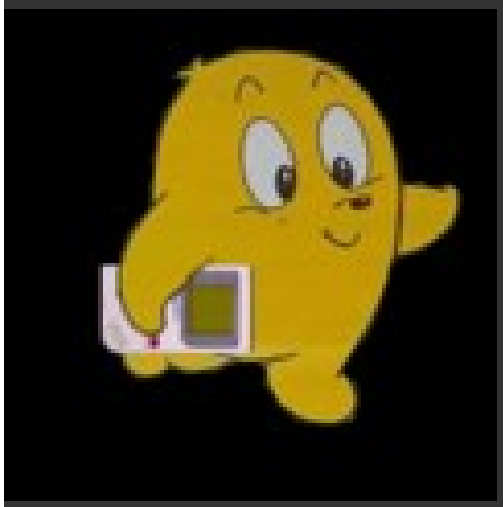
Plateforme: GB, MD, SNES, PC, GG
Type: Plateformes
Multi: Non
Sortie: 1994(SNES),1995, 1996(PC)

Flappy-Spirit

http://flappy-spirit.over-blog.com/

POWAAA!

Vous a été proposé par:



Flappy-Spirit

Joueur2121310