

POWAAA!

N°2 Mars 2013
Webzine gratuit
et imprimable

Le Webzine du jeu en tous genres

Dossier du mois:
Les accessoires
de la GB passés
en revue par
Powaaa!



TEST DU MOIS: Pokémon Pinball

SOMMAIRE

Tests

Edito

**Page 3: Desert Demolition-
Mégadrive**

**Page 32: Marvel vs Capcom 2-
Dreamcast**

**Page 38: Alex Kidd- Master
System**

Test du mois

**Page 21: Pokémon Pinball-
GBOY**

Dossier

**Page 6 : Les accessoires
les plus fous de la
Gameboy!**

Ce mois-ci on repart pour des tests sur des jeux plus ou moins connus, sur différentes plateformes, comme d'hab' quoi.

On accueille également un petit nouveau dans notre « contrée sauvage »: pseudo-de-jvc.

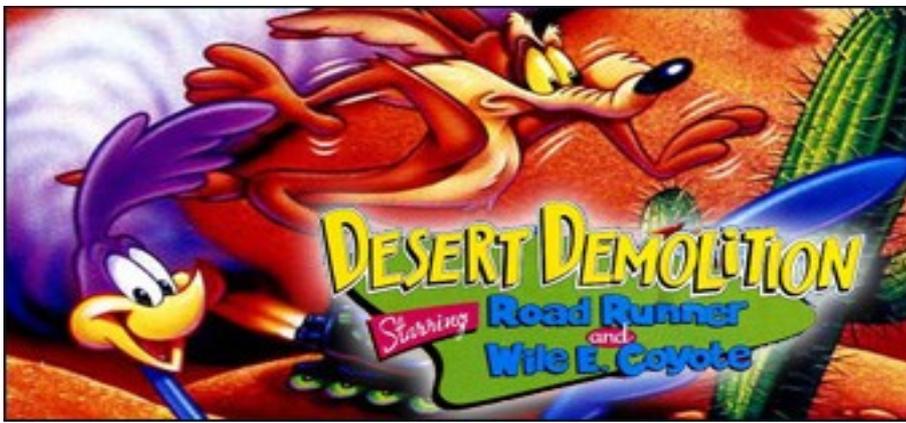
Et pour bien garnir le webzine, on vous propose un dossier spécial Gameboy!

Joueur2121310

Rubriques

**Page 18 : Les jeux JAP-
Ultraman Ball- GBOY**

**Page 35: Les accessoires
du mois**



Les jeux sur les Looney Tunes sont en grand nombres. Certains ont eu un grand succès comme ce Desert Demolition sorti en 1995 où vous incarnez soit Bip-Bip, soit Coyote.



Coyote: Débilus lentus
Bip-Bip: Foncus Rapido

Une fois le personnage choisi, plusieurs choix s'ouvrent à vous. Si vous avez pris Coyote, vous aurez deux objectifs-dont un qui n'est pas obligatoire-: le premier consiste à attraper Bip-Bip et terminer le niveau, le second consiste à faire la même chose, sans attraper Bip-Bip. Lorsque vous vous prenez des coups(en prenant un ennemi ou en tombant de haut), vous perdez de l'énergie. Quand l'énergie est à zéro, c'est fini, vous devez recommencer le niveau depuis le début. Cependant vous pouvez empêcher ça si vous contrôlez Bip-Bip où vous pourrez manger des graines pour oiseau et récupérer de l'énergie.

Pour Coyote, pas d'aide en ce qui concerne l'énergie. Cependant, vous avez toujours les fameuses armes « ACME » qui vous permettra de rattraper Bip-Bip(ou non).

La bande son est très pauvre, du fait que la musique est quasi-inexistante. Les bruitages sont extrêmement pauvres eux aussi, un peu plus d'animation aurait été bienvenue.

Les niveaux sont colorés mais on peut s'y perdre très facilement. De plus, le temps est limité(vous pouvez quand même récupérer du temps au cours du niveau) ce qui vous forcera à aller très vite, sans se faire attraper par Coyote.



Batcoyote se payera bien vite ce mur...



Bip-Bip a des sauts bien étranges...le saut de la bouteille?



Le menu des options est bien illustré, à la manière d'une sélection...à la manivelle.

Graphismes: 80% Respectant l'univers de Warner Bros de par ses décors variés, ses détails en fond de décor, bref, de très beaux graphismes surtout pour une mégadrive.

Son: 30% Comme dit dans le test, les sons sont d'une pauvreté décevante. L'ajout de quelques bruitages aurait été judicieux.

Jouabilité: 80% Une bonne maniabilité, d'autant plus qu'on retrouve les gadgets « ACME » qui ajoutent un plaisir au joueur.

Scénario: - Bip Bip! Que dire d'autre, le scénario est typique de chez Warner.

Général: 80% Un excellent jeu de plateformes qui demanderait juste un peu plus de bruitages afin de donner vie au jeu. Bref, un hit à acheter.



Sortie: Mars 1995
Genre: plateformes
Multi: non



C'est fini les amis!



Joueur2121310

Des Gameboy qui s'équipent!

Les accessoires du Gameboy sont multiples et pourtant, certains sont connus, d'autres pas. Powaaa! vous propose de passer en revue ces accessoires qui donnent un peu plus de charme à notre chère console portable.

Le GB Printer



La bête....

*...En édition
Pokémon*

Une imprimante sur une Gameboy? C'est possible et le Gameboy Printer le prouve. Vous pouvez imprimer les photos prises avec le Gameboy Caméra, imprimer votre pokédex dans les versions de Pokémon(seulement à partir de la version Jaune), imprimer vos meilleurs scores dans certains jeux....

Une édition spéciale Pokémon est même sortie uniquement au Japon.

L'accessoire étant sorti en 1998, il n'est compatible qu'avec très peu de jeux Gameboy monochrome. Il n'en demeure pas moins un accessoire très populaire de la Gameboy. D'ailleurs des recharges de feuilles se trouvent encore sur le net.



Le Gameboy Caméra

Cet accessoire est un peu l'ancêtre des appareils photos numériques. Il permet de prendre des photos et de les sauvegarder directement dans la cartouche de jeu.

Car oui, avant tout le Gameboy Caméra est quand même un jeu où vous pouvez prendre des photos et les échanger avec un ami via le câble link ou encore les imprimer avec le Gameboy Printer. Cependant, l'accessoire étant sorti juste avant la Gameboy color, les images sont encore en monochrome.

Il existe cinq coloris du Gameboy Caméra: bleu, rouge, vert, jaune et violet(sorti uniquement au Japon).

Une édition limitée The Legend of Zelda: Ocarina of Time est également sortie uniquement aux Etats-Unis et était uniquement disponible à travers une vente par correspondance dans le magazine Nintendo Power.



Le GB Caméra couleur vert



Et voilà ce que ça donne!



Et l'édition spéciale Zelda OOT



Le cable link

L'accessoire indispensable pour les joueurs qui se sentent seuls! (j'ai l'air d'un publicitaire là :o)))

Ce cable permet en effet de relier deux Gameboy entre elles. La plupart des jeux sont compatibles avec le cable link, il faut juste qu'il y ait une fonction "multijoueurs" afin d'échanger des informations(notamment dans Pokémon) ou de faire le meilleur score(dans Tetris par exemple).

L'accessoire n'est cependant pas compatible avec la Gameboy Advance.

Plusieurs versions de cables sont sorties, sous différentes tailles(notamment pour la Gameboy Color ou la Gameboy micro) et en plusieurs coloris.Plusieurs éditions spéciales sont disponibles(l'édition Pikachu par exemple).



*L'édition spéciale
Pikachu...*



*...Pour une envie de
tous les attraper!*



*Ouais, c'est sûr que ça fait pas le
même effet...*

Le Super Gameboy

Comme son nom l'indique, le Super Gameboy permet de jouer à ses jeux Gameboy sur sa SNES! Cet adaptateur se met sur la SNES comme une cartouche normale, et on y insère le jeu Gameboy sur l'adaptateur.

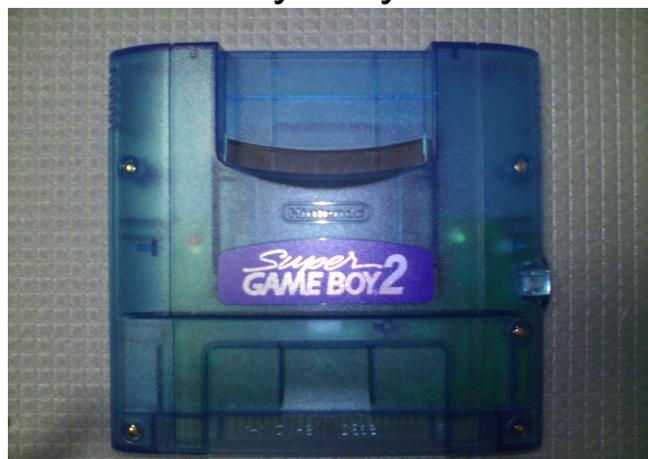
Cet accessoire révolutionnaire offrait également la possibilité d'y mettre un certain choix de couleurs, de quoi donner vie à ce monde tristounet puisque le Super Gameboy est sorti en 1994, soit 4 ans avant le Gameboy color!

L'accessoire n'était malheureusement pas compatible avec le câble link, mais cette fonction fut ajoutée pour le Super Gameboy 2, commercialisé uniquement au Japon en 1998(c'est vous dire quel flop ça a du faire).

Seulement même le Super Gameboy 2 ne permet pas de jouer aux jeux Gameboy color(les cartouches "transparentes", certains jeux comme Pokémon Or/Argent étant des cas à part). L'unique moyen d'y jouer est d'utiliser le Gameboy Player de la Gamecube.



Le Super Gameboy...



...Et sa version 2 en 1998



Pokémon sur Super Gameboy

Le Light Max

Le Light Max est un accessoire peu révolutionnaire puisqu'il s'agit d'une loupe!

Cette dernière se place sur l'arrière du Gameboy et permet de jouer à ses jeux Gameboy avec une bonne luminosité.

Plus de raisons pour ne pas jouer dehors!

Une seconde édition est sortie pour le Gameboy color, puis une pour le Gameboy Advance.

Une version pour le Gameboy est également sortie, comprenant la loupe et deux petites enceintes pour jouer avec un meilleur son.



Le Light Max version 1



Un Gameboy un peu retouché et comprenant le Light Max avec ses deux enceintes.



La version 2



Et la version 3!

Le Booster Boy:

Vous rêvez d'une borne d'arcade chez vous mais il n'y a pas de place et la Neo Geo coûte assez pour vendre sa maison? Alors essayez le Booster Boy! Cet accessoire-inutile évidemment sinon ce dossier ne servirait à rien-



L'accessoire un peu lourd mais qui offrira de belles sensations de jeux....ou pas

Naturellement il fallait qu'il y ait des ajouts et....de la merde. Commençons par les ajouts: Vous remarquerez que la croix directionnelle a été remplacée par un stick digne des consoles de salon. Les boutons A et B ont été idéalement changés en boutons d'arcade pour donner plus de sensations. Maintenant passons à la « merde », plus précisément ce qu'il faut mettre direction poubelle.

D'abord: Que vient faire une putain de loupe à la con sur un accessoire qui permet de jouer aux jeux d'arcades, en somme donc dans une pièce en intérieur?!?

Ensuite l'apparence physique: on a l'impression que le port loupe ressemble plus à un sèche-cheveux qu'à autre chose!

Il y'a aussi cette vague impression que l'écran a été réduit de taille, cette impression que tout est rose et qu'on se croit dans le monde des bisounours!(bon d'accord j'abuse sur ce dernier point). Un des énormes inconvénients est le poids que cette f*** d'accessoire qu'on doit supporter!

Le Radio Gameboy

Comme son l'indique, Nintendo l'a fait, le Radio Gameboy!
Cet accessoire commercialisé au Japon(sa sortie en Europe reste à vérifier) permet d'écouter la radio sur son Gameboy en se branchant sur le port cartouche et en utilisant l'énergie qu'apporte les piles. Un bon bouffe-piles!

Il est également utilisable avec les écouteurs.



Ecoutez la radio grâce au Radio GB! légalement sur des bornes

spéciales appelées

Nintendo Power(ben oui comme le magazine!)

. Une même cartouche pouvait donc contenir plusieurs ROMS et qui pouvaient être supprimées pour en télécharger de nouvelles. Le même système existait pour la SNES avec le SF Memory Cassette. Cassette.



*A gauche le SF Memory Cassette
et à droite le GB Memory
Cartridge*

Autres accessoires, mais pour d'autres consoles

Le Gameboy Player



La bête dans toute sa splendeur(ou pas)

Cette petite plaque se place sous la Gamecube et permet d'y insérer un jeu Gameboy, Gameboy color ou Gameboy Advance. Cette plaque est vendue avec un disque(comme un jeu normal) qui lance le menu de l'accessoire du Gameboy Player. Plusieurs coloris étaient disponibles: noir(unique couleur dispo en europe et aux EU), indigo, orange, platine(uniquement au japon). La manette de la Gamecube dispose d'une croix directionnelle, mais il est possible de jouer grâce au Gameboy Advance: il suffit simplement de disposer du cable NGC/GBA et d'allumer la console(il faut donc des piles).



Jouer à ses jeux GB sur N64? C'est possible!

Le Wide Boy 64

Au même titre que le Super Gameboy ou le Gameboy Player, le Wide Boy 64 permet de brancher sa GB(ou GBA) et de jouer aux jeux GB/C. Seulement l'appareil n'a jamais été rendu public.



Ça te bouffe les piles...

Le Tuner TV Gamegear:

Un accessoire pour regarder la télé sur sa Gamegear. L'accessoire aurait pu être utile si la console ne bouffait pas autant de piles à la base. Je vous dit même pas le résultat final avec l'accessoire: les piles qui vous faisait 5 heures font 2 heures(et encore vu que 2 heures ça passe vite).



Encore...



Si bien que même sur Nintendo DS, au bout de 5 minutes ta console s'éteint.

Le Tuner TV GBA:

Bon je l'avoue j'ai pas essayé le Tuner TV pour GBA. Mais à mon avis c'est la même chose que pour la Gamegear: ça te bouffe des piles à mort. Même si t'as besoin de moins de piles pour la GBA, il faut tout de même prévoir le stock de piles rechargeables.

Le Tuner TV Nintendo DS:

Encore un Tuner TV! Sorti uniquement au Japon, ce tuner tv pour la Nintendo DS bouffe autant de recharge que la GBA bouffait des piles!
Du moins c'est mon impression après avoir eu des avis.

Et voilà les pires accessoires!

La machine à coudre

Gameboy:

Selon Amazon: « Depuis sa translucide bleue bulle pour ses courbes élancées, cette machine à coudre high-tech est "couture" trop cool! »

What?!? Bah oui, on a dit que les accessoires les plus fous existaient alors pourquoi pas UNE MACHINE A COUDRE? Cet accessoire bien encombrant et qui ne sert à rien est bel et bien en vente sur amazon.

Donc si vous le testez...

Ou si vous avez des avis de testeurs (surtout demandez leur l'avis AVANT qu'ils ne prennent un AK 47 et se tuent avec la machine à coudre), n'hésitez pas à envoyer un mail à l'adresse qui suit: [joueur2121310@gmail.com](mailto: joueur2121310@gmail.com)

Les meilleurs avis seront publiés dans une page consacrée aux mails de Powaaa!



Pour acheter cet accessoire inutile, c'est sur amazon!



Les japonais adorent la pêche, c'est évident. Et quand Nintendo sort un accessoire complètement insolite, le Pocket Sonar entre en scène! Cet accessoire, ou plutôt cette palette d'accessoires comprend une sorte de « batterie » qui envoie les ondes produites par cette dernière dans ce tube jaune que vous pouvez voir, lui même peut se mettre dans l'eau je pense, et envoie les ondes pour trouver les poissons plus facilement. De quoi décimer une population assez rapidement je pense. La « batterie » se recharge au soleil et celle-ci faisant office de cartouche, comprend donc un jeu de pêche(évidemment, ça allait quand même pas être un Super Mario Land, pas au prix où on payait cet accessoire à l'époque).

Je n'en sais pas plus sur cet accessoire, comme avec la machine à coudre, si vous avez des infos supplémentaires, faites moi signe!



La fameuse panoplie du parfait petit co...euh pêcheur.

Conclusion

Les accessoires pour équiper le Gameboy ou simplement jouer à sa petite console chérie sont multiples, il en existe encore bien d'autres, les lister serait fatigant puisque nombre d'entre eux ne sont pas sortis ou n'ont été tirés à très peu d'exemplaires. Cependant il faut tout de même avouer que ces appareils sont peu utiles aujourd'hui avec l'émulation entre autres et surtout le rétrogaming où l'utilité des appareils comme le Gameboy Player est très peu utilisé. Mais les accessoires du Gameboy sont tout de même encore populaires comme le Gameboy caméra ou le Gameboy Printer.



Joueur2121310

La rubrique des jeux JAP

Spécial Gameboy



Une nouvelle rubrique dans ce numéro 2!

Et pas des moindres puisqu'il s'agit de tester des jeux qui n'ont pas franchi la barrière du pays « au soleil levant ».

Et devinez qui s'y colle? Notre nouveau rédacteur, pseudo-de-jvc!

Ce mois-ci: Ultraman Ball

Ultraman, ce nom ne diras surement rien a persone, mis a part l'affreux jeu de combat Super nes que le joueur du grenier s'est beacoup amusé a denigrer (Jeu qui a d'ailleurs été porté sur Gameboy, uniquement au Japon, également par Interbec, dans une version qui cette fois est presque potable, j'en parlerais peut-être...).

Cela dit, noyé dans la masse des dizaines de jeux Ultraman qu'il y a (excellent ou affreux), il y en a un qui, sur Gameboy se démarque, de part sa réalisation exemplaire et son gameplay novateur.

Ultraman ball est un jeu de plate-forme, dans sa forme la plus basique possible, aller d'un point A a un point B avec quelques ennemis et des obstacles. Le scénario m'est totalement incompréhensible a cause du Japonais mais cela n'as (j'espere) aucune importance.

Premiere chose frappante, les graphismes, détaillés, tres net, sprites énormes, du niveau d'un Super mario land 2, et le tout sans ralentissement. Deuxieme chose, le coeur du jeu ,le gameplay, Ultraman peut se transformer en deux formes, la premiere, de base, Ultraman est normal, assez lent, vulnérable, mais est tres maniable et s'accroche aux murs.

La deuxieme, est la transformation en balle rebondissante, Ultraman se transforme en balle qui détruit (presque) tout ennemis au moindre contact a la façon d'un sonic, il saute beacoup plus haut, peut aller sur les pics, et peut aller se faufiller dans les tunnels (a la façon d'une Samus Aran), et là, la maniabilité est diabolique, la balle réagit avec beacoup d'inercie, et pour sauter en chaine en rebondissant tout en passant au dessus des trous et prendre les bonus, il faudrat un timing parfait, et ne parlons pas du 2nd boss du jeu qui demande de sauter en rebondissant sur le boss obligatoirement sous peine de mourir.

La subtilité du jeu vient surtout du fait qu'il faut constamment switcher de forme ne serait-ce que pour se stabiliser un instant ou pour arreter de rebondir a cause d'un ennemis invincible qu'il est impossible d'eviter a cause des réactions de la balle.

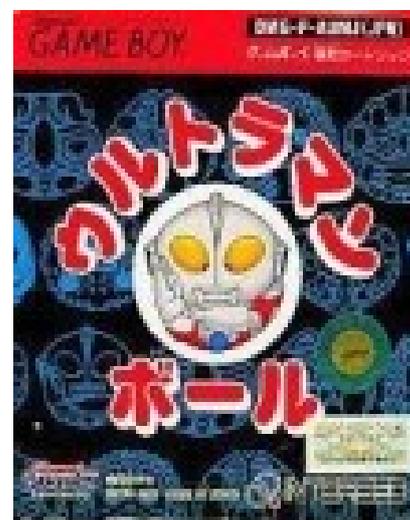
Car justement, le level design est extremement intelligent et demendras parfois plusieurs essais et une connaissance parfaite d'une portion de niveau pour y reussir, car la moindre erreur de transformation peut payer (rassurez vous, le vous donne toutes les vies que vous voulez).

Le jeu quant à lui, se découpe en 4 mondes eux même découpés en 4 niveaux parfois tres courts + un boss (le dernier monde est découpé en 4 levels, les 3 boss d'avant et le final boss), donc oui, le jeu est assez court, et le jeu est facilement comparable a un die and retry vu tout les continus que vous allez utiliser pour le finir une premiere fois, si tant est que vous passiez la deuxieme rencontre avec le deuxieme boss qui est pour ainsi dire Ultradure. Mais la subtilité du gameplay couplé a un level design parfaitement adapté jusqu'au dernier détail en font un jeu qui s'impose comme indispensable pour les fans de la plate-forme.

Par contre, le jeu est tres difficilement trouvable sur des sites de vente occidentaux, il reste toujours les roms dissiminés sur le net, mais passer a coté est a exclure.



Plateforme: Gameboy
Genre: Plateformes/ Action
Sortie: 1994
Editeur: Interbec(ou Bec)
Multi: non



Pseudo-de-jvc



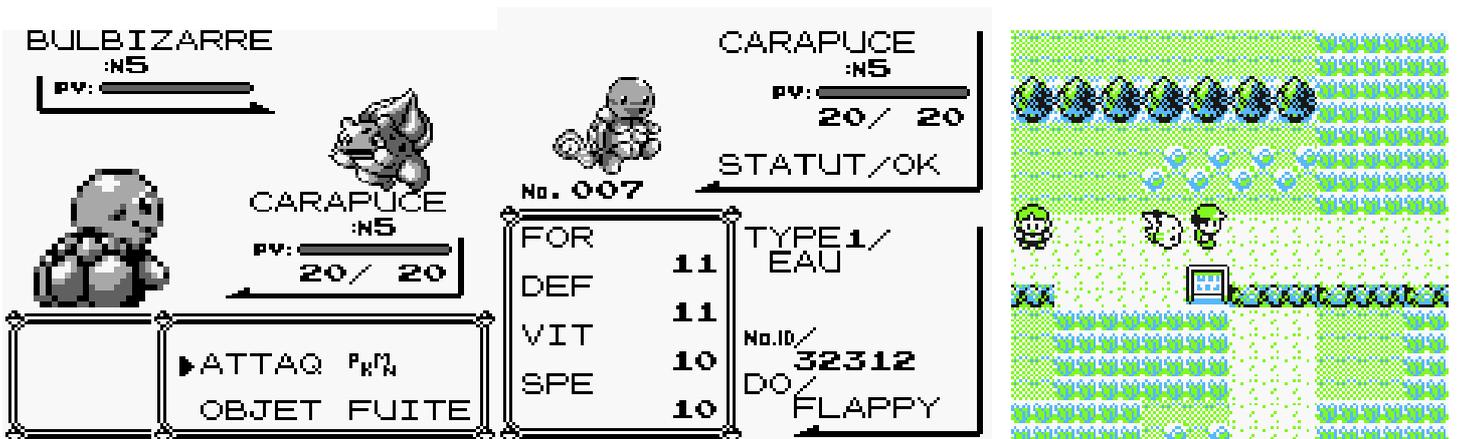
Gotta catch 'em all !

Pour les "vieux" comme moi, Pokemon, c'est ça :

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=j

Ah c'est dingue...ça me fout toujours des frissons !

Ou encore (et surtout!) ça :

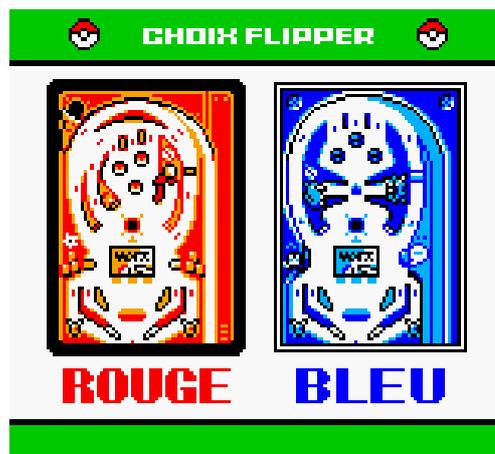


Et bien sachez que ça n'est pas que ça ! Alors oui, j'aurais pu parler du jeu de cartes (une version game boy de bonne qualité ayant d'ailleurs existé) ou du nombre incalculable de jeux basés sur la licence qui ont pu sortir sur différents supports. Mais j'ai décidé de parler du Pinball. Déjà, parce que je l'ai (et qu'il est sur GB), et ensuite, parce que c'est un vrai coup de cœur !

Je vais ici parler du premier Pinball, celui inspiré des version bleu et rouge (il en existe une pour saphir et rubis).



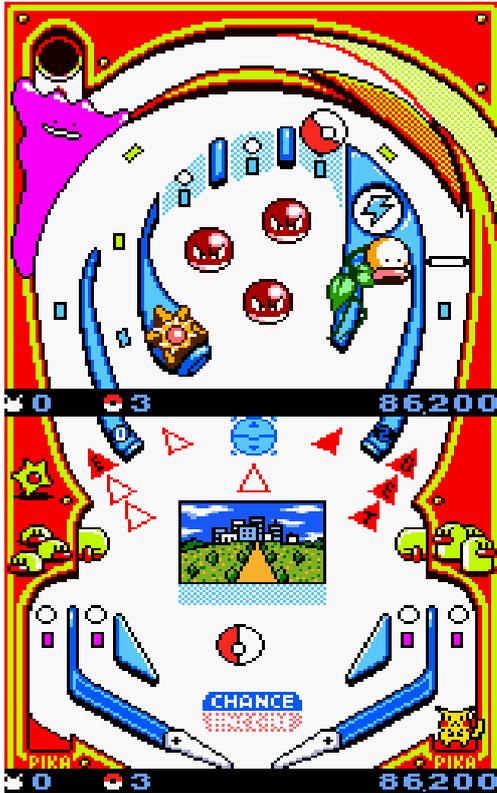
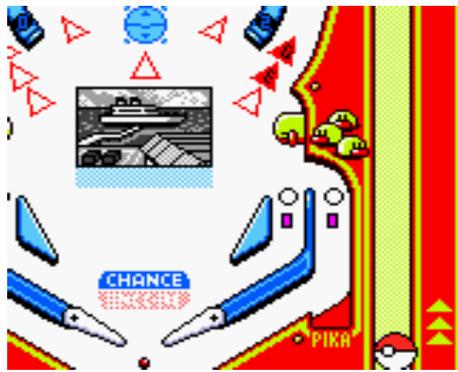
Bon déjà, Pokemon, c'est quoi ? Pour faire simple, c'est une simulation de braconnage accompagnée de combats de coqs. Bon, ok, c'est réducteur, mais c'est un peu l'idée. Le but ? Attraper toutes les différentes bestioles existantes et devenir le plus grand dresseur de Pokemon du monde. Le tout servi par un scénario assez simple (on n'est pas dans FF6!) comprenant un vague complot de conquête du monde via le vol des dites bêtes.



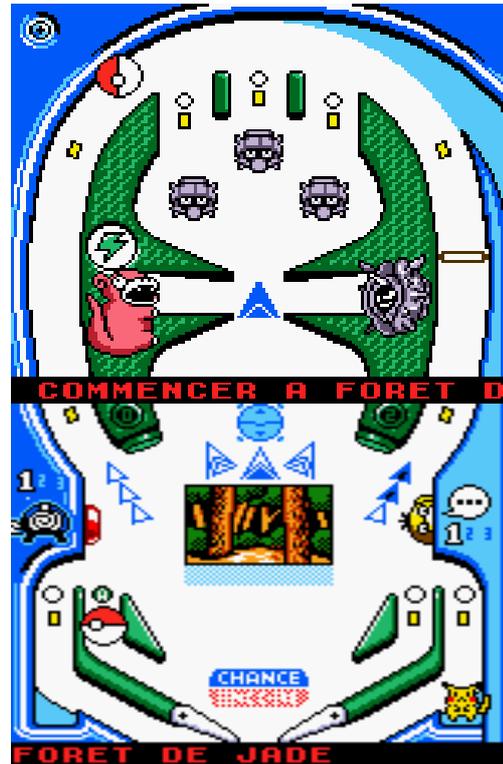
Yeah !

Et bien ici, le but est un peu le même. Sauf qu'il n'y a pas vraiment de combats, pas d'autres dresseurs, pas vraiment de ligue Indigo. Mais on doit quand même capturer les 150 bestioles !

Cela se fait sur deux flippers, l'un rouge, l'autre bleu. Pour tous ce qui est des techniques de jeu, je me contenterai de montrer le flipper rouge. Sinon, ça risque de prendre beaucoup, beaucoup de temps !



Version rouge



Version bleue

La version rouge donc. Alors avant tout, il faut savoir que ce jeu a une particularité, unique à sa sortie (mais reprise dans Star Wars Episode 1 : Racer) : un vibreur ! Oui oui, la cartouche vibre, quand on fait tilter le flipper, quand la bille (une pokeball, soit dit en passant!) touche une paroi, etc.

C'est pas grand chose, mais ça surprend, et ça fait entrer dans le jeu (et oui, même sur Game Boy c'est possible!) !

Bref, le jeu se sépare en deux modes principaux : attraper et évolution. Plutôt que d'expliquer ce qu'il faut faire, je vais mettre des images, ça sera bien plus simple :



Hem...c'est peut-être pas si clair finalement... !

Bon alors on va le faire comme ça plutôt :



Tournis...



Gloups



Bunk !

Il faut d'abord allumer les lettres GET en faisant des ronds (2 ou 3 lettres, on ne rencontre alors pas la même bestiole). Ensuite il faut envoyer le ball se faire bouffer par Chétiflor. Une ombre apparaît alors et il faut frapper 6 fois les Voltorbes pour faire apparaître le Pkmn. Il faudra ensuite le frapper 4 fois pour le capturer.



La fameuse ombre

qui se révèle peu à peu

Un Electek!



Capturé !!!

Bien entendu, la bestiole attrapée se retrouve dans votre Pokedex !



Tout comme dans l'original !

Une fois l'animal capturé, il faut le faire évoluer (enfin, quand c'est possible) ! Et ça se passe comme ça :



Ah, on me dit dans l'oreillette que les blagues les plus courtes sont les meilleures...bon alors voilà ce qu'il se fait :



Encore le tournis...



Métamorphe!



Un peu d'expérience

Cette fois, il faut faire trois tours dans l'autre sens pour afficher les lettres EVO. Le Métamorphe disparaît alors pour laisser l'accès au trou en haut à gauche de la table. On peut alors « entraîner » le Pkmn, en lui faisant gagner de l'expérience. Attention, il arrive cependant qu'il se fatigue, il faut alors attendre un peu avant que les boutons d'expérience ne réapparaissent. Une fois les trois EX attrapés, le Pokemon choisi évolue. Youpi !



*Choix de la bête
à faire évoluer*



*Trouver
l'expérience*



L'attraper



Et évoluer !

Et c'est comme ça que l'on doit capturer les 150 (ou 151) pokémon de l'univers de la première génération. Avec comme objectif à côté de faire le plus grand score possible.

Si le jeu n'était composé que de ces phases, il en serait rapidement chiant. Il y a donc d'autres petites choses. Déjà, on peut faire évoluer la pokéball avec les pignons au dessus des Voltorb. Elle peut alors devenir superbail, hyperball ou master ball ! L'effet n'est pas une meilleure capture des Pkmn, mais une multiplication des points remportés !



Superball



Hyperball

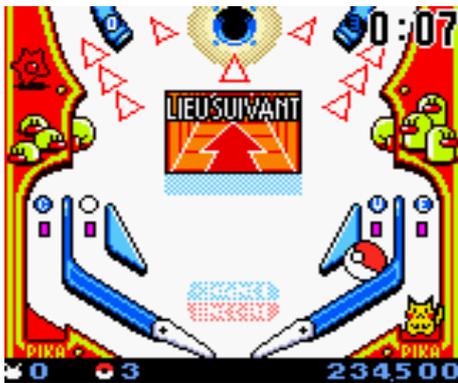


Masterball !

Pour rencontrer tous les pkmn, il faut se muscler les pattes comme dans le jeu d'origine, et aller de ville en ville. Pour cela, faire quelques tours (encore) et entrer dans le slot qui s'ouvre au milieu du flipper. On peut visiter alors à peu près toutes les villes et lieux du RPG !



Et il y a des bonus et des tableaux bonus (5 tableaux en fait!). Les premiers s'obtiennent de plusieurs manières que j'ai parfois du mal à discerner, mais l'intéressant c'est que ça donne ça :



Ouaiiiiiis!



Méééééé !

Mais les tableaux bonus sont atteints en ayant 3 logos Pokeball sur la partie basse du flipper. On gagne un logo en capturant un pkmn, 2 en en faisant évoluer un. Cinq tableaux sont accessibles, deux pour chaque flipper et un en commun. Je n'en ai atteint qu'un pendant ce test, celui des Taupiqueurs. Chacun est fini par un boss, dans mon cas un Triopiqueur. Il y a aussi Mewtwo ou Ectoplasma.



Niveau débloqué



A éliminer!



Boss !

Après trois billes perdu, la partie est terminée, mais le score et le pokedex sont sauvegardés !

MEIL. SCORE	ROUGE
1 ^{er} NIN	500000000
2 ^e CRE	400000000
3 ^e FLA	385938350
4 ^e GAM	300000000
5 ^e HAL	200000000
ROUGE	MEIL. SCORE

Troisième quand même !

Et parce que je vous aime bien, avant de passer aux notes, je vous laisse un petit Pika !



Chuuuuuuuu !

Graphismes ; 70%

Ils sont beaux, pas de soucis avec ça, mais...à quelques semaines de la sortie des épisodes Or et Argent, ils auraient pu se prendre un peu de temps pour mettre des flippers en plus, car 2 flippers c'est peu. Très peu, même avec un pokedex rempli. Tant pis !

Gameplay :65%

Bon c'est simple : flip droit, flip gauche, tilt. Après il faut retenir toutes les combinaisons compliquées citées précédemment. Mais il y a un défaut majeur : la physique de la boule. Très...bizarre, et souvent difficile à prévoir ! Mais bon, on se prend vite au jeu, et les vibrations ajoute au plaisir de jeu !

Durée de vie :100%

Le jeu est addictif. On y passe facilement 1h de temps en temps (c'est aussi l'intérêt des flippers, la partie peut ne pas être longue). Mais pour le finir vraiment, il faudra compter à peu près autant de temps que pour le RPG original. On peut donc compter quelque chose comme...40h de jeu je pense !

Son :70%

Des reprises jazzies des thèmes originaux, elles sont sympas sans être transcendantes. Les bruitages sont ceux d'un flipper (sans dec?)!

Scénario/ambiance : -

Pas d'insulte s'il vous plait !

Général: 80%

Les pokemon, on les mange à toutes les sauces. En cartes, en Tamagotchi, en RPG, en flippers. Et là, en plus, ça vibre. Non, je ne ferai pas cette blague. J'ai dis non ! Alors c'est mignon, même si un poil pauvre, et on peut (et veut!) y passer des dizaines d'heures ! Alors je vous propose de quitter le Bourg Palette et de flipper (ça mère!) jusqu'à avoir attrapé toutes ces sales bêtes !



Se sont pas foulés...



Flappy-Spirit



En décembre 1999, Capcom réalisait le rêve de beaucoup d'enfants: réunir l'univers de Capcom(Street fighter) à celui de Marvel(Batman, Hulk, Spiderman...).

Un an plus tard, Capcom remet ça et en fait un chef d'oeuvre!

Soyons sérieux: Marvel Vs Capcom reste LA référence du jeu de baston qui mélange deux entités. Voyez par vos yeux, vous qui lisez entre les lignes(ou pas), n'allez pas directement à la page des notes, asseyez vous, et contemplez donc ces belles images issues du jeu:



Bon maintenant que j'ai capté votre attention, passons au test!
Donc la grosse nouveauté de ce Marvel vs Capcom 2, c'est dans le jeu que ça se passe!

En effet, dans le premier opus, vous pouviez faire des duels à deux contre deux. Comme ça ne suffisait pas à Capcom, ces derniers ont rajouté un partenaire!

Les combats sont à la manière d'un Street Fighter, sauf qu'il y a une touche pour changer de partenaire.

Question décors, gros changement là aussi: les décors sont en 3D contrairement aux personnages, ce qui renforce ainsi le côté arcade tout en donnant une touche de modernisme.

De plus, les coups sont ingénieusement attribués à la caractéristique d'un personnage.

Seul défaut: le nombre faible de personnages à déverrouiller, ce qui en fait donc un jeu de baston d'arcade.

Pour le son, les bruitages des coups sont idéalement placés au bon moment. Ainsi on entendra Ryu faire son « HADO NO KEEEN » ou Hulk pousser des rugissements dignes de lui.

Bref, sur ce, passons aux notes!



Spiderman ca recevoir un sacré coup...

« Je suis inarrêtable! » qu'il disait....

Graphismes: 80% Les décors s'accordent très bien avec les personnages. Cependant, certains sont trop vides.

Son: 85% Une musique pas toujours terrib-terrible mais potable. Les bruitages quant à eux sont très nombreux et variés et conviennent parfaitement au personnages.

Jouabilité: 100% Excellente, comme d'hab'. Certaines techniques sont si faciles à utiliser que même un débutant peut y jouer les yeux fermés!(quand même pas mais bon)

Durée de vie: 80% Seulement 10 persos à débloquer mais le mode arcade secret fait toute la différence.

Scénario: - Des coups, des coups, encore des coups!(pas de violence en dehors de ce magazine SVP)

Général: 90% Un excellent jeu, un hit même! Malgré quelques défauts mineurs, Marvel vs Capcom 2 a su apporter le manque des fans sans fautes(enfin presque)!



Allez on retourne à la maison!...HADO NO KEEEEEEN!



Type: Baston
Développeur: Capcom
Sortie: Juillet 2000
Multi: oui
Plateformes: PS2, XBOX,
Dreamcast



Joueur2121310

Les accessoires du mois

Chaque mois, joueur2121310 vous propose de retrouver les meilleurs accessoires d'une époque où on devait attendre longtemps avant qu'on trouve ce qu'on voit dans les magazines.



Volant et pédalier GT3:

Ce volant accompagné d'un pédalier permet de jouer à Gran Turismo 3 avec plus de sensations. Le volant est maniable et confortable. Ce volant est compatible sur les autres jeux Gran Turismo.

Editeur: Sony

Dispo: oui

Plateforme: PS2

Prix d'origine: inconnu

La suite c'est ici!





Ecran Ps1:

Ce malicieux écran à cristaux liquides permet de jouer à la Psone en voiture via l'allume cigare. D'ailleurs, cet écran peut se replier sur lui même. Bon par contre il faut quand même emmener sa psone malgré le fait qu'elle soit peu encombrante.

Editeur: Thrustmaster

Dispo: oui(trouvable très facilement)

Prix: 1299 fcs



Tapis de danse:

Avec la sortie de « le livre de la jungle: groove party» sur PS2, Guillemot nous a sorti un tapis de danse pour jouer à ce jeu génial. Les touches sont représentées mais pas de bouton start!

Par contre ce tapis est très cher et aujourd'hui très dur à trouver.

Editeur: Guillemot

Dispo: oui

Prix: 499fcs

Plateforme: PS2



3D Revelator: Ces lunettes sont spéciales puisqu'elles permettent de voir dans le noir!...euh non! Elles permettent en fait de voir de la 3d en réalité augmentée! Intéressant n'est-ce pas? Malheureusement, l'accessoire n'est compatible que sur les PC utilisant 3dx.

Editeur: Elsa

Dispo: oui

Prix: 250 frcs

Plateforme: PC



Planche de Skate: Cette planche de skate permet de jouer aux jeux de skate PS1 et PS2. De quoi faire des figures comme un vrai pro!(bon pas comme Tony Hawk mais presque)

Editeur: Thrustmaster(ouais encore et toujours)

Dispo: Ouais

Prix: Inconnu

Plateforme: PS1/PS2

Le mois prochain, joueur2121310 vous parlera d'accessoires encore plus étranges les uns des autres!



Joueur2121310



Chez Sega, on désigne souvent la firme japonaise par le célèbre hérisson bleu nommé Sonic. Erreur puisque 4 ans avant lui, Sega avait pour mascotte un petit garçon aux grandes oreilles, j'ai nommé Alex Kidd! Ce petit garçon a eu son premier jeu en 1986 sur Master System, soit pratiquement à sa sortie.

Habitant la montagne à la manière de Son Goku, Alex Kidd doit descendre de ses falaises pour combattre Janken Le Grand, qui veut s'emparer du royaume où vit Alex Kidd et son frère. Quand son frère est enlevé, Alex descend de ses montagnes et va tenter de le sauver à travers 17 niveaux tous colorés les uns des autres.

Quand vous descendez la montagne, vous pouvez ramasser des sacs d'argent mais attention aux aigles et aux cases avec une tête de mort, d'où en sortira la mort en personne pour vous tuer instantanément.



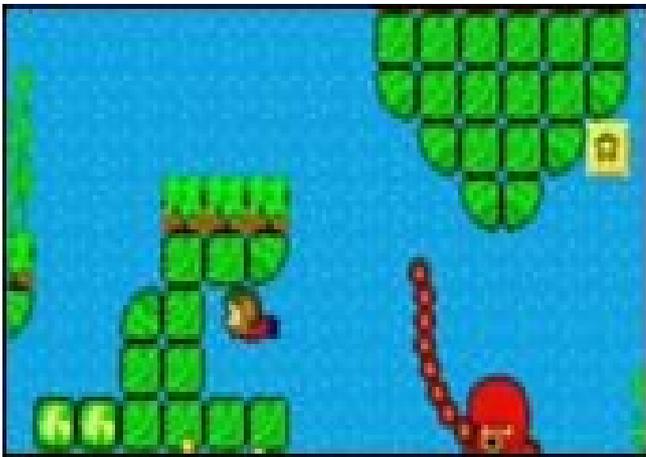
~Elle descend de la montagne avec Alex...~

Graphiquement le jeu est aux couleurs de la Master System: du 8 bit. En prime, on vous offre dès l'écran titre, une animation digne de ce nom à l'époque, montrant notre ami aux grandes oreilles faire de la moto, surfer....

Pour le son, c'est avec entrain qu'on prend du plaisir à jouer à ce jeu, avec des bruitages à la perfection de l'époque et des musiques collant au thème.

Mais ce qui fait la grande popularité d'Alex Kidd, c'est cet opus qui est affreusement dur malgré seulement 17 niveaux.

Vous touchez un ennemi, vous mourrez directement, vous ne disposez que de 3 vies, et tout ça sans barre d'énergie!



Il faudra bien passer un jour ou l'autre....



Alex surfe sur la vague de la victoire!...ou de l'argent!



L'hélicoptère fait partie des nombreux objets bonus dont Alex pourra se servir

Sur ces images, passons aux notes!



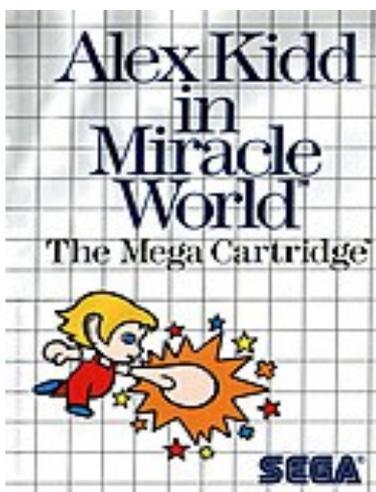
Graphismes: 80% C'est beau, c'est coloré et c'est en 8 bit!
Alex et ses copains les ennemis sont magnifiquement représentés pour l'époque.

Son: 70% Les bruitages donnent un coup de jeune à ce jeu et les musiques accrochent à l'univers d'Alex Kidd.

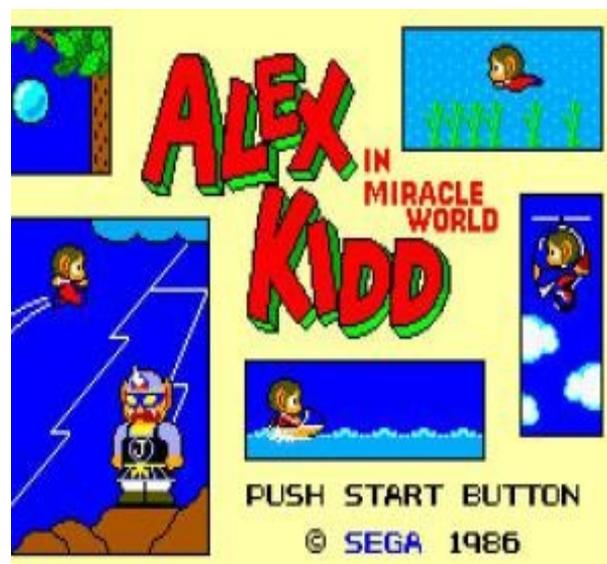
Jouabilité: 30% Des contrôles pas toujours très justes, rendant la maniabilité instable. De gros problèmes sont à revoir, surtout en ce qui concerne les collisions.

Durée de vie: 40% Malgré seulement 17 niveaux, la difficulté reste omniprésente et offre de longs moments au joueur pour boucler le jeu.

Général: 70% Un excellent opus qui aurait pu égaler le plombier moustachu de la firme concurrente à Sega si les problèmes de collision étaient corrigés. Un excellent jeu à se prendre histoire de (re) découvrir l'univers d'Alex Kidd.



Editeur/
Développeur:
Sega
Sortie: 1986
Type:
Plateformes
Plateformes:
Master System
Multi: non

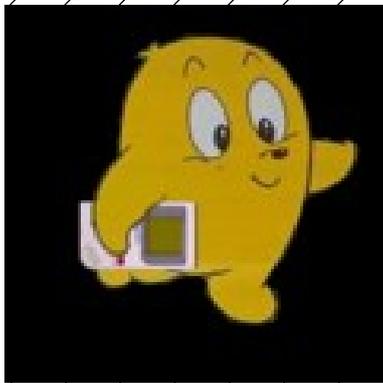


L'aventure continue!



POWAAA!

Vous a été proposé par:



Flappy-Spirit

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

*Pseudo-
de-jvc*



Et Joueur2121310

joueur2121310@gmail.com