

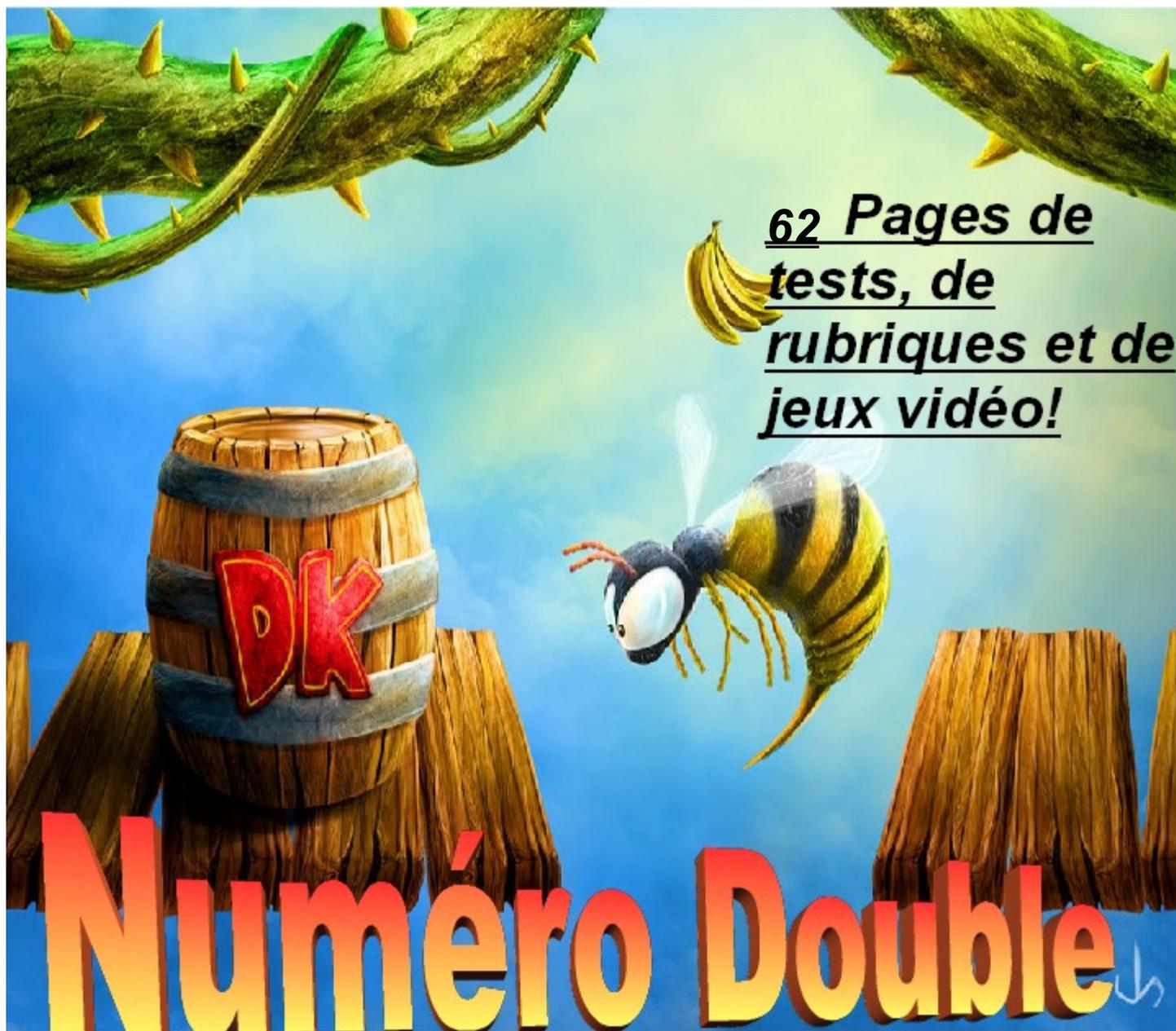
# POWAAA!

N°3- Avril/ Mai  
2013

Webzine gratuit et  
imprimable

Le webzine du rétro en tout genre

Dossier: Comment trouver du rétro  
sans se ruiner?



62 Pages de  
tests, de  
rubriques et de  
jeux vidéo!

# Numéro Double

# Sommaire

## Tests

Page 4: Mr Nutz- Megadrive  
Page 7: Dark Arms- Neogeo  
Pocket color  
Page 14: The New Tetris- N64  
Page 17 : Boulder Dash-CPC  
Page 46: Mario Party 4-NGC  
Page 51: Astérix- Ps1  
Page 54: Aéro Star- Gameboy

## Test du mois

Page 37: Donkey Kong Country- SNES



[joueur2121310@gmail.com](mailto: joueur2121310@gmail.com)

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

## Rubriques

Page 22: Le top des accessoires pour vos consoles!  
Page 24: La grande rubrique Geek fait son apparition!

## Edito

Numéro spécial puisqu'il est double, donc plus de lecture!  
Du côté des tests, Spirit entre en scène et nous propose quelques tests et une illustration des plus remarquables!  
Un test géant de Donkey Kong Country sur SNES couvrira ce bô numéro 3, histoire de passer un bon début d'été!

## Test express

Page 21: Gex- 3DO

# POWAAA!

*Vous aimez Powaaa! et vous voulez donner votre avis dessus?*



*Vaut mieux pour lui...*

Alors envoyez un mail à  
[joueur2121310@gmail.com](mailto: joueur2121310@gmail.com) !

*Les meilleurs mails seront mis dans le prochain numéro de Powaaa!*



***Chez Mr.Nutz, le froid est tellement un comble que lorsqu'il a appris qu'un yéti géant voulait ensevelir la planète sous de la neige!***

Avant tout, cette aventure n'est pas pour les frileux: avec ses niveaux longs et ses mondes variés, Mr.Nutz demandera beaucoup de temps à être achevé.

Ensuite les ennemis sont variés: de la simple chenille à la fleur carnivore en passant par la chenille bourrée de piques(surement un clin d'oeil à Mario Bros) ou encore la petite araignée tissant sa toile.

Le premier monde, Woody Island, se divise en 3 petits niveaux assez simples. Puis la difficulté arrive avec le premier boss, une araignée géante. Finalement on progresse et on arrive dans le second monde. En un quart d'heure, vous y êtes déjà au second monde. Et c'est là que la difficulté monte d'un cran, tout en restant gentille.

Un petit point également sur le personnage qui, au départ, peut paraître assez enfantin avec sa casquette glissée sur son crâne. Mais c'est qu'il est tenace l'écureuil de la caisse d'épargne! Il peut sauter assez haut, donner des coups de queue ou encore envoyer des noisettes sur les ennemis(cette technique ne marche que sur les petits ennemis en général).

Certains(et même la plupart) des ennemis demanderont simplement à se faire sauter sur la tête. C'est par exemple le cas pour les boss qui sont tellement idiots qu'ils se laissent avoir par cette technique!



*Voilà le périple qui vous attend: de la forêt, les bois, la maison d'une sorcière en passant par le volcan, le cirque et enfin la montagne...voilà tout ce qui vous attend dans Mr.Nutz*

Tout au long du jeu, vous rencontrerez des ennemis. En voici quelques uns communs:



L'abeille est l'un des ennemis les plus chiants du jeu. Toujours à voler autour de vous (je croyais que ça n'attaquais pas une abeille?!?), il vous suffit de sauter un bon coup sur sa tête pour qu'elle tombe raide morte.



Cette chenille est l'un des ennemis les plus lents et inoffensifs du jeu. Vous croyez qu'elle va être facile à battre? Détrompez vous. 3 sauts sur sa tête l'anéantira. Tenace la p'tite!



Encore une chenille! Oui mais celle là n'est pas inoffensive. Du tout du tout! Cette bestiole est armée de piques pour vous empêcher de sauter dessus. Un bon coup de queue ou une noisette dans la figure suffira à la mettre HS.

**Graphismes:** 70% De beaux décors, colorés et d'une variété impressionnante pour l'époque. Les sprites sont assez précis pour la Mégadrive.

**Son:** 50% Dans l'ensemble, les musiques collent bien à l'ambiance graphique du jeu. Les musiques ressembleraient presque à du Disney comme par exemple World of Illusion. Quand aux bruitages, ils sont très nombreux et très réussis.

**Jouabilité:** 60% Mr.Nutz est capable de pratiquement tout: sauter, envoyer des noisettes, donner des coups de queues. Un gameplay enrichissant donc, puisqu'il fait tout tout de suite et pas dans 10 ans.

**Durée de vie:** 40% Le jeu est assez court et on le boucle en une journée. Cependant, la difficulté est assez élevée, du coup vous mettrez un peu plus de temps sur certains boss.

**Général:** 70% Un excellent jeu de plates-formes, avec de très beaux graphismes pour une Mégadrive, privilégiez la version SNES pour sa qualité un peu plus élevée de graphismes. On retrouve une belle bande son, cependant la difficulté est mal dosée et du coup on peut se retrouver bloqué assez rapidement contre un boss par exemple. Mais tout ceci est compensé par la variété des mouvements de Mr.Nutz.

En bref, un excellent jeu, certes difficile, mais amusant!

**Développeur:**

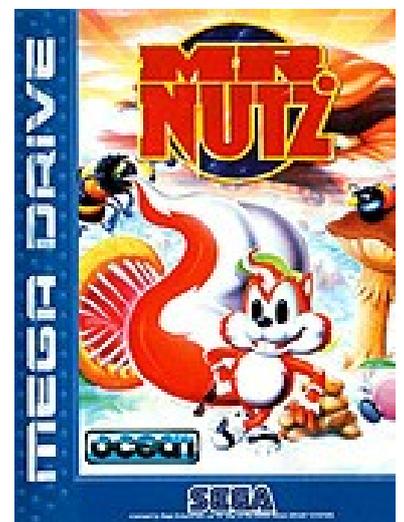
Ocean

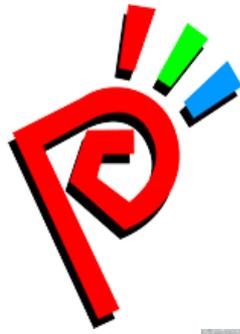
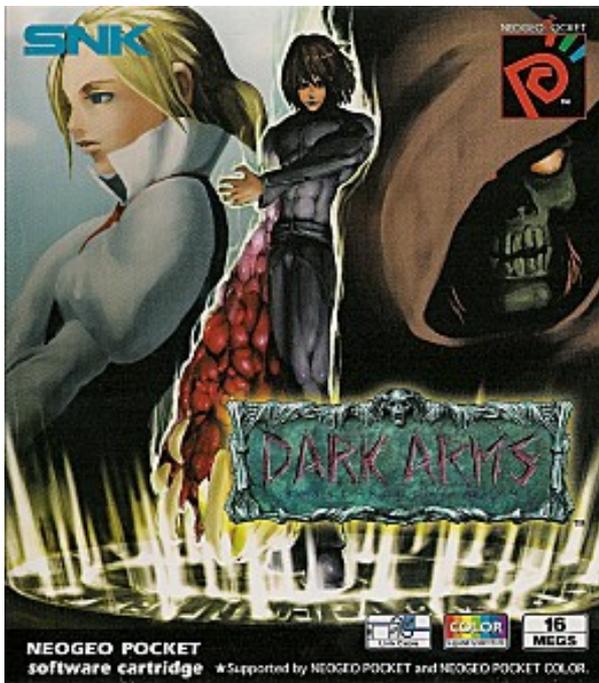
**Editeur:** Ocean

**Sortie:** Octobre  
1994

**Multi:** nan

**Genre:** Plates-  
formes





Année : 1999

Editeur : SNK

Genre : Action/RPG

Plateforme : Neo geo pocket color

Speedrun : Non

*Beast buster ! Gotta kill 'em all !!!*

Mince pour une fois je vais devoir écrire !!!

Alors, trouver une idée ...  
Une idée SCHNIAKBULL !!!

Oh je vois quelque chose qui se pointe à l'horizon de mon imagination ...

Cadre : Conférence scientifique

Un gus à lunettes et blouse blanche, cheveu gominé pour l'occasion (oui au singulier, les longues heures de travail intellectuel ont réveillé en lui une calvitie assez proéminente).

Il est devant un pupitre, lequel est surmonté d'un microphone, par soucis de légalité j'en tairai la marque (surtout après les nombreuses autres qui ont submergé votre vue depuis le début de vot' lecture). Là il annonce le sujet :

### **Étude sur le mouvement perpétuel**

L'individu se met à parler : « Bonjour chers confrères, nous voici réunis en ce lieu (texte interactif : choisi toi même le lieu dans lequel ils sont!) pour exposer nos diverses recherches sur le sujet »

Après il continue son blabla habituel sur le budget toujours plus grand des petits fours au vin d'honneur ... Jusqu'à ce qu'il appelle d'autres gus chercheurs à parler à sa place, parce que lui il organise le truc, mais il ne fait que présenter les types qui présenteront leurs présentations (dans une visée ma foi tout à fait représentative).

Type barbu qui monte sur la scène, son nom importe peu, il parle, fin du discours :

« ... et là vous voyez la souris elle mange du fromage !!! »

Tout d'un coup, l'écrivain se demande s'il ne devrait pas continuer à faire son test ... parce que bon on est là pour ça, y paraît ... (d'ailleurs, il faudrait qu'il arrête avec les points de suspensions)

Lunettes à la Andy Wahrol, cheveux en pétard, T-shirt avec le logo peace n love, un autre chercheur en somme. Et en produit il va parler de ses recherches par fractions. Sans se soustraire à la demande. Les applaudissements se font exponentiels, ça va devenir le show intégral. (ND Flappy : Spirit, tu dérives...!)

Après une série de nombres complexes, il tint à peu près ce langage :

« Et bonjour messieurs/dames de la science !  
Que vous me semblez ébahis ! Devant ce tableau !  
Sans mentir, si vostre recherche  
De la mienne se rapproche  
d'une mèche,  
De mon avocat vous verrez  
l'intelligence ! »

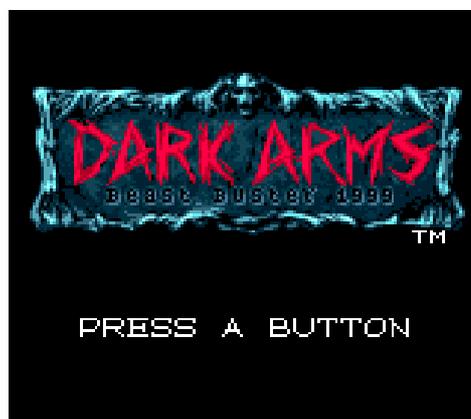
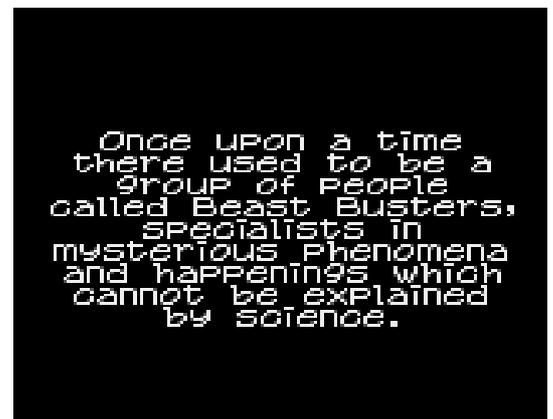
Après avoir remarqué que son style est quand même sacrément pompeux, il commence à discourir tout son saoul :

« La réponse m'est venue comme une évidence, le mouvement perpétuel existe dans les mondes virtuels. Mais le logiciel dont je vais vous parler donne tout son sens à l'expression. »

Ce qui nous amène à Dark arms :  
Beast Buster

Suite d'un jeu sorti en arcade sur Neogeo MVS, Beast Busters, rail shooter bas du front dans lequel on dézingue des zombis en pagaille, sorti en 1989 également et adapté sur Amiga et Atari ST. Également sorti en même temps que le jeu sur NGPC, Beast Busters Second Nightmare sur Hyper Neogeo 64 ... On tirait sur l'écran avec de grosses pétoires qui bougeaient quand on appuyait sur la gâchette, et de temps en temps, on devait recharger en utilisant la pompe. Sur le côté se trouvait un petit bouton avec lequel nous pouvions lancer des grenades. Et en plus un RPG comme suite ?!? Pas trop l'habitude de SNK ! Sur leurs machines, les jeux de combats auraient plutôt tendance à être les maîtres... Et c'est pas un Samurai Showdown RPG sur Neogeo CD qui ira contredire ce fait.

C'est avec des jolies images que nous sommes accueillis, malgré un écran de démarrage plutôt sobre.



It is said among the Busters that there was a book called The Contract of Darkness, and that it contains information on how to acquire an indestructible weapon which enables them to defeat the people of the darkness.

It is said that recently one Buster entered into a contract of darkness, and went to the world of spirits to get his almighty weapon.

Pour résumer, t'es un Beast Buster, spécialiste en paranormal et doué pour taper du mort vivant, puis un jour t'entend parler du Contrat Obscur (du destin (dis avec un effet d'écho)) qui te permet d'avoir une arme qui fait très bobo, et ni une ni deux, tu fais tes valises et tu te ramènes dans ce qui semble être un espèce de purgatoire rempli de zombis, de squelettes, loups garous, vampires, sorcières et esprits de tout ectoplasme.



Et puis après avoir parlé à un squelette en toge doué de la parole, l'aventure commence enfin.



Le principe, tu captures des monstres, tu les donnes à manger à ton arme (aussi étrange que cela puisse paraître), ton arme évolue, tu captures des monstres, tu les donnes à manger à ton arme, celle-ci évolue, tu captures des (Oui bon je crois que vous avez compris) ...

Entre temps on prend des œufs qui nous font de nouvelles armes, sous plusieurs bases :

Pistolet, Tentacules, Griffes tentacules, Canon laser sans tentacules, Jet de tentacules en masse, ...

Donc c'est varié (mais avec des tentacules).

Le principe, tu captures des monstres, tu les donnes à manger à ton arme (aussi étrange que cela puisse paraître), ton arme évolue, tu captures des monstres, tu les donnes à manger à ton arme, celle-ci évolue, tu captures des (Oui bon je crois que vous avez compris) ...

Entre temps on prend des œufs qui nous font de nouvelles armes, sous plusieurs bases :

Pistolet, Tentacules, Griffes tentacules, Canon laser sans tentacules, Jet de tentacules en masse, ...

Donc c'est varié (mais avec des tentacules).

Le scientifique montre une vidéo d'expérience sur une de ces armes :

[http://www.dailymotion.com/video/xxhch2\\_dark-arms-etude-sur-le-mouvement-perpetuel\\_videogames#from=embediframe](http://www.dailymotion.com/video/xxhch2_dark-arms-etude-sur-le-mouvement-perpetuel_videogames#from=embediframe)

Entre temps, on se balade dans des lieux et on rencontre des gens. Voilà.



Ah ! on a aussi des énigmes.



La présentation du scientifique est terminée, les applaudissements sont mitigés.

Appel du prochain, son projet :

« L'adhésion des axolotls collés à un pogo stick en mouvement constant. »

Un programme très intéressant.

**Verdict :**

**Graphismes :70%**

Pas les meilleurs du format, mais on comprend assez aisément ce qu'il se passe à l'écran. Par contre petit plus pour l'introduction ma foi assez jolie !

**Gameplay : 50%**

Le personnage peut tirer dans les 8 directions, mais autant dire que c'est pas facile de bloquer la direction pour tirer. Sans compter que la difficulté est élevée dès le départ et que des hordes de monstres te foncent dessus constamment.

**Durée de vie : 80%**

La durée de vie est sensiblement élevée, entre 30 et 40 heures, si tant est que vous ayez le courage d'aller jusqu'au bout du jeu. Autant au début on rentre bien dans le jeu, autant après toute une suite de game over on aurait tendance à laisser le jeu de côté.

**Son : 60%**

La musique en tant que bruit de fond ne dérange pas, mais soyons clair, il n'y a là aucun thème qui restera dans les mémoires. Pour les bruitages, c'est dans la moyenne.

## Scénario/Ambiance :70%

Assez dur de mettre une notation quand même, il faut garder à l'esprit que c'est la suite d'un rail shooter. Heureusement l'ambiance gothique qui s'en dégage est assez plaisante.

## Conclusion :

### Les Plus

- Une belle intro
- Bonne ambiance
- Si on aime les tentacules ...

### Les Moins

- Maniabilité assez bof
- Evitez de présenter ce jeu lors d'un congrès scientifique

## Note finale : 65%

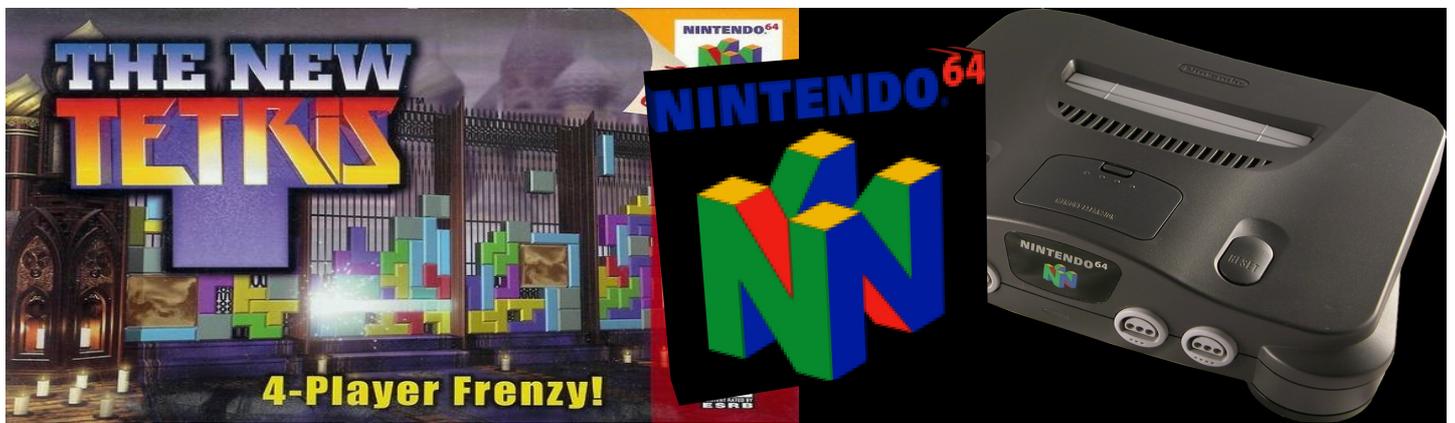
**C'est quand même de la barbarie ce jeu. Non mais on gave des armes pour pouvoir les exploiter au combat pour après les gaver à nouveau sous l'unique prétexte de la voir évoluer ?!?**

**Faites comme moi,**

**Dites non à la maltraitance des armes à tentacules.**



*Spirit*



***Les inombrables versions de Tetris ne se comptent plus tellement il y en a aujourd'hui. En 1999, Blue Planet Software nous propose une version Nintendo 64, toute en 3D, inspirée du célèbre jeu d'Alexei Pazhitnov.***

Dans cette version, aucun changements ne s'est produit au niveau du gameplay depuis 1987: le but est toujours d'empiler les pièces de manière ordonnée qui arrivent au fur et à mesure sur le haut de l'écran. Quand une ligne est constituée, elle disparaît, laissant au joueur des points. Et si quatre lignes sont complétées, il y a "Tetris". La partie se termine quand l'écran est rempli jusqu'en haut.

Aucun changements donc pour ce point là, il n'y a pas à s'en faire de ce côté.

Ce qui fait la force de ce Tetris est donc le changement des graphismes un peu plus modernes et réalistes, notamment par des fonds d'écran très colorés (qui ne changeront cependant que toutes les 4000 lignes), certains représentant des paysages désertiques, d'autres se déroulant dans des ruines antiques. On peut noter tout de même l'apparition de l'ombre de la pièce qui permet de bien viser l'endroit où la pièce doit tomber.

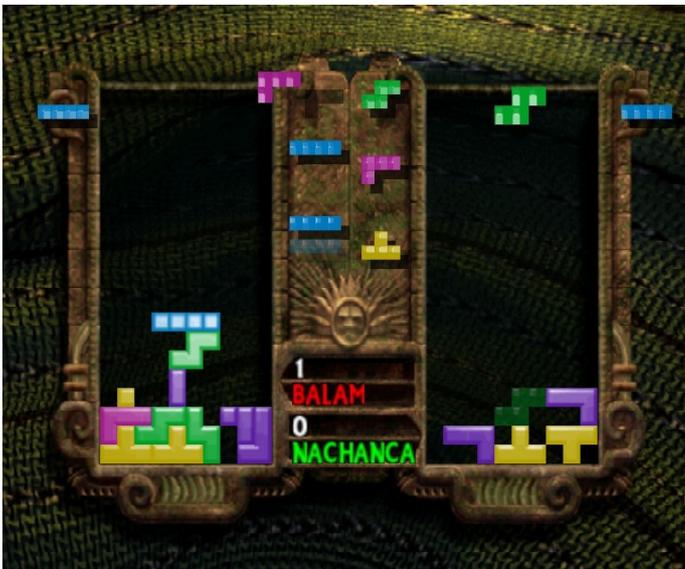
Autre gros changement, celui de l'ajout de modes de jeu, sur ce point les choix ne sont pas énormes: partie en temps limité ou destruction de ligne en un minimum de temps. Rien de nouveau donc. Le seul changement auquel on s'y attarde est évidemment le multijoueur.

Si on ne pouvait jouer qu'à deux dans les premiers opus de Tetris, grâce au ports de la Nintendo 64, on peut désormais jouer jusqu'à quatre!

Certes, il faut s'approcher si l'on veut distinguer ses pièces de celles de l'adversaire mais les parties sont beaucoup plus animées et rythmées que face à un joueur contrôlé par l'ordinateur.

Dernière nouveauté de ce New Tetris, on peut mettre de côté une pièce dont on ne veut pas s'en servir afin de la sortir au bon moment. Pratique!

Attention cependant, on ne peut mettre de côté qu'une seule pièce, puisqu'une brique retenue remplacera celle déjà existante.



*Un mode deux joueurs passionnant*



*Mettre une pièce de côté est très utile quand on est bloqué*



**Graphismes: 60%** Un Tetris dont les pièces sont fidèles à l'univers. On remarquera quand même les décors très bien réalisés.

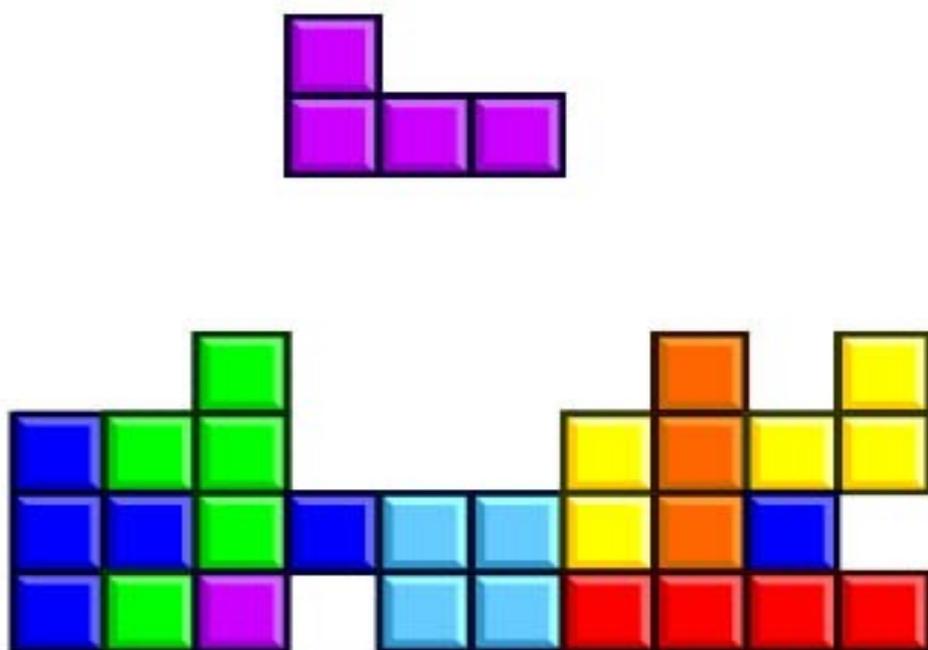
**Jouabilité: 90%** Gauche, Droite, Bas, un bouton pour faire tourner les pièces, un autre pour mettre de côté cette dernière... on ne peut pas faire plus simple avec Tetris.

**Durée de vie: 80%** Une durée de vie très longue grâce aux nombreux modes originaux proposés. Le jeu devient plus addictif lorsqu'on joue à plusieurs.

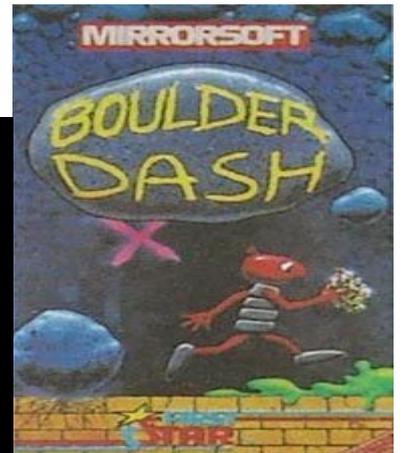
**Bande son: 50%** Respectant le thème de base de Tetris, remis au goût du jour pour donner une ambiance plus moderne, on notera cependant des bruitages très pauvres.

**Scénario: -**

**Note générale: 80%** Une très bonne adaptation du jeu original dont Blue Planet Software a redonné une seconde jeunesse de par ses graphismes et son thème, reprise de l'original.



NB: Ce test aurait du paraître dans le pilote de Powaaa! En décembre 2012. Le webzine se nommait alors Impact.



***Boulder Dash, l'un des jeux de reflexion les plus connus de l'histoire des micros-ordis, ou l'histoire d'un personnage nommé Rockford qui doit descendre six pieds sous terre afin de devenir le plus riche des pros de la pioche! Alors mettez votre casque, préparez-vous, et attention aux chutes!***

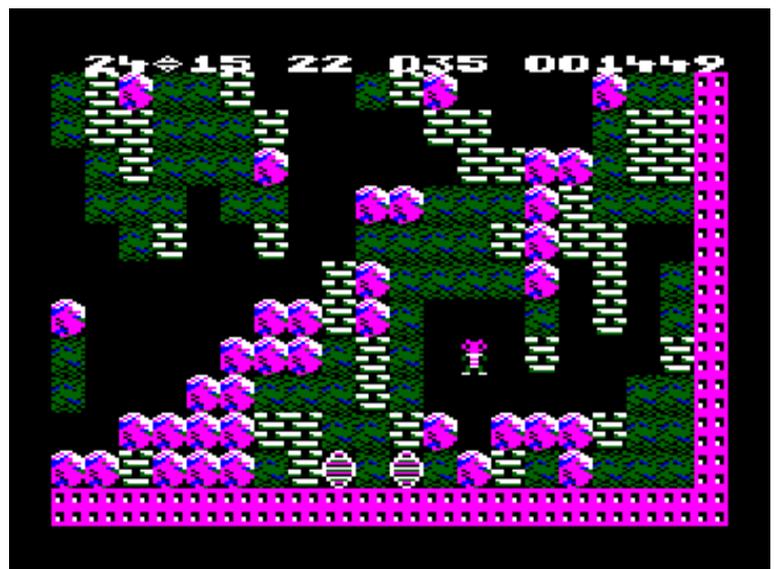
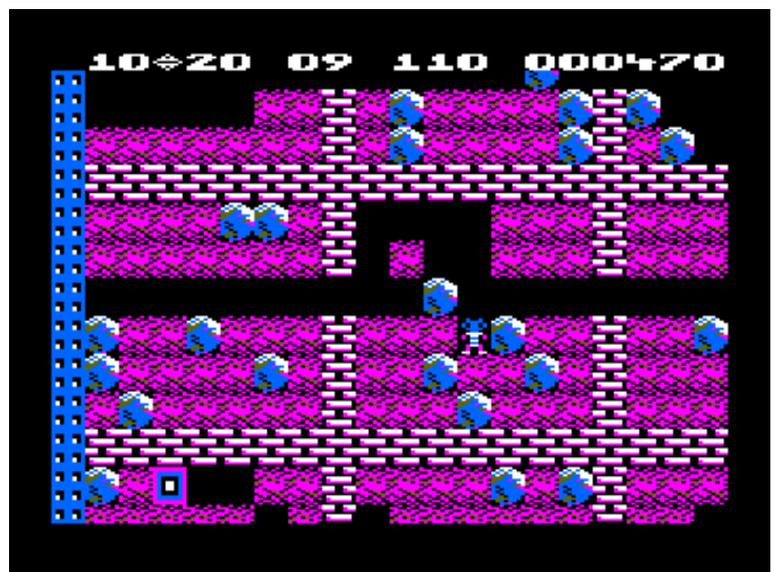
Dans ce jeu édité et développé par First Star et par Mirrorsoft, vous incarnez donc Rockford qui doit récupérer des diamants afin de devenir le plus riche des miniers! Seulement, ce n'est pas chose facile: des rochers et même des monstres vous bloquent le passage vers les précieuses pierres. Vous devrez engendrer slalom sur slalom pour atteindre votre dû.

Ici, vous devez traverser le tableau en attrapant les diamants mais sans vous faire tuer par un monstre ou par un rocher. De plus, vous avez une limite de temps, ce qui ne facilite pas la tâche pour autant.

Après avoir récupéré les bijoux, vous devez sortir du tableau, et là, ce n'est pas facile du tout. Dans les premiers niveaux, c'est de la rigolade, mais arrivé à un niveau assez élevé, le jeu vous donnera bien du fil à retordre.

Bon question graphismes, on est sur Amstrad donc c'est assez "pixélisé" en ce temps là. Après tout, ce n'est pas ce qui gêne. Les couleurs sont très flashy mais au fil des niveaux, on s'aperçoit que les couleurs s'assombrissent. Le son...eh bah à part au générique, y en a pas (comme dans la plupart des jeux Amstrad de toutes façons), à part qu'il y a les bruitages des déplacements du personnage.

Eh bien parlons en un peu du personnage: il peut, et ce n'est pas très commun, se déplacer de haut en bas, et de gauche à droite, ce qui est assez rare dans les jeux de cette époque. Il peut se permettre de passer sous les rochers, mais pas de descendre en bas de ceux-ci, car sinon c'est la mort assurée.



*Vous devrez faire preuve de logique...*

Du côté des ennemis, ils ne sont pas très réalistes pour les jeunes (un simple carré de couleur qui se déplace dans plusieurs directions), mais les plus âgés savent qu'à l'époque, une simple chose comme celle-ci était déjà incroyable!

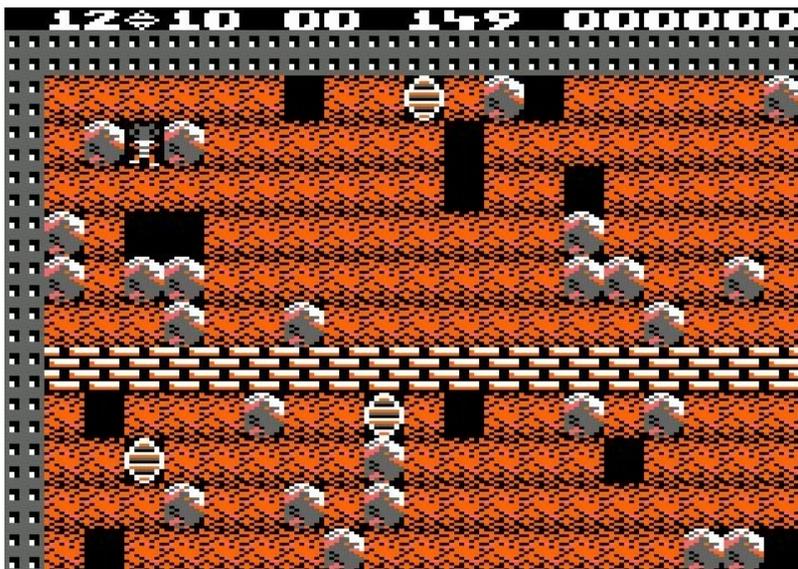
Donc pour revenir à ce "carré de couleur", dès qu'il touche le personnage, c'est fichu.

Seulement, vous vous direz "mais si on ne peut pas le battre en le touchant, comment faire?"

Eh bien c'est simple, il suffit de faire tomber un rocher sur ce dernier, vous vous direz "c'est facile", mais une fois à l'oeuvre, vous n'en direz pas autant.

De plus, les sales bêtes, une fois que vous avez tenté de les libérer pour les emprisonner une fois encore (car oui, si vous n'ouvrez pas un passage, forcément le rocher ne tombe pas) vont tenter de vous détruire en vous suivant ou simplement en partant se balader dans le tableau.

En parlant d'ennemis, vous pouvez même vous faire tuer par de simples diamants, donc prenez garde à ce que vous faites en gardant le plaisir de jeu tout de même!



*Des tableaux très colorés*

Et si vous trouvez que vous n'avez pas assez de vies, car il y en a trois au début de ce jeu, il vous suffit simplement d'augmenter votre score à 500 pour avoir une nouvelle vie, ouf!

Techniquement, le jeu a une bonne durée de vie, même si les joueurs d'aujourd'hui grimaçeront devant les graphismes qui raviveront la flamme des plus âgés d'entre vous. Le jeu compte 16 niveaux ce qui est assez court pour un jeu de réflexion.

Sur ce, passons aux notes!

**Graphismes:**50% Le décor est bien fait mais des couleurs trop sombres empêchent parfois de bien regarder l'environnement qui entoure le personnage.

**Jouabilité:**70% Là dessus rien à dire. Rockford se déplace comme tous les personnages des jeux, de haut en bas et de gauche à droite.

**Durée de vie:** 50% Au début, on ne possède que trois vies, ce qui fait que pour un débutant, le jeu est assez court.

**Bande son:** 15% Pas de son, seulement au générique, des bruitages par-ci, par-là, ce qui en fait un jeu pauvre en sons même sur CPC.

**Scénario:-**

**Note générale:**40% Un peu moins bon que son portage Commodore 64, il faut dire que Boulder Dash a mal vieilli depuis 1984. C'est bien dommage, car le jeu en demeure amusant et prenant. Nombre de portages sur consoles et micros-ordinateurs sont apparus depuis 84, mais le vrai Boulder Dash, celui qui amuse tant, c'est encore l'original sur CPC!



***Gex est peut être un lézard, mais il a tout d'un humain. Un humain qui passe ses journées devant la télé....***

... jusqu'au jour où tout bascule pour Gex quand il se fait enlever par l'effroyable Rez! Gex, enfermé dans sa télé, va devoir retrouver les télécommandes. Au programme: kung-fu, cartoon, horreur...bref, tout attend Gex pour qu'il sorte de sa télé!

Ce qui fait que Gex est aussi spécial c'est...Gex! En effet, Gex peut sauter au plafond, tirer des coups de langue, utiliser des polaroids pour aveugler les ennemis...bref, tout est possible.

Les graphismes sont simples mais on reconnaît bien l'ambiance déjantée du jeu.

Au final: Gex est un héros décalé et qui aurait du rester parmi nous. Malheureusement, la 3DO n'a pas spécialement marché et le jeu a été pratiquement ignoré sur PS1 et Saturn.

*Points forts:*

- Des graphismes qui déchirent
- Un héros aux multiples fonctions
- Une bande son « Gexissime »

*Points faibles:*

- Une durée de vie assez faible
- Une difficulté pas terrible

# Le top des accessoires! Special GBA



**Prix:** entre 1 et 10€  
**Prix d'époque:** 99F (pour la version « Eclectic »; transparente)  
Batterie et adaptateur compris



**Prix:** Inconnu (surement entre 1 et 10€)

**Prix d'époque:** 69F Powaaa! N°3- Avril- Mai 2013- Page 22

## **GBA Battery Pack:**

Bon je suppose que la plupart des joueurs ayant joué à la GBA ont forcément connu (ou utilisé) la batterie permettant de recharger les piles avec une alimentation secteur. Pour l'époque c'était assez sympa comme accessoire (bien que j'utilisais un chargeur qui rechargeait 5 jeux de piles en même temps, d'ailleurs je l'utilise toujours) et surtout utile car cela évitait de jeter pleins de piles à la poubelle en une journée. Ah le recyclage...

## **Light Magnifier Advance:**

Eh oui! Il n'y a pas que la GB qui regorge d'accessoires! Et Eclectic l'a bien compris puisqu'il a également sorti une loupe pour GBA. Tant mieux d'ailleurs puisque l'écran n'est pas rétro éclairable et on a du mal à jouer au soleil...



**Multi link Advance:** L'avantage avec la GBA, c'est qu'on peut jouer jusqu'à 4(ça explique entre autres sa compatibilité avec la GC) simultanément sur une seule cartouche. Pourquoi se priver de cet avantage? BigBen(oui encore et toujours) vous propose un multi cable composé de quatre fiches(ce qui économise les cables). D'ailleurs les fiches sont numérotées, du coup ça permet de bien savoir quel est la bonne prise pour la bonne console. On ne peut faire plus simple!

**Prix:** environ 5€

**Prix d'époque:** 89F



**Boîtes de rangement:** A l'époque de la sortie de la GBA, Nintendo n'offrait pas de boîtes de rangements(normal vu que y'avait la boîte en carton). Du coup, pour les joueurs qui aiment prendre l'air en emportant leur GBA, Bigben proposait un lot de boîtes transparentes(ici de couleurs) pour bien conserver les jeux.

**Prix:** 1,50€(le lot de 4)

**Prix d'époque:** 50F(le lot de 6)



**Le Light Max:** Je vous l'avais montré dans le dossier précédent(voir n°2). En 2002, les fans réclament une loupe pour leur GBA, faute d'absence de rétro-éclairage. Nintendo se bouge donc et sort le Light Max version GBA. Fabriqué par Bigben(oui encore et encore), cet accessoire est économique et très utile. Ça c'est ce qu'on aurait pu dire si ça améliorerait VRAIMENT l'écran de la GBA.

**Prix:** environ 10€

**Prix d'époque:** 20€

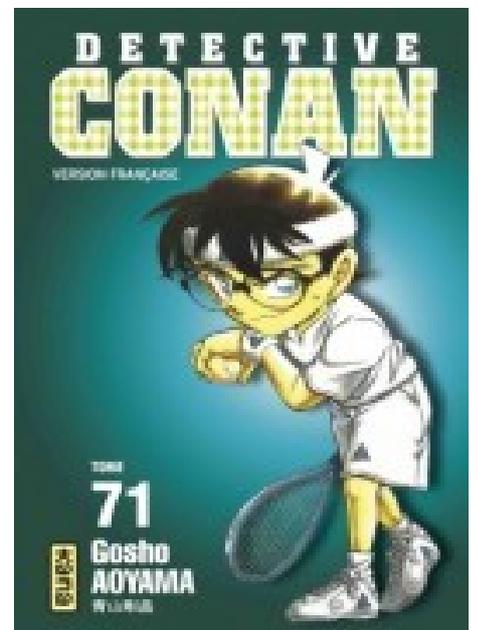
# Coin-coin des Geeks

*Un webzine qui parle de jeu vidéo doit avoir forcément sa rubrique dédiée aux pros du ciné, de la BD(ou du manga), du jeu vidéo bien évidemment, et des expos ou sorties qui y sont consacrées. Powaaa! vous propose un petit débrief sur les trucs du moment.*

## *Le coin Mangas/BD*

Quand le style du Britannique Conan Doyle se conjugue avec celui du Nippon Edogawa Rampo, cela donne naissance à Conan Edogawa, le détective le plus futé de sa génération! Victime d'une mystérieuse organisation d'hommes en noir qui l'ont empoisonné et l'ont ainsi fait redevenir un enfant, cet adolescent se retrouve contraint de retourner à l'école primaire et, tout en veillant à ce que le secret de sa nouvelle identité soit préservé, il mène des enquêtes et résout des affaires ténébreuses et autres meurtres inexplicables.

Pour ce tome 71 paru aux éditions Kana, Conan doit se démener une fois de plus pour déchiffrer la lettre codée d'un tueur en série qui annonce l'apocalypse à Londres ! Mais avant ce voyage en Angleterre, il aidera l'inspecteur Chiba à retrouver le message d'amour de son amie d'enfance !!



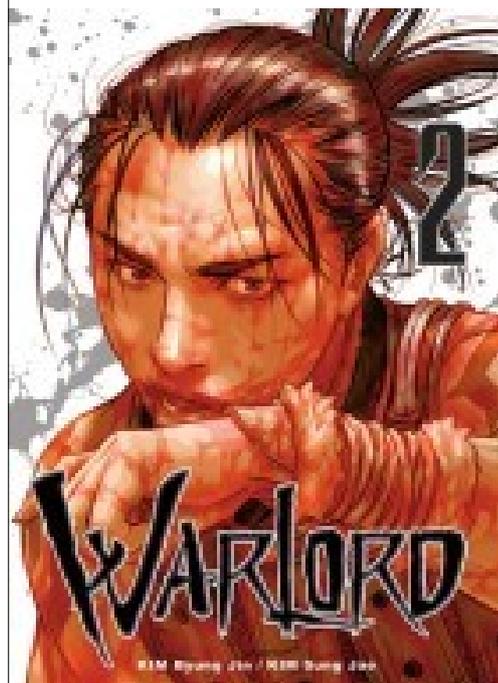
*Image et article:  
manga-news.com*

La cité mythique d'Arkanzel, forteresse imprenable juchée dans les montagnes, est le refuge du roi Bayren et de ses redoutables mercenaires. Contre paiement, ces assassins d'exception sont capables de renverser le cours de n'importe quelle bataille, de mener à bien la plus compliquée des missions. Entourée d'une petite garde rapprochée, la princesse Arasol tente de rallier la mystérieuse cité pour louer les services de ces guerriers légendaires, et ainsi offrir à ses sujets menacés d'extinction un ultime espoir...

Mais les troupes du peuple démon, toujours plus nombreuses, leur barrent le passage. Alors que tout semble perdu, un mystérieux combattant s'interpose. Sa puissance monstrueuse augure bien des capacités des mercenaires... mais la princesse ne tarde pas à déchanter : il n'a pas l'intention de laisser le petit groupe d'hommes souiller la terre sacrée d'Arkanzel !

Combats homériques, personnages furieusement charismatiques et armes au design fabuleux : l'auteur de Jackals et Chonchu fait son grand retour avec Warlord, une épopée de dark fantasy somptueusement mise en scène...

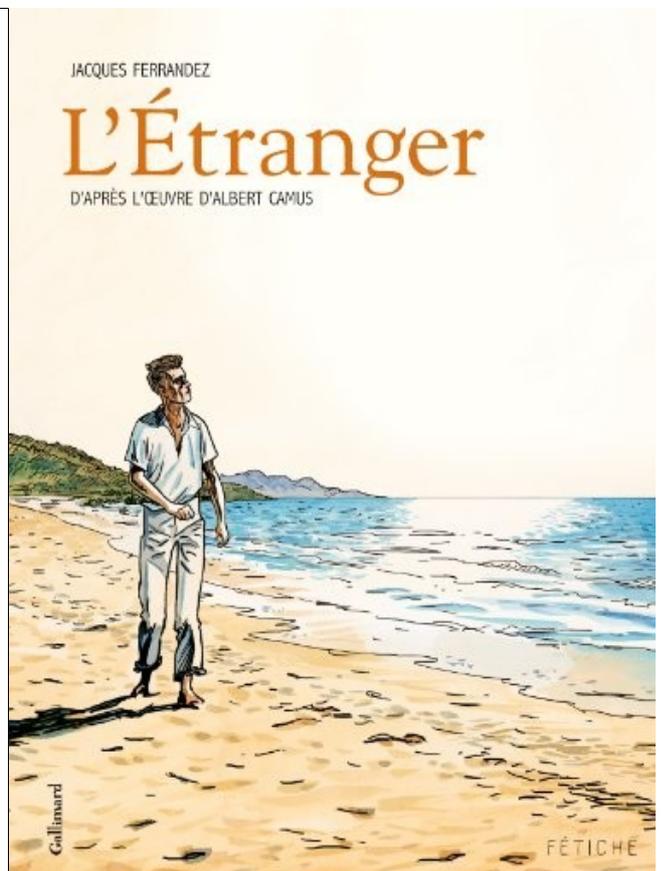
Un manga à retrouver aux éditions Ki-oon.



*Image et article:  
manga-news.com*

Le jour où sa mère est morte, Meursault a remarqué qu'il faisait très chaud dans l'autobus qui le menait d'Alger à l'asile de vieillards, et il s'est assoupi. Plus tard, dans la chambre mortuaire, il a apprécié le café que lui offrait le concierge, a eu envie de fumer, a été gêné par la violente lumière des lampes électriques. Et c'est avec une conscience aiguë du soleil qui l'aveugle et le brûle que l'employé de bureau calme et réservé va commettre un acte irréparable. Camus présente un homme insaisissable amené à commettre un crime et qui assiste, indifférent, à son procès et à sa condamnation à mort.

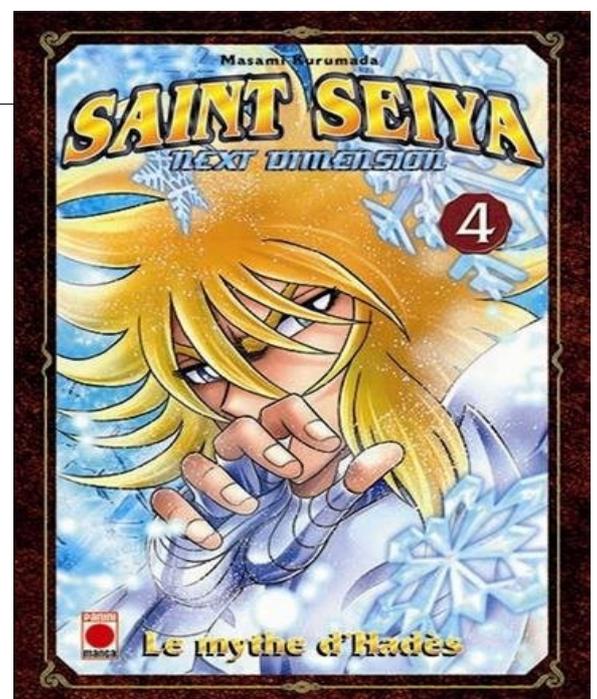
Une BD à retrouver aux éditions Gallimard Jeunesse



*Image et articles:  
amazon.fr*

Les spectres sont dans le Sanctuaire. Ils ont déjà passé la maison du Bélier dont le protecteur Shion a été vaincu par le renégat Suikyo. Tandis que Shun et Tenma sont en route pour prévenir les autres chevaliers d'Or, Ikki se rallie à eux. Hélas, même avec cette aide providentielle, le combat s'annonce compliqué car l'ennemi est partout, même là où on l'attend le moins...

Une BD à retrouver aux éditions Panini Manga



# **En ce moment à l'affiche:**

**G.I Joe: conspiracy**

**Durée: 1h 50min**

**Réalisé par: Jon M. Chu**

**Avec: Bruce Willis, Dwayne Johnson, Channing Tatum**

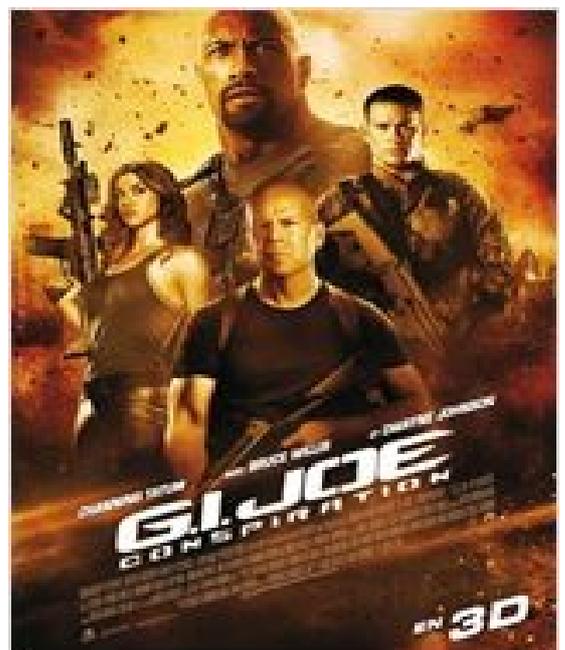
**Genre: Action, aventure, science-fiction**

**Sortie: 27 mars 2013**

*Après avoir été trahie et décimée par une organisation terroriste, l'équipe des G.I Joe réalise que le gouvernement a été infiltré et que notre monde est au bord de la destruction. Sans alliés, sans renforts et sans personne à qui se fier, Roadblock et ses G.I doivent identifier l'ennemi pour tenter de sauver notre civilisation. Ils font alors appel à celui qui a donné son nom à leur corps d'élite : Joe Colton.*

*Allociné.fr*

**Notre avis:** Un excellent film à aller tout de suite voir, autant pour le musclé Dwayne Johnson alias "The Rock" et pour Bruce Willis à qui ce film lui réussit.



# **Fast and Furious 6**

**Réalisé par: Justin Lin**

**Avec: Vin Diesel, Dwayne Johnson, Paul Walker**

**Genre: Action, Thriller**

**Durée: 2h10**

**Sortie: 22 mai 2013**



*Dom, Brian et toute leur équipe, après le casse de Rio, ayant fait tomber un empire en empochant 100 millions de dollars, se sont dispersés aux quatre coins du globe. Mais l'incapacité de rentrer chez eux, et l'obligation de vivre en cavale permanente, laissent à leur vie le goût amer de l'inaccomplissement. Pendant ce temps Hobbs traque aux quatre coins du monde un groupe de chauffeurs mercenaires aux talents redoutables, dont le meneur, Shaw est secondé d'une de main de fer par l'amour que Dom croyait avoir perdu pour toujours : Letty. La seule façon d'arrêter leurs agissements est de les détrôner en surpassant leur réputation. Hobbs demande donc à Dom de rassembler son équipe de choc à Londres. En retour ? Ils seront tous graciés et pourront retourner auprès des leurs, afin de vivre une vie normale.*

*Allociné.fr*

**Notre avis:** La série Fast And Furious repart en trombe avec un sixième épisode: mettez le contact, ça va vromber! Un excellent film qui part à 200 km/h.



A travers cet ouvrage inédit, Sébastien Pissavy, cofondateur de Jeuxvideo.com, site n°1 des jeux vidéo en France et leader en Europe, nous livre son incroyable aventure.

editionspixnlove.com

**Notre avis:** Un excellent ouvrage de celui qui se prénomme « Lightman » qui raconte comment jeuxvideo.com qui a commencé sur Minitel sous le nom de 3615 ETAJV a grimpé dans les grands noms de la presse Internet. Un livre collector pour les forumers du site.



# Dossier du mois

## Comment trouver du rétro pas cher?

Le rétrogaming devient phénomène de mode en France depuis quelques temps. Mais où trouver les bons plans? Powaaa! va vous guider dans la voie du Graal...euh...du rétrogaming et des bonnes affaires!

### First: Les Brocantes:

D'excellentes affaires qu'on peut trouver là! Les brocantes et vide-greniers sont le meilleur des moyens pour trouver la perle qui manquait à sa collection. En général les gens vendent leurs jeux 1 ou 2€ car ils sont souvent en loose(mais il arrive que certains vendent pour le même prix des jeux en boîte). Il faut cependant se lever tôt lorsque l'on habite en ville car les affaires partent vite!

Mon conseil: N'achetez jamais de consoles dans une brocante(sauf si elle est portable alors là prévoyez des piles), on ne sait jamais si l'appareil fonctionne ou pas! Pour les jeux, regardez bien l'état d'un CD: s'il est rayé, il vaut mieux éviter de l'acheter.

Surtout n'achetez JAMAIS de CD en loose, les jeux CD/DVD doivent être vendus en boîte(même si on sait que dans le cas de la Dreamcast, les jeux sont très souvent vendus en loose puisque les boîtes d'origines étaient très fragiles).

Pour les cartouches, secouez là légèrement: si ça fait du bruit, méfiance: l'objet est peut être cassé!

**Verdict: Les brocantes/ vide-greniers sont d'excellents moyens de trouver une bonne affaire mais seulement si ce sont des jeux!**

**Second: Les Dépôt-ventes:**

**Du type Cash Converters ou Stock Games, ces magasins proposent un large choix de jeux et consoles récentes ou non et à bon prix. En général lorsque vous achetez un jeu ou une console, ces derniers sont garantis 1 mois si l'objet est défectueux (comme ça vous pouvez soit l'échanger, soit vous faire rembourser).**

**Mon Conseil: Regardez toujours le prix indiqué sur l'étiquette et si un jeu comprend ou non les accessoires nécessaires pour jouer (par exemple pour Buzz! sur PS2, il est nécessaire d'avoir des buzzers pour jouer, pareil pour Donkey Konga sur Gamecube, si les bongos ne sont pas compris dans le prix, évitez de le prendre). Si un jeu est défectueux, surtout quand c'est un CD, en général les revendeurs vous nettoient le CD avec une machine. Le CD est comme neuf et ça ne vous coûte rien!**



*Hmmm sentez la bonne affaire, sentez là!*



*Parfois certaines pièces peuvent être rares....*

Lorsqu'un jeu ou une console est à un prix assez bas, profitez en pour vous la procurer!(je dis ça car j'ai vu une mégadrive passer de 39.99€ à 49.99€ en une semaine)Mais bon, en général, seules les consoles montent ou descendent de prix.

**Verdict:** le paradis pour faire des affaires! Attention tout de même à garder le ticket de caisse au cas ou!



*Les cash...ou le paradis pour l'acheteur...*



*Je rêve: une NES pratiquement neuve!*

**Attention:** Vous allez découvrir, dans la page suivante, une manière d'acheter vos jeux vidéo **TOTALEMENT** différente. Je ne reproche en rien les vendeurs faisant partie de cette catégorie et je vous conseille donc vivement d'aller voir ailleurs que dans cette catégorie.



### Third: Les Magasins spécialisés

De type Micromania, ces magasins proposent des consoles et des jeux récents avec quelques jeux de la génération précédente(PS2, XBOX, NGC). Pour le rétrogameur, le magasin spécialisé est la dernière étape dans sa recherche puisque seul le rétro l'intéresse.

**Mon conseil: à éviter!** Les magasins de type Micromania sont de vrais arnaques, ils vous reprennent un jeu 1€ pour le revendre 5 à 10 fois plus cher. En général il vaut mieux éviter ces magasins par ses vendeurs un peu anthipatiques et les questions les plus fréquentes lorsque vous avez un problème avec un jeu sont: "vous avez la carte de fidélité?" ou alors quand on leur demande s'ils ont du jeu rétro, ils répondent non(j'ai eu droit à un gars à qui je lui avais demandé s'il avait du Gamecube et il me répondit: "c'est koi la gammekube?" d'un air ahuri).

**Verdict: à éviter!** je le répète à é-vi-ter si vous n'êtes pas rétrogameur(ou si vous êtes vendeur).



*VOILA. Vous avez compris, j'ai RAYE de la liste ce magasin avec un grand M(non pas celui de bouffe, l'autre).*

## Fourth: Les sites internet

En général les rétrogameurs privilégient Internet pour ses sites de vente, on peut trouver de bonnes affaires sur des sites comme ebay, leboncoin ou amazon.

Mon conseil: regardez bien d'abord les prix d'une console d'occas' en dépôt-ventes, parfois Internet revend très cher! N'allez surtout pas déboursier pour une console qui se vendra cher si un site et qui est trouvable moins cher ailleurs!(par exemple une XBOX se trouve à 15€ dans un dépôt vente contre 100€ sur ebay.

Faites également attention aux arnaques. Ne payez jamais en premier, attendez d'abord que le colis soit sûr d'être expédié pour envoyer l'argent(évidemment n'allez pas envoyer votre argent un jour après l'expédition, ça nuirait à la confiance du vendeur.

Verdict: Un très bon moyen de faire des affaires sur certains points mais pas sur d'autres.



*Ebay peut être un bon site mais attention tout de même!*



*Les achats sur Internet c'est... WTF? Pourquoi j'ai pris cette image?*

# Conclusion

Pour trouver du rétro, y'a pas mieux que les Vide-greniers. Cependant, il faut se lever tôt. Les cashs permettent de trouver de bonnes affaires mais parfois certains ne sont pas honnêtes! Et alors si vous avez cherché partout, tentez Internet.



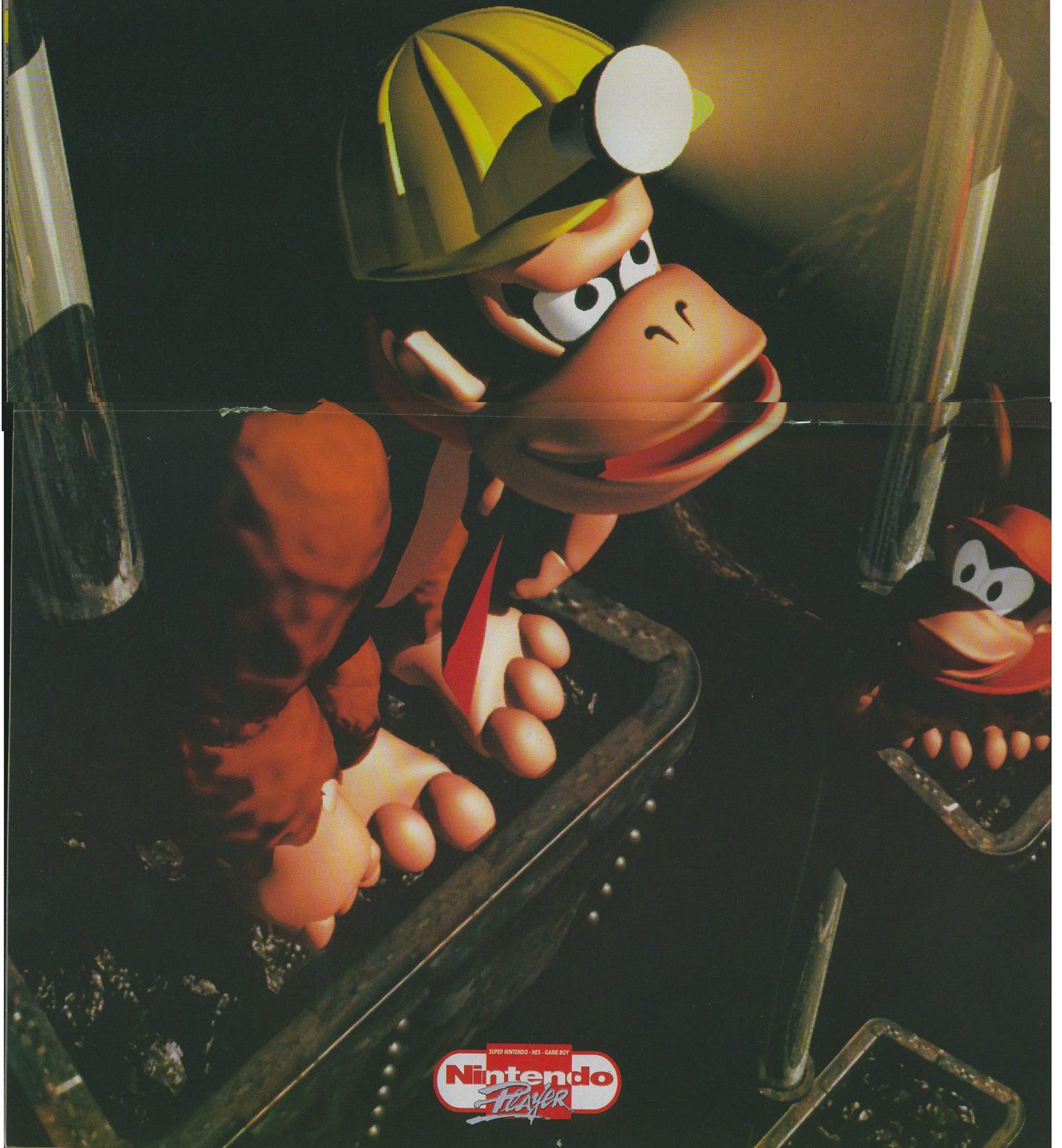
## Les plus du rétro

- Pas cher la plupart du temps
- De bonnes affaires(parfois meilleures que dans du récent)

## Les moins du rétro

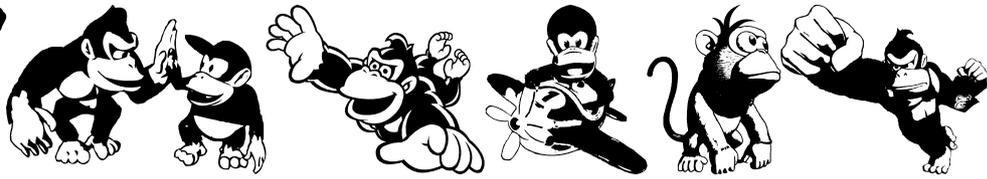
- Pas toujours simple à trouver(surtout en ville)
- ça part TRES vite(méfiez vous des revendeurs)
- Certains profitent trop et montent les prix au max

# DONKEY KONG COUNTRY



SUPER NINTENDO - NES - GAME BOY  
**Nintendo**  
*Player*

# DONKEY KONG



***Le plus courageux des gorilles, apparu en 1981 dans un jeu portant son nom, où il lançait des tonneaux sur un certains Jumpman, renommé Mario en 1985. Aujourd'hui, il s'est retiré dans sa jungle. Mais le terrible King K.Rool a décidé de l'embêter un peu en lui volant les bananes de DK qui lui sont chères à ses yeux(n'avait qu'a les manger, nah!). Comme DK est têtu comme une mule, il décide de partir à la recherche de ses bananes. Sauf qu'il ne part pas seul puisque son meilleur pote Diddy Kong-qui fait ici sa première apparition-l'accompagne dans son périple!***

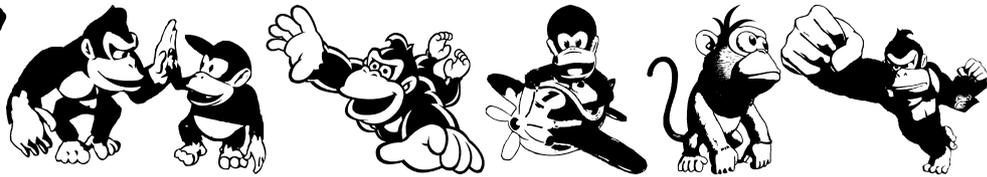


***Bouh!***



***Une monture typique du jeu***

# DONKEY KONG



## Les z 'animaux, montures de DK

***Non non, à la vue de cette mise en page vous pensez surement que cela fait partie d'un documentaire à la « 30 millions d'amis »: eh bah détrompez vous!***



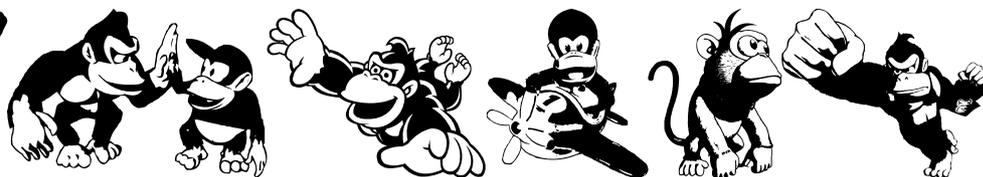
Dans Donkey Kong Country, nombreuses sont les montures que peuvent enfourger DK et Diddy. Du rhinocéros à l'espadon en passant par l'autruche ou la grenouille, vous aurez de quoi survoler ou détruire les ennemis présents dans les niveaux. Mais attention: les effets de ces montures sont temporaires!



Dans certains niveaux, des passages peuvent être découverts comme dans la photo ci-dessous. Et coup de bol, en général dans ces passages, sont trouvables pleins de bonus!



# DONKEY KONG



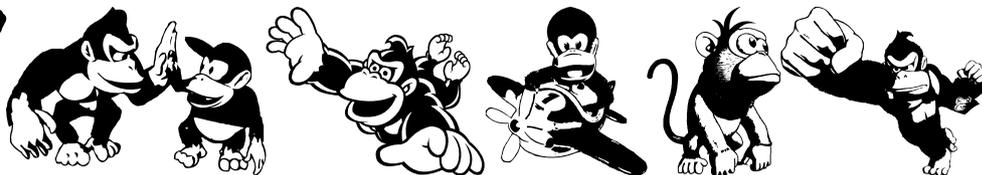
Chez Rare, on ne fait pas tout à moitié. Surtout pas quand ça vient de musique! Pour éviter de vous endormir, les programmeurs ont composé du son de béton, aux capacités de la SNES bien entendu. On a vraiment l'impression encore aujourd'hui de jouer sur console next-gen(bon ok, là j'exagère) tellement les musiques sont variées et complètes, puisque chaque thème colle parfaitement avec l'environnement que l'on retrouve dans chaque niveau de Donkey Kong Country.



## **Rare? Mais ki ke c'est?**

Rare a fait quand même quelque chose avant DK Country: en effet, Rare a entre autres fait la série des Battletoads sur SNES ou encore Snake Rattle 1 et 2 sur NES. Ce sont donc eux qui se sont chargés de la programmation. Cependant ils n'étaient pas seuls puisque Silicon Graphics(à qui l'on doit notamment Jurassic Park et Terminator 2) et Alias(spécialistes en matière d'images de synthèse) se sont chargés des graphismes.

# DONKEY KONG



## La famille Kong...au grand complet!

Dans ce premier opus de la saga DK Country, Donkey Kong ne vit pas seul dans la jungle. Il est entouré de tout sa famille!

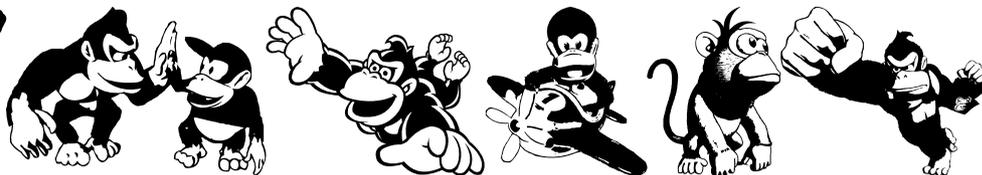
Pour commencer, il y a l'ancêtre Cranky Kong. Ce dernier vous donnera des conseils sur les prochains niveaux. Puis viennent les pros de la sauvegarde: Funky et Candy Kong! Les sauvegardes sont un point important du jeu puisque sans elles vous devriez recommencer le jeu depuis le début. Il y a quand même 33 niveaux dont plus de 70 de cachés. Autant vous dire que ce jeu peut se mesurer à des grands de la SNES comme Super Mario World!



*Une famille très « Kong »*

**Sur ce mes amis, passons aux notes!(garanties sans excès de bananes)**

# DONKEY KONG



**Graphismes:** 90% Une mélange 2D/3D qui convient parfaitement à la SNES, les décors sont fins et précis ce qui fait que le joueur sera surpris dès le début par la qualité graphique d'un jeu de 1994, sachant qu'un an pratiquement après sortait la PS1 et la Saturn.

**Jouabilité:** 80% La maniabilité est parfaite: DK peut sauter, faire des roulades, prendre des tonneaux, monter des animaux... bref, tant de choses possibles qui rendent le jeu plus riche.

**Durée de vie:** 50% Le jeu est assez court malgré ses mondes peuplés d'ennemis. Le joueur se contentera de tenter un Speed run.

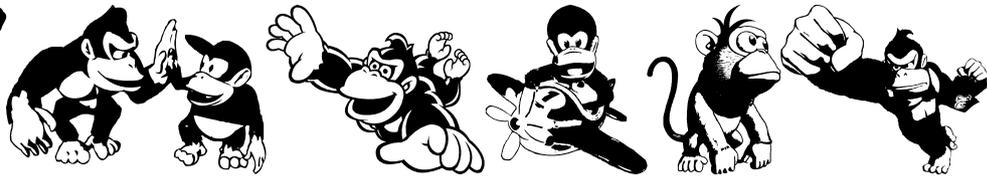
**Son:** 80% Rare a fait gros: les thèmes collent parfaitement aux décors du jeu ce qui fait qu'on progresse avec limite le son mis à fond.

**Scénario:** 40% Le scénario peut paraître un peu enfantin puisqu'il s'agit simplement de récupérer les bananes de DK. Mais le principe est assez prenant finalement.

**Général:** 90% Un jeu extrêmement prenant. On progresse facilement mais les décors et la musique sont tellement magnifiques qu'on adore allumer sa SNES rien que pour jouer à ce hit!



# DONKEY KONG



## Les boss:

### Le rat d'égout(ou le castor):

Le premier boss du jeu est assez simple à battre, il vous suffit de sauter trois fois sur sa tête pour qu'il soit bien assomé.



*Pas moins de 6 mondes vous attendent*



*Oui, c'est bien un rat-gondin(oui je sais c'est nul)*

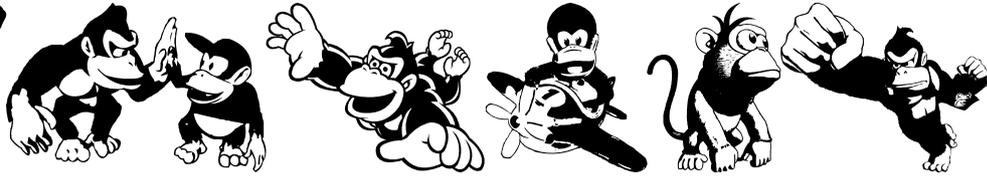


*C'est sûr que la bête paraît moins grosse maintenant...*



*Bonne nuit!*

# DONKEY KONG



*Ce vautour n'a pas l'air commode...*



*La caverne du vautour...vicieux...*

## **Le vautour de la montagne:**

Assez simple à battre, esquivez juste ses noix et donnez lui un bon coup sur la tête.

## **L'abeille qui pique...aie!**

Là ça se corse un peu. Chaque fois que vous prenez un coup de l'abeille, cette dernière se met en colère. Vaut mieux ne pas être dans les parages...

## **Il est de retour...pour vous jouer un mauvais tour!**

Le castor n'a pas du accepter sa défaite, il revient donc pour se battre! Attention, il sera plus dur à battre.

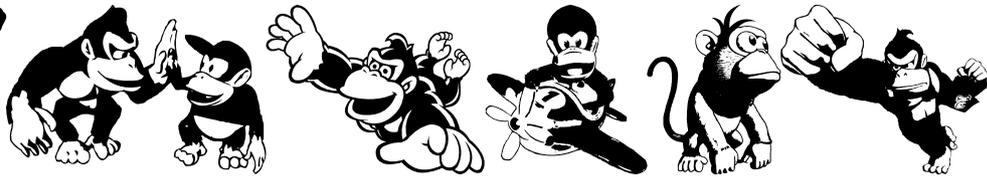


**BZZZZZZZZZZZZZZ**



*Il a juste changé de couleur, dingue non?*

# DONKEY KONG



## Le bidon qui vous fait les yeux rouges!

Un boss assez facile à battre puisqu'il suffit d'éviter ses attaques. Réduisez donc ce baril en tas de ferraille!

« Klong klong  
klong »

-Roger, si tu pouvais  
articuler...



Allez, on le sait tous que t'est  
retenu par un fil Roger...



Allez zou, à la décharge le  
vieux bidon!

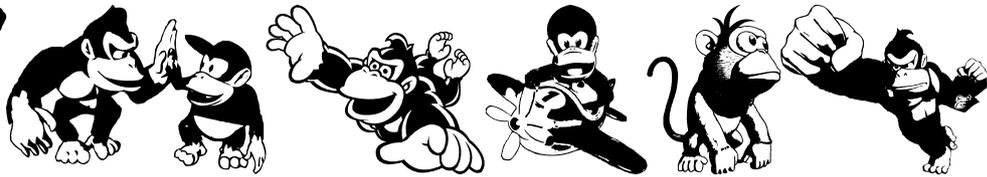
Ah ben tiens lui aussi est de  
vautour...euh! Retour...



Lui aussi a changé de  
couleur



**DONKEY  
KONG**



# Le boss final: King K. Rool!



*Ne fanfaronne pas trop...*



Assez simple à battre, faites lui manger sa volée pour récupérer vos bananes!

« Oh mon  
batoooooooooooooooooooo  
Tou est le plus bô des batô »



*Mini-dossier/Test  
rédigé(non sans soin) par  
joueur2121310*



***La saga Mario Party bat son plein en 2002 avec un quatrième opus qui est le premier sur Gamecube. Cette fois, on fête votre anniversaire. Allez, partez donc ouvrir vos cadeaux!***

Joayeusanniversaireuh! Joayeusanniversaireuh! Comment ça c'est pas votre anniversaire? Ce n'est peut être pas le votre, mais en tout cas, c'est celui de Mario et tous ses potes! Mais attention: pour avoir ses cadeaux, il va falloir les mériter.

Tout commence quand Mario et toute la bande se baladent dans le jardin du château de Peach. Tout d'un coup, une immense chose sort des nuages: c'est un sac géant! Ce dernier s'ouvre alors sous les yeux ébahis de nos compères. Il s'agit d'un cube. En sortent Toad, Boo, Goomba, Maskass et Koopa. Toad prétend que dans le Ludicube(car c'est comme ça que le cube s'appelle), il y a de quoi s'éclater! Vous entrez donc dans le monde de Mario Party 4!

Dès le début, vous avez plusieurs modes de jeux disponibles: le mode fête où vous pouvez jouer seul ou à plusieurs sur une partie simple, le mode aventure où vous jouez seul et incarnez tous les personnages de Mario Party(Mario, Luigi, Peach, Daisy, DK, Wario, Waluigi et Yoshi), l'indémodable mode mini-jeux, ainsi que les modes options. On note également l'apparition de la Salle secrète, tenue par Thwomp et Whomp, cette salle contient des mini-jeux jouables seul ou des parties jouables à plusieurs.

Mais ce qui fait la force de Mario Party, c'est bien évidemment son gameplay: inspiré directement du jeu de l'oie, vous démarrez de la case départ vous et 3 autres personnages(qui sont vos adversaires, si vous jouez seul ils seront contrôlés par l'ordinateur interne du jeu) et vous frappez tous dans un bloc dé qui déterminera qui sera premier, second, etc. Puis, quand votre tour vient, vous frappez dans le bloc dé et vous avancez. Jusque là, rien de nouveau par rapport au jeu de l'oie. Tout bascule quand vous tombez sur une case. Dans ce jeu, si vous tombez sur une case bleue, vous gagnez 3 pièces, si vous tombez sur une case rouge, vous perdez 3 pièces. L'argent est très important ici puisque selon la carte(la partie) que vous choisissiez, divers évènements feront que vous aurez un jour ou l'autre besoin d'argent. Ce qui fait également la force de Mario Party, ce sont ses objets. Dans cet opus, on peut transporter trois objets et, première nouveauté, vous avez différents types d'objets qui vous feront grandir(comme le Mega champi) et frapper deux blocs dés, ou rapetisser(comme le Mini champi) et frapper un seul bloc dé numéroté de 1 à 5. Vous pourrez ainsi écraser vos adversaires et leur voler 10 pièces ou bien passer dans des passages spéciaux voire carrément déclencher un événement qui fera que vous avez besoin de votre petite taille.

Une fois le tour de tout le monde achevé, la roulette se montre et vous aurez droit à un mini-jeu collectif. Différents types sont présents: Chacun pour soi, 1 contre 3 et Match en équipes. Parfois la roulette proposera de doubler voire tripler les bénéfices du vainqueur.

Un grand point du jeu est la collecte d'étoiles. Pour gagner, vous avez besoin d'étoiles, ces dernières étant tenues par un « maître de l'étoile », ce dernier se tenant sur une case où le premier y tombant et ayant la somme nécessaire(par défaut 20 pièces) se voit remettre le Graal.

Il Existe également des cases spéciales, ces dernières déclenchant un événement qui changera soit toute la partie, soit rien du tout. Parmi ces cases on note la case Destins où le joueur devra jouer au flipper pour changer ou non la partie (qui donnera quoi à qui). Il peut ainsi arriver que le joueur classé en premier se retrouve en dernier.



*Allez donc tenter d'avoir votre cadeau!*



*Les épreuves de Bowser sont flippantes*



*Les 5 derniers tours sont un moment important du jeu*



*Certains événements vous approcheront de l'étoile...ou pas*



*Certains mini-jeux vous demanderont de faire équipe avec votre adversaire*

**Graphismes: 50%** Comme on passe de la N64 à la Gamecube, le changement est flagrant et on abandonne ainsi les formes carrées et sans expression des personnages.

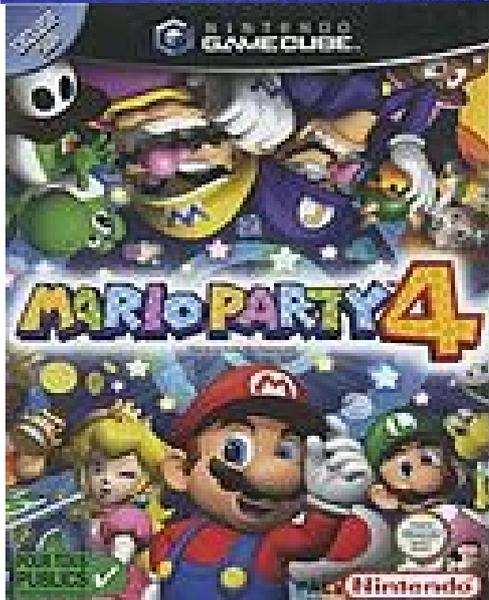
**Son: 50%** C'est comme dans tous les Mario, une musique et des bruitages enfantins mais même les plus grands aiment ces sons entraînants.

**Jouabilité: 50%** Un gameplay qui ne change pas mais on note quelques petites nouveautés sympas.

Enfin, quand 15 tours sont passés, le maître de cérémonie vous invite à voir le classement de la partie. Mais avant, si vous en avez activé l'effet (impossible à changer en mode aventure), le maître donne les étoiles bonus. Une pour celui qui a remporté le plus de mini-jeux, une pour celui qui a amassé le plus de pièces durant la partie et une, enfin, pour celui qui est tombé le plus de fois sur une case « chance ». Ensuite le classement est révélé et le vainqueur par la même occasion. En mode aventure, une dernière épreuve vous attend: vous devrez affronter le maître de cérémonie dans un mini-jeu prévu à cet effet. Selon la difficulté que vous avez réglé, vous aurez plus ou moins de mal à battre votre adversaire. Une fois cette dernière étape franchie, vous obtenez ENFIN votre cadeau que vous pourrez admirer en salle des cadeaux.

**Durée de vie: 60%** Avec ses cadeaux à récupérer pour tous les personnages, ses modes accessibles à plusieurs et les nombreux records à battre, Mario Party 4 se finit en plusieurs longues heures de jeu.

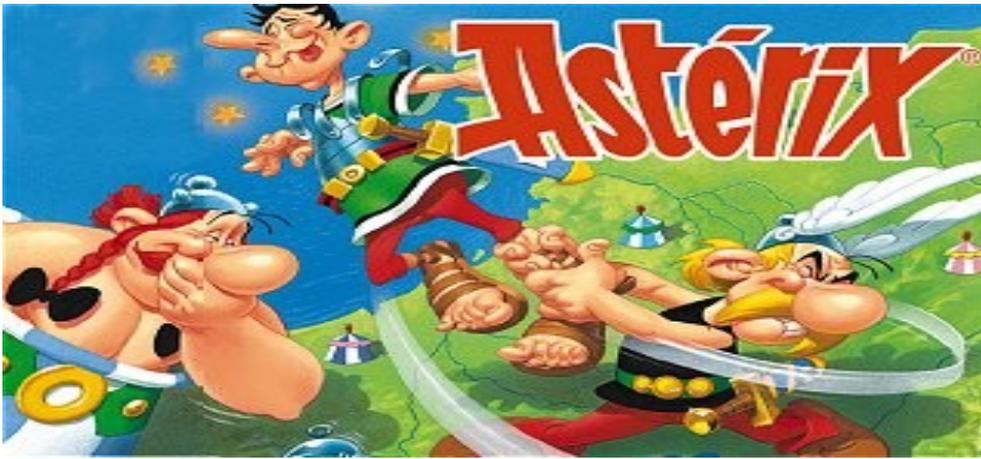
**Général: 50%** Oui c'est pratiquement la moyenne mais malgré le changement de plate-forme et les quelques nouveautés, Mario Party 4 n'apporte malheureusement pas grand chose de révolutionnaire.



**Développeur:** Nintendo  
**Editeur:** Nintendo  
**Sortie:** 29 novembre 2002  
**Multi:** ouaip(4 joueurs maxi)  
**Genre:** Party Game  
**Prix d'époque:** Environ 40€



*Joueur2121310*



***En 52 avant Jules César, toute la Gaule est occupée par ce même homme. Toute? Non! Un petit village de l'ouest, proche du Finistère, résiste encore et toujours à l'envahisseur perché dans les Alpes. Tous sont aidés par Astérix et Obélix, les deux salauds qui ont piqué la vedette au chef, Abraracourcix, le supposé chef du village.***

Intégrer la notion de stratégie dans un jeu de plates-formes, il fallait le faire! Et Astérix sur PS1 nous le prouve avec l'aide d'Infogrames. Heureusement, la licence massacreuse de licences de BD signées Goscinny/Uderzo(Astérix and the great rescue sur Mégadrive), Franquin(Spirou et Marsupilami sur Mégadrive) ou encore Hergé(Tintin au Tibet, toujours et encore sur Mégadrive) s'est calmée un peu et nous propose cet opus.

A cette époque sortait le film « Astérix & Obélix contre César », premier film avec de vrais acteurs dont Christian Clavier et Gérard Depardieu.

Bref, toujours est-il que le jeu sort au bon moment de l'année 99 et c'est pour ça qu'Infogrames ne s'en est pas inspiré!

Donc pour la petite histoire qu'on aimerait pas connaître, Panoramix, le druide, a besoin d'éléments pour donner un coup de jeune à sa potion magique. Comme Astérix aime rendre service à ce vieux fou, il part accompagné d'Obélix vers les quatre coins de la Gaule(il est pas un peu chiant le vieux!).

Leur quête leur permettra de coller une belle raclée aux Romains et de les repousser en dehors des Alpes(ils sont fous ces alpins).

Et c'est là que ce joue la partie « stratégie ». L'action se déroule sur une carte de la Gaule, cette dernière étant divisée en provinces(en régions). Chaque territoire est occupé par un camp romain qu'il faudra rayer de la carte. Heureusement vous ne serez pas seuls puisque vous serez aidés de vos troupes. Les batailles reprennent le principe du jeu de société Risk: le gagnant est celui qui envoie le plus d'hommes à la curée. Voilà pour l'aspect stratégie.

En ce qui concerne l'aspect plates-formes, on compte sept niveaux. Ces derniers se trouvent sur un territoire dont la conquête ne passe plus par la bataille mais par une phase de plates-formes. On peut ainsi constater que les niveaux ne sont pas très bien conçus. On traverse les tableaux en collectant les sersteces(la monnaie de l'époque) et en distribuant des coups aux Romains qui tentent de s'interposer. Au terme du niveau, on trouve finalement l'ingrédient recherché et on constate également qu'amasser les sersteces n'aura servi à rien. Du coup au niveau suivant, on se concentre sur son objectif , en collant des baffes s'il en faut.

Au final, on se retrouve avec un jeu sympathique mais décevant. C'est assez dommage puisque l'idée était bonne. Astérix s'adresse donc aux plus jeunes qui désirent s'initier aux war-games ou aux purs fans de la BD.



*Il faudra lancer des Romains  
pour conquérir certains territoires*

*Obélix n'a pas l'air d'avoir froid  
dans toute cette neige*

**Graphismes: 80%** Aucun problème, on plonge directement dans l'univers de Goscinny/Uderzo

**Son: 70%** Pour une fois dans un jeu Astérix(édité par Infogrames), la musique colle parfaitement au jeu

**Jouabilité: 50%** Un gameplay typique de l'adaptation BD: poussive.

**Scénario: 80%** Un scénario en béton, comme dans tout jeu issu de l'univers BD.

**Durée de vie: 20%** Le gros point noir du jeu. Une demi-journée pour terminer le jeu, c'est un peu court. Le mode Hard est décourageant.

**Général: 50%** Un concept bien pensé, une animation digne de la PS1 mais un jeu trop court et des niveaux un peu bidons. Astérix est déjà mieux que sa version Mégadrive mais y'a encore du boulot...



**Développeur:** Infogrames

**Sortie France:** 1er avril 1999

**Editeur:** Saurcery Development

**Multi:** nan

**Prix d'époque:** 399 Frcs



*Joueur2121310*



Saut périlleux...

Ce test m'a été proposé par ratach sur jeuxvideo.com



*Une étoile...dans les airs ?!*

Et je dois avouer que je suis un tantinet déçu. Ce jeu, je l'ai longtemps cherché. Les rares images que j'en avais vu me promettaient le manic shooter de la Game Boy ! Un écran noir de tirs sauf sur 2 pixels, ce qui représente pour l'humain normal non japonais un intérêt tout relatif, mais qui permet de tirer le meilleur de la machine, en plus d'une bonne dose de munitions.

Bon, quand je dis déçu, c'est juste qu'il aura une moins bonne note que Parodius.

Mais commençons pas le début. Déjà, on prend facile. Ouais, Easy, parce que, bon, on commence à les connaître ces développeurs !

**ENTER  
STAGE 1**

*Les fioritures ? C'est avec  
de l'huile c'est ça ?*

Aero Star, c'est un jeu de shoot à déplacement vertical comme il en existe peu sur Game Boy. On pilote un vaisseau, on évite les myriades d'ennemis qui n'ont d'autre but que de vous éliminer. En fait on les élimine plutôt que de les éviter, comme d'hab. Niveau scénario, des "ennemis" attaquent la ville, et comme d'habitude, il n'y a qu'une bonne poire pour les arrêter. Ouais, toi là bas !

Il reste à lancer le jeu. Et au premier abord, on est surpris. Pourquoi ? Le gameplay est assez original, mais son originalité en augmente la difficulté. Explication. On est dans un vaisseau. Oui oui, un truc qui vole. Mais notre vaisseau est incapable de quitter la route sur laquelle il est. Pour en rajouter, il se déplace moins vite que le scrolling, ce qui fait que, si l'on avance pas, le vaisseau descend l'écran et reste collé en bas. Mais ce blocage sur la route ne constitue pas l'originalité du soft. Il en est une conséquence. Mais avant d'expliquer cette originalité, je vous propose une petite page de pub !

...

Non je déconne...

...

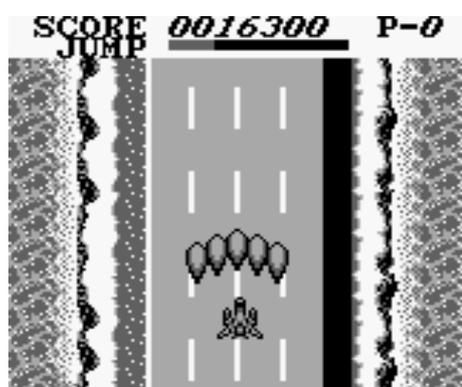
Bon ok.

L'originalité, donc, c'est que le vaisseau peut sauter. En appuyant sur A. Lorsqu'on est en saut, une jauge (de saut) se vide. Et il vaut mieux éviter de ne pas retomber sur la route (toute la sainte...bon ok), sans quoi, on tombe. Enfin, on disparaît quoi. A noter que, lorsqu'on est en saut, le vaisseau grossi (pour montrer qu'il monte). Un autre coté intéressant est le fait que certains tirs ne touchent "qu'en haut", ils sont alors plus gros, et que les autres, plus petits, ne touchent "qu'en bas". Un peu de stratégie, donc ! (Enfin on est loin de Starcraft quand même hein!).

Le plus simple, je pense, c'est de voir, pour se rendre compte qu'en 1min de vidéo, on peut atteindre le Game Over :

<<Vidéo 1>>

Comme on peut le voir sur la vidéo, on peut aussi récupérer des power up pour l'arme du vaisseau. Il est donc possible d'avoir un tir "x5", des bombes, des lasers, des boucliers, etc



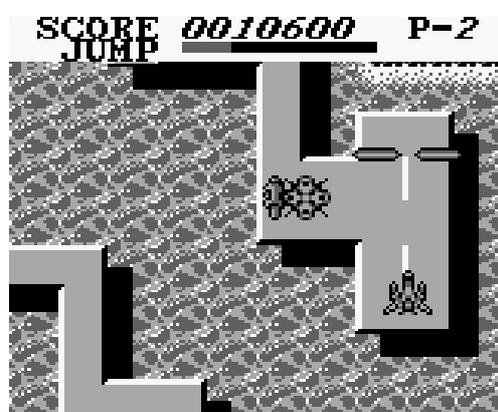
x5



Bombes



Boucliers (?)

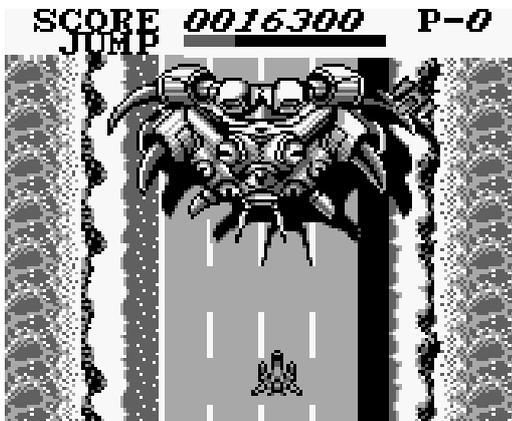


Lasers

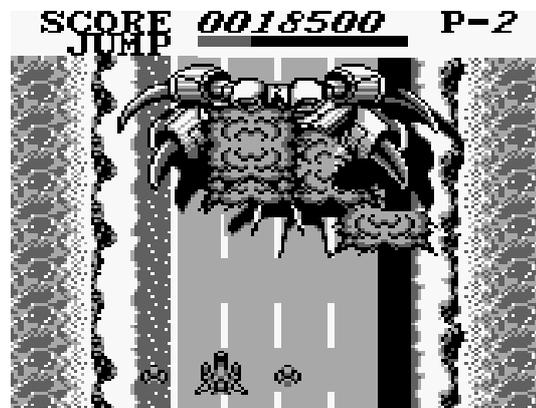


Divergents

C'est donc armé de grosses bombes que j'arrive au premier boss, une sorte de gros mécha insectoïde et ridicule. D'ailleurs, il n'y a pas que son aspect qui est ridicule (même s'il est beau et détaillé), sa résistance aussi... explosé en 10 secondes d'un bon coup de pompe !



*Prends garde petit scarabée!*



*Je t'avais prévenu !*

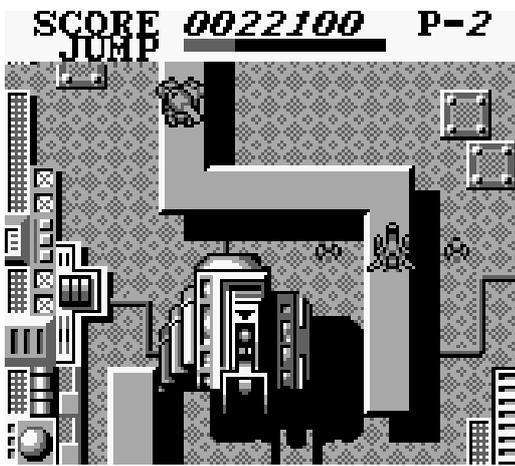
Une fois vaincu, on arrive sur l'écran des BOUNS. Oui oui, les BOUNS. Tous le monde connaît les BOUNS non ? Bon ok...



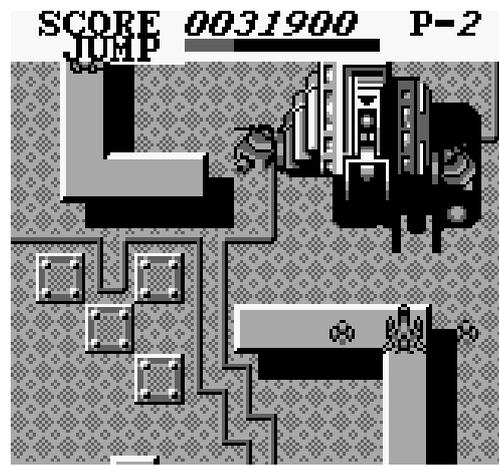
*C'est CLEAR, un bon BOUNS, ça fait plaisir !*

Nan les mecs z'êtes pas sérieux là !

Bref. Après les rues de la ville, il semble qu'on entre dans une usine. Comme toutes les usines, elle est remplie d'ennemis et de tour à canon...et un rail à suivre !



*Une turbine*



*Ses canons. Non, pas de vin rouge, désolé...*

Une fois cette usine traversée, on se retrouve face à un...truc...qui fait vaguement alien dans l'idée, un peu pompé sur R-Type aussi. Enfin, je vous laisse juge. Il est encore plus simple à vaincre que le précédent !



*Infestation d'insectes...*

Après une dose supplémentaire de BOUNS, passons donc au troisième niveau : la...Lune ? La protection de la ville, ça va loin ! Et honnêtement, cette lune, on pour l'appeler étoile. Noire. Black à défaut d'Aero, ça reste une Star. Bon ok...



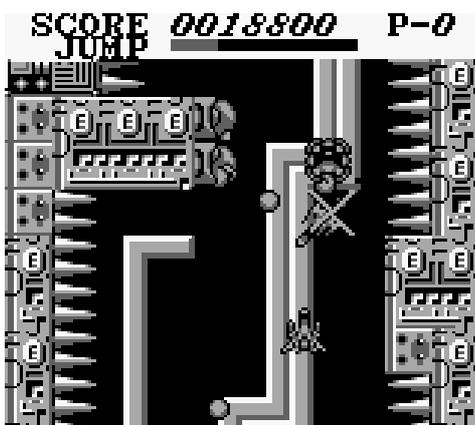
*Le fameux rail lunaire*



*Couverte de tour, l'étoile noire quoi... !*

Cette fois, il faudra parfois choisir son trajet. Car les montagnes lunaires ne sont pas surmontables par les sauts de notre petit vaisseau. Et à la fin, on se retrouve face à un autre énorme mécha recouvert de canons (le maître mot visiblement!). Et encore une fois, il est vaincu assez rapidement. Je sens que j'ai bien fais de prendre la difficulté Easy !

CLEAR, BOUNS, STAGE 4 : Euh...il ressemble à rien le stage 4. Des pics partout, et même des hélico... !? Même que certains pics, et ben, ils nous attaquent !



*Super copter,  
la...bon ok...*



*Picoti Picota*

En fait, ce niveau est juste monstrueux. En fait, il est salement buggé. Le rail à suivre est parfois assez fin. Mais visiblement la box de survie est mal définie, et on passe très facilement au travers...

Et je vais avouer, là, avec une pointe d'amertume qui me laissera un goût amer (sans dec), et sans rajouter plus d'adjectifs divers et variés pour faire durer cette phrase, que j'abandonne. Car au second essaie, j'ai perdu de la même façon. Ouin. Bon ok.

## **Graphisme : 80%**

Tant les décors que les ennemis, dont les sprites varient en taille du petit char au gros mécha prenant près d'un tiers de l'écran, les graphismes sont beaux, détaillés, il n'y a rien à reprocher ici.

## **Gameplay :70%**

Assez original, l'idée de faire faire des sauts à un vaisseau. On comprend pourquoi on doit suivre des rails tout le temps...Ils doivent être blancs, non ?

## **Durée de vie : 75%**

Je n'ai pas été jusqu'au bout, et il est difficile de trouver des informations sur ce jeu. Cependant, au hasard mais pas tant, je dirais qu'il y a 5 niveaux. Le jeu peut se terminer d'une traite en facile en 30 minutes à tout casser...à condition de comprendre le problème du niveau 4 (!). Les autres niveaux de difficulté apporteront un défi supérieur. Autant y revenir !

Errata : après intervention de ratash, il semble que le jeu comporte plus de 7 niveaux! Les capacités nécessaires (skills pour les intimes) pour finir le jeu semblent donc bien élevées! Ça mérite un réhaussement de la note à 7,5 au lieu de 6!

## **Son : 70%**

Suffit de regarder à nouveau la vidéo, la musique est plutôt sympa, les bruitages aussi. En fait ils restent très spécifiques des jeux de shoot sur Game Boy, donc peu originaux, mais de bonne facture.

## Scénario/Ambiance : 50%

Pas de scénario clair, et une ambiance...je sais pas, ça fait un peu pompé de partout entre des manga des années 80/90 et des films de SF de la même époque. Ca manquerait peut-être d'un peu de personnalité à ce niveau !

## Conclusion

### Les plus

- Un bon shoot vertical
- Joli, bon son
- Ouais trop bien en fait !...Bon ok...

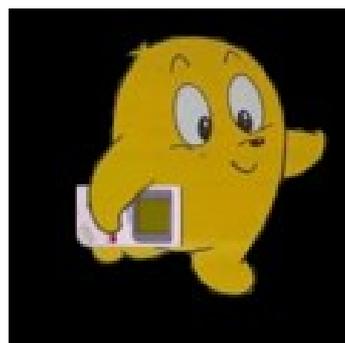
### Les moins

- Une jouabilité parfois hasardeuse
- On passe au travers du niveau 4...
- Qu'est ce qu'on a dit sur les rails ??!! Bon ok...

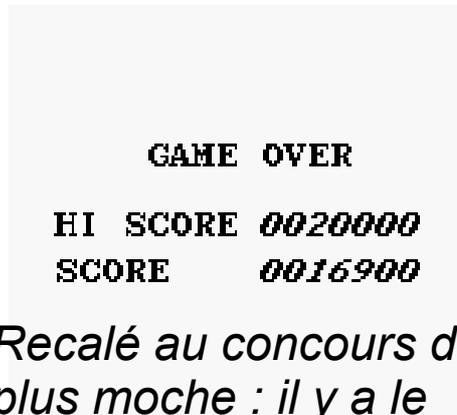
## Note générale : 75%

Un peu déçu par rapport à ce que j'espérais. Je m'attendais à un jeu un peu plus nerveux, un peu plus classique aussi. Déçu, mais surpris agréablement par l'originalité du Gameplay. La beauté des graphismes fait parfois oublier qu'il faut éviter les boulettes qui bougent de partout (et qui font parfois ramer le jeu). En définitive, un bon soft à essayer, avec un peu de patience pour bien gérer la jouabilité. Et le plus important : Bon, ok...

*Flappy*

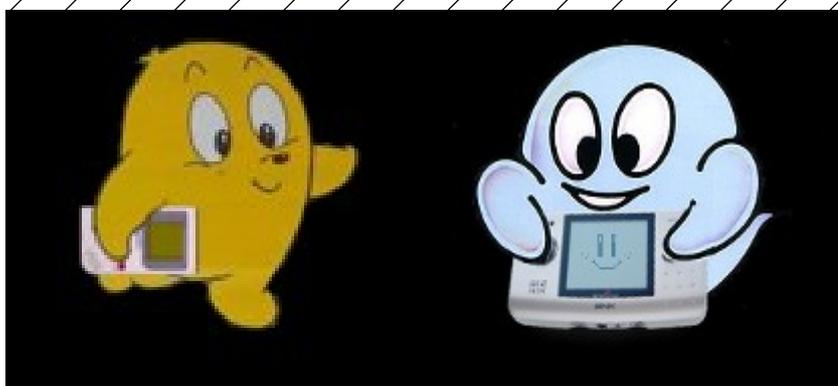


<http://flappy-spirit.over-blog.com/>



# POWAAA!

*Vous a été proposé par:*



*Flappy-Spirit*

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



*Et Joueur2121310*

[joueur2121310@gmail.com](mailto:joueur2121310@gmail.com)