

N°4-Janvier 2014



POWAAA!

Le webzine de l'arcade

Powaaa! Rattrape son retard!

Retrouvez tous les tests qui auraient

du paraître dans un numéro « HS01 »!

Dossier: De l'arcade aux consoles

Test du mois : Metal Slug- Neo Geo



Sommaire

Bonne année!

Page 3: The Secret of Monkey Island- Amiga

Page 6: WWF Superstars- Arcade

Page 9: La Petite Sirène- GBOY

Page 19: Croc-PS1, Saturn

Page 23: Barbarian-CPC

Page 27: Asterix-Arcade

Page 30: Urban Strike-SNES

Page 35: Super Mario Sunshine- NGC

Page 55: Sonic 3D- Megadrive

Rubriques

Page 33: The Games of Pseudo

Page 51: Coin Geek

Test du mois

Page 47: Metal Slug- Neo Geo

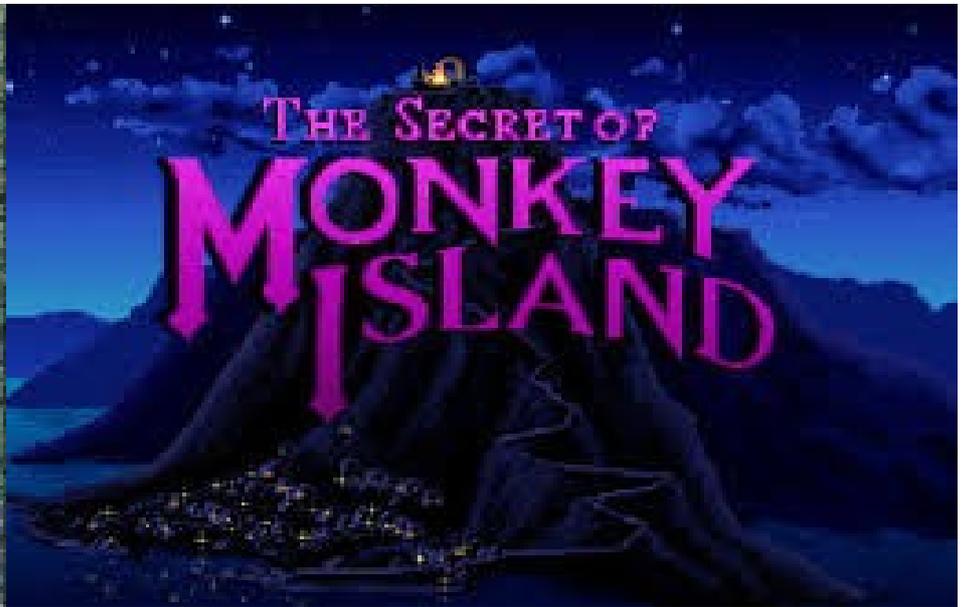
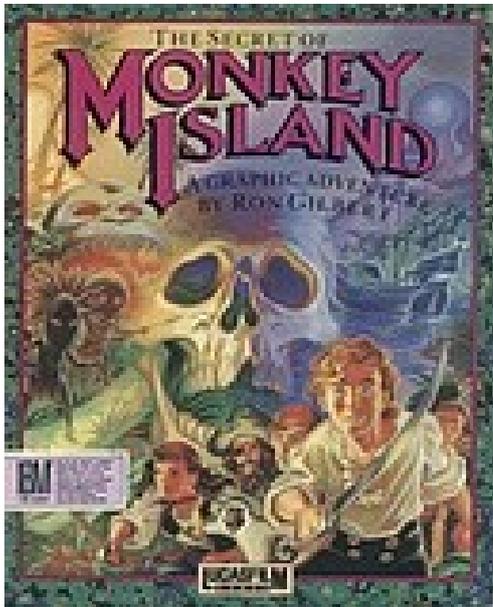
Dossier

Page 40: L'arcade !

Comme vous avez pu le constater; cet été il devait y avoir un numéro hors-série spécial Ete. Malheureusement j'ai été pris par le temps et les événements qui ont suivi, ce qui fait que le numéro a été annulé. Cela ne veut pour autant pas dire que les tests sont abandonnés! Vous pouvez retrouver les articles dans les pages qui suivent...

Ce mois-ci on redémarre sur les chapeaux de roue avec un spécial Arcade. Là encore, vous retrouverez tout de même quelques tests portant sur d'autres jeux puisque Powaaa! Est le webzine du jeu en tous genres!

PS: Ceci est probablement le dernier numéro réalisé grâce à Open office, puisque je passerais sous Linux!



Personnellement, je ne suis pas friand des « point & click », ces jeux où il faut jouer aux Mac Gyver pour faire avancer l'histoire: je cherche, cherche et finalement utilise un objet sur un autre qui n'a rien à voir. Cependant, Le Secret de l'île aux singes a un petit plus qui fait toute la différence: l'humour.

Normalement après avoir dit ça, je devrais avoir bouclé ce test. Mais qu'est-ce qu'il y a à en dire sur ce jeu! Pour la petite histoire, The Secret of Monkey Island est né du studio LucasArt, qui, plutôt que d'exploiter à fond la licence Star Wars, a créé des petits jeux sympathiques, dont Monkey Island en 1990. Naturellement j'ai choisi de vous présenter la version Amiga, puisque à mes yeux c'est la version la plus belle graphiquement et sonoriquement.

Un jour je serais pirate!

L'histoire nous conte les aventures de Guybrush Threepwood(drôle de nom) qui veut devenir pirate(me demandez pas pourquoi, les gamins ont souvent des idées...saugrenues). Vous incarnez donc Guybrush et devez tout d'abord réussir 3 épreuves que vous concoctent 3 bons gros pirates que vous rencontrez dans un bar. Et c'est là que l'aventure « point & click » commence. Vous allez devoir cliquer, cliquer et...cliquer!

Pour la première épreuve il sera question de rencontrer la reine du sabre et de la battre au duel. Naturellement vous êtes démuné d'épée et vous devez donc aller en trouver une. Une fois ceci fait, vous partez à la rencontre de la « reine ». Et c'est là que se joue l'aspect « comique » du jeu, vous devrez, pour la battre, non pas vous entrainer à cliquer comme un malade pour donner des coups d'épée mais utiliser la meilleur arme du monde: l'insulte. Parents, ne vous inquiétez pas, les insultes présentes sont tout ce qu'il y a de plus enfantin: les « tu as senti ton haleine? » ou « tu te bats comme un boeuf » seront ainsi à l'honneur.

La seconde épreuve vous obligera à vous introduire dans le manoir du gouverneur et d'y voler une idole. Evidemment vous croiserez un sherif qui vous prendra en flagrant délit. Cette scène est une des plus hilarantes du jeu, notamment par le jeu entre les actions et ce que dit Guybrush.

Enfin la troisième épreuve vous demandera tout simplement de récupérer un trésor, là encore vous aurez droit à une petite scène d'humour.

Après, je vous laisse la suite...

Du click, du click, et du click!

Comme je l'ai dit plus haut, ce qui fait la force de ce jeu, c'est l'interaction entre Guybrush et vous. Ainsi, Guybrush peut ouvrir et fermer des portes, marcher(évidemment), utiliser, prendre ou jeter des objets....Bref, Lara Croft avant l'heure.

Certaines actions cependant vous obligeront à recommencer le jeu depuis le début, c'est pour cela que si vous jouez sur émulateur, il vaut mieux faire des savestates et reprendre avant d'avoir commis une erreur. Si vous êtes sur Amiga, pas de panique! Le début est assez court et vous arriverez bien vite là où vous vous êtes arrêté.

Et maintenant ...passons aux notes !

Graphismes:80 %: Grâce aux capacités fulgurantes de l'Amiga, les graphismes de ce jeu sont un peu au dessus de ce qu'on pouvait faire de mieux à l'époque où un Amstrad CPC n'affichait que 8 couleurs et un PC à peu près plus.

Son :80 %: d'excellentes musiques, très rythmiques et se collant parfaitement à ce thème des « pirates ».

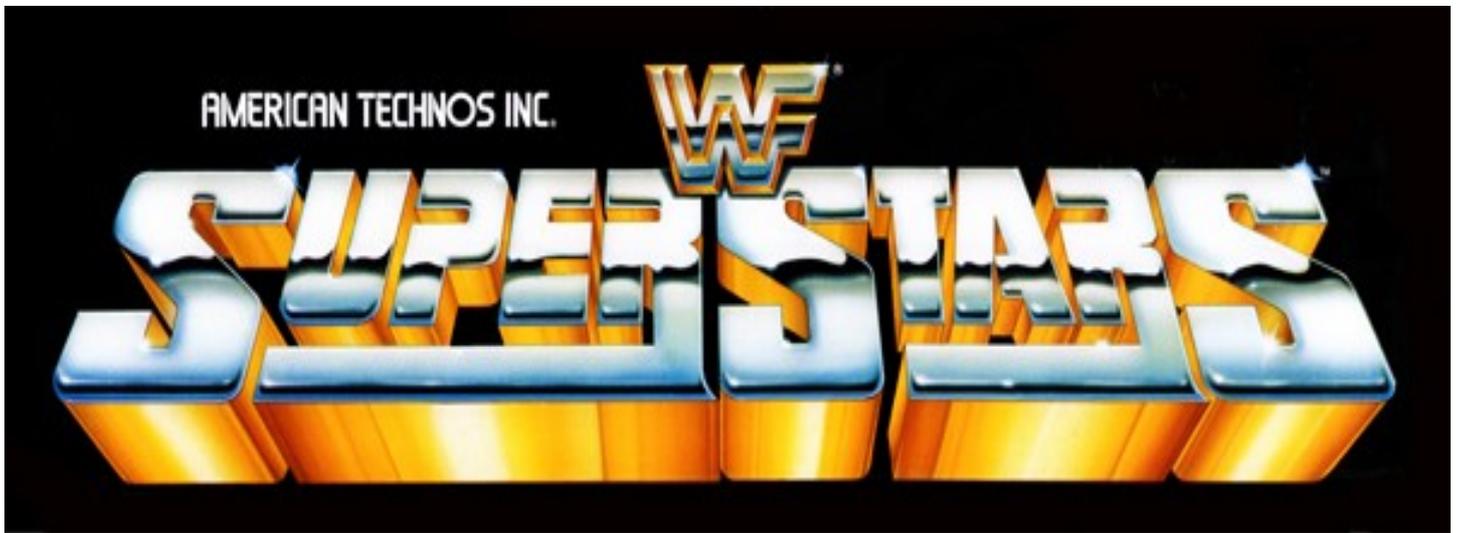
Jouabilité:80%:On ne peut pas faire mieux pour un point & click d'époque que de mettre une barre en dessous du décor pour sélectionner la bonne action !

Durée de vie- Malgré une histoire très courte, on ne peut pas mourir. Du coup, pas de note pour ce critère !

Scénario : 80 %: Un scénario béton, certes, un peu enfantin(un type qui veut devenir le plus grand pirate, 20 ans avant One Piece). Malgré tout on s'attache et on est pris très rapidement par cette envie de faire les défis des 3 pirates, d'aller voir plus loin qu'un simple point & click.

Général : 80 %: The Secret of Monkey Island fait partie de ces jeux dont on tuera pour y rejouer 5 minutes. Ce jeu montre parfaitement que les point & click n'étaient pas si « has been », même en 90. Après je n'ai pas testé les portages ST/PC mais il me semble qu'ils sont tout aussi bons, même avec des graphismes plus pixelisés.





Welcome ladies and gentlemen ! This contest is for a one fall ! Is for the World Wrestling Federation Championship !

Telle était la fameuse phrase que nous répétait le célèbre annonceur de rings Howard Finkel lors de matchs pour le titre de la WWF. Eh oui, ce test est encore une fois sur un jeu de catch de la on ne peut plus connue World Wrestling Entertainment, à l'époque WWF. Dans les années 90 figurait un titre assez connu des salles d'arcades : WWF Superstars.

Les superstars en action !

A cette époque, le grand événement Wrestlemania était déjà à sa 8e édition et de nouveaux types de matchs apparaissaient(notamment les Survivor Series, ces matchs à 6 contre 6 en éliminations, mais ça nous en reparlerons dans un prochain test si l'occasion se présente). Mais en dehors des pay per view(littéralement payez pour voir) se déroulaient des « shows » également diffusés à la télé où l'on voyait les « superstars » du catch s'y affronter comme le culte Hulk Hogan, le dangereux Ultimate Warrior ou encore « Macho Man » Randy Savage.

Le jeu se déroule ainsi : vous choisissez votre personnage et c'est parti ! Vous contrôlez donc votre personnage qui doit exécuter différentes techniques pour affaiblir votre adversaire et vous permettre d'empocher la victoire avec un tombé.

Naturellement, l'adversaire ne se laissera pas faire et lui aussi tentera de vous affaiblir, si bien qu'à certains moments vous devrez utiliser des pièces afin de reprendre de l'énergie(c'est le côté un peu « cheat » du jeu). Les contrôles sont quand à eux assez basiques : Vous vous déplacez à l'aide du stick et avec les boutons vous faites des prises ou frappez l'adversaire.

La course au géant

Dans le mode solo, vous devez enchaîner des victoires par équipe afin d'affronter le « Million Dollar Man » Ted DiBiase et notre grand français qui est maintenant mort : André le Géant. D'ailleurs, petite anecdote, le géant s'était vu se faire surnommer « la 8e merveille du monde » par la WWF. Evidemment, on peut se dire qu'il sera impossible de le battre, mais si vous persévérez, vous pourriez remporter la victoire et ainsi les titres par équipes !

Et un coup de chaise ! Un!

Durant le match, si vous sortez du ring, l'arbitre comptera jusqu'à 10(ou 20) pour que vous retourniez combattre. Si par chance, l'adversaire sort du ring et que vous prenez une table, vous pourrez le frapper avec et ainsi vous permettre la victoire, l'adversaire ne remontant pas sur le ring au décompte de 20. Cela peut notamment être utile lorsque vous êtes sur le point de perdre!

Une autre technique est de porter une prise près des cordes : si vous avez pris le bon personnage, vous verrez sûrement votre adversaire passer par dessus la 3e corde et ainsi vous pourrez l'agresser plus facilement en dehors du ring, notamment en l'envoyant contre les barrières(ben oui à l'époque, les barrières étaient de simples barrières de rue, comme pour les courses cyclistes, du coup ça devait faire assez mal) !

Retour aux vestiaires !

Graphismes : 50 % Les décors sont plutôt bien faits, mais on a l'impression que les catcheurs sont des figurines, au vu de leur aspect caricatural.

Son : - Là je ne noterais pas, le son est typique d'un jeu de catch : les acclamations de la foule, les bruitages des catcheurs, bref, c'est typique.

Durée de vie 70 %: Comme c'est un jeu sur borne d'arcade, les combats sont assez courts et ne durent qu'entre 5 et 7 minutes. Cependant, la course vers l'affrontement final peut être long. Vous pouvez également jouer à deux, ce qui renforce la durée de vie.

Scénario : Tap ! OUTCH !ONE ! TWO ! THREE !

Général ; 70 % ...And the winner is. ...Un bon jeu qui est sympathique à jouer, notamment à plusieurs mais sans plus. On regrette l'absence de mode Royal Rumble et Survivor Series, pourtant présents à la même époque sur consoles de salon.



Allez, hop ! A la douche !



Année :1991

Éditeur :Capcom

Genre :Action/Shoot

Plateforme :Game Boy

Speedrun :<http://www.youtube.com/watch?v=s8IAIQOOf8>

Mi-femme, mi-thon. J'ai honte...



Pour une fois, c'est vraiment joli !

Sous l'océan, sous l'océan, Doudou c'est bien mieux,
Tout le monde est heureux,
Sous l'océan

Et pourtant, elle va voir ailleurs la Petite Sirène ! D'ailleurs, ce jeu est assez original sous plusieurs angles. Déjà, il est fait par Capcom, qui n'est pas vraiment spécialisé dans les jeux de plateforme sous licence Disney, infaisable ou pas finis en général. Et ça tombe bien, ça n'est ni un jeu de plateforme, ni un jeu pas ou mal finis. En effet, on a droit ici à un jeu de shoot !!! Franchement, un jeu de shoot avec la petite sirène, vous imaginiez ça ? Et bien, les gars de chez Capcom l'ont fait ! Bon par contre, il reste d'une difficulté bien élevée !

L'histoire ? Alors bon ça se passe quand Ariel (la petite sirène donc) a déjà rencontré son prince.



ARIEL, PRINCESS OF THE SEA, FELL IN LOVE WITH PRINCE ERIC. SHE ASKED URSULA TO MAKE HER



HUMAN SO SHE COULD MEET HIM. HE FELL IN LOVE WITH HER TOO AND PLANNED TO MARRY HER.



THEN ONE DAY, SEBASTIAN, FLOUNDER AND SCUTTLE CAME TO SEE ARIEL IN A BIG HURRY.

Elle a été rendue humaine par la pieuvre Ursula. Prince des terres et princesse des mers s'aiment et veulent se marier...euh marier (Nintendo, vraiment!). Youpi tout va bien, c'est rare dans un jeu non ? En fait pas tant que ça. On n'en est qu'au troisième écran de présentation que le crabe Sébastien (un vrai cancer celui-là !) lui apprend une bien affreuse nouvelle.



THEY EXPLAINED THAT
URSULA HAD CAST A
SPELL OVER THE FISH
OF THE SEA SO THEY
WOULD HAVE TO



DO WHAT SHE WANTED.
IF SHE WASN'T
STOPPED, SHE WOULD
PROBABLY TAKE OVER
THE WHOLE SEA.

Ursula la vile a profité de l'absence d'Ariel pour enchanter tous les poissons afin qu'ils obéissent à ses moindres ordres.



ARIEL DECIDED TO GO
TO URSULA'S CASTLE
TO TRY AND RELEASE
THE FISH FROM
URSULA'S SPELL. ▶



SHE EXPLAINED TO
ERIC THAT SHE WAS
A MERMAID AND A
PRINCESS OF THE SEA
AND THAT SHE MUST ▶



TRY TO SAVE
HER FRIENDS.

Elle explique donc à son prince qu'elle doit aller sauver le monde marin, en se faisant un bon sushi au poulpe.



Malgré la demande du prince (Eric de son prénom), la demoiselle retrouve ses palmes et ses branchies et fonce au château de la pieuvre pour sauver ses amis. C'est donc parti pour najouer.



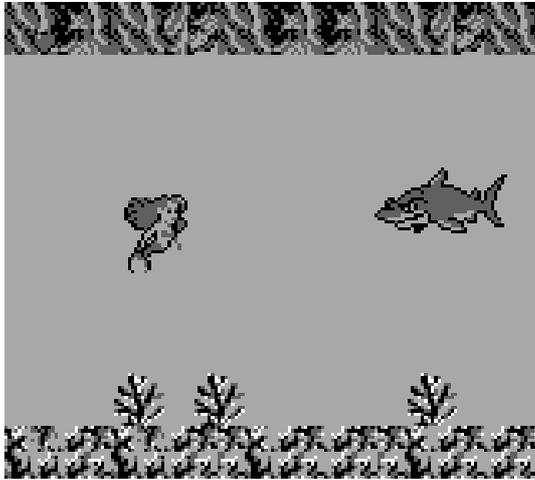
La mer de corail



Plouf

Et quel meilleur moyen de sauver ses amis que de prendre tous son temps en traversant la moitié du globe au lieu d'aller directement au château de la pieuvre ? Et bien il y a meilleur : en profiter pour butter la quasi-totalité de ce que contient la mer de vivant !

On se baladera donc dans la mer de corail, dans une épave. Jusque là, pourquoi pas. Le tout finis à chaque fois par un boss plutôt cohérent. On a même droit à un petit encart scénaristique entre les niveaux.



Le chiant de la Mer



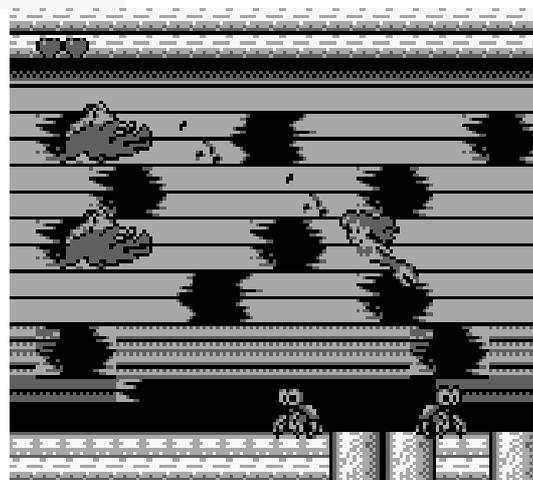
Polochon !!



Bateau coulé

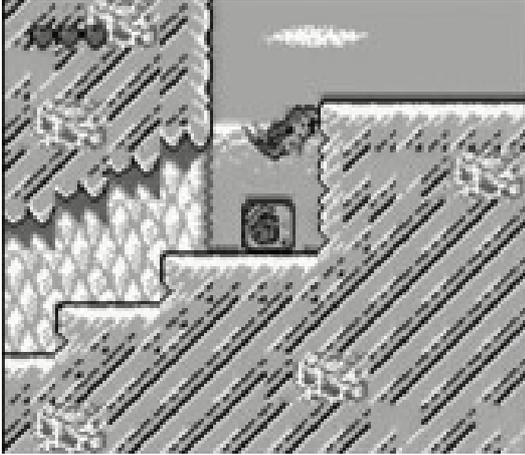


Glouglou

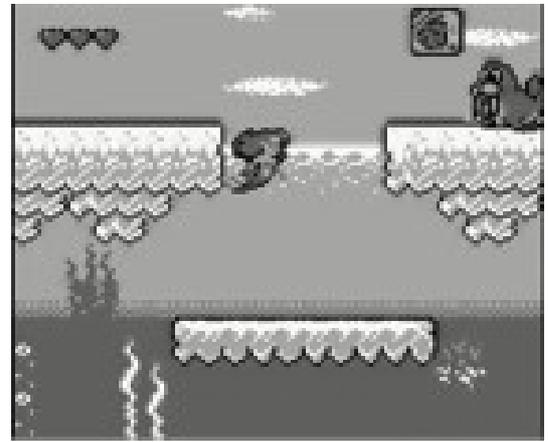


Ma Murène la Fée

Et après...ça commence à joyeusement partir en couille. Bon ça permet de rallonger le jeu et de diversifier les décors, alors on ne s'en plaindra pas, mais niveau scénario, c'est un peu...étrange. On se retrouve donc dans la mer de glace (normal non?), ce qui se termine par un combat contre un morse.



Glagla

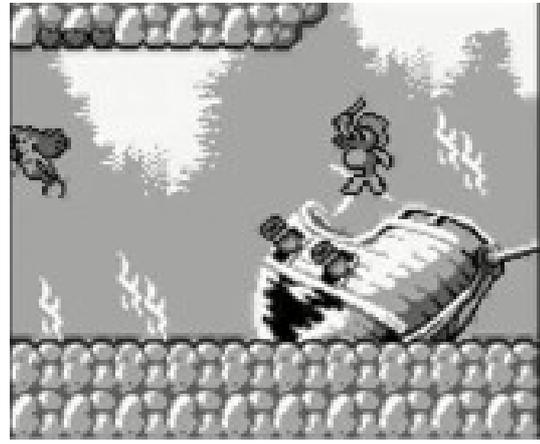


*Après les bébés
phoques,
les papys morses
(non forcément russes
(en même temps,
on n'est pas en
Egypte))*

Histoire de se réchauffer, Ariel ira ensuite faire un tour dans un...volcan sous-marin. Pourquoi pas hein ? Et bien entendu, cela se termine par un épique combat contre un pirate hippocampe commandant de son sabre cruel et injuste les canons d'une autre épave (probablement bien plus petite que celle qu'on a mis 20 minutes à traverser pour se battre contre les murènes).



Chaud devant!



*S'il à peur,
l'hippodécampe,
s'il se croit malade,
l'hippocondriaque,
s'il a sa tente,
l'hippocampe.*

Ariel finit cependant, pour un cinquième et dernier niveau, par trouver le château d'Ursula, au bout duquel elle la trouvera ainsi qu'un épique combat en deux manches.



*« Va y avoir du
Sashimi ! »*

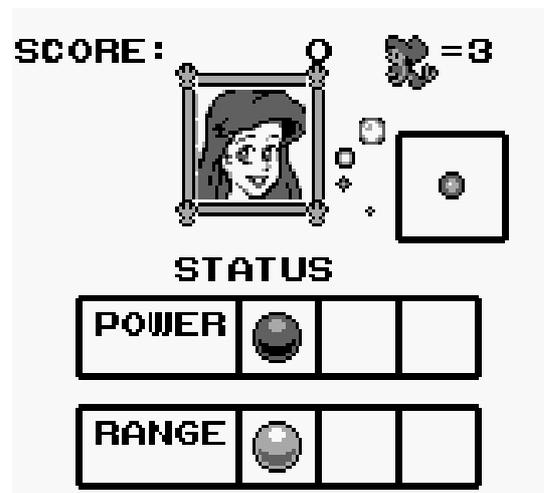
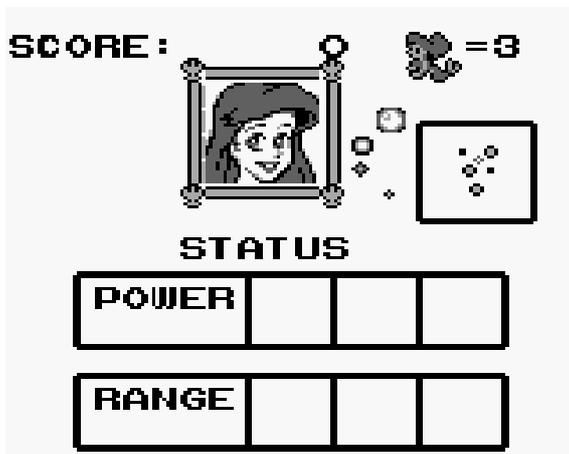


Version petite



Version...moins petite

Bon mais elle fait tout ça comment ? Car c'est là toute l'originalité du soft : la Petite Sirène est un jeu de shoot ! On balance des bulles (des bulles ! Des bulles!) avec sa queue, mais on peut les améliorer en perles, améliorer la portée des tirs, embuller les ennemis rencontrés pour les balancer sur leurs compères (un avant-goût de Kirby!), ce qui devient indispensable pour vaincre les boss. On trouve aussi de temps en temps des coquillages permettant d'ouvrir les coffres contenant les power-ups, et éventuellement, ils protègent quand on les porte. Et le jeu est franchement...dur ! Mais sympa, avec continus illimités, on peut de toute façon insister un peu (même si certains boss ou passages vous énerveront...!).



Graphismes : 7/10

Les graphismes sont mignons et s'en tirent plutôt bien, même si un peu pauvres parfois, pour permettre de se mettre dans l'ambiance de ce petit Disney.

Gameplay : 7/10

Qualité comme défaut du jeu. J'ai personnellement été très agréablement surpris en me retrouvant avec un shoot entre les mains, et dans l'ensemble le jeu se contrôle bien. Mais il arrive que les réactions de l'Ariel (liquide) soient un peu lentes...On regrettera peut-être de ne pouvoir jouer avec d'autres perso comme Polochon ou Sébastien, qui auraient pu faire des stages bonus, ce qui aurait augmenté l'intérêt du soft !

Son : 7/10

Il ne m'a pas semblé reconnaître les musiques du film d'animation, en dehors de celle de l'écran d'introduction du jeu. Dans l'ensemble de bonne facture, les bruitages sont assez simples et ne nuisent pas à la musique. Cool !

Durée de vie : 4/10

La grosse faiblesse du jeu. Soit il est assez dur, mais les continus étant infinis, il est possible de le terminer dès le premier essai, en 2 ou 3h tout au plus. Cinq niveaux quoi.

Scénario/Ambiance : 7/10

Là on fait quand même abstraction du scénar original en en coupant un gros morceau, et en rajoutant plein de trucs absurdes genre la glace ou le volcan. Bon les Schtroumpfs sont les premiers à faire ce genre de truc, et ça ne pose pas plus de soucis que ça. Et puis, ça permet de varier les plaisirs, et l'ambiance est du coup plutôt sympa.

Conclusion

Les plus

- Shoot + Disney = bonne surprise
- Varié
- S'il a soif, l'hippocras

Les moins

- Court
- On ne peut jouer ni Polochon, ni Sébastien
- S'il n'est guère digne de confiance, l'hippocrite

Auteur : Flappy

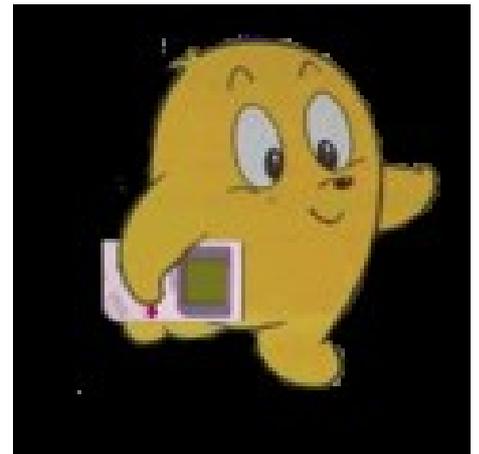
Note générale : 7,5/10

Qui n'a jamais vu un pirate hippocampe n'a encore rien vu, rien vécu. Qui a pensé que la Petite Sirène était un conte pour petite fille se trompe : c'est plus fort, plus dur, plus violent que Call of Duty (bon je m'emballe un peu là). La Petite Sirène sur Game Boy est un gentil petit joyau de surprise au premier abord qui peine à tenir la barre, et finalement se termine assez vite, mais reste vraiment sympathique. On regrettera l'absence de stages bonus avec d'autres personnages, mais l'orientation gameplay du jeu compense, le temps d'une partie, ce manque. En définitive, s'il s'énerve, l'hippogriffe !

GAME OVER

◻ CONTINUE
END

C'est pas sérieux après un si bel écran titre !





Date de sortie : Nov 17, 1997 (Ps1/Saturn) et Apr 14, 1998 (Pc)

Genre : Plateforme

Editeur : Fox Interactive

Développeur : Argonaut Games

Plateformes : Ps1, Saturn, Pc

La version 3D du jeu tentait à l'époque de percer dans le monde de la plateforme, environ 1 an après la sortie de Mario64 (si je ne me trompe pas). Autant le pari est risqué et nombreux sont les jeux qui se sont plantés, surtout aux côtés des Spyro et Crash (autres autres) sur Psx, autant il est relevé avec brio ici.

Au niveau du scénario, Croc le petit croco, à l'abandon dès son plus jeune âge, arrive chez les gobbos qui l'adoptent (les gobbos étant de mignonnes petites créatures poilues). Seulement, quelques années plus tard, le méchant Baron Dante vient kidnapper tous les gobbos. Croc part alors dans un grand périple pour tenter de les secourir.

Bon, c'est pas exceptionnel, mais pas non plus super courant ou nul, juste mignon tout plein. On a déjà vu bien pire.

Le jeu en lui même est composé de 45 niveaux. La longueur et la difficulté de ceux-ci vont en croissant, c'est très réussi. Ainsi, si vous jouez normalement, une durée de vie correcte pour le 100 % devrait être 15h. Et je suis pas gentil en disant ça (loin de là). Outre cette durée de vie non exceptionnelle (même si pas mauvaise, je vous incite à tester vous même), le jeu n'a presque que des atouts.

Il est vrai que la maniabilité est peut-être un peu délicate à prendre en main. Il est fortement déconseillé de jouer avec les analogues sur console déjà. Et faut savoir prendre son temps, tourner à l'arrêt, ce genre de chose. Mais après la première heure de jeu, vous devriez déjà pas mal maîtriser l'animal.

Il y a aussi des phases aquatiques, où Croc est nettement moins maniable. Cependant, ces phases aquatiques sont mineures, et ne devraient pas vous poser trop de problèmes (sauf peut-être le niveau 3-B1).

Notons que le gameplay est différent sur la version pc, qui est beaucoup plus rapide et nerveuse.

Un défaut possible serait les niveaux de boss, les boss étant trop répétitifs, faciles, entre autres. Léger effort au monde 3 à ce niveau là, mais le reste est plutôt banal.

Globalement, si vous jouez normalement, la caméra ne devrait pas trop vous embêter. Mais il est tout de même possible qu'elle soit parfois capricieuse, ce qui est compréhensible vu qu'elle suit relativement bien Croc quand même.

Concernant l'aspect artistique, les graphismes sont vraiment très très bons sur la version Psx. Du grand art, surtout pour l'époque. Le fait est que le jeu n'est fait que sur la zone où vous jouez en fait, vraiment. Ce qui fait que ça ne laggue pas en plus. Les effets visuels comme la neige qui tombe sont également très sympa. Pour la version Pc, c'est un peu moins joli, mais pas mal du tout non plus. J'ai pas regardé la version Saturn mais libre à vous de chercher des screens.

Il faut aussi savoir qu'il y a deux cinématiques pour chaque boss. Plutôt courtes, mais bien faites comme la cinématique d'ouverture.

Pour finir, le gros point fort du jeu, l'OST. Le compositeur, Justin Scharvona, s'est clairement surpassé ici. C'est de loin l'une des meilleure Ost que j'ai jamais entendue. Je vous incite plus que fortement à aller l'écouter sur youtube en intégralité (et passer les titres qui ne vous plaisent pas). A savoir que l'ensemble des pistes forment 63 titres, et non 41 comme on peut trouver sur le net en général

Les bruitages qui renforcent l'aspect mignon et enfantin du soft ne sont pas du tout désagréables non plus et apportent beaucoup à l'ambiance

De ce fait, un truc bon à savoir est que l'Ost est directement accessible via le jeu, en allant dans Option → Audio, puis d'appuyer sur select pour faire apparaître le sound-test.

On notera que la version Pc est exempte des musiques, et c'est vraiment regrettable.

C'est à peu près tout pour ce mini-test du jeu .

J'aimerais juste insister sur le fait que le level design étant vraiment de bonne facture et la difficulté étant bien dosée, les niveaux s'enchaînent les uns après les autres de manière fantastique.

Pour clore ce test, voici tout d'abord quelques screenshots de la version Psx pour vous donner une idée :





Test écrit par CactusPiquant

<http://www.twitch.tv/cactusjacques>





En 1987, les jeux gore et de baston n'étaient pas aussi communs que ça. Malgré les Kung Fu et autres jeux célèbres, un seul est resté dans les mémoires des possesseurs d'Amstrad CPC: Barbarian Le Guerrier absolu, aussi abrégé en Barbarian.

Si je vous parle d'un héros musclé qui doit sauver sa petite brune au maillot limite étroit, vous me direz forcément que sa dulcinée se nomme*PEACH!*...vous me parlerez forcément du héros qui se nomme*MARIO*...Ok, j'ai mal commencé.! BARBARIAN(voilà, je l'ai dit), est un héros n'a peur de rien. Rien de rien.

Tout droit inspiré du célèbre film Conan le barbare, Barbarian dispose cependant de son propre scénario. Drax, un sorcier maléfique a enlevé la princesse Marianna (représentée par la sublime Maria Whittaker, plus belle qu'une certaine princesse Peach non?). Naturellement vous ne laisserez pas Drax toucher un cheveu de plus de votre bien aimée et c'est ainsi qu'il vous faudra participer à un tournoi de gladiateurs.

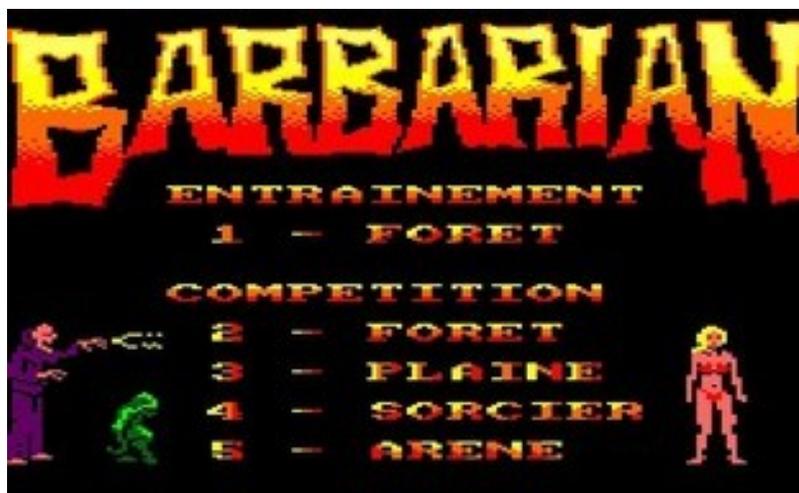
Ainsi on vous enferme dans quatre arènes différentes (forêt, plaine, sorcier, arène). Ces dernières sont toutes en vue de côté(comme la plupart des jeux de combat).

L'utilisation du joystick est extrêmement mise en avant puisque toutes les directions sont utilisées en plus des deux gachettes(la petite et la grande).

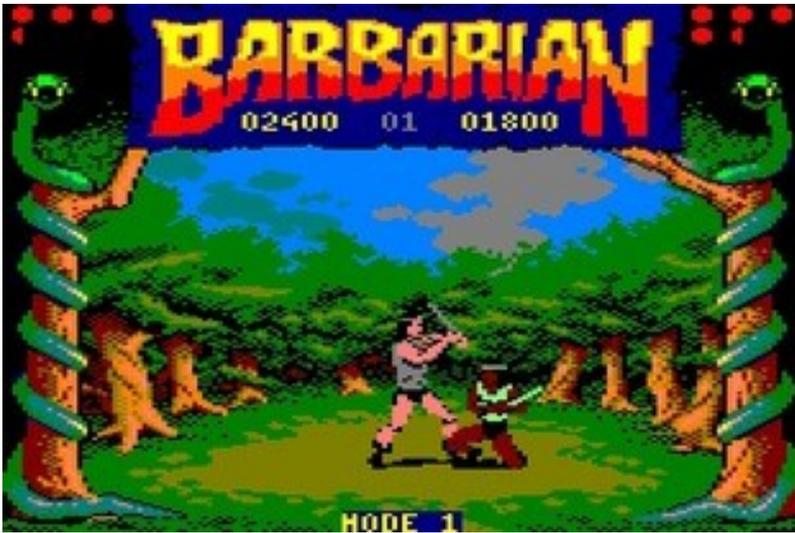
Ainsi on peut faire un geste offensif si le bouton d'action est enfoncé, ou un geste défensif si le bouton est relâché. Vous pourrez respectivement donner des coups d'épée à différentes hauteurs, des coups de pied ou de tête, parer, sauter pour esquiver une attaque basse, faire des roulades pour battre en retraite ou fondre sur votre ennemi. Le top du top est qu'à la manière d'un Mortal Kombat, il vous sera possible de décapiter votre adversaire.

Cette attaque, assez compliquée à placer (comme dans Mortal Kombat), s'avère assez utile lorsque vous êtes dans une situation périlleuse. A cette décapitation s'ajoute une scène assez sombre. Un troll entre dans l'arène et dégage la tête du mort d'un coup de pied nonchalant. Ce dernier se chargera ensuite d'évacuer le cadavre pour laisser place à la victime suivante. Cette scène macabre est aussi agrémentée d'une musique plus sombre que nature.

Dix guerriers vous attendent avant d'affronter le terrible Drax. Cependant, ce ne sont que des clones de guerriers qui apparaissent sous différentes couleurs. Certes, ce sont des clones mais attention! Ils ont plus d'un tour dans leur sac. En effet, plus vous en affronterez, plus ils seront agressifs. Dès le début, vous remarquerez que les combats sont assez difficiles et demandent une maîtrise quasi-parfaite du jeu. Cependant, vous aurez l'occasion de dérouiller tout ça dans le mode entraînement contre l'ordi du jeu, soit en mode duel où vous affronterez un second joueur.



Eh! Elle était plus belle sur la boîte!



Le jeu profite d'une réalisation soignée et de décors colorés. Les décors sont en effet détaillés et on remarque une animation particulièrement bien réalisée et réaliste pour l'époque, de part les mouvements du personnage.

Les combats sont assez acharnés

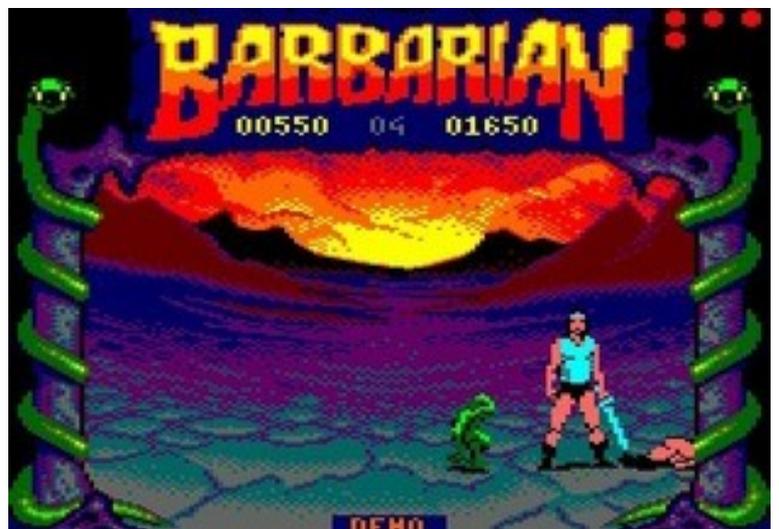
Graphismes: 80% Avec ses décors colorés et détaillés, Barbarian offre également une animation de haute qualité. Le soft fait que le jeu est agréable à voir et ce, malgré les combats sanglants.

Son: 60% Les bruitages sont très réalistes et la musique d'horreur qui accompagne la victime est tout simplement mythique. L'absence de musique dans les combats, est, pour une fois assez utile puisqu'elle permet une concentration sur le jeu.

Jouabilité: 70% Avec un large panel de mouvements, le jeu exploite complètement le joystick.

Durée de vie: 20% Avec une difficulté assez élevée, le jeu est déjà un peu plus long malgré le fait que cela rebutera nombre de joueurs. Le mode deux joueurs ajoutera un peu de longévité au jeu.

Scénario: Barbarian étant un jeu de combat, il n'y a pas de « scénario » à proprement parler. Toutefois, le jeu dispose d'un synopsis présent dans la notice.



Magnifique coucher de soleil!

Général: 70% Un jeu culte qui est bien sanglant mais qui rebutera plus d'un part sa difficulté grandissante. Un hit pour l'Amstrad CPC.



Achève le!



T'as perdu, j'ai gagné héhéhé...



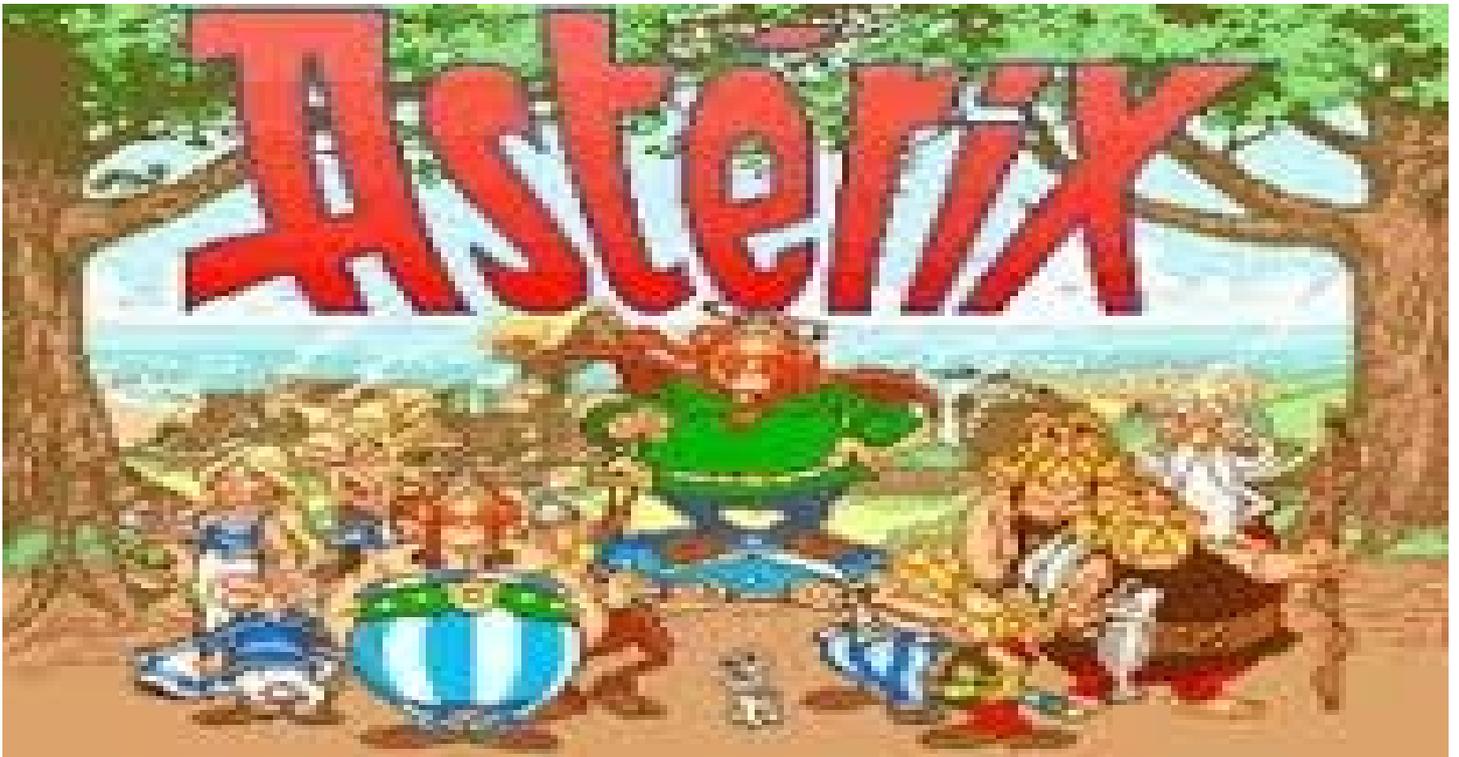
Type: Action, Combat

Plates-formes: CPC, Amiga, C64, PC, ST

Editeur: Epyx

Développeur: Palace Software

Sortie: 1987



En 50 avant J-C, toute la Gaule est occupée, blablabla....A force, tout le monde connaît cette phrase culte des « papas » d'Astérix et de tout son petit monde. Ce mois-ci, c'est de la version Arcade dont on va parler.

Tout d'abord, on vous propose d'incarner Astérix ou Obélix. Asterix a l'avantage d'être petit mais d'être rapide, Obélix est plus fort mais plus lent. Évidemment j'ai choisi de prendre Obélix vu que je suis un bourrin. Avant d'y jouer, je pensais à un jeu de plateformes comme il en est coutume dans Asterix. Cependant j'ai eu un sourire de plaisir quand j'ai vu qu'il s'agissait d'un beat them all ! Youpi ! Me dis-je, je vais pouvoir taper des romains ! En effet, le principe est enfantin : on tape sur les romains et on avance. Parfois, on est confronté à un boss : une horde de romains en position « cube » et on les détruit...

Naturellement, les romains ne se laisseront pas faire et profiteront d'un moment d'inattention pour vous donner un coup de lance.

Graphiquement, le jeu est très beau(évidemment, c'est sur Arcade, c'est difficile de faire moche), les décors sont plutôt beaux(comme le niveau 2 qui se passe dans le désert). Au niveau du son, j'ai pas trop prêté attention à la musique, par contre les bruitages sont assez énervants(surtout avec Asterix, quand il

Gueule « Youhouuuuu ». Question durée de vie, alors là je ne saurais en parler vu que je ne suis arrivé qu'au second niveau, donc la difficulté doit être plutôt bien dosée(j'ai fait le premier niveau en 5 minutes) et le jeu assez long. Mais je parle de tout cela sans parler de la jouabilité ! Eh oui, même sur arcade c'est important !

Donc Asterix(ou Obelix) a des mouvements simples : une touche pour sauter, le stick pour bouger, une touche pour frapper et le tour est joué ! On peut aussi prendre l'ennemi avec une autre touche et l'envoyer dans les airs!(ça me rappelle Wario World ça). Bref, un jeu d'enfant(mais pas que!).



Chic, des romains !

T'as dit que je suis gros ?



Dès le début vous pouvez choisir entre Astérix ou Obélix.

Allez, sur ce, passons aux notes !

Graphismes : 70 % Des graphismes plutôt bien foutus, des décors assez sympa, bref, un jeu haut en couleurs.

Son : **60** % Des sons biens réalisés mais je doute que le « Youhouu » d'Asterix fasse partie de la BD.

Durée de vie : 80 % Le point fort du jeu. Les niveaux sont assez longs et contiennent non seulement des « mini-boss » mais aussi de gros boss en fin de niveau qui seront assez long à battre.

Jouabilité : 80 % Là aussi un gros point fort du jeu. Les contrôles sont simples comme bonjour et permettent une bonne gestion d'Asterix.

Scénario : 70 % Astérix traverse différents chapitres de ses aventures : Du village gaulois à l'Egypte en passant par Rome ou d'autres endroits insolites de la BD. En gros : un scénario digne de son nom.

Général ; 90 % Pour une fois, une adaptation de BD en jeu vidéo n'est pas mauvaise ! Faites que la potion magique fonctionne pour les autres !:p



La série des "Strike" continue: après le désert et la jungle, c'est en pleine ville que vous allez devoir piloter votre hélico. Méfiance. Si les dunes ou les arbres supportent assez bien les balles, les civils encaissent beaucoup moins bien...

En 1994, soit 2 ans après la sortie de Desert Strike et un an après Jungle Strike, Electronic Arts remet le tapis et met au point un jeu basé sur le même concept que les précédents mais ayant pour cadre des grandes villes des Etats-Unis.

Le scénario de base reste toujours le même. Cette fois, nous sommes en 2001. Un puissant magnat de Malone se révèle être un terroriste sans foi ni loi capable du pire. Le premier endroit où il faut agir pour stopper ses plans infâmes n'est autre qu'Hawai. Par "chance", vous vous trouvez aussi sur les lieux, en train de passer de tranquilles vacances. Votre portable sonne, bien imprudemment, vous décrochez et c'est reparti. Vous voilà bon pour mener à bien une dizaine de missions impossibles.

Petit contrôle technique

Avant de vous installer aux commandes de votre hélicoptère Comanche, il vous faut trouver un copilote(car évidemment vous n'allez pas foncer dans le tas tout seul). Il y en a quelques-uns à la base qui ne demandent qu'à vous accompagner(les malheureux!). Une fois votre choix effectué, plongez vous dans l'action.

La première séquence de tirs se déroule donc sur la célèbre île paradisiaque. Il vous faudra ainsi détruire des sites radars, récupérer les éléments d'un télescope, anéantir des navires ennemis, retrouver un agent prisonnier, faire sauter un pont et aider à des bérets verts. Comptez avant tout sur votre détermination et votre sens pratique. Les ennemis ne sont pas très nombreux ni offensifs. Mais ce n'est qu'un avant-goût de ce qui vous attend.

Les missions suivantes se déroulent dans diverses situations comme par exemple un naufrage d'un bateau près de plates-formes pétrolières, une scène de conduite de tank dans Mexico, voire carrément un sauvetage de civils perchés sur des buildings en mauvais état à New-York.

C'est tout? J'en voulais encore!

Il est certain qu'Urban Strike n'est pas un jeu bâclé. Néanmoins, les fans des précédents opus ne peuvent que constater que les concepteurs auraient pu faire un peu mieux. A part les nouvelles scènes où vous vous baladez à pied(et où le scrolling est méchamment saccadé), il n'y a pas de quoi crier à la révolution. On souffre d'un manque de nouveaux véhicules. Là, le joueur se sent frustré de ne pouvoir réellement jouer qu'avec un autre hélico. Au niveau de la réalisation, les efforts auraient également pu être un peu plus soutenus(graphismes davantage fouillés, même pour une Mégadrive, musique pendant les missions...). Par contre, l'idée d'intégrer aux villes des immeubles ou édifices qui existent réellement constitue une excellente idée de la part des concepteurs.



A la vue de cette image, on ne peut que constater que New-York est décidément une ville très urbanisée.

Voilà la triste image qui apparaît à l'écran lorsque survient votre honteuse défaite. Vous n'avez plus qu'à recommencer!

L'avis inutile de joueur2121310

Malgré un défaut de contenu, Urban Strike reste un excellent jeu, tout comme ses prédécesseurs, par sa grande action et l'esprit d'aventure qui en demeure.

Les plus:

- Des graphismes assez réussis....
- Des commandes précises
- Une difficulté bien dosée

Les moins:

- ...Mais un manque de couleurs
- L'absence de musique dans les missions

Note rapide et sans intérêt

70%

PS: Cette note n'est que subjective, vous avez évidemment votre avis à vous!

The games of Pseudo

Ce mois-ci, pseudo-de-jvc nous présente un jeu qu'il a l'air d'aimer.....:hap : Rod Land !

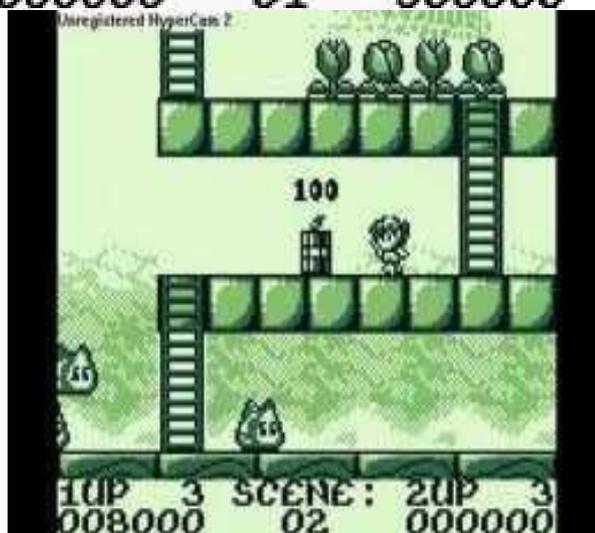
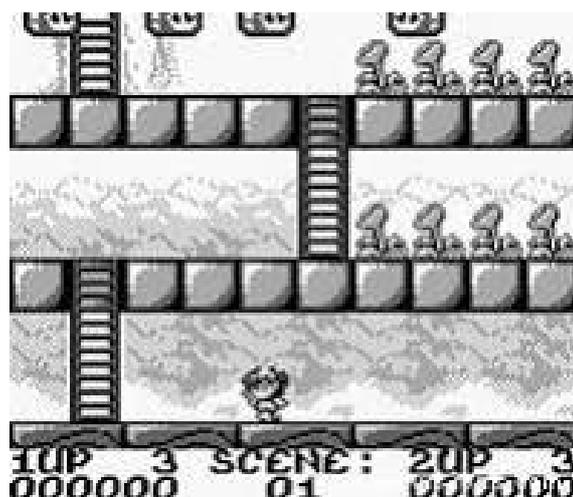
RodLand - Storm - 1990 - Action

RodLand est certainement la meilleure surprise que j'ai pus faire sur Gameboy ces deux dernieres années (Hors Ultraman ball bien entendus... :noel:), c'est un mélange entre bubble bobble et une igéniosité sans pareille, qu'est née cette merveille. Le jeu nous propose donc d'incarner une fée, dans le but de sauver sa môman enlevée par tout un tas d'animaux. Pour ce faire, vous allez avec un lasseau, piéger vos enemis et les faire valdinguer sur la sol d'un coté á l'autre jusqu'a leurs morts (C'est Mortal Kombat style chez les fée :cool:). Notons que les enemis lacherons des petite boules qui feront plusieurs effets (Une explosion, la fée qui le temps d'un instant, crache du feu, un missile ect...). Les tableaux sont composée le plus souvent de nombreuses plate-formes reliés entre elles par des echelles, mais sont aussi remplis de fleurs, outre le score qu'elles permettent d'avoir, ces fleurs, une fois toutes rammasée dans un tableau, vont transformer tout les enemis en especes de petites boules sur patte (:pf:), qui vont, a leurs morts, vont lacher les lettres "E X T R A", ces lettres, une fois reunnies, vous donnent une vie, et 10 000 pts. Cela dit, cela seras plus en plus difficile de prendre toutes les fleurs au fur et a mesure des niveaux, a chaque nouveau stage, on est rendu a dire "Je tente l'extra ou pas... ?".

Autre élément de Gameplay intéressant, il est impossible de sauter, mais il est possible de faire des échelles à l'infini (du moins, une à la fois, si vous en faites une, la précédente disparaîtra...), qui globalement, fait office de saut. Le jeu est assez varié au niveau du level design, les 10 derniers tableaux sont vraiment farfelus et tenter l'extra sur ces stages relève d'un niveau bien plus élevé que de finir les 40 écrans (ce qui n'est déjà pas izi pizi), pour le tout, le jeu dispose d'un mode deux joueurs en cop'.

RodLand est un super jeu, autant en Arcade que dans cette superbe Version Gameboy, assez belle graphiquement et très lisible, jetez vous dessus... :ok:

(PS : je ne suis pas responsable des Gameboy jettés par la fenêtre à cause d'une "putain d'extra de merde ratée qui m'a fait perdre deux vies de ce jeu de merde"...)





Quand Mario, Peach et quelques Toads décident de prendre des vacances bien méritées, ils prennent la direction de l'île Delfino. Mais c'était sans compter sur un petit malin qui compte bien mettre son grain de sel dans les vacances de nos héros...

« Avant tout, laissez-moi tout vous raconter...

Mon nom est Mario et j'ai été accusé de crime. Tout a commencé....

La princesse Peach, Papy Champi et des Toads hauts placés partirent avec moi prendre des vacances sur la réputée Ile Delfino. A peine arrivé, l'avion nous secouèrent et atterirent sur une piste d'atterissage boueuse...d'ailleurs, à ce moment, la Princesse a eu un étrange préssentiment, comme si elle avait vu une présence malfaisante.

Sans hésiter, je partais voir ce qu'il se tramait dans cet aéroport, d'autant qu'il n'y avait personne, mis à part un homme visiblement sur les nerfs et un musicien qui m'offrit une carte de l'île. Puis, en me baladant, je tombis sur cet étrange appareil.

Ni une ni deux, la machine s'evueillait et balbutiait ces quelques mots « Analyse terminée » ou encore « Description de l'individu. Mario, habitant du Royaume Champignon ». Il me dit enfin « Je suis J.E.T, un Jerrican Experimental Transformable. J'espère t'être utile. »...utile en quoi?



Je pensais déjà au bon temps que nous pourrions prendre... Je ne savais pas encore ce qui allait m'attendre...

Bon, j'ai pris cet appareil, et là...j'ai réalisé que c'était juste une p***ain de pompe à eau!!! Et heureusement, elle m'était utile puisque lorsque j'ai arrosé sur cette matière visqueuse qui ornait la piste d'atterissage, ça avait l'air de réagir! J'ai donc aspergé cette boue orangée. Et là, malheur...UNE PLANTE PIRAHNA!!!!!!

Bordel, je pars en vacances et je dois ENCORE affronter une plante visqueuse(mais sans dents cette fois)! Mais passons.

Quelques coups de jet d'eau et le travail est terminé! Tout redevient normal ou presque...

Je récupère ainsi une étoile...hein? C'est un soleil! Mais il fallait s'attendre au pire: deux policiers m'arrêtent et m'enferme ici....Je suis reproché de quoi au juste?

« Super Mario Sunshine, part1 »



C'est quoi ce drôle d'engin?

Graphismes: 95% Il est vrai qu'on ne peut comparer la N64 à la Gamecube. Mais on voit à quel point Mario et ses compères ont perdu leurs formes carrées pour du circulaire bien lisse. A part ça on remarque forcément la gestion des ombres puis de la lumière tout à fait remarquable.

Son: 95% Mario fait toujours des bruitages « enfantins » mais contrairement à la N64, Mario fait des « bruits » plus expressifs, notamment lorsqu'il saute. Quand à la Princesse Peach et à Papy Champi, ils parlent l'anglais(allez savoir pourquoi)!

Durée de vie: 75% Le mode « scénario » est assez court à finir puisqu'il ne vous faudra qu'une cinquantaine de soleils pour déverrouiller le Mont Corona et y affronter Bowser. Par ailleurs, il vous est quand même possible de terminer le jeu avec 120 soleils à récupérer, lesquels vous donneront accès à une fin différente du jeu.

Jouabilité: 95% Mario peut tout faire: sauter, de murs en murs, sur les toits, aller dans les égouts, faire des charges au sol à faire trembler un champ...Bon jusque là c'est les mouvements qu'il pouvait faire dans l'épisode N64. Mais si on rajoute J.E.T... on obtient quelque chose d'intéressant.

Scénario: 75% Un scénario de béton mais qui semble abandonné par la suite, puis repris(j'entends par là lorsqu'il y a la fouille des soleils, les Piantas/Nokis semblent déjà amicaux avec Mario alors que celui ci est pris pour un criminel).

Général: 85% Pour un premier épisode sur Gamecube, notre célèbre plombier a, certes, pris des vacances, mais il ne s'est pas reposé sur ses lauriers! Au contraire, de la part de Nintendo on retrouve un énorme effort depuis l'épisode N64, sachant que 6 ans séparaient les deux titres.

Drôles d'amis...

Les Piantas et les Nokis:

C'est ces drôles de mecs avec un palmier sur la tête, un énorme nez et qui ont une sacrée force dans les bras! Au fait, n'essayez pas de leur sauter sur la tête, il paraît qu'ils détestent ça!

Les Nokis quant à eux sont plutôt discrets mais assez cools finalement. Pareil, si tu tentes de sauter sur leur tête, ils risquent de rentrer dans leur coquille...et ça c'est assez...amusant.

Papy Champi et les Toads:

Eux par contre, ne servent à rien...enfin si. Papy Champi et les Toads vous donneront des conseils sur ce qu'il y a à voir sur l'île, les évènements, les attractions, etc. Par contre, quand la princesse Peach se fait enlever, fini la discu, ils se plaignent et courent dans tous les sens! C'est que c'est rudement stressé un Toad!

Yoshi

Que serait une de mes aventures sans mon fidèle destrier Yoshi? Bon j'ai du apprendre un peu les rudiments de J.E.T avant de trouver les oeufs de Yoshi! Par contre ceux de cette île sont assez à cheval sur les principes de la nourriture. En effet, ces gloutons veulent un fruit spécifique pour éclore! Quels goûts de luxe!

Et terribles ennemis!



Antimario:

Mon double! Euh...pourquoi a-t-il ce pinceau? La première fois que je l'ai traqué, c'était parce qu'il avait enlevé Peach! Et là...il l'enlève une fois de plus! Une fois de trop...

Il est assez agile, saute partout et joue les artistes en peignant partout! A cause de lui, j'ai été pris pour un criminel! Que me veut-il?

Les « escargots baveux »:

***Note du rédacteur*:** Ce n'est que le nom que je donne personnellement à ces bestioles, si quelqu'un sait comment elles s'appellent, qu'il me le fasse savoir, merci.

Ils sont de couleurs différentes, mais ont tous la même attaque: vous les verrez ainsi se jeter sur vous et vous couvrir de borbier(oui, la même matière visqueuse qu'à l'aéroport).

Pour les battre, c'est simple il vous suffit de les asperger ou des sauter dessus, libre à vous!

Les Poulpes:

Ceux là sont une plaie! Heureusement, je ne les rencontre que principalement au Port Ricco. Une seule manière pour les tuer: leur sauter sur la tête! Il paraît que leur chef se combat différemment...

Le dessin du n°3

MONKEY KING



Spirit

L'ARCADE

On considère souvent l'arcade comme étant le « papa » du jeu vidéo. En effet, le jeu Pong, bien avant d'apparaître sur Odyssey dans la fin des années 70 était à la base un jeu d'arcade ! Le célèbre jeu crée par Atari avait tout pour lui. Puis sont venus Pac-Man en 1980, Donkey Kong l'année suivante, Mario Bros en 83... Evidemment la grande place occupée par Pong dans les années 70 allait être détrônée....

Petite histoire de l'arcade

Avant les bornes d'arcade, les salles de jeux qui comportaient un jeu électronique existaient déjà dans les années 60(et même avant!) En effet, les flippers électroniques existaient déjà ! Les bornes d'arcade ont commencé à se développer dès la fin des années 60. Souvent on les retrouve dans les bars ou cafés mais les salles d'arcade n'existaient pas encore. En 72 vient donc Pong, d'autres entreprises s'y mettront, notamment Sega ou Namco(qui fera Pong). Nintendo viendra ensuite avec Donkey Kong et Mario Bros qui satisferont le public. Malheureusement en 84 c'est le krach du jeu vidéo, autant sur consoles que sur arcade. En effet, à cause de clones de jeux comme Pac-Man ou Pong, on se retrouvait avec des merdes sans fond(surtout sur Atari 2600) et des jeux pas terminés ou interminables qui sortaient quand même(rappelez vous de E.T sur 2600 qui sera considéré comme un des acteurs de ce krach avec la polémique sur les cartouches enterrées dans le désert du Mexique). Les entreprises sont donc touchées et presque aucun titre n'est sorti sur arcade. En 85 c'est le sauveur Nintendo qui arrive avec Super Mario Bros(bien que ce dernier ne soit jamais passé par la case arcade) et le jeu sur arcade se développe. Des jeux comme Bubble Bobble, Rod Land ou même Out Run sortent et sont

Ensuite adaptés sur console et ont un accueil plutôt positif du public. Conclusion : dans les années 70-80, l'arcade est surtout utilisé comme une « borne d'essai » avant l'adaptation des jeux sur console.

L'apogée

Faisons maintenant un grand bond dans le temps. De 10 ans pour être précis. En 1990, la Mégadrive commence à s'installer tranquillement tandis que la NES commence à s'essouffler malgré de bons jeux. La Gameboy fait un carton, et SNK sort la Neo Geo. Considérée comme la « rolls » des consoles, la Neo Geo est boudée par certains, adulée par d'autres (son prix était de 4500 frcs à l'époque- soit environ 600e-!). Cette console importait les gros titres de SNK sortis sur arcade (comme Fatal Fury, Samurai Showdown) et ainsi on pouvait jouer à un jeu arcade (les graphismes étaient conservés, c'est vous dire que la console était puissante!) dans son salon et par la même occasion réduire les frais sur les bornes d'arcade). Les salles de jeux sont à leur apogée depuis quelques années, surtout au Japon où elles sont utilisées par tous. En France, l'essor de ces jeux fait peur aux plus grands qui les voient comme des « repaires de voyous ».

Je parle de jeux de baston mais il n'y avait pas que ça ! En effet, on pouvait voir des jeux de voiture (les jeux de F1 par exemple), des jeux de foot, des jeux de beat them all (comme Asterix, Willow), des shoot them up (comme le très difficile ...)... bref, tout ce qu'on trouvait sur consoles.

La fin

Chez nous les salles de jeux commencent à disparaître vers le début des années 2000, surtout parce qu'elles ne proposent plus de jeux en 3D (la PS2 sortait cette années là) et qu'elles étaient toujours mal vues par les adultes. Cependant au Japon beaucoup de salles sont encore ouvertes pour le bonheur des petits et des grands.

Quelques bornes d'arcade célèbres

PONG

Forcément la plus célèbre de toutes, la borne d'arcade Pong a fait ses premiers pas en 1972. Lancée par Nolan Bushnell et Ted Dabney. La même année, ils fondent Atari. Pong est en réalité un clone de « Tennis » de Ralph Baer. Simpliste et révolutionnaire pour l'époque, tout le monde achètera une console Pong et une Atari 2600(plus tard).





En 1980, Namco se lance aussi dans la course de l'arcade en créant une petite boule jaune citron nommée Pac-Man!(en japonais ça donne Paku-Man : Paku en japonais signifie un bruit quand on se goinfre, donc l'homme qui se goinfre!) Le succès sera tel que d'autres jeux suivront, une série animée, une déclinaison fille(Miss Pac-man), des noms donnés aux fantômes.....bref, la saga Pac-Man sera lancée grâce à l'arcade !

DONKEY KONG

Nintendo aussi voulait sa part du gâteau et en 81, l'entreprise sort Donkey Kong qui deviendra la mascotte de la firme jusqu'en 85 avec Mario. Ce dernier y fait d'ailleurs ses premiers pas, non pas en tant que plombier mais comme architecte. Il doit sauver la belle Pauline(ben oui, cette grognasse de Peach ne lui piquera la place que 4 ans plus tard) des griffes du gros singe. Et en plus, Mario s'appelait Jumpman!(l'homme qui saute).



PRINCIPE DE L'ARCADE

Une borne d'arcade a de belles choses dans son ventre....regardons y de plus près :

-L'écran : Un petit écran de télé intégré à la borne permet d'afficher ce qu'il se passe à l'intérieur. On reprochera à certains d'être un peu trop petit...

-Le stick et les boutons : Grande première : on ne joue pas avec une croix directionnelle mais avec un stick ! En effet, un stick peut se maintenir sur la paume de la main alors qu'une croix directionnelle non. Les boutons subissent eux aussi un changement avec des boutons plus profonds qui permettent de marteler plus vite sans se fatiguer les doigts.

-Les pièces(ou les jetons) : Très importantes depuis l'invention des bornes d'arcade : les conteneurs de pièces ou de jetons ! En général il s'agit tout de même de jetons car certains petits malins s'amusaient à dévisser l'arrière de la borne pour y voler les pièces !:p Bref, les jetons sont le sésame pour accéder à la borne.

-L'intérieur intérieur : En effet, une borne d'arcade a tout de même besoin de fonctionner ! C'est pour ça qu'il y a une sorte de mini-console à l'intérieur de la borne qui lance automatiquement le jeu prévu à cet effet. C'est en quelque sorte un émulateur.

EN SAVOIR PLUS

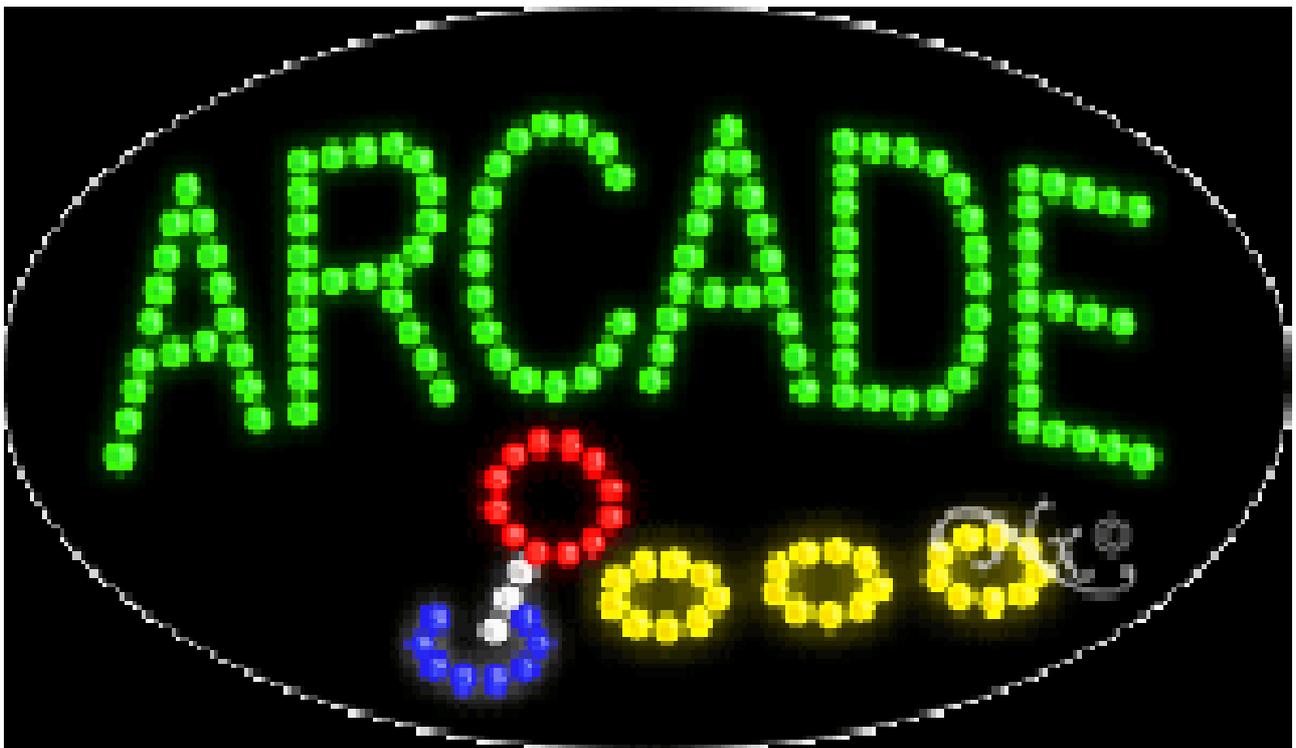
Si vous voulez voir à quoi ressemble un jeu d'arcade, je vous conseille de faire un tour sur ma chaîne youtube, j'ai quelques vidéos entièrement consacrées à un jeu arcade !

Sinon pour en savoir plus, faites un tour sur le net, il y a des tonnes de sites où l'on retrouve les œuvres de certains qui ont fabriqué leur propre borne d'arcade !

Voilà, si vous avez une question précise par rapport à ce dossier, écrivez moi à l'adresse suivante :

joueur2121310@gmail.com

Je vous y répondrais rapidement!:)



TEST DU MOIS



En 1996, SNK a déjà sorti sa Neo Geo mais les joueurs se lassent des jeux type « Fatal Fury » ou « King of Fighters ». C'est un fait : la Neo Geo ne propose alors pratiquement 80 % de jeux de combats. Le reste étant consacré aux jeux de sport, de voiture. Mais les jeux de guerre ? C'est vrai que ça rendrait bien un jeu qui pète de partout sur un écran! Chose promise, chose due : SNK sort cette année là Metal Slug, un petit premier qui deviendra bientôt une fratrie de 7 enfants!(et même plus!)

Le soft vous propose d'incarner un militaire chevronné nommé Marco Rossi, dont la lourde tâche est de réduire à néant l'armée du Général Morden. Ce dernier d'ailleurs dispose d'une armée des plus dantesques puisque malgré les 6 niveaux qui vous sont mis à disposition, toutes les 5 secondes vous vous faites attaquer par des chars ou des armes plus extravagantes les unes des autres. Heureusement vous n'êtes pas seul et Tarma Roving, un autre « magnat du fusil » vous épaulera dans votre nettoyage de printemps.

Il faut le savoir, Metal Slug n'est pas le premier à inventer le genre du « avancer et tuer » : Contra, autre jeu mythique de l'arcade, se servait déjà de ce gameplay.

Mais alors, me direz vous, qu'est-ce qui fait la force de ce jeu ? Les graphismes, mon cher petit soldat. En effet, les paysages, grâce au monstre qu'est la Neo Geo, permettent d'être magnifiquement Bô. Et ce n'est pas tout! Grâce au champ de bataille qui se dresse devant vous, vous aurez l'impression d'y voir un feu d'artifice s'élançant devant vous. Mais je m'emporte et j'oublie le principal : les personnages !

Nos héros sont évidemment de taille plutôt moyenne, les sprites sont plutôt détaillés et les visages ont une expression assez comique, ce qui renverrait aux personnages de manga.

Ensuite, qui dit « militaire » dit armement non ? Le jeu vous permet ainsi, en plus d'être équipé comme si vous prépariez la grande guerre, de piloter un tank à certains moments. Ce dernier, devra être rechargé au risque de le voir exploser. Pour pimenter tout cela, si vous voulez récupérer des améliorations, vous devrez libérer des otages ! Mais attention ; si vous décédez, vous retrouverez l'arme de base.

Enfin, qui dit jeu de guerre, dit stratégie. Ainsi, vous devrez, pour chaque mission, détruire les lieux stratégiques de l'ennemi(barrières, machines de guerre-on vous l'a dit qu'ils aimaient l'extravagance alors pourquoi pas?-et autres constructions). Ensuite, vous aurez la phase de scoring bien familière aux jeux d'arcade, où vous devrez libérer les otages(ceci constitue l'objectif de fin de niveau).

Pour terminer, la bande son est constituée de thèmes qui collent à la peau(non ce n'est pas du funk) par rapport au style qu'est ce jeu, sans compter les bruitages qui rappellent toujours à quel point la guerre cay male.

TROP DE VIOLENCE DANS CE MONDE DE BRUTES !



Un petit aperçu des appareils extravagants du Général Morden...



Bateau, sur l'ô, la chaudière, la chaudière...



Le tank vous servira beaucoup pour des boss comme celui-ci



Monte petit tank, monte !

Sur ce, Sergent, passons aux notes !

Graphismes : 90 % Des décors magnifiques, mais les actions ne vous laisseront pas saliver longtemps devant tout cela !

Son : 80 % De beaux thèmes musicaux, en plus des bruitages du jeu.

Jouabilité : 90 % Du Contra-like, malgré ceci, on apprécie la maniabilité simple et efficace du jeu. En prime ; le tank qu'on peut contrôler !

Durée de vie : 50 % Le gros défaut du jeu. Avec seulement 6 stages et malgré l'armée grandissante qui se présente face à vous, en une heure de temps, l'affaire sera réglée.

Scénario : PAN PAN BOUM !

Général : 90 % Si vous avez une Neo Geo : ACHETEZ LE! (même s'il est aujourd'hui rendu à 400e) Même à l'époque, ce jeu en faisait saliver plus d'un et ce, malgré sa durée de vie très limitée, on en redemande encore. Bref, LE jeu à posséder pour sa Neo Geo (au pire vous pouvez vous procurer Metal Slug Anthology, compilation sur PS2 qui regroupe les Metal Slug 1,2,3,4,5,6,7 et X)

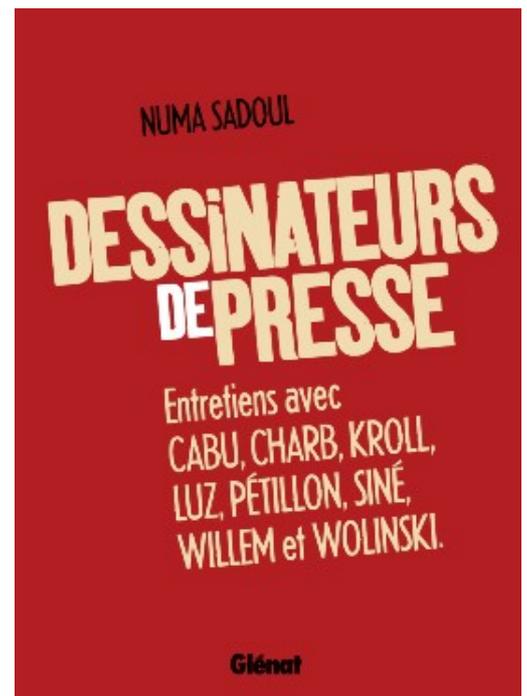


Coin des geeks

Tous les mois, Powaaa ! Vous propose les nouveautés en matière de BD, Mangas et films en tous genres !

Dessinateurs de presse

« Retrouvez Cabu, Charb, Kroll, Luz, Pétillon, Siné, Willem (Grand Prix d'Angoulême 2013) et Wolinski dans des entretiens amicaux mais sans concession, au cours desquels les artistes reviennent sur leurs parcours, se dévoilent, et commentent eux-mêmes leurs œuvres. »



L'avis de joueur2121310 : Ceux qui trouvent les caricatures de ces grands de la presse et qu'on ne voit pourtant jamais en dehors du journal seront ravis par ces témoignages de ces derniers sur le grand monde du dessin de presse.

Bandes Dessinées

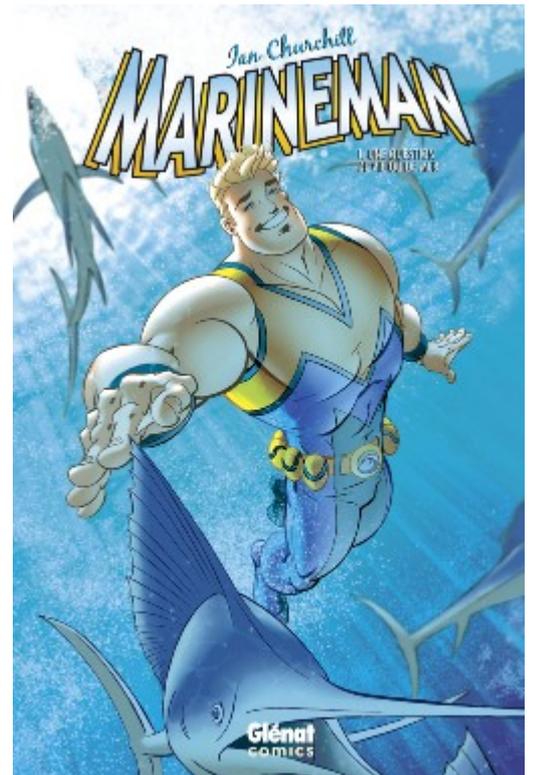
La sélection Powaaa !

Marineman

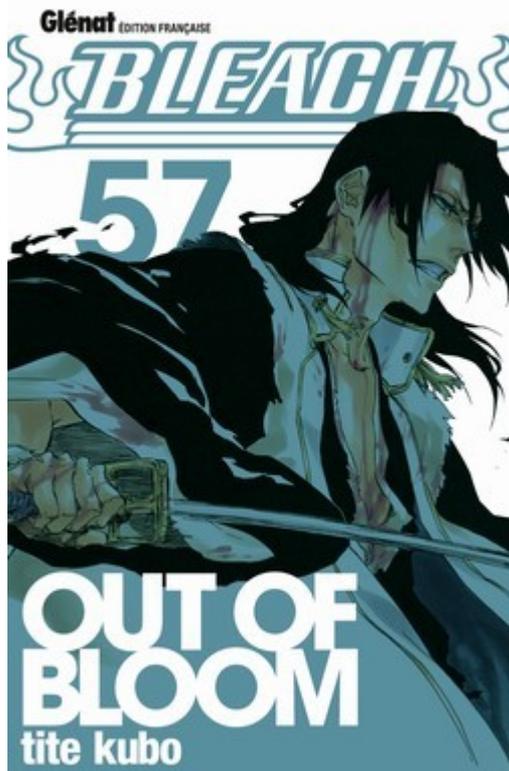
« Après Aquaman, Namor et Fathom, découvrez le nouveau super-héros venu des océans !

Steve Ocean est un océanographe amoureux de son métier et de la mer. Connu dans les médias sous l'identité de Marineman, son nom de scène en tant qu'écologiste et scientifique reconnu, Steve Ocean cache pourtant un précieux secret, qu'il va devoir révéler à la suite d'un accident en mer : il peut respirer sous l'eau. »

L'avis de joueur2121310 : Une BD qui a l'air bien sympathique, que mêmes les anti-Superman pourraient lire ! En effet, malgré son côté « écolo », « faut sauver la terre », vous n'avez jamais voulu lire un comic où un type peut respirer sous l'eau ?



COMICS



Bleach-57

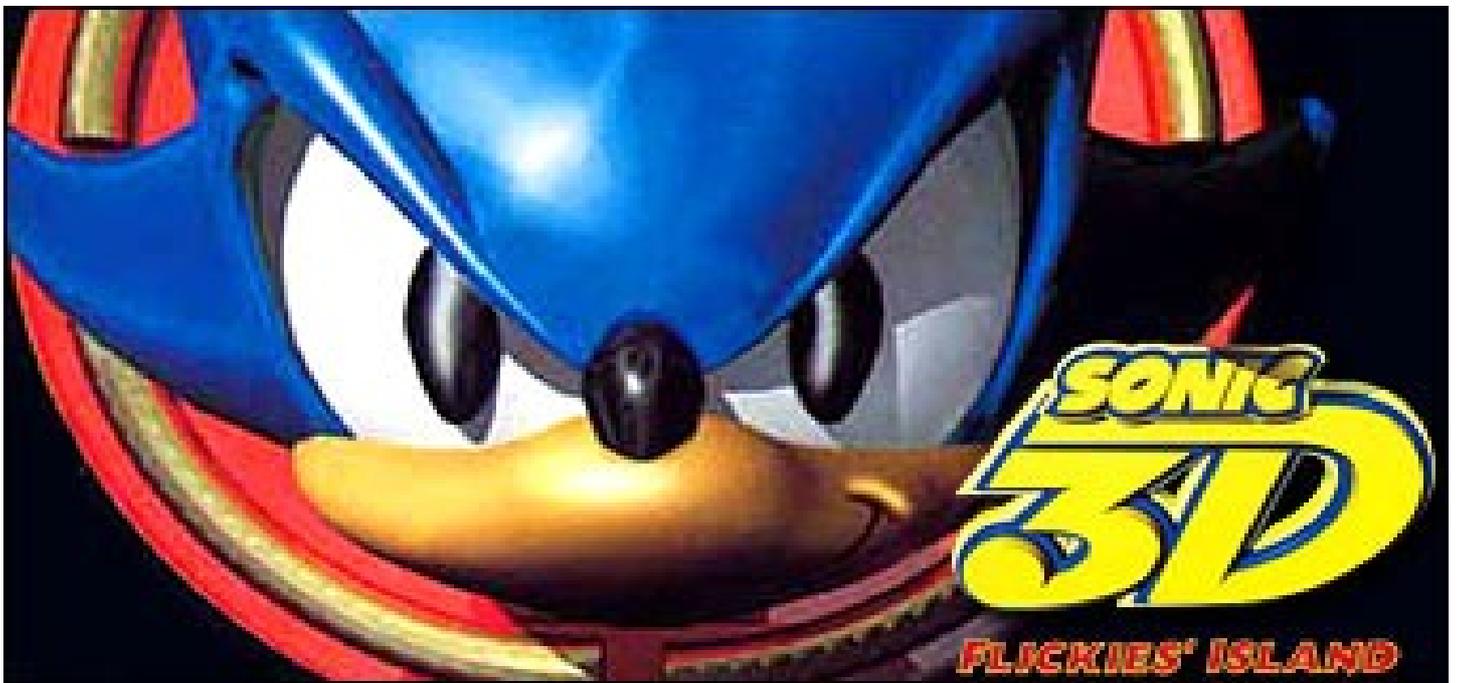
Prix: 6.90

« Quilge a emprisonné Ichigo dans le Garganta ! Pendant ce temps, les shinigamis tombent sans pouvoir rien faire contre la puissance écrasante des Stern Ritter. Alors que, depuis Soul Society, les voix de ses compagnons s'éteignent les unes après les autres, les flammes d'un homme se mettent à brûler haut... »

L'avis de joueur2121310 :

Ce 57e tome des aventures d'Ichigo nous mène dans la suite de la saga des Stern Ritter. Alors que beaucoup de personnages pourtant importants de l'histoire meurent(mais bon à la base ils sont déjà morts), on se demande si Ichigo va se retrouver livré à lui-même à la fin de l'aventure !

MANGAS



Fin 96, le hérisson bleu fit un retour fracassant en remettant les compteurs à zéro. En effet, Sonic a décidé de ne plus obéir à Sega...

Dans ce nouveau Sonic nommé pour l'occasion « Sonic 3D Flickie's Island », Sega a décidé d'apporter un gros changement au jeu : changements graphiques et surtout changements de la manière de jouer. D'abord, changements graphiques ; En effet, pour une Mégadrive, le jeu se dote d'une 3D isométrique avec des décors colorés et un Sonic refait. D'ailleurs le générique aussi est en 3D. Bon malgré l'impression de lenteur, c'est quand même une superbe amélioration technique pour de la Mégadrive. Après, comme le jeu a été aussi porté sur Saturn, ça fait pas trop sérieux pour une Saturn, console qui je le rappelle dispose d'un support CD et qui a une puissance d'une console 32 bits.

Bon passons sur le gros défaut du jeu : La maniabilité ! En effet, Sonic ne court plus à une vitesse fulgurante puisqu'il n'y a plus de sidescroller mais une vue de dessus. Comble du désespoir, Sonic doit aller chercher des oiseaux(normal) mais sur TOUT le niveau ! Oubliez donc les anneaux(même s'ils sont présents), les bonus, etc. Oubliez la vitesse.

Et le pire est à venir : Autant la maniabilité est pourrie, autant le jeu est comme un Sonic normal : plutôt long.

Graphismes : 60 % Le jeu est une révolution technique sur Mégadrive. Néanmoins sur Saturn c'est une autre histoire. D'autant que le générique est très lent.

Son : 60 % Dès le début on nous agresse avec un « SEGA » hurlé par un fou dangereux. Cependant, on retrouve quand même les bases des bruitages de Sonic.

Jouabilité : 40 % Le plus gros défaut du jeu. C'est leeeeent et on a l'impression qu'un coup Sonic est lourd, un coup Sonic est lent et on a l'impression d'en perdre le contrôle.

Durée de vie : 60 % ça aurait été un point positif si la jouabilité n'était pas aussi mauvaise.

Scénario : - Le truc type de Sonic : sauver les petits zoziaux

Général : 50 % Ni bon, ni mauvais. Malgré une maniabilité merdique, Sonic 3D Flickie's Island reste un pari réussi pour Sega au niveau graphique et longévité. Conclusion : un jeu à apprécier par....sa beauté....



Le mois prochain

POWAAA!

Souffle ses bougies !

