

# La Nintendo DS face à

Sortie chez nous à la mi-mars, la *Nintendo DS* a connu un joli petit succès, et ce malgré le nombre très restreint de jeux disponibles pour le moment. Et parce qu'entre la *Game Boy Advance* et la *DS*, il n'y a qu'un – petit – pas de franchi par Nintendo, pourquoi cette dernière ne jouerait-elle pas la carte de l'émulation, hein ?

4, c'est un sacré chiffre, hein ? Eh bien, c'est le nombre de millions de *Nintendo DS* qui se sont écoulées dans le monde un mois après sa sortie en Europe (soit à la mi-avril, à peu de choses près). Et dans ce chiffre, ce sont 500 000 *DS* qui se sont vendues en Europe. Un joli score que bon nombre de concurrents regardent avec envie, la bave au coin des lèvres et l'œil humide.

Mais bon, la *DS*, c'est aussi une vingtaine – seulement ! – de jeux sortis, dont à peine une dizaine a vu le sol européen. Autrement dit, ça craint grave, zyva trop d'la balle cimer le keum – je suis actuellement des cours intensifs de « parler jeune ».

Entre nous, vous

parler des jeux récents n'a aucun intérêt pour une publication telle que la nôtre. Nous verrons donc cela dans une vingtaine d'années, si vous le voulez bien, pour un dossier spécial *La DS, c'était bien à l'époque*, yo zyva, ça tape. Nous pourrions toutefois évoquer un jeu sorti sur *DS*, à savoir *Retro Atari Classics*. Ah ben, tiens, oui, nous allons vous en parler ! Ce jeu regroupe les « grands » succès d'Atari que nous connaissons tous : *Pong*, *Centipede*, *Tempest*, *Warlords*, *Breakout*, *Sprint*, *Gravitar*, *Asteroids*, *Lunar Lander*, *Missile Command*... C'est bien. Il vous les propose

même avec des versions remix, soit des graphismes différents... le tout pour 40 €... et avec une réalisation moyenne – exécration en ce qui concerne les remix... Trop cher, trop peu de jeux, certains sans intérêt – vous les reconnaîtrez vous-même en lisant la liste... Bref, un produit à éviter.

« Ah oui, mais moi, j'ai une *Nintendo DS* et je veux jouer à d'anciens jeux, oh oui, oh oui, oh oui ! » nous dit le petit gros avec la casquette Gap au fond de la salle. Bien. Alors, déjà, tu la boucles et tu te rassieds. Ensuite, tu me laisses finir ou je t'en colle une.

## Pas d'émulation tactile

Soyons honnêtes tout de suite : il n'existe pas de moyen de taper dans l'émulation avec le bonheur d'utiliser l'écran tactile de la *DS*. Ce n'est pas pour maintenant. Pour cela, il faudrait que des émulateurs spécialement développés pour la *DS* soient disponibles. Ce n'est pas encore le cas. Il faudrait aussi que l'on trouve une cartouche de *DS* programmable. Ce n'est pas encore le cas, non plus. Pourtant,

