RETROGEEK MAG

Du retro, du Geek, du bonheur...

Le déclin de la presse Vidéoludique

Locomalito
Un dev' indépendant

RETROPEDIA
Spécial Baston!!!

LES TESTS DU MOIS :

NUMÉRO 7*
Nov. 2012
RETROUVEZ-NOUS SUR :
www.rgmag.fr

Final Fantasy 7 : (PS1)

Crash Bandicoot : (PS1)

Night : (Saturn)

IXISTUDE AKA C.GAULON

NOUS REMERCIONS LA CHARMANTE IXISTUDE POUR LA SUPERBE COUVERTURE DE ZELDA QU'ELLE A RÉALISÉ. COMME CETTE NANA EST BOURRÉE DE TALENT ET QU'ELLE MÉRITE PLUS DE VISIBILITÉ, VOICI OÙ RETROUVER SON TRAVAIL :

HTTP://IXISTUDE.ULTRA-BOOK.COM/PORTFOLIO

HTTP://IXISTUDE.BLOGSPOT.FR/

VOICI AUSSI QUELQUES-UNS DE SES TRAVAUX HISTOIRE DE SE RENDRE COMPTE DU SACRÉ POTENTIEL DE LA DEMOISELLE !

SOMMAIRE

4 Miss D

.....Le billet d'humeur au féminin

6 Rétro News

.....Retour sur la tournée d'Uematsu, une soirée cartmod, tout sur Locomalito, l'interview de Michel Louvet

16 Dossier

.....L'influence d'Araki et de Yudetamago dans le jeu vidéo

20 Rétro News

.....à la découverte de RedJak et Cyanid Dansen

23 Rétropédia

.....Spécial Baston

27 Tests

.....Final Fantasy 7 (Ps1)
.....Crash Bandicoot (PS1)
.....Nights (Sat)
Et aussi Lomax, Bloody Wolf, Zombie Revenge et Kurushi

50 Retrovision

.....Street Fighter: The Movie

52 Easter Egg

.....M?L?C?

*Vous pouvez nous envoyer toutes vos questions, suggestions, lettres d'amour... à : **rgmag.fr** rubrique contact ou sur **retrogeektv@yahoo.fr***

N'hésitez pas aussi à nous envoyer vos dessins, fausses pubs, sprites... Les meilleurs seront publiés !

EDITO

Voici donc la publication du septième numéro du RGMag. Il est loin le temps où les jeux vidéo servaient à s'amuser et à vivre de nouvelles vies ! À croire qu'il est préférable, de nos jours, de ranger ses jeux sur des étagères IKEA. Triste constat mais qui ne nous représente pas. Alors que se passe-t-il dans le monde du RGMag ? Miss D s'est faite deux amoureux, Mr H s'est épris de Dame Dovakhin mais ça n'était réciproque et Hedge réfléchit (on ne va pas lui en demander trop, c'est déjà pas facile avec son atrophie cérébrale) à comment porter plainte contre nous... Sinon dans cet opus, on vous parle de Locomalito, de l'ami Michel Louvet. De plus niveaux tests, vous allez être gâtés ! De FF7 en passant par Nights, ça sera du haut-gamme passé au crible ! Plus complet et plus enrichi, nous espérons que vous passerez un aussi bon moment à lire le mag, que nous en avons eu à l'écrire. On s'excuse aussi du retard et donc des pubs des events qui sont déjà passés ! Stay Retro !

Mr H

RETROGEEK Remercie :

Bha, nous même...

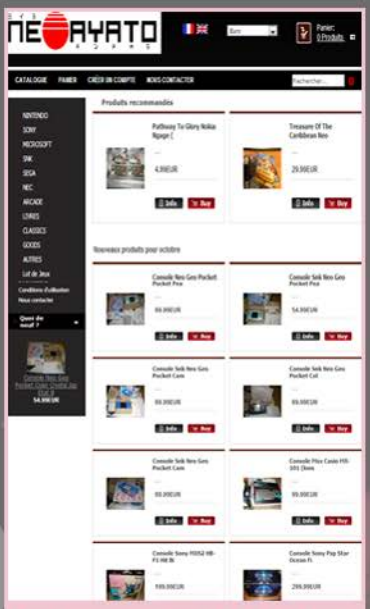
Ont participé à ce numéro :

Mr. H , Osvald, Elpianisterio, Miss D, Giovanni, Enkidou, Prout, PerfectNéo, DMG, Usebu, Feel, Sombra...

MISS D

Ma précédente chronique évoquant l'aspect mercantile du cartmod a fait grincer certaines dents... Il serait très facile pour moi d'évoquer des pseudos mais je ne m'abaisserai pas à cela... Enfin, pas pour tout de suite. Autant, j'ai été amusée par les quelques insultes à mon égard. Autant cette façon qu'on eut certains « mâles dominants » de me rabaisser a été des plus déplaisantes. Qui a parlé de misogynie ?

Alors que le milieu du Retrogaming lutte contre les préjugés, enfin principalement contre celui du jeune « ado' » de 30 piges, aux cheveux huileux et à la corpulence d'un Shagohod, ceux envers la condition de la femme par contre, eux, disposent de trente ans de retard, mais là n'est pas le sujet. Comme le milieu du Retrogaming Français est peu reluisant, voire pas du tout, je vais donc vous conter une nouvelle histoire. Cette dernière est bien connue de tous mais j'ai envie d'en faire une piqûre de rappel tellement l'arnaque est énorme ! C'est donc l'aventure de Laurent Klein, qui évoquait lors d'une interview pour Jim Burton, pour le site de ce dernier, the Xperience, les mots suivants (alors que ce dernier lui demandait ce qu'il pensait des abus sur le prix des jeux imports) : « Il y a eu beaucoup trop d'abus dans ce domaine et certaines boutiques en ont fait les frais. En ce qui me concerne j'espère proposer aux meilleurs prix les jeux que je vends. Je sais que c'est souvent cher, mais il y a des taxes!! Quant à certains titres hors de prix, il faut qu'au Japon ils le sont aussi! Dracula X à 800 frs sur NEC en France, coutera 700 frs au Japon...". Quel beau discours de passionné. J'ai presque envie d'un lâché de colombes mais ça serait un peu de trop. Surtout lorsque vous allez lire l'extrait du mail de cette page. Encore une belle preuve de mentalité Fran-



Des conversions AES, de Metal Slug principalement, présentées comme originales ont été écoulées au Japon, en boutiques et sur le net. C'est le patron de Neo-Ayato qui serait l'un des complices plus que présumé. Une dernière chose, ces contrefaçons ont été faites en France...
Je vous laisse vous délecter de ces quelques pages : http://www.neogeofans.com/leforum/showthread.php?t=43219

From: "Laurent Klein"
Subject: RE: ca y est vla les emmerdes (mais surtout pour lui^^)
Date: Mon, 12 Apr 2004 09:39:00 +0000

salut man
bah c clair y va se faire enculer a la rigueur s il avait dit que ct un fake on aurait reconsiderer la question mais la si c pour l etat no cl;aim no return tu comprend spkoi je t avait dit pas d international encherisur?c des vrais chieurs cela ☺ au pire tu te manges une note negative m enfin 1 pour 35 positives c noye tout ca.....tu t en bas les couilles il avait qu a habiter au japon et lire no claim no return d ailleurs je te proose de lui dire que tu te casse en nouvelle zelande ca lui fera les piedsbon bah j arrive bientot l air de rien et le prochain slug on le calera en magasin au moins pas d emmerdes ☺ les encheres c cool on gagne 3 man d eplus mais des fois y a de sqars qui aiment po se faire arnaquer (haha)
a pluche

y va se faire enculer a la rigueur s il avait dit que ct un fake on aurait reconsiderer la question

From: "Ratel Christophe"
Subject: ca y est vla les emmerdes
Date: Sun, 11 Apr 2004 16:42:44 +0000

salut,
bon johnny english a recu son slug et il n est pas content.
L acheteur a ecrit avec des photos et il dit que on n avait pas dit que le haut avait ete coupe au tournevis et le sticker dechire sur le haut. blablabla et bref il veut se faire rembourser. Avec ton accord, je vais l envoyer se faire cuire un oeuf en lui disant que d apres la description il semblait clair que ce n etait pas un objet de collection et que donc il fallait pas miser et c tout. Et puis c est no claim no return donc fuck. ca va comme ca ☺
bens j te mets son mail :

Le genre de mail qui fait froid dans le dos. Très sérieusement comment peut-on croire, après la lecture de cet échange entre notre cher Laurent Klein et son acolyte, en la bonne foi de ces vendeurs ? Tokyo Toy Factory + Neo-Ayato = Über Arnaque !

Il paraîtrait que nous faisons des encarts commerciaux, alors voici de la pub pour H. Tout comme moi, il grince des dents lorsque ça parle cartmod et pognon. Il a donc décidé de faire des notices et des boîtes qui seront en ligne sur notre site : rgmag.fr
Note : Il semblerait que l'un de nos compagnons de fortune vienne à déposer ses schémas de câblages dans les mois à venir.

NOM : D

PRENOM : INCONNU

AGE : INCONNU

PROFESSION : CASTRATRICE

HEDGE

Nous nous devions de revenir sur les propos qu'a pu tenir Hedge à notre égard... Nous sommes prêts, et là je parle au nom de toute l'équipe, à te faire nos plus plates excuses par écrit (ou par signaux de fumée si tu préfères). Si tu arrives à nous apporter, il fallait bien une condition, la preuve que tout ce que nous avons pu avancer est faux. Que tu n'as, par exemple, jamais proféré d'insultes ou de menaces envers un membre d'un forum retro', que tu n'as jamais volé le travail de traduction mis à disposition de tous ou encore que tu n'as jamais spammé de manière outrancièrement honteuse et inadmissible une certaine personne qui devait te proposer des tests pour une semaine FF... La balle est dans ton camp mon cher ami. Pour les autres, plaisir d'offrir : http://je-cartmodd-avec-hedge.host56.com/

çaise que nous offrons au reste du monde. Alors que nous payons encore le fameux « Not sending to France », nous savons donc qui remercier (il n'y a pas qu'eux rassurez-vous) pour ce genre de réputation que l'on se traîne à l'étranger. Neo Ayato c'était un peu les intouchables jusqu'au jour où ils se sont fait gauler. Par contre, on vient de m'annoncer que le RGMag n'est qu'un torchon, un tissu de mensonges conspirant contre les honnêtes cartmodeurs et vendeurs. Entre diffamation et article vide de sens, couplé à de la publicité commerciale (pour un site qui ne vend rien) pour nos amis, nous sommes juste que de vils imposteurs. Quel beau monde que celui du rétro ! Entre ego mal placé et rancœurs perso' sous-couvert de protection de patrimoine (investissement ?). J'ai soit envie d'en pleurer soit d'en rire, tout dépend de mon humeur. Je m'arrête là car ça me fatigue, autant pousser un handicapé dans les escaliers, ça fera au moins des vus sur YT !

Par contre, pour ce cher anonyme qui saura me faire ouvrir ma grande gueule comme il faut pour y insérer son "puissant outil de mâle dominant" pour m'apprendre à la boucler, je t'invite à nous réécrire à l'adresse du mag' sous ta véritable identité. On verra s'il est aussi facile d'assumer ce genre de propos.

Une chronique écourtée car écœurée par la bêtise crasse des "mecs" !

Miss D

Nobuo Uematsu, l'illustre compositeur des Final Fantasy, la saga qui lui a valu sa gloire, est venu honorer la France de sa présence les 14, 15, 16 novembre 2012 en donnant trois shows dans notre belle capitale qu'est Paris. Bien entendu, Retrogeek ne pouvait pas manquer cette occasion qui s'est avérée être complète pour chacune des trois dates. Pas mal !

Nobuo Uematsu n'est pas la première figure emblématique de Final Fantasy à être venue en France récemment. En effet, Hironobu Sakaguchi, le fondateur des Final Fantasy, était déjà venu à Paris en février dernier pour faire la promotion de son très bon « The Last Story ». Il était d'ailleurs présent lors de la première représentation de Uematsu.

Pour nombre de fans à travers le monde, le nom de Nobuo Uematsu résonne comme celui du maître incontesté de la musique de RPG, voire même de toute la sphère vidéo-ludique. Qui n'a pas versé une larme sur « To Zanarkand », thème tragique de Final Fantasy X ou s'est pris d'une passion guerrière effrénée en écoutant le « One Winged Angel » issu du chef-d'œuvre reconnu qu'est Final Fantasy VII ? Les plus vieux se souviennent encore des frissons parcourus sur tout le corps lors des thèmes de « Celes » dans FFVI, des « Red Wings » dans FFIV voire même de « Matoya's Cave » dans le tout premier Final Fantasy. Dès 1987, sortie du premier FF, Uematsu venait appuyer de son talent le monde du jeux-vidéo et il ne s'est plus jamais arrêté depuis. Vous pourrez aisément comprendre la joie qui accompagne tout fan de la première heure de J-RPG en apprenant la venue de cette cette figure emblématique dans son pays pour y donner une prestation live.

Le concert relaté ici est celui du samedi 15 novembre, deuxième date française du « trio » Uematsu. Trio en effet, car le sympathique moustachu n'est pas venu seul défendre ses œuvres ce soir là, mais bel et bien accompagné de deux acolytes que sont Yoshitaka Hirota (basse) et Tsutomu Narita (second clavier). Uematsu nous raconte, lors d'une de ses nombreuses prises de parole, que c'est la première fois qu'il joue dans ces conditions de live et qu'il a spécialement monté ce projet pour nos dates. Alors habitué soit à se produire sur scène avec son groupe de rock, « The Earthbound Papas » donnant écho aux feus, « The Black Mages », ou en version orchestrale accompagné d'une palanquée de musiciens, Uematsu est néanmoins resté maître de la soirée. Pendant près de deux

© Shadonia

heures, nous avons pu profiter de la performance d'Uematsu. Très amusant, il n'a pas hésité à partager ses cacahuètes avec le public ou à prendre la parole entre les morceaux pour nous raconter des anecdotes, le tout rendant plus intime la prestation. Son répertoire retraça plus ou moins toute son histoire musicale. D'un coup de maître, il a su asseoir directement son auditoire en commençant par le thème de Tina de FFVI et enchaînant sur « Ami » de FFVIII. Puis prise de parole, histoire de dire bonjour, avant d'annoncer que les prochains morceaux seraient issus de Blue Dragon et de Lost Odyssey. Plus anecdotiquement, le trio repartira sur un morceaux de FFIX puis des Earthbound Papas. Après qu'Uematsu nous fasse un cours sur le Ieki (soin par l'énergie), il nous interpréta une musique composée pour un salon du genre. Un extrait uniquement car le morceau originel dure une heure, et il ne manquerait pas de nous endormir nous précise Uematsu. Afin de nous réveiller, le trio reprendra sur un Medley de plusieurs FF avant une courte entracte. Ils reprendront sur les chapeaux de roues avec une piste issue de Enchained Blades suivie d'une autre venant d'un jeu NES. Incontournable s'il en faut, ce sera au tour du thème d'Aerith de venir donner la tonalité, transcendant ainsi le public. D'une chanson tirée d'un jeu en cours de production, on passera avec délice au « Main Theme » de Last Story puis au très entraînant « Man With The Machine Gun » de FFVIII. On finira sur Fantasy Life avant d'avoir un come-back acclamé avec une version toute particulière de « To Zanarkand ».

On regrettera l'acoustique de la salle qui ne rendait pas bien hommage à la soirée mais on gardera dans le cœur l'image d'un Uematsu humble et sympathique et d'un agréable concert d'un autre temps.

© Shadonia

Lors de sa première venue en France pour « The Last Story », Hironobu Sakaguchi nous racontait qu'il avait découvert Nobuo Uematsu dans la rue alors que ce dernier vendait des cassettes audio de ses productions à la sauvette. L'un participant au succès de l'autre, on comprend pourquoi Sakaguchi appelle aujourd'hui Nobuo Uematsu sa seconde femme !!

© Shadonia

Notre ami grisonnant est venu drapé avec le plus bel habit de hippie japonais qui soit.

© Shadonia

GAME CASH & FEEL-MY-GEEK.COM

Vous présentent :

LE RETROGAMING

Comme vous ne l'avez jamais vu !

MERCREDI 5 DÉCEMBRE

- à partir de 18h -

À l'étage du magasin GAME CASH.

5 rue de l'arche sèche, 44000 Nantes

Une soirée exceptionnelle placée sous le signe de la découverte de jeux vidéo retro dont vous n'avez sans doute jamais entendu parler, et pour cause ! En effet, vous allez pouvoir tester des jeux :

- *Jamais sortis dans le commerce !*
- *Développés après 2000 sur des consoles retro !*
- *Inédits en Europe et traduits par des fans !*
- *Normalement inacessibles car hors de prix !*
- *Et plein d'autres surprises encore...*

Quelques exemples de ce à quoi vous allez pouvoir jouer :

Soirée exclusive réservée aux clients GAME CASH*

Sur inscription en magasin, nombre de places limitées !*

**Inscription valable pour une personne, gratuite et sous réserve de places disponibles. Les jeux présentés durant la soirée appartiennent à *Feel-My-Geek.com* et sont présentés à titre informatif et dans une optique de découverte uniquement. Aucune vente des pièces de la collection de *Feel-My-Geek.com* ne sera effectuée.

Ne perdez plus une minute et réservez votre place dès aujourd'hui !

Renseignements :

- www.feel-my-geek.com
- facebook.com/FeelMyGeek
- facebook.com/gamecash.nantes

*Carte GAME CASH gratuite sous réserve de majorité et sur présentation d'une pièce d'identité.

Hier a eu lieu la première édition des soirées retro que j'ai décidé de co-organiser avec la boutique Game Cash de Nantes. Une quarantaine de jeux unreleased, beta, inédits, homebrews et autres titres traduits par des fans ont été présentés, mais le succès de certains titres a fait que tous les jeux n'ont pas été sortis de leur boite. Du coup, pour ceux qui n'ont pas tourné hier, nous les présenterons la prochaine fois !

Je tiens à remercier la vingtaine de fans qui ont fait le déplacement et j'ose espérer qu'ils ont passé un bon moment. Apparemment c'est le cas, si l'on en croit leur enthousiasme durant la soirée et les quelques sympathiques commentaires que je reçois depuis hier sur Facebook. Les fans qui se sont inscrits à la soirée commencent à arriver et se posent -puis me posent- pas mal de questions sur les nombreux jeux présentés sur la table. Je fais donc un tour de ce que j'ai amené, expliquant chaque fois l'origine du jeu. Puis j'invite tout le monde à s'installer, prendre un pad en main et commencer à découvrir les titres de la soirée. Dès lors, il se passe un truc très fun. Peu importe l'âge des participants, leur milieu social ou culturel, tout le monde se retrouve tel un groupe de copains d'une dizaine d'années, agglutinés devant une télé cathodique, à la fin des années 80, à se passer la manette en riant. Quelques titres ont eu un succès tout particulier, comme My Little Pony in: Super Mario World ou Nightmare Busters. Et que dire du tournoi à 8 joueurs simultanément sur N-Warp Daisakusen ? Le RPG de Foot jouable à 2 sur Megadrive (Taito Football Game) a aussi remporté pas mal de suffrages en matière de popularité, tout comme l'unreleased Snow Bros. Et bien-sûr, n'oublions pas le très punitif Battle Kid, qui nous a permis de découvrir ce que nous appellerons « Le Cri. » Les joueurs présents auront compris ^^. Le tout s'est tranquillement terminé vers 22h, après donc quatre bonnes heures de découverte, de surprises, de rires, et de compétition bon enfant. Au final, c'est un superbe souvenir, des rencontres cool et la promesse qu'on va devoir maintenant en faire d'autres comme celle-ci. Merci donc encore à ceux qui sont venus et bien-sûr à Game Cash pour la mise à disposition de leur salle et leur sympathie. C'est sans aucun doute le début d'une longue série !

Feel

LOCOMALITO

for videogame LOVE, CULTURE and GLORY

Le développement indépendant renaît actuellement de ses cendres grâce à plusieurs facteurs: le retour en force tout d'abord des plateformes de téléchargement, et bien entendu le fait que tout le monde aujourd'hui possède un accès internet . Tout cela permet la distribution de programmes amateurs (ludique ou non...) facilement pour peu que vous sachiez bricoler un peu...

Locomalito est espagnol, et se définit comme un développeur sans chef, sans deadline, et même sans clients. Avant de faire plaisir aux autres, il veut avant tout faire plaisir à lui même. Il travaille tout de même avec quelques collaborateurs qui sont aussi des amis aussi : Gryzor87 qui fait les musiques, et Marek Balej qui est un illustrateur.

Évidemment, le rétrogaming a trouvé sa place dans cette tendance sur bien des facettes : réédition rétro, remake, et nouveau jeu à l'ambiance rétrogaming entre autre. Ces jeux originaux, que l'on nommera Néo Rétrogaming, fleurissent à droite et à gauche avec une qualité plus ou moins égale. Dans cet article, je vous présenterai un acteur de qualité : Locomalito, un amoureux de la programmation, des pixels, et de l'arcade, que des choses qui nous plaisent chez Retro Geek Mag. Quand Locomalito évoque le développement d'un de ses jeux, il insiste sur sa philosophie en plusieurs points. Tout d'abord il aime qu'un jeu soit court, intense, et où le gameplay nécessite des réflexes. Ensuite, il insiste sur le fun rapide que doit procurer un loisir vidéoludique. Ses jeux ne possèdent qu'un seul niveau de difficulté et se reposent sur un style arcade avec une prise en main facile. Graphiquement, le gros pixel est roi et rappelle ce qu'était un jeu, artistiquement, lors des années 80-début 90. Pour conclure sur sa philosophie, ses jeux sont téléchargeables gratuitement pour tourner sur PC.

Maintenant que vous connaissez la Way of Life de cet homme, parlons de ses jeux. Vous y trouverez des influences de grands classiques des genres : shoot'em up, exploration, plateforme, et puzzle.

Une identité visuelle toujours au top !

BIM, HeadShot !!!

Hydorah est un shoot'em up au scrolling horizontal inspiré de référence comme Gradius, Darius, R-Type, Axelay, ou Thunderforce. Hydorah possède, comme tous les jeux de Locomalito, une jouabilité simple : un tir, un projectile vers le sol, et une bombe détruisant tout à l'écran. L'équipement augmentera au fil des niveaux (un peu comme dans Axelay), et il est possible de choisir différents chemins (un peu comme dans Darius). Le jeu regorge de nombreux secrets et d'items cachés rapportant des points. Car rappelons que dans un shoot'em up, le score est primordial ! Graphiquement, les vaisseaux pixelisés sont magnifiques, et l'animation des niveaux donne un rendu fidèle au genre. Mais le plus drôle dans Hydorah, c'est qu'en avançant, on se remémore tous les shoot'em up de notre enfance avec nostalgie. Et rien que pour cette petite larme au coin de l'œil, ce petit bijou est donc vivement conseillé pour tous les amateurs de shoot'em up des années 80-90. L'arcade durant la fin des années 80 a connu son lot de jeu de plateforme action avec des titres mythiques comme Ghost' n'Goblins, Tiger Road, Black Tiger, Shinobi, Rygar, Karnov, Trojan... Le dernier jeu en préparation de Locomalito est donc un hommage à tous ces jeux références : Maldita Castilla. Au démarrage du jeu, un écran de validation de la rom et de la ram s'affiche : comme dans les bornes arcades des années 80. La partie commence avec un chevalier lançant des épées, et devant se battre contre des zombies, des chevaliers sans tête, des chauvesouris, et autres créatures maléfiques. Encore une fois,a jouabilité est facile à prendre en main, et le plaisir du jeu arrive immédiatement. Pour l'instant, seul la démo est disponible, mais Locomalito a promis que son jeu sortira fin 2012, donc très bientôt. Prenez Space Invaders, Galaga, les films de science- fiction des années 50, des lunettes 3D rouges et vertes, mélangez le tout, et vous obtiendrez They Come From Verminest. Ce shoot utilise les bases instaurés par les années 80 : des ennemies arrivent d'en haut de l'écran par vague, et il faut tous les anéantir pour accéder à la prochaine vague. Votre vaisseau reste en bas et doit tirer sur des hordes d'insectes extraterrestres. Pour battre ces ennemis, un seul bouton pour tirer, un déplacement de gauche à droite, mais aussi verticale sur une petite hauteur (1/5 de l'écran). Outre une jouabilité simple et parfaite, et des niveaux bien pensés, TCFV propose un mode 3D comme dans les cinémas des années 70. Pour cela, il faut vous munir de lunettes rouges et vertes pour profiter de l'effet 3D. Pour le coup, si vous aimez le rétrogaming et le cinéma rétro, foncez télécharger ce jeu !

Elpianisterio

La 2D d'Hydorah est à tomber à la renverse. C'est superbe visuellement.

Beaucoup de vieilles machines connaissent une seconde vie grâce à des programmeurs amateurs.
Ces jeux, dits homebrew, naissent de la passion d'une machine et de sa programmation. L'un de ces vertueux développeurs se nomment Michel Louvet, et il nous a fait l'honneur de répondre à quelques questions pour nous faire découvrir son univers pixelisé.

Michel Louvet est un lillois aimant la programmation. Connu pour ses jeux sur Colecovision, sa grande fierté est d'avoir sorti son premier jeu en boîte en 2011 : Puzzli. Le programmeur compte étendre son catalogue sur d'autres consoles comme la Nec PC-Engine, ou la Dreamcast.

RGM : Bonjour Monsieur Michel Louvet, tu peux te présenter un peu personnellement?

Michel Louvet : Et bien je suis un Lillois informaticien de 38 ans, fan de jeux vidéos, d'informatique, de séries TV, de lecture et fan des mes 2 petits monstres.

RGM : As tu déjà lu un RG Mag?

Michel Louvet : J'ai découvert le mag quand tu m'en as parlé, désolé ...

RGM : Que penses tu de la presse papier en général aujourd'hui dans le jeu vidéo, et aussi dans le rétrogaming?

Michel Louvet : La presse papier est morte devant internet. Les Joypad (ça existe encore ?) and co ne sont à mon avis plus intéressant. Par contre, les Pix'n love et les mocks qui sortent actuellement sont excellent, parce qu'ils ne traitent pas de la nouveauté, mais propose des dossiers complet avec un tonne d'anectodes et d'interviews intéressante.

Sinon il y à aussi Revival en fanzine que j'apprécie, et qui parle des jeux homebrews.

RGM : Revenons à ce que tu aimes: la programmation. C'est une passion?

Michel Louvet : Depuis très longtemps oui. Sur mon premier ordinateur (un Yeno Sega SC3000) j'adorais déja programmer des mini jeux d'aventure en mode texte par exemple.

RGM : Tu as déjà fait plusieurs jeux sur Collecovision, pourquoi cette machine en particulier?

Michel Louvet : Sincèrement, j'ai vue de la lumière et je suis entré. En fait je voulais tenter de faire quelquechose sur une ancienne console, mais je ne voulais pas faire d'assembleur. Et sur Coleco il y à tous ce qu'il faut pour coder de manière optimisé en C.

RGM : Qu'est ce que cela t'a apporté de programmer des homebrews?

Michel Louvet : Mes propres jeux en édition physique ! C'est une vrai joie de recevoir son premier jeu à soit dans une boite avec une notice etc tout et tout ...

RGM : Parle un peu aussi avec qui tu travailles pour tes jeux?

Michel Louvet : Principalement avec Youki (Jean-Philippe Meola) et Crapahute (Vincent Godefroy) qui l'un comme l'autre me font une grosse partie des graphismes des jeux. Ils sont rapides et bossent super bien. Je peux maquetter les jeux avec quasiment la version finale des décors et sprites, c'est vraiment un plus, et c'est motivant.

RGM : Comment ressens tu la communauté autour de tes projets?

Michel Louvet : CollectorVision étant Canadien, la communauté Coleco est très nombreuse coté Canada et Etat Unis. Maintenant, on à pas forcément énormément de retour sur les jeux ... c'est dommage, car quelquefois on à plus l'impression de faire ça pour des collectionneurs que des joueurs. Mais je me trompe peut-être !

RGM : Tu as commencé avec les puzzles, tu fais maintenant du shoot'em up, tu comptes faire d'autres styles? Toujours arcade?

Michel Louvet : Sur Coleco de base, c'est assez difficile de faire autre chose que de l'arcade. On est limité à 1ko de RAM et 32ko de ROM de base, c'est peu, mais suffisant pour faire des jeux d'arcade. Coté autre genre, il va y avoir bientôt Lock'n Chase (Pacman like), Pang, et Bomb Jack.

RGM : Le super module qui augmente les capacités de la Collecovision, ça te parle? Tu verrais des choses possibles maintenant grâce à ce système? Comme Commando que tu avais commencé?

Michel Louvet : Sincèrement, ce projet est génial. Je veux dire, concevoir techniquement cet accessoire à du être un travail de titan. Mais moi ce qui m'intéresse c'est de faire tenir le jeu que je conçois dans la limite de la console avec une cartouche de base.

RGM : Si tu le souhaites, peux tu nous dire ce qu'il se passe avec Collectorvision, l'éditeur de tes jeux? Car là, entre nous, c'est du craquage!

Michel Louvet : C'est compliqué ... Il y à l'histoire StarCom et le fait que je ne développe plus en exclusivité pour CollectorVision. C'est deux choses distinctes qui n'ont pas réellement de rapport. L'histoire StarCom, je ne veux plus en parler, ça me saoule. Pour le fait de redevenir "Freelance" et bien, j'ai juste envie de toucher à d'autres système, PCEngine, MSX, Dreamcast ... Et qui sait peut être faire éditer Bomb Jack en France par une équipe Franco/Française. On verra ça l'année prochaine.

RGM : J'ai vu que tu commences à proposer du jeu Nec avec Ozma Wars, mais je sais aussi que tu t'intéresses à la dreamcast. Peux tu nous en dire un peu plus sur ton infidélité à la collecovision?

Michel Louvet : Je n'ai jamais été fidèle. Mes premiers jeux (non distribué) on été fait sur PC. Puis, le premier vrai jeu "distribué" à été sur GP32, c'était une adaptation de Pang (déja !). Quelques temps plus tard, je faisais le portage Dreamcast. Viens la Coleco puis, j'ai vue ce que faisais Touko sur PCEngine, et comme c'est un gars super sympa, il m'a mis les pieds à l'étrier. En parallèle je suis en

train d'écrire des tutoriaux de programmation en C sur MSX ... Bref, je butine.

RGM : Sinon, à quoi joues tu? Ne me mens pas, je t'ai vu acheter un Ghost Recon l'autre jour!

Ha non, c'était pas un Ghost Recon, c'était certainement une autre cochonnerie, mais pas Ghost Recon.

Michel Louvet : Je joue ... à tout sauf ce qui est simulateur. Mais vraiment, je suis capable de m'éclater sur un jeu en 3 couleurs comme un jeu Next-Gen. J'ai une tonne de console est dans les 1500 jeux toutes consoles confondues.

RGM : Question bête: achètes tu du homebrew?

Michel Louvet : Non. Mais je joue à mes jeux.

RGM : Un classique: un jeu old gen et un jeu next gen que tu squattes actuellement?

Michel Louvet : Sur "Next Gen" ça va être Uncharted 2. En "Mid Gen" : Shyenryu et sur les consoles "Old Gen" : Moon Patrol sur Atari 2600, il faut que je recalibre mes saut pas rapport à la version arcade. La gravité de la lune 2600 n'est pas la même que sur l'arcade.

RGM : Tu joues online? (mon garmertag c'est elpianistero) Si oui, @ quoi?

Michel Louvet : Non. J'ai quelquepeu jouer avec des collègues à Left 4 Dead et à GTA IV. Les premières parties sont fun, car ont est tellement mauvais que c'est vraiment la crise de rire. Mais après ça m'intéresse moins. Je préfère largement avoir des gens autours de moi pour faire un Bomberman, ou se passer la manette pour faire le plus de point de crash sur Burnout 2...

RGM : et la question du boss du journal: pour le 1er avril 2012, tu as mis une fausse image de métal slug en version collecovision. Pourquoi metal slug?

Michel Louvet : Nan, mais c'est pas un poisson hein !

Sinon, parmis mes jeux d'arcade préférés on trouve Metal Slug (et le X) ainsi que Twinkle Star Sprite. Et le 1er Avril, on peut se permettre une 'tiote blague.

RGM : As-tu eu déjà eu l'envie d'abandonner un projet?

Michel Louvet : Abandonner non. Mettre en stand by le temps de gagner en expérience, oui. Par exemple Commando est en stand by. Je n'étais pas content de l'IA des adversaires, et le système de scrolling est gourmand. L'IA, est bien il faut juste que je repasse du temps sur le jeu original pour analyser la chose. Et le scrolling, je commence tout doucement à mettre à l'assembleur, donc j'arriverais peut-être à sortir quelque chose de plus malin coté technique.

RGM : Et quels genres de difficulté de donnerait envie de jeter l'éponge?

Michel Louvet : Avant de me lancer dans un projet, je le maquette rapidement pour voir si techniquement je ne serais pas dans les choux. Donc généralement, je n'abandonne pas un projet sur lequel je ne me sens pas à l'aise, en fait je ne le commence même pas.

RGM : Quels sont tes projets pour 2013?

Michel Louvet : Helifire et Bomb Jack sur Coleco. Après ça sera à l'envie ...

RGM : Quels conseils donnerais tu à quelqu'un qui se lance dans la prog?

Michel Louvet : Commencer avec un langage de haut niveau et une librairie de jeu qui à fait ses preuves et bien documentée.

Démarrer par un projet de petites tailles pour se familiariser avec le langage et la librairie. (Apprendre à gérer les sprites à la manette, faire des collisions, afficher du texte, du numérique ...).

Et surtout ne pas avoir peur de poser des questions à ceux qui savent.

RGM : et en conclusion, tu connais Locomalito? Si tu ne connais pas, rendez-vous page X de notre dernier RG Mag!

Michel Louvet : Non. C'est quoi, la suite de Locorocco (Sifrédi) ?

Merci à toi Michel Louvet pour ces réponses!

Par **Elpianistero**

Lock'n Chase, jeu de Namco mélangeant Pac Mac et Arsène Lupin, est sorti en 1981 sur arcade. Michel Louvet nous prépare une version pour la Colecovision distribuée bientôt par Collectovision.

RGMAG.FR

WWW.FACEBOOK.COM/RETROGEEKMAG

C'est beau, tous ces mecs torse nu et en slip...

En plus d'être supérieurs à nous en tout point, les japonais ont la capacité de dédramatiser le Nazisme au point d'en faire un élément « normal » de leur culture.

L'influence de Hirohiko Araki et Yudetamago dans le jeu vidéo. Ou comment Guile est en fait inspiré d'un nazi...

Alors là vous vous dites, « mais quand est-ce-qu'il va faire référence à son sous-titre ? »... Ben pas tout de suite, sinon c'est pas marrant. Petit cours d'histoire d'abord. Qui sont donc Yudetamago et Hirohiko Araki ?

Yudetamago est en fait un duo composé de l'auteur Takashi Shimada et du dessinateur Yoshinori Nakai. Ils sont connus pour leur manga hyper populaire au Japon : Kinnikuman (Muscleman chez nous). Ce manga raconte les histoires de Tsuguru, héritier du trône de la planète Kinniku, qui défend la terre tant bien que mal contre la menace extraterrestre. A la base une parodie d'Ultraman, le manga devient tellement populaire qu'il se développe en véritable shonen avec comme base le catch et les combats de kaiju. Véritable objet de culte pour toute une génération, Kinnikuman dispose d'un bestiaire qui inspirera plus d'un développeur de jeux vidéo. Le personnage de Brocken qu'on retrouve dans World Heroes est par exemple un rip-off complet de Brocken Jr., le fils du méchant nazi qui se fait couper en deux et manger par Ramenman (mais je digresse...).

Mais le manga qui a le plus inspiré les chara designers dans les années 90, c'est bien l'œuvre magistrale de Hirohiko Araki, à savoir JoJo's Bizarre Adventure ! Commencée en 1987 et toujours pas finie, cette saga qui retrace les aventures non pas d'un personnage, mais d'une famille (les Joestar – Aucun lien avec le mec qui tabasse des petits singes) est un des mangas les plus cultes qui soient au Japon. Et comme ses protagonistes passent le plus clair de leur temps à se foutre sur la gueule, il était évident qu'à un moment ou un autre, les hommages-

JoJo, c'est la vie.

Du coté de chez Street et consorts, on a Skullomania (droite), le chelou qu'on retrouve dans les Street EX (que je semble avoir été le seul sur terre à apprécier), qui avant d'être un clone des sentaï comme Kamen Rider est surtout directement inspiré de Kinkotsuman (gauche), l'éternel rival de Tsuguru.

Et voila, j'ai le thème de Kamen Rider dans la tête, maint'nant...

repompes dans des jeux de baston allaient voir le jour. Et alors là, c'est la fête du slibard ! Si on ne regarde que chez CAPCOM et SNK, y'a déjà de quoi faire niveau inspirations. On commence du coté des Street Fighter, avec Guile, qui se trouve être directement inspiré de Rudolph Von Stroheim, le soldat Nazi qui fait un face-turn après s'être fait presque complètement atomiser (j'en dis pas plus, c'est mal de spoiler). On continue chez Capcom avec la belle et mystérieuse Rose, qui utilise le psycho power, tout comme Vega. Eh ben ce psycho power en fait, c'est rien de moins que l'« Onde », une technique utilisée par certains personnages dans le second cycle de JoJo. Et la nana qui enseigne l'Onde à Joseph n'est autre que Lisa Lisa, dont Rose est directement inspirée, et ce jusque dans la tenue vestimentaire. Juri -celle de Street Fighter IV- est aussi inspirée d'un des protagonistes principaux de Jojo, à savoir l'héroïne du cycle « Stone Ocean », Jolyne Kujo. Du coté de SNK, c'est très clairement Benimaru qui saute aux yeux, de par sa ressemblance frappante avec Jean Pierre Polnareff (à ne pas confondre avec Michel Polnareff, l'artiste français dont il tire son nom). Même au niveau de la personnalité, puisque l'un comme l'autre ont beau avoir l'air incroyablement gay, ils se tapent des gonzesses comme d'autres se tapent des Chicken McNuggets (oui, par paquet de 9).

Eh bien évidemment, on retrouve le Brocken de World Heroes (Bon, ADK c'est presque SNK, alors ne pinaillons pas...), qui tout comme Guile, est inspiré de Von Stroheim en plus de reprendre les traits du Brocken de Kinnikuman. Mais si Guile est inspiré de l'esthétique de Von Stro-

Putain, le défenseur du Land of ze free est inspiré d'un nazi ? Ouatdeuf!

(photos de Von Stroheim et Guile)

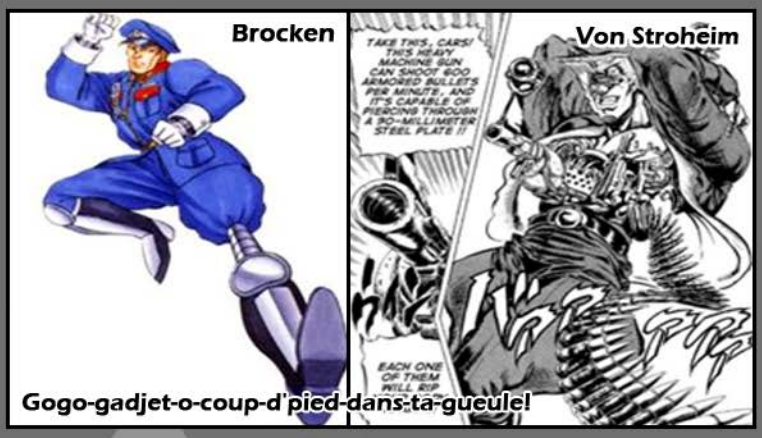
La rumeur voulait pendant un moment que Rose soit la gamine qui accompagne Donovan dans Darkstalkers...

Le grand mystère reste quand même de savoir pourquoi CAPCOM a appelé deux nanas Juri/Juli dans sa même saga...

heim, pour Brocken c'est plus au niveau de ses capacités cybernétiques.

Il est d'ailleurs intéressant de noter que CAPCOM n'a jamais caché sa passion pour l'œuvre d'Araki, ni nié s'en être énormément inspiré. Certains membres du staff étant tellement fans qu'il est tout naturel que ce soit CAPCOM qui développe le jeu de VS Fighting JoJo's Venture, puis sa suite, JoJo's Bizarre Adventure, en arcade et sur consoles. Le titre se jouant à base d'utilisation de stands (un élément clé du manga à partir du troisième cycle), il n'a pas été mondialement bien reçu, les occidentaux ne connaissant alors pas ou très peu le manga dont le jeu était tiré. Et c'est bien dommage parce que ça reste un titre qui casse des culs bien comme il faut. Et tiens, parce que je suis sympa, je vous fais cadeau d'une anecdote : dans le jeu, on peut utiliser Midler, une porteuse de stand qui affronte le groupe de héros dans le manga. Eh bien ce personnage a été créé par Hirohiko Araki exclusivement pour le jeu ! En fait, dans le manga, les héros l'affrontent (ou plutôt affrontent son stand) sans jamais la rencontrer. Seul Polnareff la voit (mais toujours pas le lecteur) après qu'elle ait été vaincue. Pour que le joueur puisse l'utiliser, CAPCOM a demandé à Araki s'il acceptait de donner une identité à ce personnage. Je pourrais continuer à parler de JoJo et de son influence pendant des heures, mais toutes le bonnes choses ont une fin et puis faut que j'aille manger.

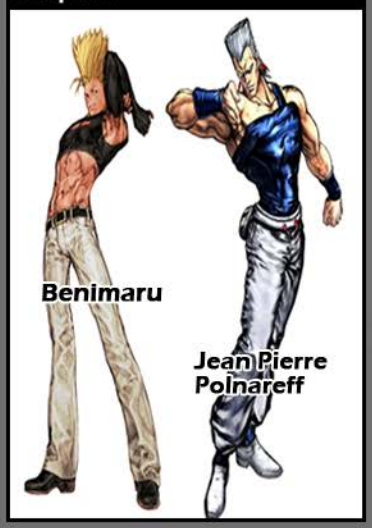
Feel



Gogo-gadjet-o-coup-d'pied-dans-ta-gueule!

Midler est un personnage que l'on ne voit jamais dans le manga. Hirohiko Araki a donc créé son design uniquement pour le jeu de Capcom. Un honneur !

Le truc chiant, c'est pour trouver un chapeau adapté...



Art to play
24-25 NOVEMBRE 2012
PARC DES EXPOSITIONS - NANTES
SALON • POP CULTURE
JEUX VIDEO • MANGA
2NDE ÉDITION
Suivez-nous sur f
Programmation sur www.art-to-play.fr
CCI Nantes St-Nazaire
Nantes Métropole
COMMUNAUTÉ URBAINE
EXPONANTES
LE PARC

Téléchargez gratuitement l'album de RedJak sur le web label Vaatican records.

Redjak et Saturday's Weird World performent tous deux dans le monde de la musique. Le 1er ne vous dit peut-être rien mais vous connaissez son travail sans même le savoir et plus précisément sa piste Dark Oblivion... Tandis que la seconde est tout simplement une bouffée d'air frais dans le monde du Chiptune !

RGM : Donc depuis combien de temps composes-tu ?

RJ : A la base, on est 2. On a commencé a faire du son ensemble vers 2007, pas très assidument, avec un matériel limité. Et au fur et à mesure, on a accumulé les machines et l'expérience. En 2011, on a fait du son presque tous les jours et quelques lives.

RGM : D'où te vient ton inspiration ?

RJ : Principalement du son que j'écoute : Aphex Twin, Amon Tobin, DJ Krush, Ceephax...beaucoup de groupes de la Warp et de Ninja Tune, entre autres...

RGM : Tu peux me parler un peu plus de ton album La Ligue du Mal?

RJ : Vaatican Records est le web label qui édite nos sons. Il est basé sur Angoulême et diffuse gratuitement des artistes du monde entier. Principalement de la musique électronique. Je te conseille d'aller y faire un tour, ça vaut le déplacement : http://gestrococlub.org/tympans.htm

RGM : Pourquoi ce concept du "do it yourself" et de proposer ton travail gratuitement ?

RJ : Ça n'a pas été une décision facile, mais vu la situation de l'industrie du disque, et du fait qu'on n'a pas eu de réponse des labels traditionnels, on a opté pour des plateformes de diffusion gratuite, pour faire connaître notre son. On verra par la suite. Pour les visuels, ça fait amateur, je sais, mais je cherche quelqu'un qui puisse s'en charger.

RGM : Des projets futurs ?

RJ : Le groupe est plus ou moins en stand-by pour le moment, mon collègue ayant déménagé assez loin. Mais j'ai pas mal de bonnes bases de morceaux à finir sous le coude, et des trucs plus perso. Donc je vais continuer de poster des morceaux. Peut-être quelques lives en solo aussi.

RGM : Tu serais motivé pour bosser dans le monde du JV, si ce n'est pas déjà le cas ?

RJ : Ouais ça me brancherait vraiment de faire du son pour des jeux indies. Je suis ouvert à toutes propositions.

RGM : Il semblerait que tu disposes d'une plus grosse visibilité avec "dark oblivion" utilisée dans le générique du Hard Core Corner de Benzaie, de quelle manière t'es tu retrouvé dans ce dernier ?

RJ : C'est sûr, je n'aurais pas autant de vues sans Benzaie. Ca fait des années que je le connais et que je le suis (même avant qu'il soit sur TGWTG). Je lui ai fait écouter notre son et il a de suite apprécié. Il avait besoin d'un générique et de musiques d'ambiance pour son projet, je lui ai dit qu'il pouvait prendre tout ce qu'il voulait. (C'est d'ailleurs lui qui m'a convaincu d'ouvrir un compte YT). C'est très cool de sa part, et je suis fier d'être crédité.

redjak
la ligue du mal.

Red sort un 1er album « La Ligue Du Mal » sur le web label Vaatican records téléchargeable gratuitement... Décision difficile mais assumée et comme il le dit lui-même « vu la situation de l'industrie du disque, et du fait qu'on a pas eu de réponse des labels traditionnels, on a opté pour des plates-formes de diffusion gratuite, pour faire connaître notre son. On verra par la suite. »

La suite ? On lui souhaite d'être radieuse, quant à vous, allez télécharger cet album et découvrir un putain de son !

http://gestrococlub.org/RedJak1.htm

RGM : Tu joues un peu aux JV ? Si oui à quoi ?

RJ : Je suis bien sûr un gros geek des JV. J'ai les trois PS, la MD et un gros paquet de jeux que j'ai du mal à loger dans mon appart'. J'ai une préférence pour les RPG, mais je joue un peu à tout. J'ai dernièrement fini Mass Effect 3, et je prévois d'acheter Max Payne 3.

RGM : Pour finir t'es-tu intéressé aux musiques et ambiances de Mortal Kombat ?

RJ : MK est une série que j'aime bien (j'ai encore le 3 sur MD), et qui a bien réussi son retour et son passage à la 3D avec le dernier qui est excellent. Les musiques sont bonnes aussi, souvent sombres et minimalistes. Mais j'ai toujours un peu préféré et été meilleur à Street Fighter. (un bouton pour bloquer ?) J'espère que tu m'en veux pas trop.

Saturday's Weird World c'est :
- du gribouillage
- des illus'
- des strips
- du chiptun

Bref, une nana bien créative comme on les aime !
Retrouvez tous les jeudi, pour de nouveaux projets, Saturday's Weird World sur son site : http://saturdaysorgreevesblogspot.fr/

RGM : Qu'est-ce qui t'as donné envie de débuter ? Quels artistes t'inspirent ?

SWW : Ma mère m'a fait connaître Pokémon version rouge quand j'étais petite, et les musiques du jeu m'ont vraiment marquée. Certes, on est loin de ce que je compose maintenant, disons que c'est bien plus mignon et gentil, mais tout de même. Et puis ensuite, c'etait il y a un an, j'ai découvert qu'un ami en faisait. Il s'appelle Bastouf. Il a fait un super album, "Blip Blood for the Masses", et c'est ça qui m'a mis un coup de pied au derrière. Puis un autre ami, Liddell m'a prêté une "cartouche bizarre avec LSDJ dedans", et là, c'était parti pour de bon! (... mes débuts sont copieusement nazes, mais bon.) Sinon, dans les artistes qui m'inspirent... Bastouf, Spintronic, Kubbi, I Set My Pixels On Fire, Henry Homesweet, gigandect, Poopmaster... Il y en a pas mal.

RGM : Tu utilises quels genres de matos ?

SWW : J'utilise ma Game Boy (une color ou une DMG-01, ça dépend de l'humeur et de mon courage.), ainsi qu'une usb 64m smart card, dans laquelle j'ai mis LSDJ. Ensuite, puisqu'on peut brancher cette cartidge en usb, je récupère la save, je l'ouvre avec VBA et j'enregistre ma chanson! Puisque je ne sais pas bidouiller le son avec l'ordi, je ne modifie pas du tout l'enregistrement. C'est tout.

RGM : Des aspirations pour l'avenir ? Des lives peut-être ?

SWW : Pour l'avenir?... Je ne sais pas trop. Je ne sais pas, faire la BO d'un jeu ou d'un court-métrage? Ça peut être sympa, ça me brancherait bien! Mais un live?! Un live serait carrément cool! J'adorerais vivre d'une de mes passions, la musique ou le dessin. Je tiens d'ailleurs un un site où je poste tous les jeudis quelques gribouillages, illus', strips, travaux.

RGM : Pas trop dur d'être une nana dans ce milieu ?

SWW : Haha, pas spécialement, ça va! x) Déjà, les gens ne le savent pas forcément, c'est à peine mentionné une toute petite fois sur mon profil soundcloud. En fait, c'est pas vraiment dur d'être une nana dans ce milieu, c'est juste que ça surprend parfois les gens. Déjà quand les gens découvrent à peine la chiptune, c'est un truc tout nouveau pour eux, voire "un truc de geek" (dixit des gens de ma promo...), alors si en plus c'est une fille qui en fait... Nan franchement, y'a aucun problème avec ça, ça surprend juste un peu.

RGM : Parlons JV à présent, des titres ou licences que tu apprécies particulièrement ?

SWW : C'est assez varié en fait. J'adore Grim Fandango et Psychonauts (découverts grâce à Liddell), Bit.trip Runner (même si j'y suis vraiment pas douée.), Team Fortress 2, Superbrothers: Sword & Sworcery EP, Bastion, Magicka, Portal, Terraria, Jamestown... Sinon j'aime bien les Sonic (surtout Sonic Advance), les Rayman et les Kirby, les Pokémon (même si les derniers m'ont un peu déçue...) et les Super Smash Bros. Je vous avais dit que c'était varié.

RGM : Joues-tu à Mortal Kombat ?

SWW : Oui. Sub-Zero ftw. SPINE RIP! (**RGM :** So cute !)

RGM : Un mot pour la fin ?

SWW : Un mot pour la fin?... I HAVE NO IDEA.

Art to play

POP CULTURE

DANS 3 ESPACES DÉDIÉS

BD Manga

Jeux de société
Jeux Vidéo

REI HEROE
Black Lagoon

NESMO & KARA
Edition Soleil

SHIORI KAWANA
Chanteuse & Idole

MARCUS

RETRO GAMING

PROJECTIONS

GAMING ACADEMY

40 + de dessinateurs

WEB SERIES

3 Concerts

501ème DE STAR WARS

Battles de Breakdance

GALERIE shopping

Un tournoi PES League

Des Quizz et karaokés

Cosplay

Horaires : samedi 24 > 10h/21h - dimanche 25 > 10h/19h - Tarif : 8€50 - PASS 2 jours : 13€ - Restauration sur place

Exponantes - Ne pas jeter sur la voie publique. "L'art de jouer.

NRJ NANTES 102.4 | ANA | www.dybex.com | K2 TV | LE GÉANT DES BEAUX-ARTS | JAPANIM | cartoleges.fr | Optimuv | JAPAN EXPO | AJEJ

GAME ONE | NRJ mobile | TOLIFE | ANIME LAND | maville.com Presse Océan | ouest france ouest-france.fr | Ydeos | CCI Nantes St-Nazaire | Nantes Métropole | EXPONANTES LE PARC

EXPONANTES - Parc des Expositions
Route de Saint-Joseph de Porterie - 44300 Nantes - Tél. 02 40 52 08 11 - www.exponantes.com

Pour cette RETROPEDIA, ça va-t-être bourre-pif et High Kick à vous faire valser les chicots des gencives ! En gros, cette sélection va friter sévère et on va vous parler des Kings de la castagne mais aussi de quelques softs de derrière les fagots. Histoire de pouvoir ressortir quelque chose lors des diners de l'ambassadeur.

Titre : SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO
Machine : 3DO (1994)
Développeur : Capcom
Éditeur : Capcom

On ne présente plus Street Fighter 2, mais cette version 3DO est la version la plus aboutie de toutes. C'est aussi généralement la plus appréciée des fans, et non sans raisons. Tout a été amélioré, les graphismes, les bruitages et musiques, le nombre de personnages, les arènes...
En parlant de personnages, c'est dans cet opus que l'on peut pour la première fois incarner Akuma, personnage désormais emblématique de la série! Mais SSF2 Turbo c'est aussi l'apparition des air combos et des super combos. Certains apprécieront, d'autres non, mais au moins, on a pas à faire à un bête portage.
Enfin, signalons également la possibilité de jouer avec des manettes dédiées, made in Capcom, ainsi que la possibilité de jouer avec un pad super nes (ou un stick) grâce à un adaptateur. Un "doit-avoir", pour tout fan de la série!

Titre : INTERNATIONAL KARATE +
Machine : Atari ST (1988)
Développeur : Archer Mc Lean
Éditeur : System 3

Oui, il existait des jeux de baston avant Street Fighter II et même un très bon : International Karaté +, IK+ pour les intimes. Vous pouvez jouer à 2 contre l'ordinateur sur un ring où un vieux maître chinois fait l'arbitre. Un gameplay à faire rougir les meilleurs beat'em up des années 90 : une direction sur le joystick = 1 coup différent et si vous faites la même manip' avec le bouton Fire enfoncé vous avez un coup encore différent; 16 coups à votre disposition pour faire mordre la poussière à vos 2 adversaires, ça ne sera pas de trop car le jeu est très rapide. Le gagnant du round est celui des 3 qui arrive à 5 points, le dernier étant éliminé, sentence immédiate : Game Over. Tous les 2 combats vous avez accès à un niveau bonus style survie (renvoyer des boules avec une plaque en métal ou dégager des bombes par fauchages bas) mais qui ne vous pénalise pas en cas d'échec. Vous obtenez des ceintures plus élevées en restant en jeu. Une ambiance du tonnerre avec des bruitages tirés des films du grand Bruce Lee et la musique stylée "Hong-Kong" qui va bien. Addictif !

BAAM ! Coup de pied dans la nuque qui rendra n'importe quel mec paraplégique. C'est aussi ça les arts martiaux.

Titre : DARKSTALKERS : THE NIGHT WARRIORS
Machine : PS1 (1996)
Développeur : Capcom
Éditeur : Capcom

Voulant surfer sur le succès grandissant des jeux de baston, Capcom lance une nouvelle licence sur la PSX en se basant sur toutes les légendes sombres qu'a pu imaginer le genre humain. On a droit à toutes les bestioles possibles : une momie, une créature des mers, une succube, une femme-chat, un monstre de Frankenstein, un loup-garou, un samouraï mort-vivant (?: il faut bien qu'il y ait un perso un peu asiatique...), un homme-lézard et bien sûr l'indéboulonnable vampire comme il se doit.
Le gameplay se base sur ce qui a été établie depuis Street Fighter, le fan de Capcom ne sera donc pas perdu, à vous les 1/4 de cercle ! Les combos y sont développés de manière substancielle, c'est un des gros points forts du jeu (le style était alors en plein développement). Un classique de qualité, un peu dépassé aujourd'hui mais qui garde sa place de pilier; on regrettera juste les temps de chargements typiques des 1ers jeux sur CD (quoique les progrès à ce niveau sont plutôt lamentables encore aujourd'hui, mais c'est un autre débat). Capcom en a sorti quelques uns de ses perso' phares : Morrigan, Felicia et Demitri.

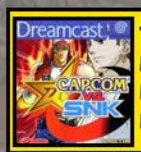
Titre : THE KING OF FIGHTERS '94
Machine : AES (1994)
Développeur : SNK
Éditeur : SNK

Cette année 1994 SNK a déjà sur le feu plusieurs séries de Vs Fighting en route et la concurrence s'annonce rude face aux Vs en 3D devenant de plus en plus performants. Alors plutôt que de sortir une nouvelle série dans un style classique les développeurs lance la foire aux concepts avec The King of Fighters : maintenant les combats vont se dérouler par équipe de 3, 8 équipes représentant chacune un pays (Takuma, Robert et Ryo représentent le Mexique...soit). Les personnages les plus charismatiques de Fatal Fury et Art of Fighting sont de la partie et ça fait déjà du monde (les frères Bogard, Joe, Mai, Kim, Geese, Ryo, Robert, la jeune Yuri, King...) mais SNK décide de faire les fonds de tiroirs de ses licences pour ressortir des personnages de la nuit des temps : Athena et Kensou sortis de Psycho Soldier (1986) ou encore les brésiliens Ralf et Clark récupérés du jeu Ikari Warriors (1987). A cela s'ajoute des persos tout neufs : Kyo (le héros du jeu), Benimaru, le vivace Choi, Chang le bêta, Chingo, Heidern, Goro, les gros basketteurs de l'équipe US... Tous les personnages ont une identité propre très appuyée et un style de combat bien personnel (Chin en drunken master est terrible !) qui donne au jeu une profondeur phénoménale. Geese n'est plus le roi de la pègre à Southtown, c'est Rugal Bernstein qui tient lieu de boss ici (monsieur s'ennuie et décide d'envoyer une invitation aux meilleurs combattants du monde pour un tournoi où le gagnant aura l'honneur de combattre contre lui).
Et que dire du gameplay ? : les coups sont plus faciles à sortir que sur les précédentes séries ce qui permet à des novices du genre de vite prendre du plaisir (les quart de tour +poing devenant une référence à l'époque). Le système de furies est bien sûr conservé avec charge d'énergie : lâchez votre furie quand elle est pleine !
Les décors sont jolis et la bande-son sympathique (on retrouve des thèmes connus), les digit' vocales sont elles royales, beaucoup plus belles que sur un Fatal Fury, encore une progression notable.
En gros ce jeu est une tuerie qui va avoir un succés populaire énorme d'où les nombreuses suites qui verront le jour (KOF XIV dans les starting blocks.).

Titre : Tobal n°1
Machine : PS1 (1996)
Développeur : DreamFactory
Éditeur : Squaresoft

Tobal n°1 avait fait l'effet d'une tuerie à sa sortie et pour rappel lors des players d'or 96 les membres du groupe de rap français Akhenaton (ça vaut ce que ça vaut) avaient été unanimes : le jeu est une véritable bombe. Le scénario est très bref, nous somme sur la planète Tobal où se trouve un minerai puissant nommé molmoran, c'est ainsi qu'un tournoi est organisé et ouvert à toutes les créatures de la galaxie, humaines ou extraterrestres, le vainqueur obtenant le précieux gisement. Tobal n°1 c'est une dizaine de persos jouables dessinés par la main du père de Dragon Ball à savoir Akira Toriyama.

Ajoutez à cela un timing rigoureux pendant les combats, une animation remarquable, des projections, contre projections, esquives et vous obtenez des joutes nerveuses et incroyables. Le jeu est aussi doté d'un mode quête, certes très linéaire mais qui aura le mérite de proposer une nouvelle approche du titre en vous demandant de gravir les trente étages du donjon d'Udan (qui est doté d'un design assez rudimentaire et rébarbatif). Le seul bémol pour ce titre, c'est un 50 hertz ignoble qui ralentit un maximum le soft; seraiT indiscutablement le meilleur JEU de versus fightING de la Playstation.



Titre : CAPCOM VS SNK
Machine : DC (2000)
Développeur : Capcom
Éditeur : Virgin Interactive

Tout joueur de salles d'arcades des années 90 en a rêvé un jour ou l'autre et voilà que cela nous tombe sur le coin de l'arcade (sourcilière) en cette merveilleuse année 2000, immédiatement converti sur la console Sega qui réalise vos plus beaux songes (jamais elle n'aura mérité autant son nom). 28 personnages de légende répartis équitablements entre les 2 écoles et rien n'a été laissé au hasard : c'est coloré, c'est fun et c'est rapide. Capcom a même ajouté plein de choses à débloquer pour la version console. Le jeu est construit sur le combat 3 contre 3 instauré par SNK. 2 grooves (styles) de combat sont disponibles, basés sur les séries des King of Fighters pour SNK et Street Fighter Alpha pour Capcom. Vous pouvez bien-sûr jouer un personnage Capcom avec un groove SNK (et inversement). Les personnages ont des ratios suivant leur puissance initiale (Ryu vaut plus que Yuri c'est comme ça...) c'est donc à vous de calculer votre équipe. Des défauts ? Il y en a quelques-uns notamment au niveau du ratio des personnages quelquefois discutable. Les graphismes ne sont pas au top pour la Dreamcast mais restent vraiment très honnêtes. C'est un très beau coup d'essai pour Capcom qui effacera tous ces petits défauts en éditant la suite un an plus tard. Mais c'est une autre histoire...

Le cross-over que tout le monde attendait et cela, pour autre chose que de savoir qui de ryu ou Kyo était le plus fort !

RetrOtaku

Le JT du Retrogaming

Votre émission de TV tous les premiers lundi de chaque mois !

Diffusion à 20h15 le premier lundi sur la chaine sarthoise LMtv et sur Youtube

Plus de 10 min de contenu autour du retrogaming : news, test, dossier et retrodico

RETROTAKU
Association de Retro Gaming

tv LM SARTHE

Produit par Retrotaku avec le soutien technique de LMtv

YouTube™ **Retrouvez nos deux premiers JT sur www.youtube.com/user/AssoRetrotaku**

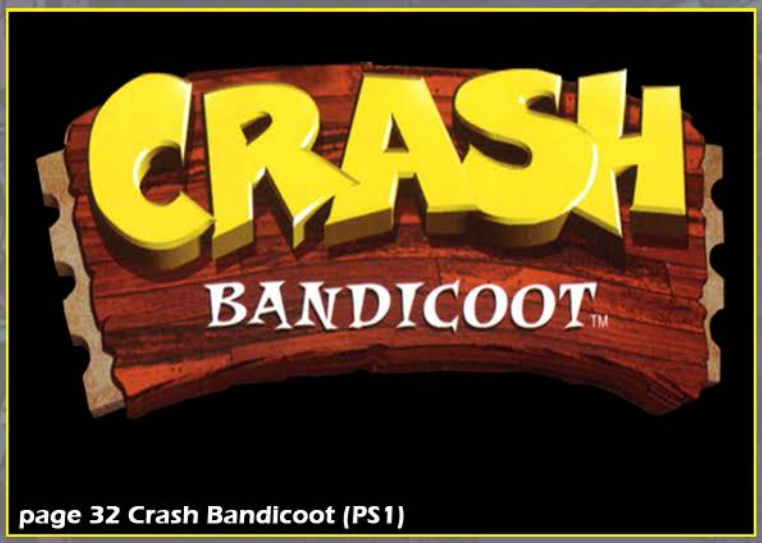
facebook.com/assoretrotaku **www.retrotaku.com**

TESTS DU MOIS

La Playstation sera à l'honneur dans ce numéro, du bon gros blockbuster des familles dans les pages qui suivent. Par contre nous n'avons pas oublié quelques classiques du passé.

.....Final Fantasy 7, PS1
.....Crash Bandicoot, PS1
.The adventures of Lomax, PS1
.....Nights into Dreams, Sat
.....Zombie Revenge, DC
.....Bloody Wolf, PCE
.....Kurushi Final, PS1

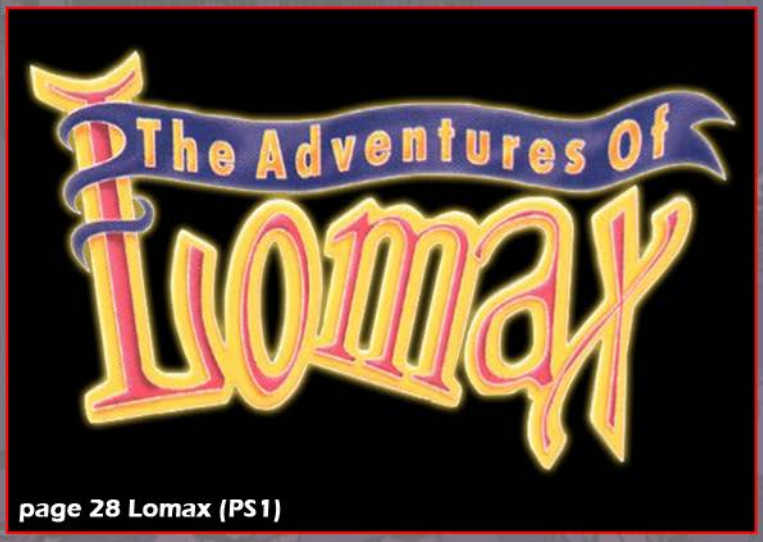
page 28 Final Fantasy 7 (PS1)



page 32 Crash Bandicoot (PS1)

page 38 Night (Sat)

page 42 Zombie Revenge (DC)



page 28 Lomax (PS1)

page 44 Kurushi Final (PS1)

TEST

Support: Playstation
Développeur : Squaresoft
Editeur : Squaresoft
Joueurs : 1
Genre : RPG
Sortie : 1997

FINAL FANTASY VII

Si Clad était charismatique il y a 15 ans, il ne l'est plus de nos jours. Square a trop tiré sur la corde du héros taciturne et renfermé sur lui-même au fil des années. Je ne parle même pas de son passé qui fait de lui un couard. Clad deviendra au long de l'aventure de plus en plus insupportable, voir méprisable, fait incroyable lorsque l'on sait qu'il est le héros du jeu.

Les débuts de la console de Sony, la Playstation, ont changé de nombreux standards dans le monde du jeu vidéo, avec entre autre l'arrivée de la 3D ou encore l'ouverture aux masses de notre passion. En 1997, ce sera Square qui marquera notre beau monde avec la sortie française de son tout nouveau jeu de rôle j'ai nommé : Final Fantasy 7. En effet, avant cet opus, nous n'avions pas eu grand choses à coller sous nos doigts de joueurs en quête d'aventures épiques avec combats en tour par tour... Je ne dis pas que nous n'avions rien eu mais il faut constater, qu'avant la sortie de FF7, la France disposait de très peu de titres de ce genre, même si il ne faut pas oublier l'excellent Suikoden I parut quelques mois plus tôt. Les USA avaient été plus chan-

A de nombreux moments Clad souffrira de troubles psychologiques qui le rendront impuissant et cela tant qu'il n'acceptera pas la vérité et son passé.

Il faudra aller à Nibelheim pour que Clad puisse comprendre ce qui le brûle de l'intérieur et trouver des réponses mais il vaut, généralement, mieux laisser la vérité où elle se cache. Il l'apprendra à ses dépens.

ceux que nous lorsque l'on sait qu'ils ont eu, entre autres, des titres comme Final Fantasy 3 ou Chrono Trigger. Dans tous les cas, les raisons ayant permis à FF7 de se hisser au panthéon du jeu vidéo sont-elles justifiées ? La voilà la question importante, surtout lorsque l'on a enfin pu goûter aux joies de certains titres, jusque-là encore inconnus, grâce aux traductions faites par des fans dans notre belle langue de Molière ou encore la sortie de rééditions avec localisation sur console portable ainsi que sur la dame grise elle-même. Dire que FF7 est mauvais serait tout simplement avoir de la merde dans les yeux, par contre, selon moi, il ne mérite clairement pas son statut d'icône. Ce titre reste bon, fatalement le jeu en lui-même ne va pas changer tout seul même 15 ans après! A l'époque FF7 m'avait subjugué par son univers, sa beauté, ses persos full 3D, son ambiance et ses protagonistes torturés, c'est que j'avais tout juste un peu plus d'une dizaine d'année. Le constat est bien différent de nos jours mais commençons par le début, l'histoire de cette odyssée. Vous incarnez donc Clad Strife, ancien membre du corps d'élite du Soldat de la ShinRa corporation, un mercenaire fraichement recruté au sein du groupe AVALANCHE luttant contre la ShinRa, une entreprise puisant toutes les ressources de cette planète et

Rufus remplacera son père dès que ce dernier ne sera plus en état de diriger l'entreprise. On perd rarement du temps chez les ordures. Les Turks font partie de la ShinRa, spécialisés dans les affaires pas vraiment claires. Les membres de ce groupe sont Tseng, Reno, Rude et Elena. Une belle brochette d'êtres abjects qui signeront leur perte lorsque la planète décidera de se protéger de leurs agissements. Parler d'Hojo ternirait encore plus le tableau.

Sephiroth, considéré par bon nombre comme LE méchant de tout l'univers de Final Fantasy et peut-être même de l'histoire du jeu vidéo en impose. Issu d'une expérience le rendant supérieur à tout être humain, il sombrera malheureusement dans la folie en recherchant sa véritable identité. Contrairement à Clad il arrive à tenir le cap même15 ans après.

ACTIVE TIME BATTLE, LIMITES ET MATERIAS

L'ATB est le fer de lance du système de combat de FF7. Vous disposez d'une jauge se remplissant automatiquement. Lorsque cette dernière est chargée vous pourrez attaquer. Cela semble simple mais les différents malus ou bonus que vous pourrez engranger rendront cela bien plus tactique que vous ne pouvez l'imaginer. Ajoutez à cela des limites qui ne sont autres que des coups spéciaux propres à chaque protagoniste. Ces dernières évolueront avec votre héros et laisseront place à d'agréables mises en scène. Les matérias, ces sphères cristallisés dans du Mako, recèlent les pouvoirs magiques, de soutiens, d'invocations, de bonus ainsi que de commandes. Elles devront être incrustées dans votre arme et armure. Vous devrez jongler entre les différents emplacements de libres sur celles-ci car il existe des slots doubles et simples. Les combinaisons des différentes matérias, pour peu de le comprendre, vous permettront de créer des attaques incroyablement violentes sans parler des possibilités d'upgrades ou de soutiens, ce système est complexe, passionnant et ne sera jamais égalé. Vous l'aurez compris, le système de combat de cet épisode de Final Fantasy offre d'énormes possibilités.

notamment du Mako. Quand on sait que ce dernier anime toutes formes de vie dans ce monde, on comprend pourquoi AVALANCHE est partie en guerre et cherche à protéger coûte que coûte cette pauvre terre. C'est ainsi que votre quête vous mènera à prendre la tête de ce groupe et vous obligera à vous plonger dans les méandres de l'esprit et le passé torturé de Clad. Le scénario est grandiose, prenant et à de nombreuses fois le parallèle avec notre façon de consommer ou vivre nous amènera à réfléchir si tout cela est juste.

Le problème de ce jeu, c'est que le temps ne l'a pas épargné. Il s'en sort mieux que beaucoup de titres péri-

L'avis de Prout "SÉRENDIPIEN"

Final Fantasy VII est le chef-d'œuvre qui résulte de caractéristiques largement reconnues dans la sphère vidéo-ludique. Ce RPG de légende dispose d'un casting percutant sans anicroche, de thèmes musicaux inoubliables et dantesques, d'un système de Materia addictif et d'un scénario bien ficelé. Profitant des nouvelles possibilités technologiques qui s'offraient à lui en son temps, FF7 eu la chance d'être le premier du genre à proposer de tels graphismes pour l'époque.

On se souvient tous de l'excitation qu'accompagnait chaque nouvelle cinématique ou de la claque rétinienne suivant toute invocation. Tenant d'une finition parfaite, FF7 ne pouvait qu'être le coup de cœur de millions de joueurs.

Vous aurez, à de nombreuses reprises des passages offrant de nouvelles possibilités de gameplay, histoire de rompre avec la monotonie dûe à certains moments du scénar'.

ode PS1 mais le côté mièvre de certaines scènes est devenu insupportable, notamment les phases avec Aeris, les Cetras, ce que l'on nous balance au Canyon Cosmos et je ne parle pas non plus des personnages aussi charismatiques qu'une chaise. Aeris (encore elle), Clad, Tseng en première ligne, détestable à souhait, heureusement que des persos comme Vincent, les Turks ou même Cid sont présents. Ce sera là le seul point noir majeur, malheureusement c'est celui qui rendra ce titre vraiment désagréable à de nombreuses reprises. Pour un soft érigé au rang de mythe c'est simplement inacceptable.

Final Fantasy sur 64, le coup de poignard de Squaresoft ? Pas vraiment. Ce jeu n'a jamais été prévu sur « l'Ultra 64 » de l'époque contrairement à ce que certains veulent croire. C'était juste une démo technique de Final Fantasy 6 mettant en scène Shadow, Lock et Terra afin de représenter ce que pourrait être l'avenir du RPG dans les années futures.

La ShinRa est une organisation basée à Midgar, elle a énormément d'influence et les membres de cette dernière n'hésiteront pas une seule seconde à utiliser la force pour arriver à leurs fins.

TECHNIQUE

Le côté SD avait son charme autrefois mais de nos jours il fera grincer de nombreuses dents. Les décors pré-calculés quant à eux sauvent l'aspect technique tant la magie de ces lieux opère encore. Notons toutefois que les phases de combat n'ont pas pris une ride et restent un régal pour les yeux.

AMBIANCE

La qualité artistique du titre est exceptionnelle mais pas que. Alors que certaines mises en scène sont incroyables et orchestrées de manière magistrale par Uematsu, d'autres frôleront les clichés indigestes de ces 15 dernières années. Précurseur d'une certaine médiocrité ? Peut-être.

JOUABILITE

De ce côté-là, rien à redire. Les commandes répondent impeccablement que ce soit à pied, à bord de véhicules, dos de Chocobos ou lors des mini-jeux. Les menus sont clairs et sans fioritures. C'est parfait pour ne pas rebuter les débuts des non-initiés à ce style de jeu.

J'AIME

- l'univers parfois cyberpunk
- l'ambiance sonore
- les Turks

J'AIME PAS

- Aeris
- les trop nombreux passages lourds du scénario

Mr H

FF7 est un grand jeu, ou plutôt était. Le plaisir de revoir les Turks et certains passages de l'aventure, comme le passé de Sephiroth, ou les secrets de Nibelheim, est bien présent mais les trop nombreuses longueurs auront raison des non fanboys du titre. FF 7 a beaucoup apporté et offert mais c'était fin '90, en refaisant le jeu de nos jours on ne peut être que déçu par rapport aux excellents souvenirs que l'on avait. Ne vous en faites pas, Shenmue dispose du même problème.

TEST

Support: Playstation
Développeur : Naughty Dog
Editeur : Sony
Joueurs : 1
Genre : CONTRE-FACON !
Sortie : 1996

CRASH BANDICOOT™

Créé au départ pour être la mascotte de Sony cette bestiole orange, un marsupial me dit-on dans l'oreillette, sans doute cousin du Diable de Tasmanie, réalise l'exploit de fédérer les amoureux des plateformes.

On est là à la fin du début de la PSX, la Playstation 1 pour les novices, et les jeux de plate-formes en 3D ne sont pas encore légions à l'époque. C'est dans ce contexte qu'arrive Crash Bandicoot, créé par un studio très jeune mais qui est encore présent aujourd'hui avec quelques blockbusters vidéoludiques à son actif : Jak & Daxter, Uncharted, c'est aussi Naughty Dog, excusez du peu. Une rapide cinématique vous résume rapidement pourquoi vous êtes là. Place au jeu ! Les graphismes sont propres, l'animation est précise et détaillée, pas de bugs de textures, courants en cette lointaine époque; tout transpire la maitrise des développeurs. Le level-design (l'art d'accorder les différents éléments du jeu) est franchement une réussite et permet de ne pas être perdu entre les polygones de jeu et de décors. Pour un titre en 3D ça reste important. Le jeu est une suite de tableaux à franchir avec des niveaux classiques en 2D (genre Mario Bros, copieur !!) et d'autres niveaux intercalés beaucoup plus innovants en vue à la 3ème personne. Vous ne voyez pas ce qui se passe derrière, en revanche vous voyez très bien devant vous même si l'anticipation

LES BOSS ET AUTRES FIGURES MALÉFIQUES

Les animaux changés par Cortex sont recrutés pour barrer la route à Crash. Des patterns assez simples , vous comprenez rapidement comment en venir à bout. Un bon point spécial bout. Un bon point spécial pour le docteur Nitrus et sa transformation fore sympathique (ah ces scientifiques !).

L'avis de Mr H

"ME GUSTA !"

Toujours aussi agréable et doté de graphismes qui tiennent encore la route. Cet opus était, et reste, pour moi le meilleur. Il n'y a pas de raisons particulières à cela, juste que le plaisir que j'ai pu avoir sur ce jeu ne s'est pas retrouvé dans ses suites. Crash ça a été un perso sympa, le genre de pote toujours fun avec des aventures rocambolesques et peu communes. Il suffit de repenser à ces niveaux traversés à dos de phacochère ! Ce soft est devenu culte, avec un gameplay efficace. Si ce dernier n'apporte finalement rien de nouveau, il faut le reconnaître, la magie opère quand même grâce à cet univers qui nous happe avec lui. Une réussite malgré des soucis de jouabilité qui pourront faire valser la manette au travers de la pièce. Vu le prix de ces dernières, de nos jours, c'est pas bien grave j'ai envie de dire !

L'avis de Gio

"CULTE !"

Qu'il est bien ce con de jeu! Techniquement propre et bien animé ; à l'ambiance bon enfant, comment ne pas tomber sous le charme du bébé de Naughty Dog? Amusant, pas prise de tête pour un sou, on y joue et rejoue avec plaisir, même si ce premier opus est largement dépassé par ses séquelles sur la première console de Sony. On lui pardonne vite ses niveaux linéaires à en crever (qui lui donne un aspect jeu «apéro»), ses sauts et collisions parfois imprécis, défauts rapidement oubliés grâce au fun omniprésent du titre, renforcé par une ambiance Looney Tunes appréciable et réussie. Inimitable et inégalé dans mon coeur. Et puis merde, qui savait ce qu'était un marsupial avant Crash Bandicoot?

Néo Cortex, secondé par Nitrus Brio, met au point le rayon Evolvo destiné à transformer les animaux en d'intelligentes machines de guerre et réserve la place de leader à Crash.

des sauts est assez périlleuse au début, gare au dernier pas dans le vide ! (quelques crises de nerfs sont à envisager au départ, j'en ai fait les frais...sniff !) A cela s'ajoute les niveaux originaux où vous voyez Crash de face qui sprinte vers vous. Déstabilisant au départ mais on s'y fait (enfin il paraît qu'on s'y fait). Comme d'hab' vous récupérez des trucs (des pommes ici) qui vous donnent une vie au bout de 100 récoltées. N'oublions pas le masque Aku-Aku, sorte d'armure qui prend les coups à la place de Crash. Ambiance tribale, vous êtes sur les îles Wumpa, qui nous rappellent les grandes heures de l'ami Donkey Kong (copieur !!). Les tambours et le Marimbula (Google est ton ami) balancent un maximum pour rythmer votre folle course à la recherche de cristaux (trouver toutes les caisses des niveaux) et de la jolie marsupiale que vous avez croisé chez l'affreux professeur fou Néo Cortex, celui qui vous a transformé avec son rayon Evolvo... je ne vous l'avais pas dit ? Maintenant vous savez.

Ça sera sur le dos d'un phacochère que vous vous verrez traverser certains des niveaux. Attention, la bestiole, malgré son doux pelage, est assez rude et féroce.

Vous serez aussi poursuit par la fameuse boule de pierre géante (copier Mario n'était pas suffisant on dirait). Ce qui vous posera problème, c'est surtout la gestion des sauts plutôt que le piège en question.

TECHNIQUE

Après plusieurs années laborieuses, un studio comprend enfin comment programmer la PS1. Fluide, rapide, coloré, le level design très important en plate-formes est réussi. Les niveaux en 3D sont propres et jouables, pas trop tôt !

AMBIANCE

Bienvenue dans la tribu ! Les bruitages et les animations de Crash sont cartoonesques à souhait. Très influencée par Taz' de chez Looney Tunes et le travail du studio Rare sur Donkey Kong (copieur !!). Jungle Boogie !

JOUABILITE

Mouais...capitale pour ce style, elle est réussie, (encore heureux) mais reste honteusement classique (un peu d'innovation que diable !) et j'ai toujours du mal avec cette fichue 3D.

J'AIME

- la maîtrise de la console fait plaisir

J'AIME PAS

- je n'ai jamais aimé cette bestiole ! (marsupial oui !)
- Les Loadings (vive les cartouches !)
- mal de tête avec la 3D

Osvald

Quinze ans qu'on se farcit ce gugusse ridicule et sa bande. Tout comme le jeu, la série a suivit le chemin du plombier (C-O-P-I-E-U-R !!) : Crash Team Racing, et les mises à jour oh l'idée originale...et le jeu de plateau et le jeu sur mobile et la séquelle et... stop la bestiole (marsupial, Vi !) je n'en peux plus !

RPGAMERS
...LA PASSION DU RPG
HTTP://WWW.RPGAMERS.FR
...DEPUIS 1996

TEST

Support: Playstation
Développeur : Psygnosis
Editeur : Psygnosis
Joueurs : 1
Genre : Plateforme
Sortie : 1996

The Adventures Of Lomax

Bienvenue dans le monde des Lemmings, petits êtres mignons qu'on a plaisir à sauver ou à laisser mourir. Après avoir adapté le concept original en 3D avec le succès que l'on connaît (ou pas, justement), Psygnosis a ressorti la licence de ses cartons, ainsi qu'un Lemming, du nom de Lomax justement, pour créer un jeu de plates-formes. A une époque où tous les studios cédaient aux sirènes de la 3D, Lomax est clairement à contre courant. Faire un jeu de plates-formes tout en 2D c'était osé, mais quel régal! L'ambiance sonore et les bruitages sont bien trouvés, visuellement c'est juste superbe, les décors sont travaillés, riches et diversifiés. Il y a même parfois plusieurs plans que Lomax devra emprunter, on dirige alors le personnage en arrière plan, donnant ainsi vie à ce qui n'avait été jusque là qu'un décor inerte et inaccessible. Mais nous tenons également là le seul défaut du jeu. Une fois Lomax au second plan, certains sauts peuvent s'avérer difficiles à réussir. Rien de grave mais ça méritait d'être relevé. Le reste du gameplay est impeccable, les pouvoirs qu'obtient Lomax au fil du jeu sont diversifiés et relativement bien pensés. Plus malin que ses confrères,

Lemmings, c'est une dizaine de titres différents depuis 1991, à mi-chemin entre le god game et le puzzle game. Si le succès fut incontestable à la sortie du premier épisode, plus le temps passe et moins les nouveaux opus font parler d'eux, faute de renouveau et à cause de choix douteux (Lemmings 3D).

Difficile de bouder son plaisir. De la belle 2D comme on l'aime, mais trop rare sur PS1.

nous dirigeons le chevalier Lemming (oui, il y a des chevaliers chez les touffes vertes) parti délivrer ses congénères ensorcelés par le vil Evil Ed. Et pour montrer qu'il ne rigole pas, il les a transformés en méchants! Ainsi, chaque ennemi que l'on bat devient un Lemming que l'on a donc sauvé. Système assez original qui pousse à ne laisser passer aucun ennemi.

Difficile de trouver quelque chose à redire, même les temps de chargements sont acceptables. Niveau durée de vie, il m'avait tenu en haleine pas loin d'une dizaine d'heures. En prenant son temps bien-sûr! A noter que la difficulté n'est pas trop élevée, mais on ne nous prend pas non plus pour des assistés comme dans certaines productions récentes. Lomax, c'est un peu le chant du cygne des jeux de plate-forme.

Knuckles : Il est le gardien de la master emerald et d'angel Island. Figure emblématique apparue dans Sonic 3, Il sera jouable à partir de cet opus.

TECHNIQUE

Sans faute, une 2D super bien maitrisée, un univers riche, des animations réussies, de très beaux décors renforcés par la présence de 2 voir 3 arrières plans.

AMBIANCE

Même si l'on connaissait déjà les Lemmings, leur univers était plus méconnu. Ca a certainement contribué à donner une certaine liberté aux développeurs, nous offrant ainsi un périple enchanteur.

JOUABILITE

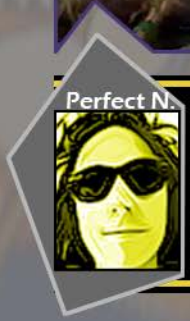
Presque parfaite, comme on l'a vu, les sauts lorsque l'on contrôle Lomax au second plan peuvent être un peu plus difficile. Pas de quoi entâcher le tableau, surtout que tout est assez instinctif.

J'AIME

- de la (très) belle 2D
- l'univers coloré
- le gameplay soigné

J'AIME PAS

- pas de suite
- pas de suite
- pas de suite (déjà dit je crois)



Pour conclure, un jeu de plates-formes comme on en a vu trop peu sur 32 bits. De tradition 16 bits, il tire pleinement parti des possibilités offertes par la Playstation. Une réussite sur toute la ligne, une vraie bouffée d'air frais au milieu des productions de l'époque qui misaient à fond sur la 3D. On en redemande, au point de se prendre à rêver d'une suite!

TEST

Support: Saturn
Développeur : SonicTeam
Editeur : Sega
Joueurs : 1/2
Genre : Aventure
Sortie : 1996

NiGHTS™ into dreams...

Fer de lance d'une console qui peine à s'imposer en occident, Nights, into dreams... est un jeu qui va devenir le mètre étalon de la Saturn. Original, beau et prenant, le titre ovni élaboré par la célèbre Sonic Team va venir bouleverser un bon nombre de concepts du monde vidéo-ludique. Mais venons-en aux faits, et parlons un peu du jeu pour ceux qui ne connaîtraient pas ce titre ô combien onirique. Nights vous propose de prendre en main les rêves de deux bambins, Elliot et Claris, afin de les aider à vaincre leurs peurs et cauchemars. Vous vous retrouvez donc plongés dans leurs rêves afin de chasser les horribles bêtes de cauchemars envoyées par le diabolique Wizeman. Pour ce faire, vous aurez besoin de l'aide de Nights, héros directement issu du monde des rêves. Mais comment faire pour vaincre ces horribles cauchemars, me direz-vous ? Eh bien, c'est très simple. On vous proposera de fusionner avec Nights afin d'obtenir ses différents pouvoirs qui vous permettront de vous déplacer en volant, mais aussi de vaincre les ennemis présents. Afin de vous donner force et courage ainsi qu'accessoirement du temps pour finir le niveau, vous devrez récolter des sphères bleues. Chaque parcours au sein d'un niveau vous demandera d'en ramasser vingt. Les niveaux (il y en a sept), sont divisés en quatre parcours bien distincts. Vous aurez un temps défini pour terminer chaque parcours et serez noté en fonction du temps écoulé et du score effectué. Une fois le tableau fini, vous

Christmas Nights into Dreams

Edition spéciale de Nights, ce jeu reprend les mêmes mécanismes que son grand Frère. Vous aurez la possibilité une fois de plus d'incarner Nights dans de nouveau niveaux décorés aux allures de Noël. Mais le titre aura également un rôle bien différent. En effet, vous aurez, intégré dans le jeu, un calendrier de l'avent virtuel où chaque jour une surprise se débloquera. Le jeu suivra donc l'horloge interne de la console pour se repérer. Challenges, bonus, images de nombreux cadeaux vous attendent, vous aurez même le droit de voir apparaître la mascotte bleue de chez Sega.

Vendue en bundle avec le jeu, cette manette révolutionnaire pour l'époque permettait d'enrichir l'expérience de jeu. Fini les croix directionnelles pour se déplacer en 3D, le stick analogique va devenir une référence du gameplay moderne.

L'avis d'Elpianistero

"DIVIN !"

Indispensable pour tout gamer curieux qui se respecte. L'expérience proposée est vraiment unique. Après, tout le monde risque de ne pas accrocher au gameplay ou à l'ambiance. Pour ma part, j'adore l'ambiance et le côté scoring. Ce qui est sûr en tout cas, c'est que le titre de la Sonic Team possède de grandes qualités vidéoludiques et qu'il a su apporter un certain vent de fraîcheur.

affronterez un boss, à détruire, également en un temps imparti. À vous de trouver la solution pour vous en débarrasser rapidement. Bien qu'un peu simpliste, la jouabilité est très bonne. C'est un réel plaisir de diriger Nights dans toutes les directions afin d'effectuer loopings et combos. La maîtrise parfaite du personnage demandera cependant une certaine dextérité. À savoir, le jeu était vendu avec un pad analogique, chose encore rare pour l'époque, apportant une expérience de jeu nouvelle collant bien à l'aspect 3D du titre. Mais revenons au jeu, voulez-vous. Une fois dans la peau de notre héros onirique, vous devrez donc voler à travers des parcours en 3D, où vous aurez la possibilité de virevolter un peu où bon vous semble. Vous ne disposez cependant que d'une liberté relativement limitée. En effet, bien que tout en 3D, les parcours sont cloisonnés, vous obligeant à suivre un chemin

tout tracé, ne donnant finalement que peu de liberté de mouvements. Mais l'intérêt des parcours se situe autre part. Vous aurez en effet la possibilité de passer à travers de nombreux anneaux situés sur les tracés. Ces derniers vous octroieront points et temps supplémentaires, vous permettant de réaliser certains combos qui boosteront littéralement votre note finale. Car voilà bien là tout l'intérêt de ce titre, la course aux points. En effet, au-delà de l'ambiance particulière du jeu et de son aventure, vous aurez aussi la tâche d'accomplir les meilleurs scores possibles. Dès lors, commence une véritable course aux combos et à la connaissance parfaite des terrains, ce qui aura pour effet de considérablement augmenter la durée de vie initiale du jeu qui se veut assez courte. Côté graphisme, c'est vraiment du tout bon. La réalisation, est de toute beauté. Les décors sont variés et assez décalés, collant parfaitement à l'ambiance. On sent que la Sonic Team a mis le paquet en exploitant à fond la console. Le résultat est un véritable plaisir pour la rétine. Aujourd'hui cela ne semble plus aussi beau, mais pour l'époque, c'était une sacrée réussite. Notons enfin qu'il existe un mode deux joueurs vous permettant d'affronter un ami à vous à travers un écran splitté. Il s'agit de simples combats volants où vous devrez mettre l'autre K.O. Ce mode de jeu très limité n'offre malheureusement que peu d'intérêt. Dommage, le jeu initial offre bien davantage.

Tout au long de l'aventure vous affronterez de nombreux boss comme celui-ci. A vous de trouver la bonne technique afin de la vaincre dans le temps imparti.

Enkidou

Beau, prenant et unique, Nights est un véritable ovni au sein du monde vidéoludique. Malgré toutes ses qualités, le titre pourra en rebuter certains par son aspect scoring et son ambiance relativement infantile. Il n'en reste pas moins un jeu de qualité que je ne peux que vous conseiller.

TECHNIQUE

Une véritable réussite aussi bien au niveau graphique que de la jouabilité. La Sonic Team à voulu exploiter a fond la console et cela se resssent. On se retrouve donc avoir un produit à la pointe de la technique pour l'époque.

AMBIANCE

Unique. L'ambiance globale dégagée par le jeu ne se retrouve nulle part ailleurs. On à vraiment l'impression de se retrouver dans le monde des rêves. Le truc c'est qu'il faut aimer, sinon vous risquez de ne pas être réceptif à ce titre.

JOUABILITE

De bonne qualité, elle reste cependant assez minimaliste, les actions de Nights sont peu nombreuses. Sa maitrise parfaite vous demandera tout de même un peu de patience, la faute à une 3d encore perfectible pour l'époque.

J'AIME

- les graphismes
- la musique
- le scoring

J'AIME PAS

- Le scénario un peu simple
- le mode deux joueurs

5/7 RetroGeek

MO5.COM
Préserver, Explorer, Rejouer

TEST

Support: Dreamcast
Développeur : AM1
Editeur : Sega
Joueurs : 1/2+multi
Genre : Post-apocalyptique
Sortie : 2000

ZOMBIE REVENGE

A une époque où le beat'em all était supplanté par le beat'em UP il est surprenant de voir apparaître un tel jeu sur une console presque en fin de vie. Reprenant le même moteur de jeu que Dynamite Cop et donc quasiment le même principe voilà Zombie Revenge (Resident Evil était passé par là) qui vous vous en doutez n'est pas un flipper ! L'introduction succincte vous donne rapidement le ton : les militaires ont fait les andouilles avec des produits bizarres dans une ville américaine (ça, c'est jamais en Poitou-Charentes que ça arrivent ces trucs-là !) et maintenant toute la population est transformée en mort-vivants. Pour « nettoyer » le problème on envoie 3 agents, le bellâtre Stick Breitling (comme les montres oui oui !), Linda la touche féminine dans ce monde de brutes et, mon préféré, le brun torse-nu Rikiya (le jap' de service), coiffure afro, lunette 70's... Alors vous vous dites sans doute « Chouette 3 persos, 3 manières de se battre », malheureusement non les 3 se ressemblent énormément et franchement à part le sprite je ne vois pas ce qui change... Vous allez traverser les niveaux en fracassant du zombie genre 13 à la douzaine. On peut dire que les développeurs n'ont pas lésiné sur le nombre, c'est même l'overdose ; on va mettre ça sur le compte du style du jeu ; c'est vrai qu'un

3 modes de jeu sont disponibles.
Le "Normal Mode" qui n'est autre que le beat'em All identique à l'arcade. Le "Boss Mode" où vous affrontez tous les boss à la suite, souvent présent chez SEGA. Pour finir le "Fight mode" : un petit jeu genre Beat'em Up (faut bien suivre la mode des années 2000).

A vous le plaisir de nettoyer les rues de ces déchets rampants, geignards, verdâtres et mal-odorants !

BTA sans excès on va vite se faire ch...s'ennuyer ! Vous récupérez donc les bonus des ennemis et avancez jusqu'au boss. Classique je vous dis. Maintenant parlons un peu des choses qui fâchent : la jouabilité. Il y a comme souvent à l'époque de gros souci de camera qui se place un peu dans des endroits pas possibles. Pas gênant en soi mais ça tourne et ça aide pas pour les différents enchainements pas très simples à exécuter de surcroit ! Petit point noir pour moi que certains peuvent qualifier de détail c'est la musique du 1er niveau, si on peut appeler cette boucle infernale de la musique ! Poinpoinpoiiiiiiiin Poinpoiiiiiiiin. Elle hante dorénavant mes nuits d'insomnie ! En revanche, bon poiiiint (désolé !) pour les digit' vocales plutôt réussies même si les doubleurs anglais surjouent à mort comme si c'était le rôle de leur vie. Contraste amusant avec la non-expression maladive des persos. Un jeu très classique en fin de compte.

Zombie Revenge n'est pas un mauvais jeu mais sans idée novatrice il ne sort pas de la masse du genre. Vous avez droit à quelques astuces de triche qui vont vous faire marrer sur le coup mais pas assez pour prolonger la durée de vie limitée.

TECHNIQUE

Dans les standards de l'époque. La DC fait bien son travail, rien de plus, rien de moins. Jolies textures et chouette fluidité de jeu mais il est vrai que cette console a souvent brillé par sa rapidité à ce niveau.

AMBIANCE

Les bruitages sont honnêtes et efficaces, dans le style qui convient : écoeurants et stressants à souhait. On aurait aimé un effort sur les musiques ; surtout celle du 1er niveau nom de Diou !

JOUABILITE

Le point faible ; pas cool pour un jeu d'action me direz-vous. On ressent tout au long du jeu un flottement désagréable entre ce qu'on veut que le héros fasse et ce qu'il fait en réalité. Les enchainements demandent une bonne dextérité digitale.

J'AIME

- blaster des zombies

J'AIME PAS

- la musique du 1er niveau
- Ile manque de surprises

4/7 RETROGEEK

TEST

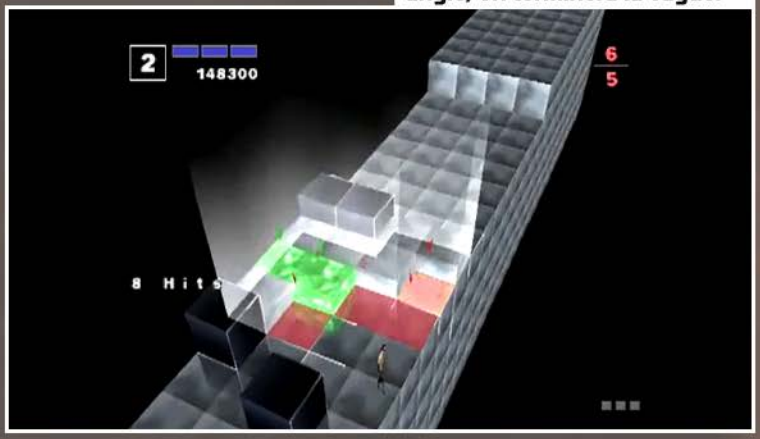
Support: Playstation
Développeur : Sony
Editeur : Sony
Joueurs : 1/2
Genre : Puzzle game
Sortie : 1999

KURUSHI FINAL

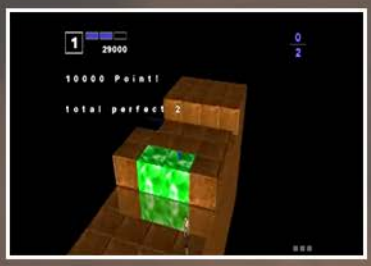
Le but du jeu est simple, on dirige un personnage qui se trouve sur une grille. Devant lui, un nombre défini de blocs avancent à intervalles réguliers, et il s'agit de faire disparaître tous ces blocs. Pour se faire, on marque une case et lorsque le cube que l'on veut supprimer arrive sur cette case, on le fait disparaître d'une simple pression de la touche X. Ca paraît simple, mais c'est sans compter sur le fait qu'on ne peut marquer qu'une case à la fois, qu'il y a des blocs pénalisants (les noirs), que l'on risque de se faire écraser par les blocs et qu'il y a des blocs spéciaux, verts, qui une fois supprimés, laissent à leur emplacement la case marquée de vert. On peut alors supprimer tous les blocs autour de cette case en pressant la touche Triangle. Mais attention, si plusieurs cases vertes sont présentes, elles s'activent toutes en même temps! De plus, la largeur de la grille varie, allant de 4 blocs au début à plus de 8 blocs. Outre le défi qui consiste à réussir à supprimer tous les blocs, le jeu encourage à trouver la façon la plus rapide d'éliminer les cubes via un système de scoring. X points par cube, par cube bonus et X points pour les combos. Mais ça ne s'arrête pas là. Au début de chaque vague, un nombre en haut à droite nous indique le nombre de "mouvements" pour un "parfait". On parle d'un "mouvement" quand les

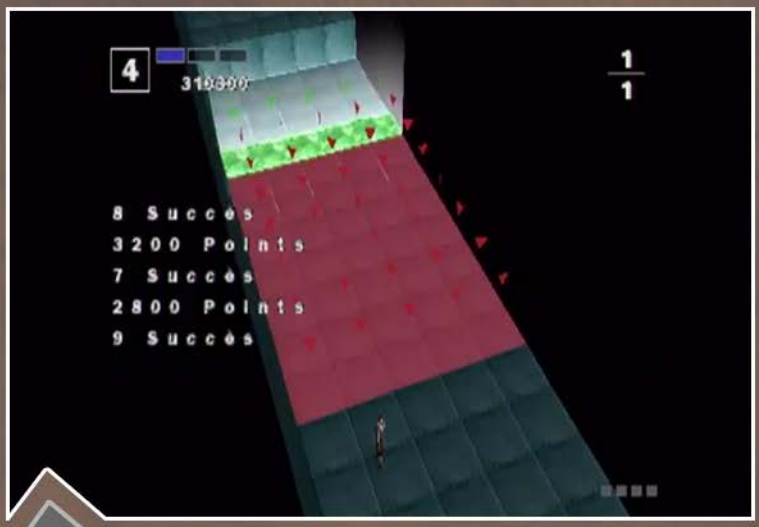
En plus du risque de se faire écraser, si l'on prend trop de temps à supprimer les blocs, on se retrouve bien vite acculé au bord de la grille où une chute, synonyme de game over, nous attend (on peut aussi choisir de se faire écraser). Kurushi Final est sans pitié avec les faibles! Le moindre doute peut s'avérer fatal!

On vient de faire disparaître le cube vert à droite, on s'apprête à éliminer le second. Dans deux mouvements, en pressant triangle, on terminera la vague.



cubes ont progressé d'une d'une ligne sur la grille. Le décompte du nombre de mouvements se lançant à partir du premier cube que l'on fait disparaître. Pour ce qui est des modes de jeu, ils sont au nombre de 4 : "100 attaques" nous invite à réussir 100 casse-têtes, dans l'ordre que l'on veut, avec autant d'essais que l'on veut. La difficulté allant bien sûr crescendo. "Kurushi Final " : le mode principal où l'on enchaîne les vagues de cube en tentant de faire le meilleur score possible. Nos réflexes sont mis à rude épreuve pour essayer de trouver comment faire un "parfait" à chaque vague et encaisser ainsi un max de points. "Survie" : comme son nom l'indique, avec en prime un mode 2 joueurs, le but étant de survivre plus que l'autre. "Créer" : c'est l'éditeur de niveau. On peut évidemment sauvegarder nos chef-d'oeuvres sur une carte mémoire. Un titre complet et le mode créateur est un vrai boost, surtout si l'on connaît un autre fan du soft!





Perfect N.

Suite de Kurushi, rien de réellement nouveau à l'horizon, mais du coup, on a droit à quelque chose de bien rôdé. Attention, c'est un puzzle game plutôt austère, réservé aux amateurs du genre ; il n'est pas dit que vous trouviez facilement un compagnon de jeu pour le mode Survie, préparez-vous à y jouer seul.

TECHNIQUE

C'est sûr, il n'y a pas de quoi s'extasier. Mais ce n'est pas ce qu'on demande. Le jeu est fluide, on voit clairement que l'on fait. C'est bien tout ce qui compte, non ? C'était aussi la moindre des choses avec un fond noir pour décor...

AMBIANCE

En extrapolant, on pourrait se croire dans le film Cube, seul au milieu de ces invraisemblables casse-têtes. Bon sinon les plus pragmatiques diront simplement qu'il n'y a pas d'ambiance et qu'on s'en fout.

JOUABILITE

Légèrement déroutante au début, tout devient très simple très rapidement. On pestera tout de même contre une tendance quelque peu persistante à se faire écraser par les blocs quand on est près d'eux.

J'AIME

- un puzzle game efficace
- l'éditeur de niveau
- le concept

J'AIME PAS

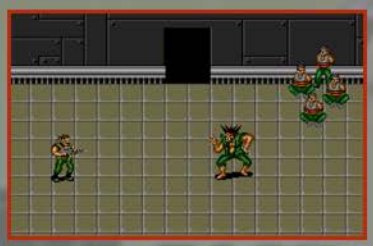
- l'aspect un peu austère
- me faire écraser !!

5/7 RETROGEEK

TEST

Support: PC-Engine
Développeur : Data East
Editeur : Data East
Joueurs : 1/2
Genre : WAR ZONE
Sortie : 1989

La période dorée des années 80-90 donne lieu à la sortie de quelques monuments cinématographiques. Les héros que sont Stallone, Schwarzy ou Dolph Lundgren partent régulièrement en guerre seuls contre des armées entières, le tout baignant dans un patriotisme américain qui nous paraît bien mièvre de nos jours. C'est donc assez naturellement que le jeu vidéo s'est très vite inspiré de ces moments de bravoure. Avec des aînés comme Commando ou Ikari Warriors, Bloody Wolf sort en arcade en 1988 avec une certaine pression sur les épaules. En 1989 sort la conversion de ce hit sur la PC Engine, et étrangement, ce sera la seule adaptation sur console ou micro. N'ayant eu que peu ou pas de presse en France, le joueur est-il encore passé à côté d'une pépite ? Dans ce run'n gun à scrolling horizontal ou vertical selon le niveau, le joueur pourra donc, selon l'action, tirer, sauter, lancer des grenades, grimper, conduire une moto...Tout au long des huit longs niveaux (contre sept dans la version arcade), l'action est ininterrompue. Si la version arcade est jouable à deux, le jeu ne propose ici qu'un jeu en solo. Disposant à la base de trois barres de vie, le commando pourra glaner d'autres barres en cherchant notamment des coffres fermés à clé, clés données par des otages bien contents d'avoir été délivrés. Le joueur devra explorer des bâtiments, certaines portes étant même cachées comme celle se trouvant derrière le camion du premier niveau. Les nuées d'ennemis s'enchaînent non stop. Qu'ils soient planqués derrière des tonneaux de carburant qu'il suffira de faire exploser, perchés sur des camions ou attendant derrière les barbelés, les vilains de service donneront du fil (barbelé) à retordre. En bon run'n gun qu'il est, Bloody Wolf demandera un apprentissage des séquences de déferlement des ennemis sous peine de voir s'enchaîner les continues qui repousseront inexorablement le joueur en début de niveau ou à certains passages clé du stage. Les boss sont justement loin d'être une formalité et, à l'image de ce que sera un Metal Slug quelques années plus tard, nécessitent



quelques années plus tard, nécessitent une concentration et une adresse de tous les moments. Hélico, sous-marin, sniper sont autant d'ennemis de fin de niveau qu'il faudra affronter valeureusement. Le joueur enfile donc valeureusement les niveaux et, comme dans tout bon film d'action des nineties qui se respecte, assiste à des moments de bravoures d'une grande intensité. Après quatre niveaux, que le joueur ait choisi Eagle ou Snake, il est encerclé par l'armée ennemie après avoir permis au président de sauver sa peau. L'autre Rambo-like prend alors le relais et le carnage continue jusqu'au dernier stage, moment de retrouvaille avec notre premier héros prisonnier. S'en suivent des scènes seulement possible dans les meilleurs séries-B hollywoodiennes. La PC-Engine impressionne avec ce jeu, tant la conversion est bluffante. Si la palette de couleurs est malheureusement aussi terne que l'originale, les sprites sont aussi grands et nombreux, l'animation plaisante, et la console montre ainsi qu'elle en a dans le ventre puisqu'elle délivre un « arcade perfect » seulement un an après la sortie sur borne.

Eagle et Snake sont donc deux commandos armés du M-16 règlementaire et d'une flopée de grenades, chargés de délivrer de nombreux otages, et notamment le président des Etats Unis d'Amérique.

THUNDER ZONE

Usebu

Bloody Wolf est donc un must have pour qui aime le genre. La petite NEC démontre toutes ses qualités avec cette superbe conversion du jeu d'arcade de Data East.

TECHNIQUE

Seuls quelques ralentissements bien compréhensibles et aidant presque le joueur sont présents lorsque les ennemis sont trop nombreux à l'écran.

AMBIANCE

Au niveau sonore, c'est également une réussite et tant les bruitages que la musique sont bien adaptés et immergent toujours plus le joueur dans son combat.

JOUABILITE

La jouabilité, simple mais pas simpliste, permet de rentrer tout de suite dans l'action. Le plaisir de jeu est immédiat et donnera sans nul doute envie au joueur d'améliorer sans cesse sa performance.

J'AIME

- la testostérone qui dégouline !
- la conversion de qualité
- le plaisir de jeu

J'AIME PAS

- pas de jeu à deux

5/7 RETROGEEK

Street Fighter: the Movie ! Bam ! Flash kick dans la gueule! Pardon je disgresse. A l'annonce de ce titre, il me reviendra toujours le même souvenir : « Pourquoi y'a pas de Hadōken ? »

Et ouais ! Souvenir de gosse frustré à la sortie du ciné' de quartier, ce sentiment d'avoir été dupé et de voir, ou plutôt de ne pas voir ce qui me faisait aimer Street sur ma SNES était la pire des injustices. Il en faut peu, en effet, lorsque l'on a 10 ans. De nos jours, le constat est nettement plus accablant lorsque l'on regarde ce film. Surtout en ayant en tête que ce dernier est issu d'une saga aussi prestigieuse que celle-ci. Le long métrage est bancal et donne cette impression que les mecs n'en avaient strictement rien à foutre de la licence. Rien que dans le choix des acteurs déjà ! Dans l'esprit de Steven E. de Souza ce sera le plus Américain des Belges qui prendra le rôle du Colonel Guile tandis que ce chèr Gomez Add... Pardon Raúl Juliá incarnera le Boss de fin du jeu de Capcom. Si l'un dispose du physique pour son personnage, l'autre clairement pas. Passons, car ce n'est pas ça le pire. Le pitch du film reste typique pour l'époque, à croire que notre pote Steven a besoin de co-écrire son scénario tout en le tirant d'un bouquin (qui parle du 1er Die Hard ?), à savoir : les gentils dans un coin, les bad men dans l'autre et ça se castagne au nom de la liberté, des vengeances persos, pour l'appât du gain ou encore pour des délires de mégalomanie ! Je vous parlais du pire, j'y arrive, enfin Blanka arrive et là ça fait mal mais j'y reviendrais plus tard. On va donc tailler le bout de gras en évoquant les autres persos du jeu

Cette chère Killy Minogue, se fera un plaisir d'enfiler les bottes de Cammy ! Une Australienne pour incarner une Anglaise ! Ce n'est qu'un détail mais après ce que l'on a pu voir dans ce film, nous ne sommes plus à ça prêt ! Qui va en vouloir au réceptacle à foutre du colonel Jean-Claude Van Damme ?

Ryu (Byron Mann) et Ken (Damian Chapa), deux tocards sapés comme des nazes au pays des méchants.

TIENS ! On a le même uniforme !

Street Fighter : The Movie, le film maudit. Surtout pour l'ami Juliá ! En effet, en plus de devoir lutter contre Guile, Raul Julia combattait la maladie. Se sera également avant la fin du tournage, que celui-ci succombera à cette dernière. "Raul, vaya con Dios."

jeu pour le moment. Round 1, Fight ! Ryu et Ken ne sont que des délinquants et trafiquants d'armes factices, Honda vient de Hawaï, Deejay est informaticien, Sagat est gaulé comme mon petit frère, Bison l'est encore moins, T-Hawk n'en parlons pas, Balrog est un boxeur repenti et est un putain de perchiste perchiste ! WHAT !!! Oui, le killer des rings s'occupe du son chez les gentils. De plus, il fait équipe avec son pote sumo Hawaien, qui lui s'occupe de la caméra. Navrant ! Il est temps de parler de Jimmy enfin Charlie pour le film, même si à Hollywood on peut se permettre de fusionner deux personnages pour un scénar' personne ne fût dupe. Blanka, c'est Jimmy, gamin über sauvage qui se retrouve paumé en Amazonie suite au crash d'un avion et Charlie c'est Nash, le pote de Guile qui se fait méchamment dessouder par Bison à la fin du Street Alpha. Maintenant que tout est clair pour vous, sachez que dans ce film, Blanka c'est une expérience made-in Shadaloo afin de créer le guerrier parfait et impitoyable pour ensuite en faire une armée pour dominer le monde. Le rapport avec Nash ? Manque de bol, c'est lui le cobaye ! Noté que sa transformation fait partie de la trame scénaristique et nous permettra de faire connaissance avec le « Doctor » Dhalsim ! Malgré ce foutage de gueule, il faut bien le reconnaitre, Street Fighter reste une production des années '90 pas trop indigeste. L'ami Steven signe donc un film tout de même correct qui castagne dur avec des cascades, des explosions et des répliques cultes. Le long métrage se laisse allègrement regarder pour peu que l'on laisse son cerveau à l'entrée ou que l'on zappe la licence Capcom. Oui, ce film est une honte au jeu de baston mais avec le recul nécessaire, il est fort possible de sourire aux nombreux clins d'œil disséminés ici et là.

"OUAIS BAH elle s'appelle revient! Et toi, tu vas pointer au chômage !"

LARA CROFT : TR's Top Models

Le prochain Tomb Raider pointe le bout de son nez et commence à faire parler de lui en évoquant la tentative de viol sur Lara, enfin son "calvaire charnel" selon l'équipe de Joystick! Avec ce genre de propos on peut se demander si ils ne sont pas un peu à la masse à leur rédaction, enfin bon. Sombra décide donc de vous proposer un petit peu plus de légèreté en vous présentant le top 7 des différentes incarnations de la belle Lara.

Nell McAndrew est apparue pour le 3eme opus de la série et, manque de bol, étant d'un caractère borderline, ses péripéties olé olé lui ont valu le droit de se faire dégager...

Lucy Clarkson est devenue la 4eme Lara à seulement 17 ans. Jeune et jolie (Haha), Lucy a gardé les guns de Miss Croft durant deux longues années suite à la sortie de Tomb Raider 5.

Lara Weller est arrivée pour Tomb Raider : La Révélation Finale. Âgée de 24 ans et mannequin comme la plupart des égéries, elle ne restera néanmoins pas dans les mémoires...

Rhona Mitra est certainement celle qui a eu le plus de succès en enfilant le top de la jolie Lara. Par contre la douce avait la langue trop pendue, ce qui lui vallu le game over.

Alison Carroll est actuellement la dernière à avoir incarné Lara. Alison dispose du physique et du tempérament de cette dernière tout en étant une athlète confirmée. Un sacré bout de femme !

Ellen Rocche a joué le rôle de Lara pour la version Brésilienne de TR. Son physique ne colle pas forcément aux traits de notre héroïne, celle-ci dispose d'un charme certain qui ne nous laisse pas indifférents. VIP l'a aussi élue comme la plus belle femme du monde.

Karima Adebibe avait été choisie pour incarner le nouvel aspect de Lara avec TR : Legend. Sophistiquée et disposant d'un sourire incroyable, Karima n'hésitera pas une seule seconde à rentrer pleinement dans le rôle de Lara en prenant entre autres des cours de combat. L'incarnation parfaite de notre héroïne.

Rhona Mitra

Jill De Jong

Alison Carroll

Miss Cook fût la 1ere Lara Croft. Un shoot photo, un E3 et elle sera vite oubliée pour la piquante Rhona Mitra. N'est pas Lara qui veut !

Natalie Cook

Quel que soit le milieu il existera toujours des passionnés qui produiront des choses magiques. C'est le cas de Tif, aussi ravissante que déterminée dans le rôle de Lara. Square sait qu'il n'a plus besoin de chercher plus loin sa prochaine égérie. Nous l'avons notre vrai Lara Française qui nous fera oublier les essais de V. Demouy.

"C'est vrai que ce nouveau Tomb Raider a l'air assez différent. Mais ce retour aux sources va probablement apporter plus de profondeur a l'icône " Lara Croft". Elle sera plus fragile, moins habile et donc, à l'inverse de "ancienne Lara, beaucoup plus humaine.

Je pense que toutes les personnes au fort caractère sont un jour passé par des phases de doutes, de luttes... Il est donc logique que Lara " jeune" vive ce genre d'expérience.

Je pense que ce qui pousse les cosplayeuses qui se retrouvent dans la Lara " icône" à incarner cette nouvelle Lara, c'est justement dû au fait qu'elle reconnaissent surement leur propre parcours.

C'est ma vision des choses en tout cas."

Tif.

Comme on est sympa, on vous offre une interview de Toby Gard. Pour ceux qui l'ignoreraient, c'est, entre autre, le créateur de dame Croft...

RGM : Toby, qui êtes-vous ?

TG : Je suis Toby Gard, écrivain, designer et artiste. En 1996, j'ai conçu le tout premier Tomb Raider. Actuellement, j'écris un webcomic résolument et fantastiquement rafraichissant que vous pouvez consulter sur www.otherworldcomic.com. Allez jeter un coup d'œil !

RGM : Le jeu vidéo est-il un art comme un autre où vous pouvez vous exprimer ou vous l'aimez plus que la bande dessinée par exemple ?

TG : Je suis un peu maniaque du contrôle. En tant que tel, le développement sur consoles de jeux est devenu trop lourd et implique trop de gens à mon goût. Il semble être devenu impossible de garder une vision pure sur des projets de grande envergure. Or, j'ai besoin d'évoluer au sein d'un milieu où je n'ai pas à faire des compromis (sauf par mon propre manque de talent ou de compétences.)

RGM : Comment êtes-vous entré chez Core Design ?

TG : Je me suis proposé à trois studios de jeux quand j'avais 20 ans. Core était mon choix numéro un car je suis un grand fan de leur travail. J'ai eu la chance de profiter du travail d'animation personnel que j'avais fait au fil des ans.

RGM : Comment avez-vous eu l'idée de Lara Croft? Quelles sont vos références? Pourquoi une héroïne?

TG : Aeon Flux et Tank Girl étaient des références directes pour moi. Mais le design des personnages était un processus très organique à expérimenter avec des styles différents et des costumes.

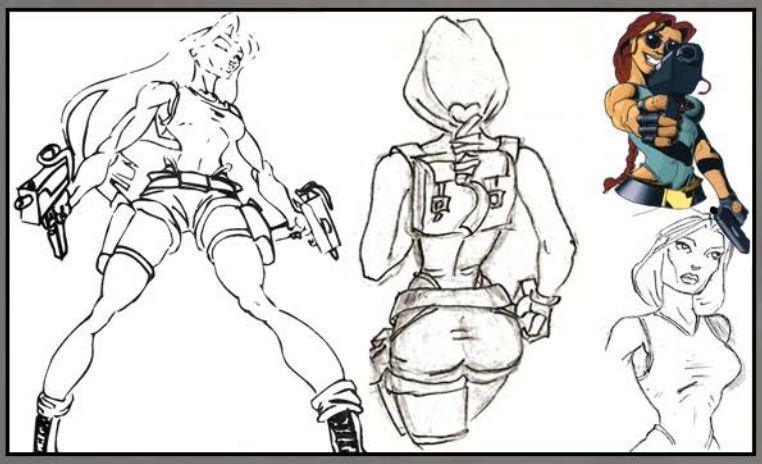
La personnalité de Lara était plus fondée sur Indiana Jones que Cendrillon. Son parcours était réactionnaire. A cette époque, le bon sens voulait que tous les personnages principaux soient

Ce sera en 2006 que la belle Lara se verra décerner une étoile lors du Walk of Game. De quoi prouver que l'héroïne du jeu Tomb Raider est incontournable !

américains, musclés aux cheveux blonds et vous deviez vous soumettre à ce genre de stéréotype si vous vouliez que votre jeu se vende. J'ai trouvé que c'était un non-sens.

RGM : Quelle version a été réalisée en premier? Avez-vous connu des problèmes de mise en œuvre sur certaines versions?

TG : La version Saturn a été terminée en premier à cause d'un point de contrat d'exclusivité que Core avait avec Sega. Malheureuse-



ment, cela signifiait que la version Saturn eut quelques bugs majeurs assez lourds, y compris celui qui empêchait certaines personnes de progresser dans Saint François Folly.

RGM : Pourquoi avez-vous quitté Core Design ?

TG : J'étais malheureux à la commercialisation des Tomb Raider. Même si je n'ai pas de problème avec la sexualité, je n'ai pas aimé que Lara soit dépeinte comme une poule.

RGM : Y a-t-il des choses que vous vouliez inclure, mais auxquelles vous avez dû renoncer?

TG : Nous voulions faire certaines parties à l'extérieur, mais à part la vallée du T Rex, le moteur n'était tout simplement pas capable de faire des espaces extérieurs convaincants. Nous avons eu une maquette qui a fonctionné très bien sur PC mais les consoles ne pouvaient pas la faire tourner.

RGM : Pourquoi un Français dans le rôle du méchant? Une référence de plus à Indiana Jones ?

TG : Non, aucune raison particulière. La plupart des ennemis étaient en réalité américains. Pierre était un homme à part en quelque sorte.

RGM : Quelles sont vos influences cinématographiques (ou autre)?

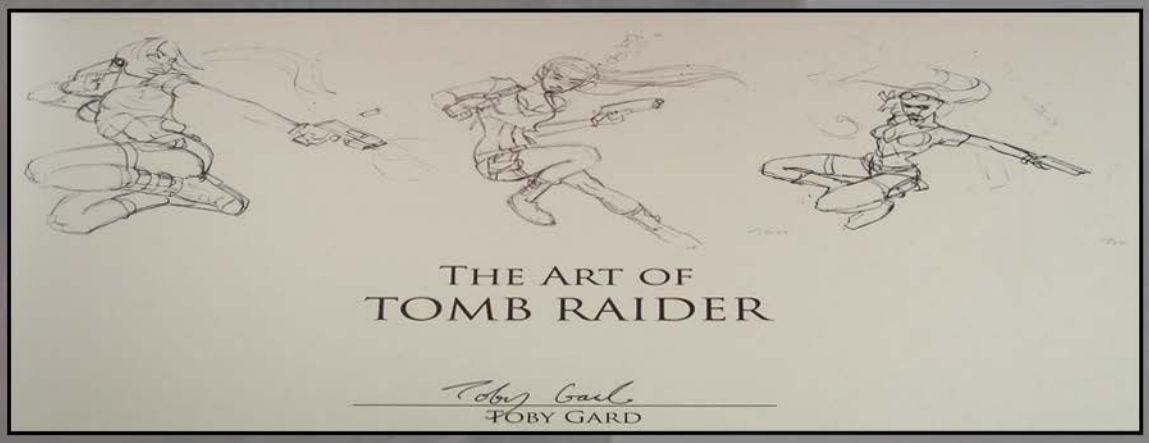
J'ai toujours été influencé par l'animation made in Disney et par certains Animes, notamment Akira.

RGM : Lara est votre deuxième choix de personnage pour Tomb Raider, qui était le premier?

TG : Lara n'était pas le personnage original que j'ai proposé, c'était un gars qui s'appelait Cameron Fletcher. Lara est venue lorsque j'ai été informé du choix d'inclure deux autres personnages à choisir pour les joueurs.

J'ai conçu Lara comme deuxième caractère à la base, mais il est devenu tellement obsédé par elle que j'ai décidé d'abandonner Cameron et n'en ai même jamais conçu un troisième.

Usebu



LE MOIS PROCHAIN

Comme nous sommes les rois de l'arnaque, vous avez remarqué qu'il n'y avait pas ce fameux dossier casse gueule dans nos pages. Plutôt que de faire un truc à la va-vite, vu que l'on avait pas mal de retard, on a préféré le reporter à plus tard. Dans tous les cas, on se développe et sachez une chose, le dernier RGMag a été lu plus de 2000 fois donc merci à tous ceux qui nous suivent. Pour ce qui est du prochain numéro vous aurez donc un aperçu de l'Art To Play 2, un salon bien sympa à l'opposé du catastrophique Japan Matsuri, des jeux en 3D moche, des titres de merdes, des softs qui butent et nos blagues pas drôles. Bref, tout ce qui faisait que l'on ne s'emmerdait pas lorsque l'on était des gosses. A dans 4 mois ou 5 !

*Vous pouvez nous envoyer toutes vos questions, suggestions, lettres d'amour... à : **rgmag.fr** rubrique **contact** ou sur **retrogeektv@yahoo.fr***

N'hésitez pas aussi à nous envoyer vos dessins, fausses pubs, sprites... Les meilleurs seront publiés !

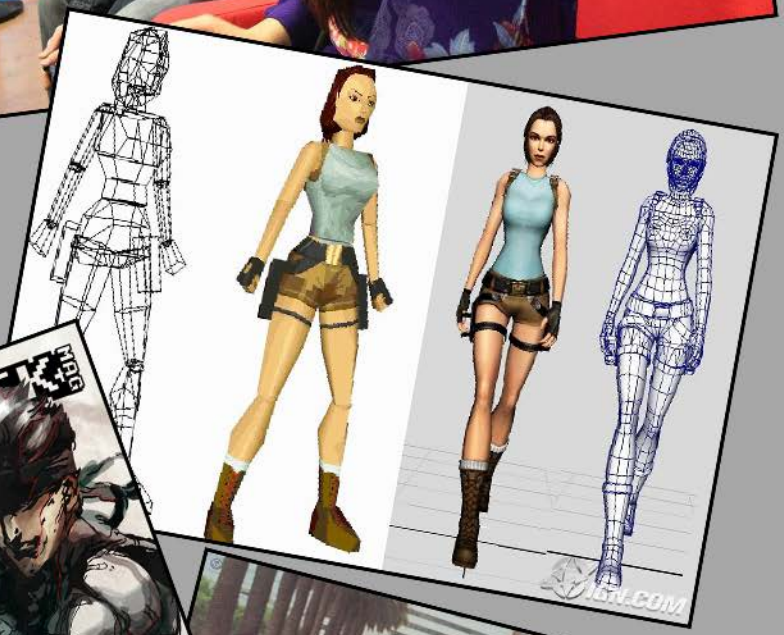
Stay Retro!

RetroGeekMag

Nous souhaitons remercier particulièrement : Arbo aka Webastien, Feel, le mec qui m'a conseillé pour mon nouveau PC et qui vend du matos informatique, Floyd et sa censure qui indépendamment de sa volonté à plus ou moins aidé à la création du RetrogeekMag, Usebu et certains de ses pirates, ceux qui partagent notre webzine sans qu'on leur demande, ceux qui nous lisent ou nous soutiennent et tous les acteurs qui nous ont fait rêver dans l'univers du jeu vidéo.

Ce qu'il faut savoir à propos du RetrogeekMag :
nous sommes avant tout des passionnés, nous faisons le RGMag sur notre temps libre et selon le temps que nous pouvons lui accorder. Ce dernier n'est pas exempt de défauts, nous en convenons alors n'hésitez pas à nous faire part de vos remarques, suggestions ou critiques si vous en avez. Constructives ou non, ce n'est pas un problème, si vous voulez vomir votre haine dans notre boîte mail, grand bien vous fasse, dans le meilleur des cas cela nous feras rire sinon ça finira dans la corbeille.
Une dernière chose, bien que le français soit notre langue maternelle (enfin pour la plupart) nous sommes loin de la maîtriser et ce, malgré des relectures lors de dimanches de pluie, il est fort probable que les grammars nazis que vous êtes trouveront à redire, n'hésitez pas à nous faire savoir nos erreurs et pourquoi pas vous joindre à nous pour des longues heures de corrections.

Credit : Lemming philosophy by *ArtbyBones, Zombie Revenge by ~OptimusPraino, Late Halloween'ny pic [Night] by ~kiaraneko, NiGHTS 2' by ~By Johnin, NiGHTS' by ~ By Mackerz, Crash Bandicoot by ~Vernacatola, CRASH by ~Zheermeh, crash by ~lizardoo, Crash the Hedgehog by ~NoPLo, Intelligent Qube close-up by ~Mattinc, Ryu vs Ken by ~EastMonkey, TOMB RAIDER: San Francis Folly by ~doppel-zgz



STAY RETRO