

FRAYER

T
W
O

N°1
Hiver
2006

L'Arcade en France



Get Medieval



Blue Shadow



Warzard



Donkey Konga



Actraiser



Peach
Addict

Game Gear



*Et aussi : Bionic Commando,
Rocket Knight Adventures,
Zoo Keeper, Dimahoo, etc.*



EDITO

Bonjour à toi, ami lecteur,

Bien que tu commences probablement ce premier numéro de Player Two par cet édito, il s'agit quasiment des dernières lignes apposées au magazine, lors de sa finalisation. Pas facile donc, dans ces conditions, de prendre le recul nécessaire à cette introduction. Le plus simple semble donc de débiter par un historique et une présentation du concept. Car il y a un concept, le mot est lancé.

Player Two est ainsi né d'un double constat que, nous l'espérons, tu partageras :

- Démocratisation du média et nouveaux outils de communication obligent, la qualité de l'information du jeu vidéo et des thèmes annexes est en chute libre depuis plusieurs années. Entre les sites professionnels qui ressemblent plutôt à des opérations marketing, la jungle des productions personnelles qui racontent tantôt du très bon et tantôt du n'importe quoi, et enfin une presse vidéoludique qui se résume souvent à l'insipidité et aux encarts publicitaires, pas facile de trouver de quoi rassasier le lecteur en mal de qualité...
- ...mais en faisant preuve de persévérance, il a tout de même des chances de réussir à accéder à la substantifique moelle ! Toutefois, force est de constater que la majeure partie des lectures véritablement sympathiques et/ou pertinentes se trouve sur la toile. Comment alors lire les rétrospectives de ses titres préférés installé au creux de l'oreiller ? Comment dévorer un bon petit dossier plus confortablement qu'en faisant défiler la molette de la souris ? Ou comment, plus simplement, retrouver le feeling des canards qui fleurent bon l'amateurisme passionné ?

C'est fort de ce ressenti qu'est alors né Player Two, un webzine gratuit et surtout imprimable. Un magazine traitant du jeu vidéo, avec une douce influence rétro, fait par des passionnés pour des passionnés.

Comme tu l'auras peut-être compris, le titre est une référence au défunt mais toujours légendaire Player One, magazine que la plupart d'entre nous ont lu et adulé. Dernier symbole d'une époque où l'expression vidéoludique n'était pas édulcorée, nous avons voulu ici lui rendre hommage avec ce titre en sorte de clin d'œil. Bien sûr, nous n'avons pas la prétention de l'égaliser, loin de là. Juste nous faire plaisir en vous faisant plaisir, par le biais d'une écriture intéressante et libre.

Voici donc comment est né, fin 2005, l'idée de Player Two et la construction progressive de ce premier numéro. Bien sûr, il est probablement loin d'être parfait. Bien entendu, la structure et la répartition du contenu seront sûrement à affiner. Mais une chose est sûre, chaque membre a fait de son mieux pour te permettre de passer un bon moment.

En espérant que l'objectif soit atteint et - qui sait - en attendant le prochain numéro, toute l'équipe se joint à moi pour te souhaiter un agréable moment entre ces quelques lignes,

ANGL -

LES PARTICIPANTS

Afin de ne pas faire de jaloux, la présentation des membres est classée par ordre alphabétique (enfin presque). Outre une participation accrue à la définition globale du magazine, chacun a ses petites spécificités. Let's go.

Alic

Alic est le supporter de Player Two. Toujours gentil, toujours aimable, toujours serviable, ce n'est pas par hasard s'il revêt toujours fièrement son avatar de Link. Le genre de petit gars dont on abuserait facilement. Mais comme on a une éthique à Player Two, on s'est contenté de lui demander de rédiger le test de Get Medieval... pour commencer bien sûr, héhéhé.

B.Yoo

B.Yoo a tout de suite été une figure forte de Player Two. Très impliqué et avec des critiques toujours constructives, il fait déjà partie des fidèles rédacteurs. Ses tests à la fois pointus et pleins d'humour devraient faire mouche, pas la peine donc de m'étaler sur le sujet. Je vous conseille particulièrement la lecture de Bionic Commando, du pur bonheur.

Capo

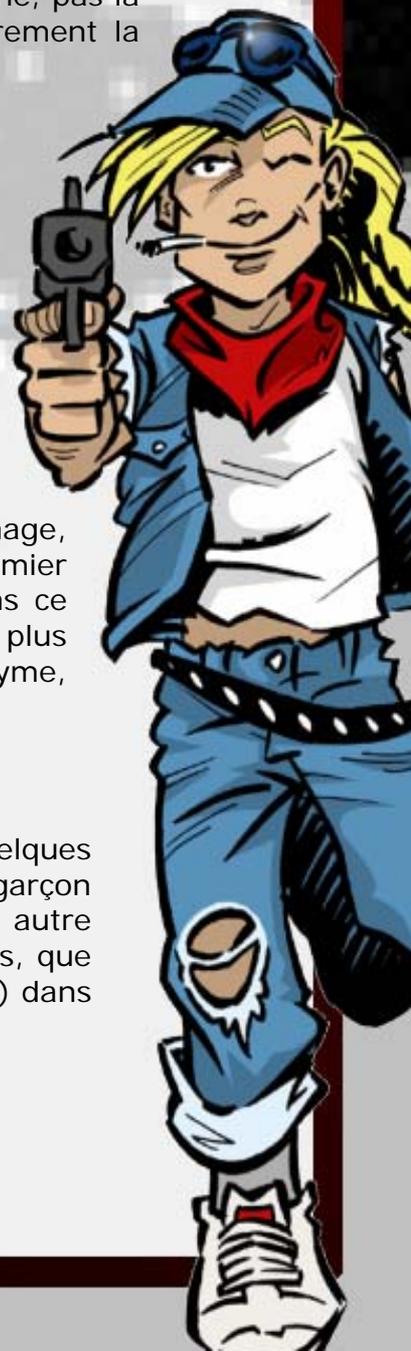
Capo est le dernier arrivé de la bande. Alors forcément, il y a moins à raconter sur lui et surtout il s'agit de ne pas le brusquer, on ne voudrait pas le faire fuir ! Mais capo est belge, et rien que pour ça, il est forcément sympa. Un test d'un jeu peu connu des foules tel que Warzard devrait te permettre de l'apprécier à sa juste valeur.

DBS

DBS, c'est un peu l'homme mystère de Player Two. Quel dommage, quand on voit la qualité du dossier Arcade dont il a doté ce premier numéro. Le fait que ce soit un grand rôleur et sa signature dans ce magazine devraient constituer des indices suffisants pour les plus curieux. Et les autres se contenteront alors d'un dossier anonyme, mais néanmoins intéressant. C'est déjà pas mal !

Legende_oubliée

Legende_oubliée aurait également pu être hippie s'il était né quelques années plus tôt. Mais comme il s'est fait piquer le rôle du gentil garçon par Alic, il n'a plus qu'à garder celui de gentil garçon 2. Une autre personne très bien, comme tous les membres de l'équipe d'ailleurs, que vous retrouverez régulièrement sur le forum et (nous a-t-il promis) dans le magazine.



Ralf

Ralf est l'artiste du magazine, comme capo fraîchement arrivé. Ses principales (mais non des moindres) contributions au magazine concernent la sympathique bande dessinée que vous trouverez à la fin de ce numéro, ainsi que les différents *Sam Player* (le personnage de la page précédente) que je vous invite à rechercher. Peut-être nous rejoindra-t-il ensuite de façon plus importante dans un prochain numéro, à suivre.

Shupmaster

Shup (pour les intimes) était présent aux tous débuts de Player Two, quand ce que tu tiens entre les mains n'était encore qu'une vague idée, qu'un échange d'hypothétiques messages sur quelques forums. Shup est un peu l'homme à tout faire de Player Two, le couteau-suisse de l'équipe. Et surtout, il s'occupe de toute la partie web (hébergement, forum et site), et rien que pour ça, on ne peut que le remercier.

ANGL -

Bon, il fallait bien en toute humilité que je termine par mon cas. A part une partie des rédactions, mon rôle dans ce numéro a été la mise en page et surtout la synchronisation des actions des uns et des autres. Le titre officiel serait « rédac' chef », mais les participants de ce numéro sont peut-être tentés (à tort bien entendu) par « big boss despote et tyrannique ».

Test de Rocket Knight Adventures sur Megadrive – ANGL-.....	page 5
Test de Get Medieval sur PC – Alic.....	page 8
Dossier : la Game Gear, cette inconnue – ANGL-.....	page 12
Test de Donkey Konga sur Gamecube – légende_oubliée.....	page 19
Test de Incredible Shrinking Sphere sur ZX Spectrum – Angl-	page 23
Dossier : l'Arcade en France – DBS.....	page 26
Test de Blue Shadow sur NES – B.Yoo.....	page 35
Test de Bionic Commando sur Game Boy – B.Yoo.....	page 38
Test de Zoo Keeper sur DS – ANGL-.....	page 41
Test de Warzard en Arcade – capo.....	page 44
Test de Actraiser sur SNES – Shupmaster.....	page 48
Test de Dimahoo en Arcade – légende_oubliée.....	page 51
Test de Final Fantasy 4 sur GBA – B.Yoo.....	page 55
Dossier : Yes ! I'm a Peach Addict ! – Angl-.....	page 62
Le mot de la fin – RALF et B.Yoo.....	page 66

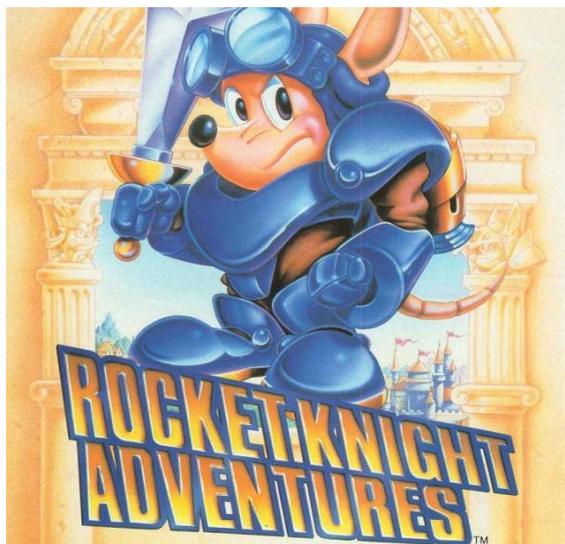




Rocket Knight Adventures (Megadrive)

Opossum Attitude

ANGL -



Un peu de culture...

L'opossum est un mammifère de l'ordre des marsupiaux et de la famille des didelphidés. Il mesure près d'un mètre, de la tête à la queue. Sa gestation est de 13 jours. Il vit dans les bois de Virginie (États-Unis) et il se nourrit de n'importe quelle chair : Volaille, Rat, Bœuf ... Lorsqu'il se sent agressé, il revêt une armure bleue et un jet pack, avant de saisir son épée et de partir chasser le méchant. C'est comme ça, faut pas les emmerder les opossums.

La justice est au bout de la truffe

Il est des jeux qui cartonnent à la sortie, puis qui s'effacent peu à peu dans l'oubli collectif. C'est un peu le

cas de Rocket Knight. Mais à Player Two, on compte bien arranger ça !



Le scénario du jeu se déroule chez on ne sait pas trop qui. Un vilain cochon dont on ne sait pas le nom et ses sbires qui sortent d'on ne sait où terrorisent les habitants. Alors vient l'opossum vengeur, le rocket knight, dont on ne sait pas comment il s'est retrouvé affublé d'un jet pack, d'une épée, et d'une énergie débordante. On ne sait pas grand-chose en fait, mais avouez que c'est souvent le cas.





Polyvalence opossumique

Dés le premier niveau, une chose frappe dans ce jeu : le gameplay. Tout d'abord, vous pouvez courir, sauter et frapper à l'aide de votre épée vengeresse. Jusque là rien de bien étonnant.



Puis, vous pouvez utiliser votre jet pack en maintenant le bouton d'attaque appuyé. Et là, ça devient déjà plus intéressant. En le relâchant tout simplement, vous tournez sur vous-même pour une attaque dévastatrice au possible. Avec le pad en sus, l'opossum s'élance comme une fusée vers la direction choisie. La NASA n'a rien inventé, elle a juste copié la nature.



Ajoutez enfin le fait que les décors et les situations se prêtent à des manœuvres plus originales les unes que les autres (se suspendre à une branche, nager, se cacher,

emprunter un chariot, etc.) et vous aurez compris que le fun est à chaque coin de plateforme.



Quoi, vous êtes déjà tout excité ? Attendez encore un peu, car...



... le meilleur reste pour la fin, avec des phases de jeu qui s'apparentent carrément à du shoot them up pur et dur ! Oui, moi aussi, j'ai eu besoin d'un kleenex la première fois.

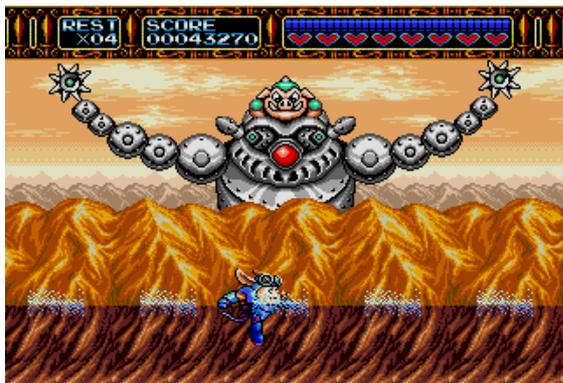
Dans le cochon, tout est bon

La réalisation de Rocket Knight est digne de Konami à la grande époque, c'est dire. Mention spéciale pour la musique qui fait cracher ses tripes à une Megadrive là où elle pêche habituellement.

Les graphismes sont sympas bien que parfois pauvres en couleur, mais c'est surtout le rendu global qui donne tout son charme au jeu.



Ainsi, dans une ambiance médiévo-futuriste, les ennemis ont tous une personnalité propre et font preuve d'originalité. Pour sûr qu'on trouve ici des Mechas que vous ne recroiserez pas de si tôt. Jugez plutôt :



Le rythme des niveaux est en permanence survolté. Les situations inattendues s'enchaînent, et la vigilance est de mise si vous voulez rester en vie.



Les décors sont sympas, alternant la cambrousse et les palais de lave, en passant par une mine, pour finalement arriver à la ville du grand méchant. Le lieu du dernier niveau est une surprise que je ne vous dévoilerai pas ici.



Un dernier point fort du jeu est sans aucun doute ses boss. Ils sont énormes et déjantés, mais leurs combats sont finalement toujours bien pensés en terme de gameplay.



Une conclusion opossumidable

Ce jeu est grand. J'y ai déjà passé des heures, des mois. Un concentré d'originalité oldschool. Seul regret, l'aventure est un peu courte et pas vraiment difficile au fond. Mais qu'importe, on y retourne avec plaisir.

ANgl -, Jet pack addict



Get Medieval (PC)

Gauntlet-like et humour déjanté

Alic

Amateurs de Gauntlet, adeptes d'univers médiéval fantastique et fans d'humour déjanté arrêtez vous un instant!

Quoi! Qu'est ce que j'entends ? Vous ne connaissez pas Get Medieval? Posez votre hâche et venez donc boire une chopine autour de cette table, j'ai une histoire à vous conter.

Le jeu se déroule donc dans un univers médiéval fantastique. Mélant héros on ne peut plus déjantés et monstres en tous genres, vous allez parcourir divers niveaux qui vous entraîneront dans les profondeurs terrifiantes issues d'un donjon de nos bonnes vieilles parties d'Advanced Donjon & Dragon. Préparez vous à avoir peur, préparez vous à mourir...de rire.



Petit, petit, petit...

Un scénario... envoûtant :

Tout commence par une petite vidéo où le ton est donné d'emblée; quatre héros plus égocentriques les uns que les autres se chamaillent

tandis que l'on essaie de nous conter le scénario, on ne peut plus classique. En gros, un terrible dragon a brûlé le village du coin et vous allez vous introduire dans son antre pour aller lui toucher deux mots sur votre point de vue. Rien de bien original en somme.

Des modes de jeux... délirants :

Dans les modes de jeux on retrouve un solo et un multijoueurs. La partie solo nous donne accès à trois types de parties: quête du dragon, mode aléatoire et mode custom. Le premier étant le mode « histoire » et le dernier permettant de jouer sur des cartes réalisées « maison ». Le mode multijoueur est celui que j'ai le plus pratiqué et c'est pour moi le plus « fun ». J'ai refait une partie du mode solo pour réaliser ce test, et je doit avouer que même si je me suis amusé, on manque cruellement d'un coéquipier.



Le bestiaire est plutôt varié, avec des couleurs chatoyantes

Des héros... on ne peut plus sérieux:

A la sélection des personnages, les quatre protagonistes ne manquent pas de nous vanter leurs qualités avec un certain humour... Ainsi, l'elfe nous raconte qu'à côté de lui Robin des Bois est un nain, tandis que la guerrière nous dit qu'elle a la plus longue... épée.



Du bon, du bon, du bonus !

Sont donc présents: un archer elfe prétentieux (qui a dit qu'il y avait pléonasme?), une guerrière plutôt dominatrice, un barbare... disons idiot et une magicienne que l'on ne regarde pas dans les yeux.

L'un des gros attraits du jeu est que ces personnages sont jouables simultanément! Branchez vos pads et vous pourrez partager le jeu avec trois de vos amis, cet aspect convivial est l'un des points forts du jeu.

Chacun des héros possède trois caractéristiques: rapidité, dextérité et puissance qui déterminent ses capacités de base. Au cours du jeu vous récupérez des bonus qui vous permettront d'augmenter progressivement votre attaque et votre défense, rendant votre héros de plus en plus destructeur.



Les parchemins sont du meilleur effet visuel... et destructeur !

Un jeu au déroulement et au gameplay... révolutionnaire :

Divers niveaux se succèdent et vous allez exterminer des monstres en pagaille. L'avancée se fait par l'intermédiaire de portes, qui devront parfois être débloquées à l'aide de clefs de différents types. Les niveaux sont bien sûr terminés par quelques vilains plus forts que les autres, des boss sous des formes diverses, comme par exemple une araignée géante.

De plus, l'action se verra aussi renforcée par l'apparition de temps à autre de petits voleurs qui tenteront de vous dérober parchemins et bonus d'armes, ce qui ne manquera pas de semer la pagaille dans vos rangs le temps que vous les anéantissiez. Les bonus se présentent sous diverses formes: potions pour remonter votre vie, coffre et or à foison sont présents.

Le gameplay est on ne peut plus simple, chacun de vos héros peut lancer son arme de façon permanente cette attaque étant illimitée. A cela s'ajoute une arme en quantité restreinte, le parchemin, qui, à l'image des bombes des shoots, nettoie l'écran des divers monstres présents.



Le passage vers un autre niveau

Des graphismes... enchanteurs :

En ce qui concerne les graphismes, pour moi c'est tout ce qu'il y a de plus honorable pour ce type de jeu, ça a très bien vieilli à mon goût! Une caméra placée au dessus des héros permet d'avoir une bonne vision des alentours. Pour ce qui est du pc à avoir pour faire tourner ce monstre de 3D, je me rappelle que j'y jouais sur mon AMD 233 mhz...



Ces petits voleurs vous détrousseront

Une bande son... explosive :

Bien que parfois un peu répétitive à la longue, la bande son est sympathique. Mais ce qui compte surtout c'est les commentaires déjantés distribués à profusion par nos héros ou le maître du donjon. « Cool » ou « tout ce qui brille m'intéresse » sont de mise lorsque

l'elfe ramasse les bonus sous forme de tas d'or et de gemmes tandis que le barbare cri « du bon du bon du bon ».

Get Medieval, ya qu'ça d'vrai :

Que vous dire pour conclure ! J'espère que vous aurez pris plaisir à me lire! Comme vous l'avez compris, j'aime beaucoup ce jeu. Il allie simplicité et efficacité associées à un humour déjanté et la possibilité de jouer à quatre simultanément.

De plus, avec ses nombreux niveaux, ce jeu nous propose un challenge pouvant vous tenir en haleine un bon moment.

Vous l'aurez perçu au travers de mes titres de paragraphe, ici on ne se prend pas au sérieux. Ce n'est pas un jeu révolutionnaire ou original mais simplement un titre agréable. Je pense que son intérêt réside vraiment dans son mode multijoueur, alors si vous êtes passés à côté de ce jeu et que vous aimez le genre, rattrapez vous!

Il est très difficile de retranscrire l'ambiance présente in-game mais invitez quelqu'un à vous accompagner dans ces sombres donjons, vous ne le regretterez pas, on passe un vrai bon moment à plusieurs avec ce jeu oldschool particulièrement fun.

Alic, tavernier de l'auberge

En cadeau, page suivante, le dos de la boîte du jeu. Cela vous donnera sûrement une idée supplémentaire de l'ambiance qui peut y régner !

**NEW !
NOUVEAU !**

GET MEDIEVAL

**PAS
VU A LA
TV !**

ANNULE
En cadeau dans toute commande de
2 billets
A/R pour **Hawaï**



Lancez-vous dans la plus **DÉLIRANTE** des aventures.

Dans un univers médiéval peuplé de créatures **monstrueuses**, incarnez l'un des quatre aventuriers du royaume et partez à la conquête des fabuleux trésors gardés par le terrible dragon et ses infâmes serviteurs.

**CETTE
BOITE
CONTIENT
UN JEU**

Attention, cette boîte contient un anti-dépresseur puissant, non remboursé par la sécurité sociale (c'est pour ça, on ne vous le vend pas cher)



**DES IMAGES EN
COULEUR QUI
BOUGENT**

DES CAPACITES DE JEU ILLIMITEES

- **4 personnages** différents, reconnus autant pour leur vaillance que pour leur sens de l'humour.
- **40 niveaux** de jeu débordants d'action.
- Des **monstres** par dizaines, des **trésors**, des **pouvoirs magiques**.
- Mode multijoueurs : jusqu'à **4 joueurs** sur la même machine, sur **internet** ou en réseau.
- Un générateur aléatoire de donjons et un **éditeur de niveaux** pour une durée de vie infinie.



>Témoignages de joueurs dont la vie a changé grâce à GET MEDIEVAL

« Get Medieval est un don du ciel. Mon chien mange mieux et j'ai pu retrouver du travail en 15 jours seulement. »
MONIQUE Y. LA RENARDIERE SUR FOUGE

« Get Medieval a changé ma vie. J'ai gagné au Loto 2 fois et ma femme est partie. Merci Get Medieval. »
BERNARD X. ST MARCEN EN GERBOIS



**"JOUEZ A CE JEU CAR
IL EST TRES BIEN"**
LE DEPARTEMENT MARKETING DE MICROIDS

Smashbox

Microïds - Vélizy Plus - 1 bis, rue du Petit Clamart
78140 Vélizy - France
Tél. 33 (0)1 46 01 54 01 - Fax. 33 (0)1 46 32 25 64

SELL
A partir de 12 ans

**MONOLITH
PRODUCTIONS**

MICROIDS

© 1998 Microïds. © 1998 Monolith Productions, Inc. All rights reserved.

La Game Gear

Cette inconnue

ANGL -



De l'entrée en matière

Un dossier sur la Game Gear, quelle étrange idée... Qui pourrait donc être intéressé par une telle lecture ? Le Segalopin dans l'âme en connaît la fiche technique par cœur, et les plus jeunes d'entre vous, chers lecteurs, n'ont sûrement pas entendu parler de la console d'une façon assez cultissime pour qu'elle suscite un quelconque intérêt.

Alors pourquoi, oui pourquoi ? Tout simplement pour vous offrir un point de vue différent sur l'une des meilleures consoles portables de tous les temps (paf, le ton est donné).

Bien entendu, nous n'éviterons pas le petit historique et la présentation technique de la bête, mais c'est dans une présentation tout à fait subjective de la Game Gear que j'ai pris le pari de me lancer ici. Car il convient dès maintenant de vous prévenir : j'ai été, dès sa sortie, possesseur de la première console portable en plastique noir (bien avant la N-Gage et PSP).

De l'an zéro de la Game Gear

1990. Du haut de mes 12 piges, je mangeais déjà Sega. Non, la NES n'était pas passée par moi, je m'endormais tous les soirs aux sons d'Alex Kidd et de Moonwalker, et je bavais déjà devant les 1890 Francs annoncés pour la Megadrive.



Mais la révolution était en marche : la Game Boy se répandait dans les chaumières, et j'allais bientôt succomber au plombier à moustache. C'était sans compter sur Maître Sega qui annonça alors d'une voix divine la sortie de SA console portable : la Game Gear.

Et on n'était pas là pour rigoler, jugez plutôt :

- Architecture interne quasi-identique à celle de la Master System (Z80-8 bits),
- Design agressif et accrocheur,
- Son stéréo,
- Et... et... écran 32 couleurs et rétro-éclairé ! Inespéré ! (rappelez-vous que cela fait plus de 15 ans).

SEGA GAME GEAR

Bref, un beau matin de 25 décembre 1991, juste après sa sortie européenne, la Game Gear déboule chez moi.

Des entrailles de la bête

Premières impressions : boudiou que c'est beau. Comparez K2000 à la Coccinelle de Disney. Ok, vous avez l'idée ? Hé bien la Game Gear par rapport à la Game Boy, c'est du même acabit. L'allure est élégante, le toucher soyeux, et l'écran... grand.



La voici vue de dessus, avec :

1. Le bouton on/off,
2. L'entrée du transfo,
3. Le port cartouche,
4. Un port d'extension,
5. La prise casque,
6. Le réglage du volume.

Premier réflexe, mettre les piles. Je saisi fébrilement un petit jeu de 4 piles R6 qui traînent dans un coin.

Je retourne la bête, j'ouvre les capots, et... et...



...et c'est le drame, il faut non pas 4 mais 6 piles R6. Bon, on les trouve rapidement et c'est parti.

Du côté des commandes, on trouve une croix directionnelle, deux boutons d'action et un bouton Start. Le standard de l'époque, ni plus, ni moins.



Du Tetris-like

Sur ce coup là, chez Sega, on ne s'est pas trop foulé. La Game Gear était ainsi, à ses débuts, vendue en bundle avec le Tetris-like maison : Columns.



Et là, c'est la claque. Rien à voir avec le bon vieux Tetris, où l'on doit tourner l'écran dans tous les sens pour voir descendre une malheureuse brique monochrome.

Le principe du jeu est essentiellement basé sur les couleurs et met donc en avant l'atout majeur de la console. La prise en main est bonne et ce malgré un certain poids de la console.

SEGA GAME GEAR



Oui mais voilà, les meilleurs moments sont les plus courts, et le premier drame de la Game Gear arrive : le voyant d'alimentation vire au rouge au bout de 15 minutes !

Nouveau jeu de piles, nouvelle partie, et nouveau drame. Une première conclusion s'impose : la Game Gear n'est pas une portable, mais une transportable.

Pour contrer (hum hum) ce problème, des batteries sont rapidement arrivées sur le marché, dont celles de Sega :



Mais elles n'ont jamais permis à la Game Gear d'avoir une autonomie convaincante, et ce sera là son principal défaut. Emporter sa Game Gear s'entendait donc systématiquement avec le transfo.

De quelques titres phares

Malgré cela, et avec un prix de vente assez élevé, la Game Gear a connu son petit succès. Petit, le mot est faible face à la concurrence de l'époque certes, mais cela ne l'empêcha pas de se doter d'excellents titres.

Tout d'abord, elle a connu un nombre conséquent d'adaptations directes de la Master System.

Citons au passage les excellents :



Wonderboy 3 – Dragon's Trap

Peut-être le meilleur jeu de la Game Gear, voir le meilleur jeu des 8 bits Sega tout court. Un mélange plateforme-aventure détonnant et original.



The lucky dime caper

L'un des Disney les plus aboutis, avec une mention spéciale pour la bande son.

SEGA GAME GEAR



Mickey Mouse, Castle of Illusion

Un autre titre phare d'une époque où Disney rimait avec qualité.



Super Monaco GP

Se ballader en formule un sur sa 8-bits portable, quelle classe.

Et bien entendu *Sonic the hedgehog*, qui accompagna les ventes de la Game Gear (ainsi qu'un transfo !) un peu plus tard.



Mais la Game Gear s'est également dotée de quelques titres bien spécifiques, tels que :



AX Battler, Legend of Golden Axe

Un épisode de Golden Axe très original, puisqu'il alterne les phases d'exploration/combat à la *Final Fantasy* avec des scènes d'action plus classique, type plateforme.



Game Gear Shinobi

Les épisodes « spécial Game Gear » du plus célèbre des ninjas sont moins connus que les autres, et pourtant tout aussi excellents.



Woody Pop

La Game Gear a accueilli un certain nombre de casse-briques sympas, dont celui-ci.

SEGA GAME GEAR

De ma sélection personnelle

Voici enfin un petit panorama de titres complémentaires, pas spécialement très connus mais que je vous conseille fortement :



Popils

Un principe simple comme bonjour, une musique entêtante et un plaisir de jeu immédiat. Popils à tout du bon casse-tête.



Dynamite Headdy

Rien que pour la réalisation, incroyable pour l'époque.



Sonic Drift

L'équivalent de *Mario Kart* pour Game Gear. Un peu moins bon mais tout de même très sympa.



Dr Robotnik's Mean bean machine

La version *Sonic* de Puyo Puyo a également été portée sur Game Gear.

De l'accessoire à polémiques

Il était impensable d'aborder un petit dossier sur la Game Gear, même au sein de notre modeste webzine, sans parler du Master Gear Converter.



Le Master Gear Converter permettait d'utiliser les jeux Master System sur Game Gear. Il s'enfichait par l'arrière (à quoi pensez-vous jeune homme ?) dans l'emplacement dédié aux cartouches, puis accueillait les jeux Master System en son sein (même chose).

Le concept était génial, car il permettait de multiplier la ludothèque de la Game Gear en un coup de vis en plastique bleu.

SEGA GAME GEAR

Mais, il y a un mais (justement). Utiliser le Master Gear présentait les inconvénients suivants :

- Tout d'abord, une Game Gear équipée d'un Master Gear, c'est gros. Pour le côté portable, faudra repasser.
- Ensuite, le déroulement des jeux était accéléré. En clair, la Game Gear tournait plus vite qu'une Master System, et les jeux faisaient de même. Imaginez un titre bien oldschool (donc très difficile), et accélérez-le. Ca vous forge un joueur une expérience pareille !
- Enfin, pour être tout à fait objectif, certains (la majorité) titres étaient tout simplement inadaptés à un si petit écran.

Donc, comme à peu près tous les possesseurs de Game Gear, j'ai eu cet objet et en ai usé à outrance. Mais force est de reconnaître que ce n'était pas toujours la panacée.

De l'autre accessoire

Encore plus incroyable, la Game Gear pouvait être dotée d'un Tuner Tv ! Non, vous ne rêvez pas. Nous étions en 1991 et vous pouviez recevoir la Tv sur votre console portable !



Enfin, vous pouviez, si vous habitiez un pays où le PAL était un standard.

Tristement, ce tuner n'a jamais été adapté pour le format Secam, et n'a donc jamais vu le jour dans notre belle contrée...

Du mot de la fin

Malgré tout, la Game Gear reste un incroyable concentré de technologie pour l'époque, au design accrocheur et aux caractéristiques révolutionnaires.

Quand on l'a eu entre les mains et qu'on s'y est essayé, on ne peut que regretter son destin bien terne, inévitablement teinté d'un sentiment de gâchis. Mais pourquoi, oui pourquoi, avalait-elle autant de piles à la minute... ?

Allez, pour se consoler, quelques dernières images tantôt magiques, tantôt énigmatiques (il faut bien que vous cherchiez un peu ;-)...



Un joli ptit lot

SEGA GAME GEAR



Streets of Rage 2



Game Gear Fantasy Zone



Ecco the dolphin



Bleue ? Blanche ?



Always, Coca Colaaaa



Packaging d'un jeu

« Je suis convaincu, je veux y jouer ! Comment faire ? »

Si vous cherchez à acquérir la bête, Ebay est généralement plutôt bien fourni en Game Gear, à des prix raisonnables. Attention à l'état de l'écran, et assurez-vous que le son fonctionne.

En terme d'émulateur, Gens ou Kega Fusion sont aujourd'hui très au point. Bon jeu !

ANgl -, rétro-éclairé



Donkey Konga (GC)

Légende-oubliée



"Un peu d'animation sur l'Île kong

Un jour, Donkey Kong et Diddy son jeune acolyte à casquette, se promènent sur la plage, lorsqu'ils tombent sur deux drôles de barils.

<mais que c'est-y donc que ça !! D'où que ça peut venir ? Moi pouvoir casser ça ?>

Diddy, un peu plus futé, décide de montrer leur découverte à Papy Kong.

<Avec de la chance Donkey, on va pouvoir bananer le vieux en lui troquant contre un truc à bouffer>.

Un peu plus tard chez le vieux donc..

Un peu plus tard chez le vieux donc...
<Huuuummm un bongo vous avez trouvé, célèbre vous deviendrez si à le maîtriser vous parvenez> leur annonce Papy Kong l'air constipé.

Donkey kong dans un éclair de génie renomme leurs butin en bongo Donkey kong©.

Et en moins de deux, avec son pote, ils commencent à frapper dans leurs mains, à battre la mesure sur le bongo Donkey kong© aussi fort qu'ils sont bêtes, et à s'imaginer une

vie de gloire dans la musique grâce à leur bongo Donkey kong©.

Diddy :

<a nous les petites guenons et les soirées jet-set !>

Kong :

<bananes !!!>



Bref vous l'aurez compris, il ne s'agit pas d'un jeu à scénario ni même d'un jeu de plateforme.

Mais d'un jeu musical, fruit de la collaboration de Nintendo et de Namco.

Vu le succès qu'il en a résulté on peut s'attendre à que ce partenariat se reproduise souvent à l'avenir.

Mais que c'est ti donc que ça !! D'où que ça peu venir ? Moi pouvoir casser ça ?

Le bongo est un instrument de musique à percussion, petite paire de tambours à tête simple attachés par un épais bout de bois, joué entre les jambes, et dont les peaux sont accordées à la chaleur d'une flamme.



Le bongo Donkey kong® lui est entièrement en plastique pour une question évidente de coût. Malgré tout plutôt bien fichu pour un accessoire destiné au jeu grand public, et reste agréable à manipuler. Entre les deux barils on peut apercevoir un petit micro, qui servira à capter les clappements de mains. Jouer à la manette est possible, mais ce serait y perdre pratiquement tout intérêt.



Comment qu'on joue

Bon c'est vraiment très simple, idéal même pour initier quelqu'un d'ordinairement retissant à ce type de jeux .

Ce qui d'ailleurs fût mon cas, lorsque je l'ai essayé pour la première fois.

Après avoir choisi son mode de jeu et sa chanson, des notes défilent de la droite vers la gauche.

Il faut taper des mains au moment précis où elles passent sous le repère cible placé sur la gauche.

Selon votre timing, s'afficheront des mentions telles que super, ok, nul ou raté.

Une note jaune et vous devrez taper sur le baril gauche, une rouge sur celui de droite et violette les deux en même temps.

A cela s'ajoute les « claps » qui vous demandent de battre des mains, et les roulements qui vous demandent de marteler quelques secondes sur la note.

On aperçoit une jauge combo sur la gauche, destinée à booster son score.

Pour la faire monter il faut enchaîner les réussites sans faire d'échec. Au final le « concept » rappelle un peu les principes du DDR qui seraient appliqués au bongo Donkey kong®.



Je reviens sur les différents modes de jeu.

Il y a le mode « bongo » qui donne droit à des pièces, en cas de notes justes. Pièces qui permettent ensuite de débloquer les chansons ou d'acheter des sonorités ou de petits jeux.

Sa variante sans repère destinée aux mordus du jeu...

Un mode défi qui enchaîne tous les morceaux à la suite.



Les petits jeux non musicaux qui sont pour moi dispensables.

Et une session libre en plus de tous les modes ou options multi joueurs. (1 à 4 joueurs)



La bande son

Parait-elle modifiée (en mieux) par rapport à sa version japonaise, elle est de très bonne facture et plutôt variée, avec presque tous les genres musicaux présents. (Bon ok j'avoue, le rap n'est pas gâté ^^)

Copyrights oblige, bien entendu il ne s'agit pas des versions originales des chansons mais de remixes proches ou parfois très éloignés selon les titres.

Vous aimerez plus ou moins certaines selon vos goûts persos. On retrouve de grands classiques comme du plus récent. Entre autres du Santana, Kelly Minogue, Jamiroquai, Jackson Five, Queen, Phil Collins etc...

Les plus mauvaises sont incontestablement les mixages brodés autour des thèmes Nintendo. Seul celui de Zelda s'en sort avec les honneurs. En tout on a affaire à plus de trente titres.

Pour conclure

De nombreux joueurs feront un parallèle entre Donkey Konga et Taiko no Tatsujin, autre jeu musical de percussions de Namco. (presque uniquement connu des fans d'import)

Ben oui Nintendo n'a pas fait appel à Namco par pur hasard ^^ . D'ailleurs ils ont presque toujours fonctionné en collaboration sur les jeux où ils ne sont pas à leur aise. Les jeux d'arcade généralement, souvent avec une référence du même développeur en tête.

De mémoire il y eut un partenariat entre autres avec SquareSoft pour leur Mario RPG, Midway pour Cruisin' USA et Killer Instinct, Sega pour F-Zero et Namco donc pour ce jeu.

Donc, pour un jeu de percussion, et de part leurs expériences, Namco était un choix logique.

Puis malgré tout les points communs, l'ambiance et le gameplay des jeux diffèrent.

La durée de vie du jeu est quand à elle quasi-infinie, surtout à plusieurs où le fun est démultiplié.

De plus plusieurs réglages de difficulté sont présents, dont un mode expert sûrement conçu pour des extraterrestres équipés de quatre mains vu le rythme imposé ^^...

Donkey Konga a connu deux suites à ce jour, dont une sortie il y a peu. On peut également signaler d'autres jeux qui utilisent le même accessoire, le jeu de plateforme *Donkey Jungle Beat* et *Odama* un jeu de flip expérimental inédit en Europe.



Lors de sa sortie Donkey konga ainsi que son bongo Donkey kong© fut une excellente surprise, et eu un succès mérité.

Et personnellement je m'amuse toujours autant avec ce titre, idéal pour mettre de l'ambiance.

Je le recommande à tous les joueurs et pas seulement aux fans de rythm'n games.

Chez Papy kong un peu après le départ de nos deux zéros.

< Huummm gloire et richesse à ces jeunes cons promettre je dois, pour espérer la tranquillité avoir...>

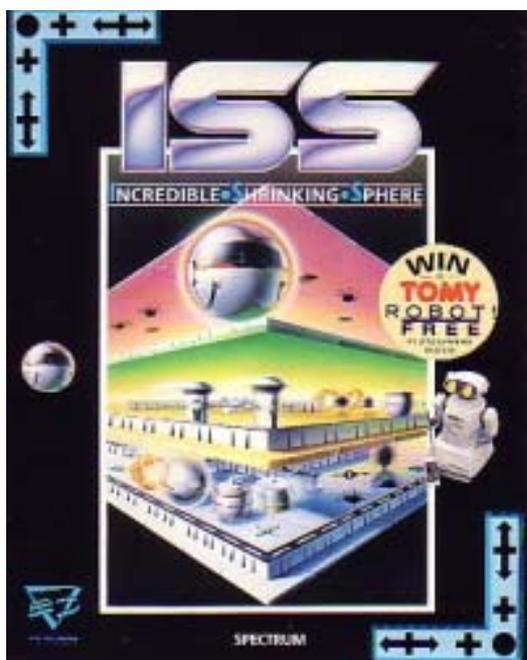
Légende-oubliée



Incredible Shrinking Sphere

Sphère qui roule...

ANgl-



ISS is my trip

Haaaaaa, ISS... Pour nombre d'entre vous, voilà un acronyme qui évoquera des parties de football vidéo-ludique endiablées. Hé bien, ne vous en déplaise, c'est de l'ISS premier du nom (qui date quand même de 1989) dont nous allons ici parler, à savoir Incredible Shrinking Sphere. Rien que ça, ça en jette.

Ce titre est sorti sur à peu près tous les ordinateurs « familiaux » de l'époque, du C64 à l'Amstrad CPC jusqu'à l'Amiga 500.

Personnellement, je l'ai découvert sur ZX Spectrum. Mais toutes ces

versions n'étant différentes que dans la forme, cela n'aura finalement que peu d'importance ici.



Une histoire de boule

Osons l'entrée en matière, le principe fondamental de ce jeu et son « originalité » constituent un plagiat éhonté de Marble Madness, sorti 5 ans plus tôt. Ici, pas de petit soldat ou de plombier sauteur, puisque vous dirigez... une boule. Ou une sphère plus précisément. Attention toutefois, en 5 ans de temps, vous allez voir que les technologies ont bien évolué.

Un scénario de folie

Car il y a une histoire dans ISS ! Un jour dans un futur plus ou moins proche, alors que le colonel Matt Ridley s'ennuyait une fois de plus au cœur de ses frustrantes journées de

bureaucrate, il apprit l'existence de Sangfalmadore.

Cette planète héberge le lieu d'entraînement de la Sphere Corp, aussi connu sous le nom de Course de la mort. Ni une ni deux, le besoin d'un peu d'action aidant, il y fonce en s'équipant au passage de l'engin de guerre du coin : un véhicule sphérique armé d'une mitrailleuse et capable de modifier sa structure moléculaire.



Sauf que voilà, n'est pas Rambo qui veut et Ridley ne tarde pas à se faire chaparder sa machine par les assassins du coin (qui, au passage, ne l'ont pas tué). Le voilà donc perdu au beau milieu de Sangfalmadore, et c'est à vous, noble héros, de le retrouver et de le sauver. On ne rie pas au fond.



Un principe de raison

Bon, je vous l'accorde, l'entrée en matière ne donne pas un maximum de crédibilité au titre. Mais pour tout vous dire, je n'ai découvert que récemment ce « scénario », car il est comme vous vous en doutiez totalement inutile une fois au sein du jeu.

Vous dirigez donc une « sphère » au cœur d'un labyrinthe, et c'est ce principe ainsi que son implémentation qui font toute la force d'ISS.

Première claquette, le labyrinthe sur 4 niveaux est entièrement représenté en 3D isométrique. A la fin des années 80, sur ZX Spectrum ou CPC, je peux vous assurer que le choc était énorme.



Ensuite, le principe en tant que tel reste tout même original et demeure à ma connaissance très peu représenté.

Le labyrinthe est ainsi truffé de cases spéciales, tantôt positives ou tantôt pénalisantes. Quelques exemples :

- Certaines cases à l'apparence lambda mais qui commencent à se désintégrer (et deviennent mortelles) après votre passage. Ce sont d'ailleurs les plus répandues.
- D'autres cases, elles, provoquent une brusque accélération, même

lorsque ce n'est pas toujours souhaitable.

- On trouve des cases modifiant la structure de votre véhicule : volume, masse ou inertie. L'incidence sur le gameplay est alors immédiate.
- Un dernier exemple enfin, avec la prison, qui immobilise temporairement votre engin.

Puis, l'inertie est très bien rendue. Comprenez que lorsque votre sphère devient plus lourde ou moins volumineuse, tout ce qui est lié à sa maniabilité (vitesse, rotation, temps d'arrêt, rebonds, etc.) s'en ressent. Là encore, une prouesse pour l'époque.

Enfin, summum du jeu, vous n'êtes pas seul dans le labyrinthe, et vos munitions sont limitées. Stress garanti lorsque vous croisez un ennemi !



Cerise sur le gâteau, la durée de vie est énorme. Le titre a déjà quelque chose d'hypnotique en soi, mais surtout, ne croyez pas que l'aventure soit terminée une fois le colonel libéré... Je n'en dis pas plus, afin de vous conserver la surprise intacte.

La fin (déjà)

Vous aurez peut-être remarqué que je n'aborde que très peu la réalisation technique de ce jeu. Et pour cause, je pense que les captures d'écran parlent d'elles-mêmes : il n'aura que peu d'attrait pour qui n'est pas prêt à faire l'effort de remettre sa rétine à l'heure des années 80.

Et pourtant, et pourtant... ISS est une perle ludique, comme on en croise finalement peu. Original, peu connu, et bien réalisé pour l'époque, voilà un titre qui méritait de figurer dans les pages d'un webzine à tendance rétro. C'est désormais chose faite !

ANGL-, la boule à zéro

Les illustrations de ce test proviennent des versions ZX Spectrum, CPC et Amiga 500. A vous de reconnaître quelle image correspond à quel système. ;-)

L'Arcade en France

Observation d'un phénomène de mode

DBS

Je vais aborder cette rétrospective en vous posant une simple question : qui n'a pas souvenir des bornes de jeux vidéo que l'on trouvait dans les cafés. Des titres mythiques comme Street Fighter 2, Cadillacs & Dinosaurs ou encore Final Fight doivent, à coup sûr, vous remémorer de grands souvenirs vidéoludiques.

Je suis sûr que vous avez été également traumatisé à tout jamais par les simulateurs de courses automobiles Sega. La révolution Virtua Racing tout en 3D a dû en marquer plus d'un et faire mal à votre argent poche ! Que dire d'un Daytona USA qui utilisait le summum de la technologie de l'armée US en terme de rendu 3D...



Vous n'êtes pas sans savoir que de nombreux particuliers ont franchi le cap depuis très longtemps et possèdent ce genre de jeux à domicile. Ne vous y trompez pas, ce ne sont pas de riches héritiers ou des

capitalistes fous ! Ce sont simplement des passionnés. Pour comprendre ce qui a poussé certains à récupérer des jeux d'arcade, essayons un flash-back dans le temps.



Cette frénésie du jeu d'arcade en France remonte à quelques années maintenant. C'est au début des années 1990 que l'on a vu apparaître en France, les premières tentatives commerciales. En ces temps reculés, les cartes de jeu que l'on place dans les bornes d'arcade (une pcb dans la langue de Shakespeare) sont chères et valent plus de 1500 euros.

opulence de matériel et en l'absence d'une grande communauté d'arcadiens permettant la revente de jeux, beaucoup de particuliers n'étaient pas en mesure de trouver leur bonheur. Cela se ressentait sur les tarifs pratiqués. La demande étant énormes, les jeux continuaient de se négocier à prix d'or et de nombreuses plus-values substantielles furent monnaies courantes dans le milieu.

En France, la même constatation a pu être faite et grâce à l'émergence du feu Ibazar puis d'eBay, les jeux devinrent plus facilement accessibles. Cependant, il faut reconnaître que certains titres restaient plus prisés que d'autres (les beat'em'all Capcom, les Dragon Ball Z de Banpresto...) et les enchères ont flambé plus d'une fois. La parade de nombreux joueurs fut de commander à l'étranger : soit aux USA où les jeux étaient pratiquement donnés, soit auprès d'importateurs de jeux en provenance du Japon, soit à Hong Kong où plusieurs exploitants avaient eu le fin nez de mettre en vente leurs stocks via Internet. C'est cette dernière destination qui a été le plus souvent usitée en raison des prix bas pratiqués. Le Japon reste LE pays du jeu vidéo moderne mais sans aller sur place, il est très difficile de faire affaire. C'est donc en Chine que beaucoup se sont tournés dans un premier temps.

Par la suite, grâce à l'Internet, les achats et reventes entre particuliers ont contribué à promouvoir l'arcade en France. Le business devient omniprésent et des mercenaires résidant au Japon pratiquent l'import-export en France. Les sites d'enchères offrent une large gamme de jeux. Associé à tout cela, notons que plusieurs sites Web explicitent

de façon très claire, ce qu'est un jeu d'arcade et comment fonctionne une borne d'arcade. Que demander de plus quand on veut se mettre à l'arcade et que l'on cherche des contacts et des informations. Rendons à César ce qui lui appartient : Romu

(<http://membres.lycos.fr/romualdi/arcade/arcade.html>) fut l'un des premiers à mettre en ligne un site francophone digne de ce nom où toute la terminologie relative aux jeux d'arcade est définie.

Ce bel effort avait un sens puisqu'il est rare qu'un exploitant prenne le temps de tout expliquer. Les passionnés isolés commencent alors à se regrouper en communauté. En France, au début du millénaire, des confréries où l'on traite de l'émulation apparaissent. (<http://www.emu-france.com> , <http://www.toudy.com/>)

Des newsgroups où l'on discute problèmes techniques voient le jour. (<news://news.zoo-logique.org/jeuxvideo.arcade>)

Des sites web où l'on bat des records sont montés. (<http://www.jvrm.net/> avec le fameux Wonder aux manettes)

Avec l'émulation, de grands chantiers sont mis en place. Plusieurs équipes de par le monde, récupèrent les roms présentent sur les pcbs. Leur but est de les préserver à tout jamais en les mettant à disposition sur internet. Parallèlement, des logiciels sont créés pour émuler ses roms sur ordinateur. Cet aspect très souvent décrié pour les puristes, marque néanmoins le point marquant de l'évolution de la scène arcade. Par cette initiative, les jeux d'arcade sont mis à disposition du plus grand

nombre. Jusqu'alors réservés à un petit groupe de collectionneurs et bidouilleurs, les jeux vidéo d'arcade se démocratisent au grand public. La possession illégale de ses roms pose un problème mais dans la plupart des cas, les différents protagonistes pratiquent la langue de bois et évitent simplement le sujet.

Les systèmes étant de mieux en mieux émulsés, une nouvelle dimension apparaît : pourquoi stocker de vieux jeux poussiéreux, alors qu'il suffit d'installer un PC dans sa borne d'arcade. Les Mamecabs (contraction du célèbre émulateur MAME et cab, raccourci pour Cabinet en anglais qui signifie borne), font leur apparition. De nouveaux forums se font maître en la matière. (<http://www.mame-univers.net> , <http://www.omnicade.com/>)

L'émulation, c'est également le moyen idéal de se mettre au rétro-gaming. Néanmoins, le fan ultime se doit de posséder la pcb du jeu. Il existe un problème de taille : les jeux vieux sont souvent en panne et dans le meilleur des cas, s'ils fonctionnent, nécessitent un appareillage bien spécifique pour les faire fonctionner. Des informations techniques sont indispensables. Quelques sites Web plus tard et tout le monde veut avec son jeu d'arcade à la maison. (<http://www.streetfighter-fr.com/pcb-world/forum/forum/upload/> , <http://cbsata.emu-france.com>)

L'expansion des lieux de discussions continua de plus belle et de façon bien anarchique en France. Pas moins de 20 forums de discussions sont recensés en 2005. Les communautés sont nombreuses et malgré les nombreux efforts

effectués, personne n'est parvenu à unifier tous ces lieux. Par contre, une chose est sûre : les barrières invisibles entre monde de l'émulation, collectionneurs, rétro-gaming et joueurs invétérés sont belles et biens fictives. Tous les protagonistes de la scène Arcade française se connaissent par le Web et ce n'est finalement pas un mal.

Citons quelques sites indispensables pour tout arcadien qui se respecte : <http://www.shmup.com/> (tout sur les shoots'em'up) et <http://www.neo-arcadia.com/> (toutes les news indispensables)

La dernière évolution du petit monde de l'arcade est assez singulière mais mérite de faire toute notre attention. C'est l'esprit de collection et la recherche de la perfection qui a poussé quelques individus à se mettre aux jeux d'arcade chez soi.



C'est aussi ce phénomène qui tend à se répandre de plus en plus. Alors que par le passé, tout un chacun se serait contentait d'une borne générique de marques Jeutel, Arcade, N'Styl..., à ce jour, quiconque ne possède pas un modèle de bornes japonais passe pour le dernier des ringards.

Bien sûr, la culture japonaise est de plus en plus présente dans l'univers du joueur mais il est surprenant qu'en moins de 2 ans, les bornes génériques européennes que nous avons tous connues, ainsi que les bornes dédiées soient de plus en plus délaissées. On peut s'apercevoir également que les sommes moyennes investies dans le jeu d'arcade ont considérablement explosé.

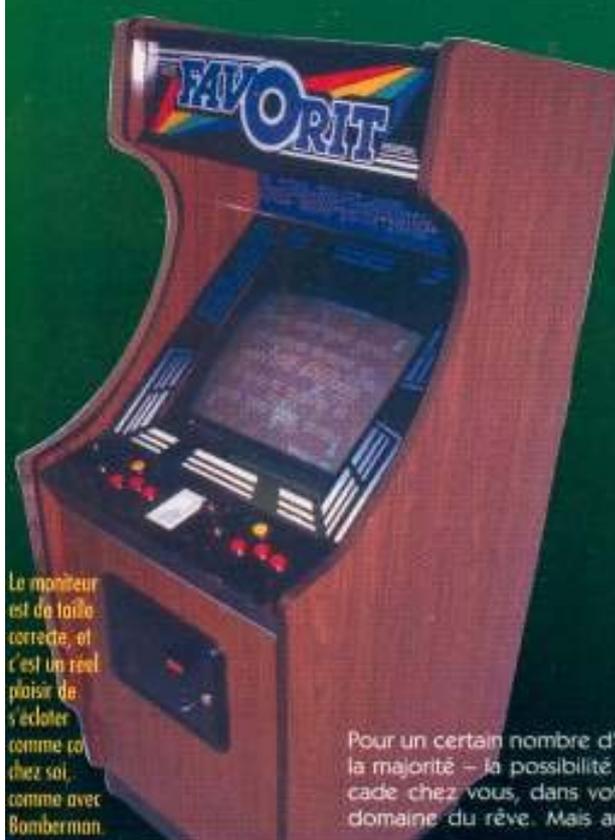


Une grande majorité de joueurs est désormais à la recherche des tous derniers titres malgré leurs prix toujours aussi prohibitifs. Ce qui tenait du cas isolé jusqu'il y a 10 ans, devient un phénomène de masse. Des systèmes Sega Naomi, pourtant encore assez chers, sont largement présents chez les joueurs actuels.

C'est comme si les consoles grand public n'offraient plus assez de satisfaction pour ces joueurs. Les performances de ses dernières n'ont plus à rougir face au matériel d'arcade moderne. Le fossé technologique qu'il existait entre consoles et arcade a bel et bien disparu. Pourtant, dans l'inconscience générale, un jeu d'arcade restera toujours la vitrine technologique. De nombreuses personnes essaient simplement d'accéder à un plaisir qui naquit plusieurs années auparavant. Les exploitants ne renouvelant plus leurs stocks de jeux, c'est désormais le particulier qui le fait mais à domicile et pour son plaisir unique.

DBS, retraité de l'arcade

Et en bonus, pages suivantes, les articles d'époque (format lisible) illustrant ce sujet !



Le moniteur est de taille correcte, et c'est un réel plaisir de s'éclater comme ça chez soi, comme avec Bomberman.

Une borne d'arcade à 3 000 F !

Pour un certain nombre d'entre vous – pour ne pas dire la majorité – la possibilité d'avoir une vraie borne d'arcade chez vous, dans votre chambre, faisait partie du domaine du rêve. Mais aujourd'hui, c'est du domaine

du possible, grâce à la borne Favorit de chez Vade Games. En effet, si je vous dis le prix de cette véritable borne d'arcade complète compatible Jamma, avec un moniteur 20 pouces (pouvant pivoter pour les shoot them'up verticaux) et avec deux manettes à trois boutons, vous ne me croirez pas. Le prix de cet ensemble performant et garanti pièces et main-d'œuvre pendant 1 an : 2 990 F. De plus, vous pourrez faire installer un

kit de deux autres manettes deluxe avec 6 boutons, pour Street Fighter 2 par exemple. Il n'y a pas de jeux fournis avec la machine, mais un stock complet de titres récents et plus anciens vous attend à la boutique. Côté technique, le moniteur de la borne est entièrement réglable au point de vue luminosité : contraste, largeur d'image, etc. Par contre, il va vous falloir de gros bras pour la transporter, car elle pèse un petit 120 Kg et fait 77 cm de profondeur pour 66 cm de large et 1,90 m de haut. Les cartes vendues au magasin sont en majorité Jamma. Mais de toute façon, les anciennes cartes sont vendues avec un

adaptateur, pour être compatibles avec la borne. Le prix des jeux va de 900 à 10 000 F. Ce sont bien sûr les dernières sorties qui coûtent le plus cher. Toujours est-il que mieux vaut, à mon sens, louer des cartes que de les acheter. En effet, avec ce type de borne, vous pouvez bien évidemment mettre autant de crédit que vous voulez, puisque vous avez les clés de la borne. Vous arriverez donc assez rapidement au bout d'un jeu... Embêtant si vous l'avez acheté ! Pour remédier à cela, Vade Games vous propose aussi un service de location de cartes au prix de 150 F par semaine pour les cartes à moins de 2 000 F, et 350 F pour les cartes de plus de

2 000 F. Vous pouvez donc profiter chez vous, pendant une semaine, et pour 350 F, d'une des dernières nouveautés en arcade. Formidable !

La machine est disponible, elle est d'ailleurs en exposition chez Vade Games.

En conclusion, c'est vraiment une bonne occas' que je ne laisserais pas passer, si j'étais vous et si j'en avais les moyens surtout !

Pour en savoir encore plus, appelez Vade Games au 43 38 71 50.



L'OverGame Machine se met en 4 !

Souvenez-vous de l'OverGame Machine, cette ingénieuse interface qui permet sans encombre de jouer avec des cartes Jamma sur votre téléviseur. Eh bien, ceux qui sont à l'origine de ce merveilleux boîtier, publient régulièrement un journal Arcade qui se nomme l'OverGame Tribune. Celui-ci rassemble toutes les dernières infos sur les toutes dernières cartes Jamma, et les nouveautés à venir. Ce journal sera bientôt distribué dans les principales salles d'arcade de la capitale, mais aussi en province. D'autre part, à partir d'avril, un service minitel, avec un forum pour cartes Jamma, sera mis en place. Vous pourrez y échanger, vendre, ou acheter toutes les cartes que vous voudrez.



Voilà Franck de chez Vade Games. Comme vous pouvez le voir, c'est un type bien, car c'est un fidèle lecteur de Joypad !

La fabuleuse série des Dungeons & Dragons arrive dans nos salles.

Une grande nouvelle est parvenue à mes oreilles. En tant qu'amateur de jeux de rôles (RoleMaster, ShadowRun, etc.) et passionné d'arcade, je ne peux que me réjouir de ce rapprochement entre Capcom et TSR. En effet, Capcom, l'un des leaders en arcade, et TSR, l'éditeur de Advanced Dungeons & Dragons, ont annoncé, le 22 février dernier, qu'ils s'associaient pour la conception de "D & D Tower of Doom". Espérons que tout cela satisfera mon enthousiasme et celui de tous les passionnés ! Pour le moment, rêvons de ce futur jeu dont on devrait apercevoir quelques photos, bientôt, dans cette rubrique.

L'ARCADE A DOMICILE

Enfin une machine intéressante !

Il y eut l'Arcade Machine, puis vint l'Arcade System, et maintenant voici l'Overgame Machine. A première vue, on se dit que ça va être le même cirque pour la faire fonctionner, que ça va marcher une fois sur deux, l'enfer... Eh bien, je vous rassure tout de suite : cette nouvelle bécane, qui n'est en fait qu'une interface comme les deux autres, a été conçue uniquement dans le but d'une utilisation simple pour n'importe qui. Interface ?! Kesako ? J'explique. En arcade, on travaille avec des cartes Jammis (c'est la norme) et celles-ci sont reliées aux meubles d'arcade que vous voyez dans les cafés ou les salles de jeux. En fait, pour l'arcade, c'est la carte qui fait tout, et le meuble centralise les infos pour les renvoyer ensuite au téléviseur et aux manettes. Pour en revenir à la machine, si vous vous souvenez bien, le problème des autres bornes de ce type était que certains téléviseurs ne les toléraient absolument pas. C'est la raison pour laquelle, sur cette machine, la vidéo a été stabilisée de telle façon que la sortie vidéo soit en pure 60 Hz (comme les consoles japonaises ou américaines). Ainsi, si votre télé accepte une console jap, vous pouvez être sûr à 99,9 % que l'Overgame Machine fonctionnera avec. L'installation est des plus simples ! Il suffit de brancher la prise sur le secteur, de brancher la Péritel sur la télé, de brancher les joysticks, de connecter la carte avec la bécane, et enfin d'appuyer sur le bouton on-off, et ça marche... C'est fabuleux. Les seuls boutons à votre disposition sont les crédits pour le joueur 1 et 2, et le test mode, qui vous permettra de configurer la carte selon vos désirs (difficulté, nombre de vies, couleurs, etc.), c'est même mieux qu'une Action Replay. Au point de vue compatibilité, elle accepte les cartes 8 bits, 16 bits, 32 bits, et les nouvelles utilisant les processeurs RISC (Virtua Fighters de SEGA). Bon, maintenant que vous savez tout sur la machi-



Voilà la bécane avec la carte "Warriors of Fate" de Capcom, un joy NEO GEO, une télé et un magnétoscope (très important, le magnéto...).

ne, voyons voir les jeux. Sont disponibles, à l'heure actuelle, plus de 1 500 titres, et pour bien faire les choses, un serveur minitel (3615 OVERGAME) a été mis en place pour organiser une bourse d'échanges, de ventes, d'achats, entre tous les heureux possesseurs d'une Overgame Machine. Sinon, pour ceux qui n'ont pas de minitel, il y a pour eux et les autres aussi, un bulletin mensuel des nouveautés en matière de cartes. En effet, pour le moment, il n'y a qu'un seul moyen de se procurer cette machine : contacter le revendeur "The Game Zone".

La dernière des qualités de l'Overgame Machine -et pas des moindres- est le rapport qualité/prix. A 1 490 F, ce boîtier à la très bonne finition, offre enfin une alternative réellement intéressante aux vrais mordus de l'arcade qui ne veulent pas de ces "petits jeux" pour consoles de salon.

Pour en finir avec cette petite bécane tant appréciable, je vous dirai que, pour le moment, elle m'apparaît comme étant la meilleure sur le marché, comparativement à ses deux autres consœurs. Ceci est dû à sa grande simplicité d'utilisation et aussi -répétons-le- à sa réalisation soignée.

Des accessoires seront dispo sous peu, mais attendez un peu, faut pas trop bousculer les super gars qui sont à l'origine de cette console d'arcade.

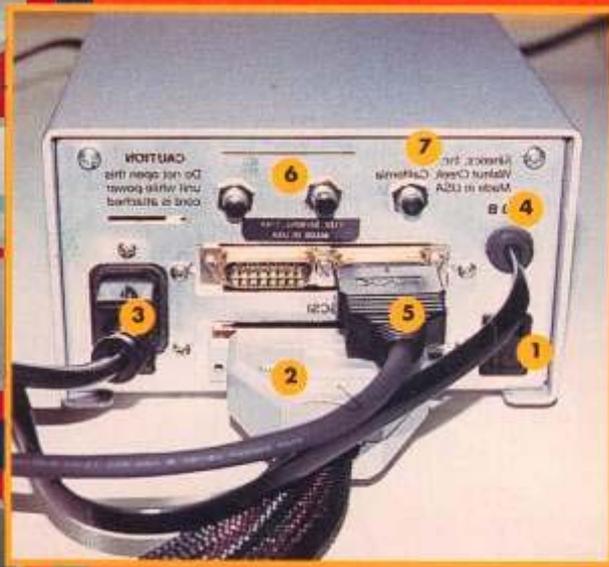
Pour les supers lecteurs de Joypad qui veulent se procurer cette superbe bécane, contactez : The Game Zone

BP 162
75523 Paris Cedex 11
Tél : 49 23 64 33.
Minitel : 36 15 Game Zone

- 1 : Marche / Arrêt
- 2 : Connecteur pour la carte Jamma
- 3 : Cordon pour l'alimentation
- 4 : Cable péritel vers la télé
- 5 : Pour brancher vos joysticks Neo-Geo
- 6 : Deux switches pour les crédits
- 7 : Ce bouton déclenche le test mode

Pour les revendeurs qui seraient intéressés par ce produit, contactez les auteurs de cette machine en faisant ce numéro de fax : 47 00 95 08.

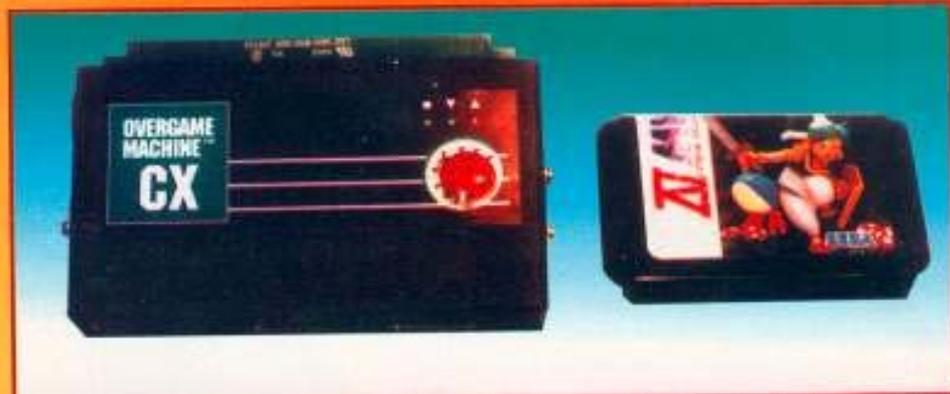
LE GEANT VERT JUNIOR



ARCADES - ARCADES - ARCADES - ARCADES

l'image. D'ailleurs, soit dit en passant, c'est un système breveté et protégé mondialement, c'est pas du bricolage.

Mais parlons plus précisément de cette nouvelle machine. Au point de vue dimension, c'est tout à fait clair : elle tient dans la main ! Pour être précis, elle mesure 15 cm de long pour 9,5 cm de large et 3,5 cm d'épaisseur. Bien sûr, il y a l'autre côté de la médaille qui est l'alimentation. Le boîtier d'alimentation est aussi gros que l'ancienne Overgame Machine. Par contre, il est loin d'être gênant étant donné que vous pouvez très bien le caser dans un coin et ne plus jamais y toucher, sauf pour allumer la console bien sûr. En fait, vous branchez l'alimentation sur le secteur puis vous reliez ce boîtier à la console que vous placez sur la carte : il ne vous reste plus qu'à brancher la "Péritel" sur la télé et à connecter vos manettes Néo Géo. Les concepteurs de la machine ont fermement tenu à conserver le principe d'une utilisation simpliste de la console, c'est pourquoi tout se passe sur la console même. Par contre, par souci de sécurité pour les futurs utilisateurs, il n'y a plus aucune connexion à nu. Par exemple, le câble qui reliait la console à la carte a été enlevé étant donné que la console est directement placée sur la carte. D'autre



Pour mieux vous rendre compte encore de la taille de la machine, nous l'avons mise à côté d'une cartouche Megadrive japonaise.

part, il y a toujours la prise pour pouvoir jouer à des jeux six boutons dans le genre de Street Fighter 2 ou Mortal Kombat. Et pour finir la description de la bête, vous avez à votre disposition un bouton pour les crédits de tous les joueurs et un bouton pour activer le test mode de la carte. Ce dernier vous permet de configurer le jeu par tous les paramètres possibles et imaginables.

Mais je vous vois venir avec vos gros sabots, il ne suffit pas d'avoir la meilleure machine du genre dans le monde, si on n'a pas un seul jeu. Car il est vrai que les jeux sont parfois hors de prix pour des particuliers, à moins de s'appeler Crésus.

Toujours est-il que si vous vous débrouillez bien, il est possible de trouver de bons jeux à moins de 1 000 francs, voire même moins de 500 francs. Et pour ceux qui savent se débrouiller, vous avez à votre disposition le 3615 OVERGAME qui est un véritable marché de cartes Jamma fait pour vous. En plus de cela, pour vous tenir au courant, vous pouvez demander à Game Zone (le distributeur de l'Overgame Machine CX) de vous envoyer GRATUITEMENT pour le moment l'Overgame Tribune qui paraît en ce moment tous les deux mois. Vous y trouverez toutes les news

internationales du monde de l'arcade. Alors profitez-en pendant qu'il en est encore temps !

Ah oui, j'allais oublier de vous préciser quelque chose d'assez important tout de même, son prix. À partir d'aujourd'hui et jusqu'au 10 juin 1994, l'Overgame Machine CX est disponible à 1 490 francs. Bénéficiant d'une offre de lancement. Tous les connecteurs sont fournis pour son fonctionnement sauf les manettes. Mais il devrait bientôt y avoir des manettes spéciales, et surtout moins chères que les manettes Néo Géo.

Par contre, elle sera ensuite au prix de 1 590 francs. Alors, si vous voulez en commander une, téléphonez à ce numéro : 49.23.64.33. Et si vous êtes un revendeur intéressé par ce produit, adressez-vous à ce numéro de fax : 43.84.36.61.

LES COORDONNÉES QU'IL VOUS FAUT :

THE GAME ZONE

BP 162

75523 PARIS CEDEX 11

TÉL. : 49.23.64.33

FAX : 47.00.95.08



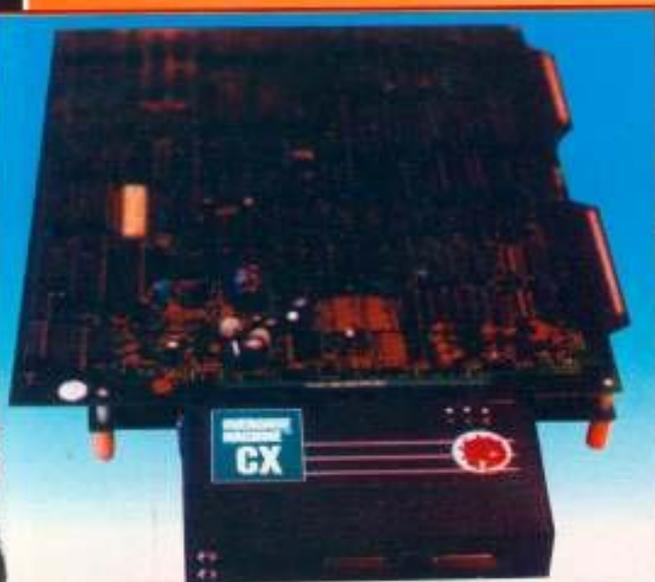
MINITEL : 3615 GAME ZONE

3615 OVERGAME

ET SI VOUS CHERCHEZ

UNE CARTE JAMMA :

3615 OVERGAME



En général, une carte Jamma se présente sous cette forme. L'Overgame CX adapte très bien sur la carte. Mais pour les maladroits que nous sommes, les futures cartes seront fournies avec des protections en plexiglas.



Blue Shadow (NES)

Ninja Style

B.Yoo



*"United states of America. 2029 AD.
Due to the dictatorial government
of Emperor Garuda bla bla bla..."*

Comme d'habitude, le scénario n'est qu'un prétexte pour sabrer du vilain et tient sur un timbre-poste: un empereur mégalomane tyrannise le monde et c'est à vous que l'on fait appel pour mettre fin à son règne de terreur. Des questions ?

Quand je serai grand, je serai ninja.

Blue Shadow est un jeu d'action/plateforme mettant en scène 2 ninjas (un mec en pyjama bleu et une jeune fille en tenue légère).

Mais attention mesdames et messieurs, nous n'avons ici pas à faire à un banal jeu d'action. C'est du pur concentré de bonheur que nous a offert TAITO en cette belle année 91. Et comme beaucoup d'excellents

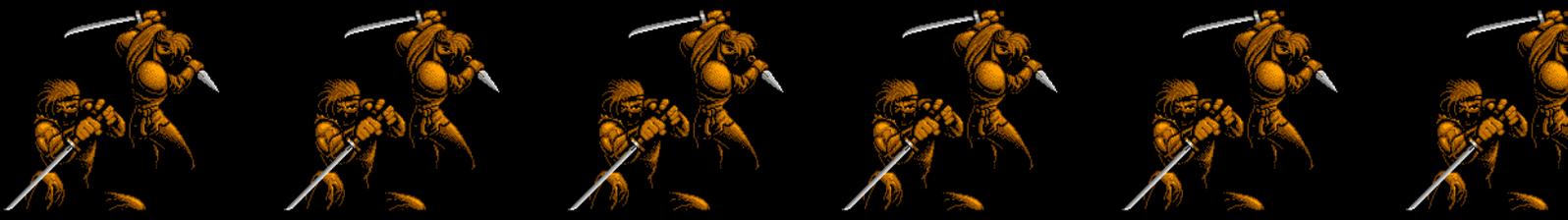
jeux, il n'a pas eu le succès qu'il aurait mérité (à l'inverse de Shadow Warrior par exemple, qui est à mon sens une bouse infâme et qui a pourtant eu son heure de gloire).

Insérez la cartouche (achetée 5 € ports compris sur E-Bay) ou lancez la ROM si vous n'êtes pas un puriste. Laissez-vous entraîner par la musique d'introduction... vous sentez l'adrénaline monter... bien... il est maintenant temps de passer à l'attaque !

Vous avez donc le choix entre 2 héros. Ils ne diffèrent en rien, si ce n'est pas leur sprite. Pour ma part je joue plutôt avec le garçon, par simple nostalgie (à 14 ans, choisissez une fille comme perso et c'est la honte assurée).



In the Navy, tralalalala



Une fois ceci fait, vous partez à l'assaut d'un cargo. La musique vous accueille avec son rythme rapide et sa composition entraînante, entêtante, envoûtante... et jamais chiante. D'ailleurs, quels que soient les niveaux, elle accompagne toujours merveilleusement bien l'action.

Les ninjas sont BAC+5 (au moins)

Vous commencez votre périple avec un petit sabre de niveau 1. C'est dangereux car il faut aller au corps à corps pour pouvoir toucher les ennemis.

Vous avez toutefois la possibilité d'augmenter sa portée grâce à des bonus éparpillés un peu partout dans les stages, ce qui ne sera pas du luxe vu que les monstres ont la fâcheuse manie de sauter partout ou/et de courir vite tout en vous tirant dessus. Vous aurez cependant le choix entre 2 sortes de bonus : soit le sabre de base, soit le fouet qui permet de frapper en diagonale, mais dont la portée reste quasiment fixe malgré les bonus accumulés.



T'es sûr que tu veux jouer à qui a la plus grande ?

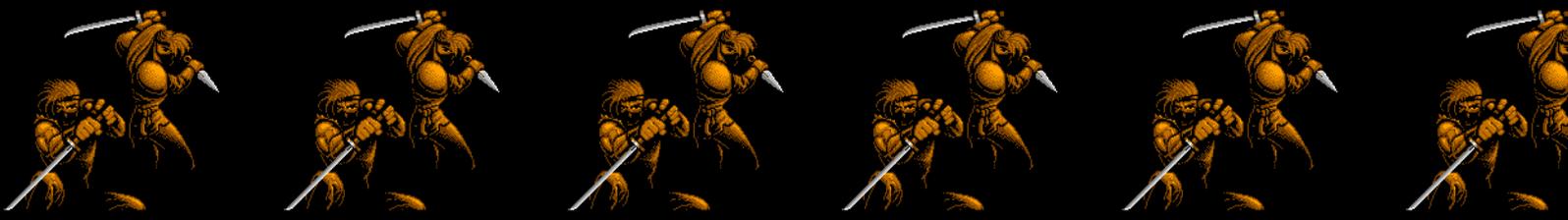
Ajoutez à cela la possibilité de s'accrocher sous les plateformes pour se hisser dessus avec l'agilité d'un félin, ainsi que de lancer une attaque destructrice en laissant le bouton d'action enfoncé pendant 5 secondes (par contre le fait de l'utiliser vous enlèvera la moitié de votre vie !)... ça semble basique de nos jours, et à vrai dire ça l'est, mais l'action est tellement rapide qu'il faudra de l'entraînement afin de sortir le geste adéquat (je tente d'esquiver ou je fonce quitte à perdre un peu de vie ?).

Il faudra aussi apprendre par cœur le positionnement des ennemis et leurs attaques.

Old school gaming, c'est clair.



Accroché sous une plate-forme en mouvement. En bas, le vide. En bas à droite, un soldat me tire dessus. La solution ? Se laisser tomber sur la plateforme en dessous (elle aussi en mouvement), sauter par-dessus le soldat et lui mettre un bon coup de sabre dans le dos. Un gameplay aux petits oignons je vous dis !



Total bonheur

Maniabilité sans faille, musiques réussies (pour de la NES, c'est assez rare pour être souligné), bruitages classiques (*tching* / *chlang* / *vlourf*), graphismes pas transcendants mais pas horribles non plus, animation correcte (quelques clignotements de sprites), et une réelle progression du joueur au fil des parties (le hasard n'a pas sa place ici).

Et si je vous dis que pour couronner le tout, le jeu est jouable à 2 simultanément ? Vous m'en prendrez 1 baril que vous n'échangerez pas contre 2 de Shinobi PS2, et je ne saurais que vous donner raison.

Jeu trouvable « à pas cher », NES émulée parfaitement depuis longtemps... Bref, aucune excuse donc pour ne pas essayer ce titre qui de plus n'a pas pris une ride. Attention toutefois : le jeu ne s'adresse pas aux bourrins. Vous serez face à une difficulté d'un autre temps exigeant de la finesse et une connaissance parfaite du terrain, mais le plaisir que l'on éprouve à diriger ces personnages de 30 pixels de haut vaut la peine de se (re)plonger dans ce titre exemplaire.

B. Yoo, tapi dans l'ombre



*Dès le stage 2, les choses se corsent.
Petits joueurs s'abstenir.*



*Les boss sont faciles à battre une fois
que l'on connaît la technique
appropriée.*



Bionic Commando

(GB)

- L'homme qui valait 3 milliards -

B.Yoo



Bionic Commando est à l'origine un jeu d'arcade de Capcom, qui s'est vu adapté avec bonheur sur les consoles 8 bits de Nintendo.

L'action des versions arcade et NES se passe en 2010, et le boss final n'est autre que... Hitler.

La version GB est en fait la version NES remaniée avec un look futuriste et une difficulté revue à la baisse (ouf).

Super Joe, le leader du groupe Bionic Commando (des hommes surentraînés capables de tomber du haut d'un immeuble de 40 étages sans se tordre la cheville, mais pas de sauter par-dessus un trou de 50 cm de large) a disparu lors de sa tentative de sauvetage-de-l'humanité-en-danger-menacée-par-un-méchant-on-a-déjà-vu-ça-dans-le-test-précédent-c'est-un-scandale.

C'est donc à vous qu'il incombe la tâche de :

- sauver le monde libre
- zigouiller le méchant

- libérer Super Joe votre mentor super poilu (désolé, pour les princesses faut aller chez Nintendo)

Le saut, c'est has been

Rad, le héros que vous dirigez, est censé être un athlète rompu à tous les exercices. Aussi quand on cherche comment faire pour sauter au-dessus du premier bidon rencontré on est surpris qu'il en soit complètement incapable.

Le poids de son armure on va dire...



Ah ! Le vil félon ! Il se cache derrière un bidon (mon ennemi juré).

Par contre, en plus du tir de base (classique) il dispose d'un grappin qui lui permet de repousser les ennemis mais surtout de s'accrocher aux diverses plateformes se présentant à lui. Il peut ainsi monter sur celles-ci et se déplacer tel Tarzan, avec la classe Capcom en plus et le string léopard en moins.



Yohihohihooooo, Yohihooooooo

Séquence nostalgie

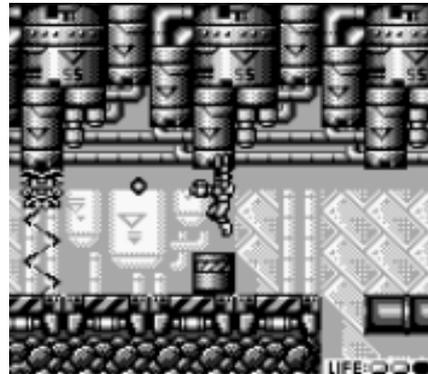
Ce jeu m'a toujours fait rêver, depuis le premier jour où mon regard a croisé le test dans le Consoles+ de l'époque (1992). Je l'avais oublié ce petit jeu, jusqu'à ce qu'un beau jour d'été 2004 mon regard soit attiré par cette cartouche en loose dans la vitrine d'un vendeur de jeu vidéo, m'appelant comme au secours (la cartouche, pas le vendeur. Quoique...), me suppliant de lui offrir une seconde vie (...) et me promettant monts et merveilles. Pour 6 euros, ça ne se refuse pas.

... et c'est comme ça que je lui ai mis le grappin dessus.

L'air de rien, tout le jeu s'articule autour de ce grappin magique... bionique. Franchir les obstacles, les précipices, éviter les ennemis, monter sur les plateformes, et moult autres activités... heu... oui bon, on me fait signe qu'en fait, c'est tout ce qu'on peut faire avec. N'empêche. Le peu d'actions disponibles suffit à

faire de ce jeu une petite bombe d'intérêt ludique. On prend un réel plaisir à traverser les niveaux, avec cette petite musique qui vous souffle à l'oreille que «l'humanité compte sur toi». Le jeu a aussi un petit côté RPG, car en ramassant les bonus que les ennemis laissent en mourant,

vos points de vie augmentent d'une case ou plus suivant votre expérience acquise. Et vous les gardez jusqu'à la fin du jeu (sympa comme système).



En bas à droite, vos points de vie qui augmenteront au fil de votre progression dans le jeu. À gauche, une barrière laser qui va payer pour le point de vie qu'elle m'a enlevé 5 secondes avant.

Nouveau record de lancer de Game Boy : 58 mètres.

Les graphismes, bien que redondants, se laissent regarder, les musiques, bien que répétitives et peu nombreuses, se laissent écouter, et le jeu, d'une difficulté exagérée sur les derniers niveaux et sur certains passages, ne se laisse pas finir. Catastrophe. Non mais c'est pas possible de faire des jeux aussi durs.

Ce jeu est à chier. J'aurais mieux fait d'aller au cinéma, tiens.

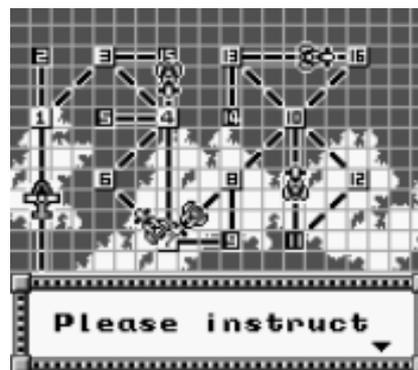
Il m'a fallu recommencer le jeu via l'émulation pour arriver jusqu'au dernier stage, et une quick-save quasi obligatoire tous les 3 mètres pour le passer. Non pas que les ennemis soient particulièrement retors, mais chaque saut raté se voit sanctionné par une chute dans le vide, et donc une vie en moins. Un peu lourdingue de devoir jongler

avec le couple save game/load game, mais c'est malheureusement obligatoire si vous voulez éviter une calvitie précoce (au cas où vous ne l'auriez pas vu sur le 1^{er} screenshot, la progression du jeu se fait via des passwords –à base de symboles pour ne rien arranger-).

Rad en rade.

Une fois le jeu terminé à la sueur de votre front, vous viendrez comme moi à regretter que le jeu ne soit pas plus long. Pourtant une douzaine de niveaux, ça peut sembler correct mais certains se finissent en 1 minute (ce sont des zones bonus). Finalement, on en vient à se remémorer les passages les plus difficiles et la fierté ressentie une fois ceux-ci passés, et on s'en va chercher sa game boy, explosée contre un mur, pour y extirper la cartouche et la brandir vers le ciel, le poing rageur : «Alors ? C'est qui le plus fort ?»

B.Yoo, parti escalader l'Everest



*L'écran de sélection des niveaux.
Pour pourrez choisir votre
équipement avant la mission choisie:
arme de tir, bonus de vie...*

Zoo Keeper (DS)

Minimalisme animalier

ANgl -



La présentation d'usage

Zoo Keeper est un petit jeu sans prétention, un casse-tête sorti sur Nintendo DS en mars 2005 (en Europe). On en trouve plusieurs versions gratuites en Flash sur Internet, et son principe est carrément plagié (*Osons !*) sur celui du plus connu Bejeweled.

Voilà pour l'administratif, place à la déconnade, c'est-à-dire au jeu.

De quoi on parle là ?

Zoo Keeper est un titre dont beaucoup de monde a parlé mais auquel finalement peu se sont vraiment essayés. Il s'agit d'un véritable OVNI, et voici pourquoi :

- sa réalisation technique est terriblement éloignée des capacités de la DS, il aurait largement pu sortir sur Game Boy Color,
- son principe de base est simplissime, plus basique encore que Tetris,

- malgré ça, il est tout de même vendu au doux prix de 40 euros.

Et pourtant, et pourtant, Zoo Keeper séduit les foules. Zoo Keeper, c'est le plaisir inavouable, un peu comme être ébahi par un film de Jean-Claude Vandamme ou fantasmer sur Ariane Massenet en regardant Téva. On sait que c'est nul, on sait que ça craint, mais on ne peut pas s'en empêcher.

Bon, comment on joue bordel !!?

Bon, c'est vrai, je m'égare (enfin bon, Ariane Massenet quand même...). Dans Zoo Keeper, donc, vous vous trouvez face à une grille remplie de têtes d'animaux les représentant (les animaux).





A chaque mouvement, vous pouvez intervertir un animal avec un autre.



L'objectif de cette inversion est d'aligner horizontalement ou verticalement au moins 3 animaux, ce qui a pour effet de les éliminer de la grille et d'en faire dégringoler d'autres (comme dans la plupart des brick-games).



Bien entendu, plus vous enchaînez les éliminations de bestiaux (par chutes consécutives), meilleur est votre score. Pour le principe de base, vous avez tout compris. Il reste les éléments suivants.

Tout d'abord, la barre de quotas.



Située sur l'écran supérieur de la DS, elle vous indique combien d'animaux de chaque espèce il vous faut éliminer avant de passer au niveau suivant. Attention, faut pas croire, y'a de la stratégie dans Zoo Keeper.

Ensuite, toujours dans l'écran du haut, se trouve un animal de la grille en particulier.



Cet animal est la mascotte de la grille en cours. Concrètement, et outre le fait que ce soit mignon tout plein, plus vous éliminez d'animaux de la race considérée et plus vous marquez de points. C'est un multiplicateur de score.



Puis, à droite, vous trouvez les jumelles.

Au nombre initial de 3, vous pouvez les appeler quand vous ne voyez pas quelle inversion réaliser.



Mais il nous reste le dernier élément, le plus important : la barre de temps.

Le temps passe vite, et chaque enchaînement fait doucement remonter le chrono. Il va donc s'agir de ne pas traîner, l'objectif premier étant de survivre le plus longtemps possible.

Au niveau des modes de jeu, on trouve :

- Le mode *Zoo Keeper*, classique et où il faut tenir le plus longtemps possible en enchaînant les niveaux,
- Le mode *Tokoton*, pour les acharnés, où il faut carrément éliminer 100 animaux de chaque espèce,
- Le mode *Quest*, qui contient une dizaine de défis,
- Le mode *Time Attack*, la course au score en 6 minutes,
- Le mode *Versus*.



Tout ceci nous donne donc le charmant écran que voilà :



Du côté de la réalisation

Côté visuel, c'est mignon tout plein et ça bouge bien. Manquerait plus que ça tiens !

La musique, par contre, est pénible au possible. Chaque thème est associé à un mode de jeu, et donc, pour résumer, vous écoutez quasiment toujours le même.

En ce qui concerne la jouabilité, le stylet révèle toute son efficacité.

Arrive enfin la question cruciale de la durée de vie. De ce côté-là, le constat est sans surprise. Zoo

Keeper, c'est amusant mais à petite dose. Bien que terriblement addictif, le titre est sympa pour attendre son train, mais ce n'est pas vraiment le jeu sur lequel vous allez passer des soirées enflammées.

Sur ce, il est temps de conclure.

Alors, que penser de Zoo Keeper ?

Le jeu est franchement sympa, c'est indéniable. Il démontre une fois encore que les bons titres ne naissent pas forcément des superproductions. Et surtout (élément important s'il en est), à l'instar de Bust-a-move, c'est le titre parfait pour que le public féminin s'intéresse au monde du jeu vidéo. D'un autre côté, la réalisation fait un peu pitié, et sa durée de vie n'a aucune chance d'atteindre des sommets.

En conclusion, je dirais donc que si l'expérience vous attire, il serait dommage de passer à côté. Mais ayez une petite pensée pour le porte-monnaie : cherchez-le d'occasion ou achetez-le en import. C'est tout de même plus sage. ;-)

Je profite de conclure ce test pour le dédicacer à Dot, ma chère et tendre et accro de Zoo Keeper, et par la même occasion lui demander de couper le son en jouant. Sinon je pars draguer Ariane Massenet, nah !

ANGL -, comme un lion en cage



Warzard (Arcade/CPS3)

capo

Avant propos

Warzard est un jeu CPS3 aussi connu sous le nom de Red Earth en dehors du Japon. Ce jeu est difficile à qualifier puisqu'il est assez spécial. Et qui dit spécial, dit original.

Car vous devez affronter des monstres à la chaîne qui ont un sprite beaucoup plus imposant que le vôtre. Et une fois ce dernier est mort, on passe au suivant et ainsi de suite.



Le tout baignant dans la mythologie et le fantastique, qu'il s'agisse des décors, des monstres mi démons mi humains, du système de jeu avec les magies et les orbes de couleur, et de votre personnage qui gagnera d'expérience et de niveau et qui évoluera en classe au fil des combats. Et en plus d'évoluer dans votre classe, vous apprendrez de nouveaux coups.

Warzard a la particularité d'être une exclusivité en arcade dans la mesure où il n'y a jamais eu de conversions sur consoles de salon. De plus, il faut savoir que ce fût le tout premier jeu qui a été développé sur le CPS3 de Capcom en 1996.

Bienvenue dans ce monde fantastique

Après une introduction basique où nous voyons chacun des protagonistes en action ainsi que leurs ennemis, vous vous empressiez d'appuyer sur start et vous arrivez à la sélection des personnages.



Et là, dès que vous voyez ça, vous vous dites que c'est le drame ! Car il n'y a que 4 personnages jouables. Une sorcière, un ninja, une jeune fille combattante et un lion guerrier.

Après avoir choisi votre combattant, vous arrivez en plein dans l'histoire.





Car il faut savoir que l'histoire compense le faible nombre de personnages. Chacun y a sa propre histoire, son propre objectif. C'est presque touchant.

Par exemple dans le cas de Tao, c'est la vengeance. Un jour, quand elle rentrait d'un tournoi où elle a gagné un trophée, elle a pu tristement constater que son village a été anéanti par la harpie.



La particularité c'est que chacun y a son propre style et on peut considérer ça comme une classe (sorcière, guerrier, etc).

Et quand vous augmenterez de niveau grâce à l'expérience gagnée, votre classe évoluera en suite logique.

Par exemple avec la classe de Tabasa ; magician, sorcerer, witch.

Donc, après avoir choisi votre combattant, une carte du monde est présentée avec un petit symbole qui montre où le mal se trouve.

Une fois que le monstre est vaincu, le symbole disparaît et on passe au suivant.

Niveau monstres, c'est assez varié car ces derniers sont directement inspirés de la mythologie. Comme la harpie, le démon égyptien a 4 têtes, le vieux sorcier indigène, etc.



Avant de combattre votre démon, une petite mise en scène se déroule et présente votre adversaire. Il se peut que même avant, il fasse quelque chose de pas très catholique comme attaquer de simples humains mortels sans défense.

Aspects techniques

Ce qu'on peut constater c'est que la 2d est très belle et les décors sont somptueux. Ils sont colorés et riches où les adversaires y ont leur propre stage (village en feu pour le vieil indigène avec effets de flammes, bord de l'océan sur une banquise pour la pieuvre dans une région antarctique, une ville au style grec qui tombe en ruine pour le dinosaure, etc). Mention spéciale à celui aux portes du château avec ce léger effet de brume.

Et ajoutez à cela pas mal de petits détails.





Le jeu gère les effets de zoom et l'animation est ultra fluide.

De ce côté-là, Warzard n'a pas à rougir face à la concurrence actuelle dans ce domaine.

Quant à la bande son, les musiques sont bien choisies et les thèmes accompagnent bien les niveaux. J'aime assez la petite mélodie une fois que vous avez vaincu votre ennemi.



Système de mot de passe ?

Capcom a eu la bonne idée d'intégrer un système de mot de passe. Vous vous demandez sûrement l'intérêt de ce dernier ? Une fois que vous avez terminé votre partie, notez-le. Plus tard quand vous vous rejouerez, entrez le dit mot de passe à la sélection des personnages et vous allez le reprendre là où il en était resté avec les mêmes caractéristiques.

Gameplay

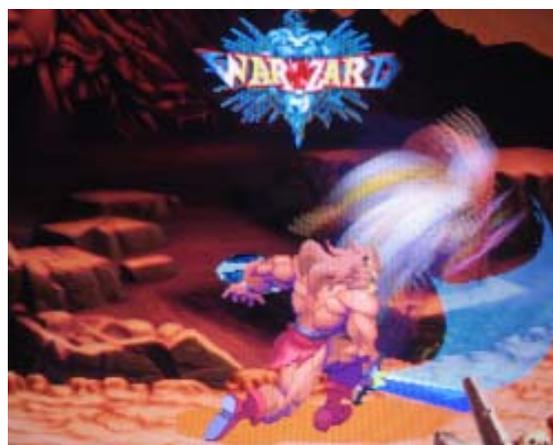
Votre barre de vie se compose en deux comme celle de votre adversaire.

Pendant que vous vous battez, des coffres apparaîtront. Et quand vous les éclatez, vous récupérerez un orbe (petite boule de couleur).

Il en existe plusieurs. L'intérêt c'est que suite à une manipulation avec votre stick, ça fera un coup spécial correspondant à la couleur.

Soit ça invoquera un Dieu avec sa Constellation par exemple le tonnerre, la glace, etc. qui lancera une attaque sur l'ennemi en rapport avec son élément.

Ou bien, en faisant une autre manipulation, vous ferez une attaque spéciale propre à votre combattant.



Mis à part les orbes, vous pouvez aussi collecter des items pour recouvrer votre barre de vie ainsi que des pièces. Les pièces vous apporteront des points en bonus, aussi appelé expérience. Plus vous avez de l'expérience et plus vite vous arriverez au niveau suivant.





Et quand je parle de niveau, c'est comme un jeu d'aventure car au fur et à mesure, votre personnage augmentera de niveau. Qui dit augmenter de niveau, dit nouveaux coups. Et comme le jeu se joue en 6 boutons, les coups sont vastes et variés.

L'originalité c'est qu'il pourra effectuer de nouveaux coups qu'il ne pouvait pas faire avant grâce à l'expérience gagnée.

Une fois que l'adversaire est mort, une petite mise en scène sera mise en route et le scénario de l'histoire repartira. Et après direction sur le suivant avec mise en scène avant le combat.



Quand vous arrivez à votre deuxième adversaire, vous n'avez pas toute votre vie. Car les dommages subits lors du combat précédent resteront. C'est surtout ça qui fait la difficulté du jeu, cet aspect survival.

Car il faut rester en vie et espérer que des items apparaissent pour en regagner avant que le monstre se déchaîne sur vous.

Le jeu propose aussi deux stages bonus.

Le premier consiste à sculpter une statue en 20 secondes.

Et dans le second, vous devrez éclater toutes des têtes de pierre sur un mur en 20 secondes tout en évitant les lances qui sortent du sol ou de leurs bouches.



Conclusion :

Au final, Warzard est très plaisant à jouer.

A mon sens, ce jeu est surtout adapté pour jouer seul et non en versus à cause du choix limité de personnages jouables.

Mais on y revient toujours avec un grand plaisir. Alors si un jour vous avez l'occasion d'y jouer, faites-le.

capo

Actraiser (SNES)

Shupmaster



A l'instar de Super Mario World ou encore F-Zero, Actraiser fait partie des jeux qui donnent envie d'avoir une console.

Faisant partie des premiers jeux de la SuperNes, ce petit bijou concocté par Enix est un bel exemple de ce que l'on ne trouve plus de nos jours : un jeu au principe simple, sans fioriture et qui se rejoue constamment avec le même plaisir ...

Un mélange de genres

Dans un univers mélangeant Heroic Fantasy et l'ambiance des Castlevania, Actraiser vous propose d'incarner un chevalier déchu, dont la tâche sera de nettoyer la Terre des hordes de monstres qui l'ont envahie, tout en aidant la population à prospérer à nouveau.



Petite incartade près d'un château, Belmont style

C'est ainsi qu'il faudra alterner les séquences d'action et de simulation façon Populous pour bouter le démon hors de nos contrées.

Ces différentes étapes du jeu s'enchaînent de façon logique, avec une première partie action permettant de déblayer le terrain pour que vos chétifs concitoyens puissent s'installer sur votre territoire. Une fois ces derniers confortablement installés, il faudra de nouveau jouer du glaive pour figner le travail déjà entamé, avant de s'attaquer à un nouveau royaume. Chacun de ces territoires vous demandera bien entendu d'affronter différents boss aussi variés que le sont les environnements.

Aux armes Chevalier !

Le moins que l'on puisse dire à propos d'Actraiser, c'est que les nombreuses phases d'action sont indispensables, et sont en grande partie responsables de mon engouement envers ce jeu !



La diversité des environnements est de mise

La réalisation, tant graphique que sonore, nous fait briller les mirettes et suinter les cages à miel, l'animation et la prise en main sont sans failles et l'action parfaitement dosée.

Des niveaux ni trop longs, ni trop courts, mais qui pourront peut-être donner du fil à retordre.



Le côté plateforme est bel est bien présent

C'est cette phase de jeu qui est la plus mise en avant dans le jeu, un mode 100% action étant même disponible – mode vous permettant de vous passer des séquences de gestion.

Les différentes commandes sont simplissimes : sauter, frapper, et une astucieuse commande vous permettant de déclencher un pouvoir – différents pouvoirs étant à trouver tout au long du jeu.

Le seul point noir que l'on pourrait trouver à ce niveau là, c'est le manque d'originalité des ennemis, mais la qualité graphique des niveaux vient tel du Biactol régler ce problème.

Bref, tout est fait pour donner envie au joueur d'atteindre la phase d'action suivante le plus vite possible

...



Un classique: la plateforme volante et l'annihilation de corbeaux

Séquence Peace & Love

Les phases de gestion sont ressemblantes dans le principe à des jeux style Populous, mais en beaucoup plus simplifié ! Ici vous dirigez un ange (sûrement le beau-frère du fils de l'oncle de Cupidon) dont la tâche se réduira à guider et aider la population à renaître.



Le menu des différentes actions que vous pouvez exécuter

Destruction d'obstacles (rochers, arbres, etc...), mais aussi entraînement à l'arc sur les différents monstres, construction de routes et protection de l'être humain seront vos priorités, et vous rapporteront cadeaux et pouvoirs supplémentaires.



Au fur et à mesure de votre développement, les nids d'ennemis seront débusqués et détruits

Il faudra jouer entre les monstres, les catastrophes naturelles et autres fléaux, pour que votre population soit satisfaite et puisse prospérer.



Vos maisons brûlent ? Déclenchez un orage pour aider vos citoyens

Cette phase est d'une simplicité enfantine, un ange étant bien évidemment immortel, mais il faudra trouver le bon équilibre entre la destruction des nids de monstres (une sorte de ressources pour vous) et l'expansion de votre ville.

Le but caché de cette partie du jeu étant toujours la destruction des monstres, une fois la carte rayée de toute créature à corne et à crocs, vous n'aurez plus qu'à repartir en croisade dans d'autres contrées un peu moins verdoyantes...



A intervalles réguliers, de nouveaux habitants viendront faire prospérer votre ville

Alors ? On y joue ? On n'y joue pas ?

Non non, en fait ce jeu ne vaut rien, et je n'ai rien d'autre à faire que d'écrire des tests de jeux bien pourris ...

Meuuuh bien sûr que SI, on y joue !! Ce jeu est un petit bijou qui n'a pas à rougir face au poids des années. Les différents styles de jeux pourtant totalement opposés se trouvent ici mélangés à la perfection, et ni l'ennui ni la déception n'ont leur place dans Actraiser. L'ambiance est mise en avant par une terrible composition musicale, sûrement celle qui m'a le plus marqué jusque là.

A noter que deux suites (une officielle et l'autre un peu moins) sont apparues par la suite : Actraiser 2 qui ne garde que les phases d'action et Soulblazer qui n'est qu'un ersatz (fort bien réussi par ailleurs) de Zelda. Mais aucune de ces suites n'arrive à la hauteur de l'original, qui est, qu'on se le dise une fois pour toute : un incontournable pour tout collectionneur ou joueur SuperNes.

Shupmaster



Dimahoo (Arcade/CPS2)

Légende-oubliée



Il était une fois Dimahoo

Après un premier 'mahou daisakusen' posant l'univers, l'ambiance ainsi que les bases de la série (sortie en 1993), et un deuxième opus nommée 'shippu mahou daisakusen' faisant plutôt dans le shooter expérimental sur fond de course (Kingdom Grand Prix en occident, sortie 1994), sort 'great mahou daisakusen' connu sous le nom de Dimahoo chez nous.

Jeu 8ing/raizing distribué par Capcom, Dimahoo reste certainement parmi ce qui se fait de mieux dans le genre shooter à ambiance déjantée.

Il était une fois les bons, les brutes et les truands

Jouant un peu la provocation avec le joueur, une petite intro très bien fichue explique l'arrivée d'un empire tout puissant prêt à envahir un pseudo havre de paix, lorsque en face d'eux débarquent 4 mercenaires un peu suicidaires prêts à en découdre. (ils vont être servis ^^)



L'équipe est composée d'un guerrier, d'une sorcière, d'un dragon et d'un nécromancien.

Chacun possède un gameplay propre avec patterns de tirs, vitesse et bombes vraiment bien à lui. D'ailleurs, de ce fait et pour une fois, il va vous falloir un vrai temps d'adaptation pour passer de l'un à l'autre.



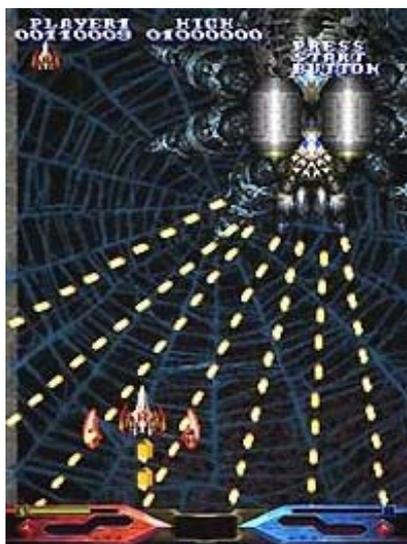


Il était une fois un bel enrobage

Fortement inspirés de l'héroic-fantasy et de Dungeons & Dragons, les développeurs ont rajouté à l'ensemble une touche technologique pour accoucher d'un shoot au look fort original.



Les graphismes bien qu'un peu sombres sont très réussis et fort détaillés. Encore à ce jour ils restent très agréables à l'œil et tiennent bien la route. De plus, presque aucun ralentissement ne vient ternir ce tableau ce qui est plutôt appréciable.



Les patterns de tirs ennemis sont très variés et bien souvent fort originaux, ce qui plaira aux blazés du shoot et est synonyme de bonne replay value. (mention aux boss de fin littéralement démentiel)

Par contre les habitués des jeux cave auront peut-être un peu de mal au départ avec la visibilité des boulettes made in raizing. Un effort a quand même été fait et elles sont bien plus visibles que dans leurs jeux antérieurs.

Il faut dire qu'avec des boulettes roses et bleues, dimahoo perdrait beaucoup de son identité.



Il était une fois la voix Off !

L'ambiance sonore est vraiment top et s'accorde très bien à l'esprit du jeu. Fun, rythmée et stressante quand il le faut, tout en étant variée. Par exemple, on ne va pas vous resservir en permanence le même thème arrivé au boss.

En fait, plus que les compositions (pas forcément inoubliables en dehors du jeu), c'est l'ensemble formé par les musiques, bruitages, voix off, qui donne ce résultat. Le tout est signé en grande partie par manabu namiki.



Son CV est impressionnant : c'est un compositeur presque spécialisé dans les musiques, sons et bruitages de shoots avec entre autres battle garrega, ketsui, dodonpachi dai et bien d'autres à sont actif.



Il était une fois un gameplay obscur

Force et de reconnaître qu'aux premières parties (et bien souvent même après) c'est limite incompréhensible. Quelques points méritent un éclaircissement :

Les commandes

Le jeu se joue avec 2 boutons.

Le premier tapé sert à tirer, gardé appuyé à charger le tir spécial élémentaire et le changement de chaleur froid ou chaud (à condition de ramasser un livre option). Par exemple, tirer en mode froid sur un ennemi chaud (mode agressif) permet de doubler ses dégâts et d'améliorer son score. Rester chaud sur le même ennemi (mode défensif) est plus sûr grâce à la protection accordée à notre propre élément. Se manger une boulette rouge ne vous tuera pas mais vous

fera perdre un livre/option à la place. Vous pouvez en plus détruire ces boulettes avec vos tirs magiques/secondaires.

Le deuxième bouton quant à lui sert à lancer sa bombe, qui diffère pour chaque personnage.

On peut également utiliser un troisième bouton pour avoir un tir continu, ce qui est très pratique et permet accessoirement de se réserver le bouton un pour la charge.

Les jauges

En bas, nous avons les jauges, chacune possède deux repères. Le premier indique le niveau de la charge à trésors qui monte jusqu'au level 8. L'autre une fois le max atteint sert à obtenir une nouvelle bombe (livrée dans un coffre).

Les items

Un autre détail, c'est qu'il pleut un peu de tout dans dimahoo ^^.





Faisons un peu de tri là-dedans.

Premièrement, il y a les objets de type power up :

- Le livre : rajoute les options magiques,
- Le pow : améliore votre tir primaire,
- Les cristaux orange : font monter votre jauge de bombes.

Ensuite, nous avons les objets qui peuvent être lâchés par les ennemis.

Il existe onze sortes d'objet de ce type : épée, bouclier, armure, hache, bague, casque, bâton, collier, nourriture, chaussure et coffre ... Chacun correspond à un type d'ennemi que vous allez reconnaître avec l'habitude et existe dans huit tailles. Le but pour booster son score et accomplir la pseudo 'quête du jeu' est de former des sets d'objets complets avec toute les tailles (un seul exemplaire de chaque suffit) plus que rechercher absolument les plus gros objets.



L'objet lâché va dépendre de vous. Pour déclencher les chutes, il vous faut utiliser votre tir à charge élémentaire. Chacun de vos levels de

charge correspond à un format d'items (huit charges donc, pour ceux qui ne suivraient pas). Plus la charge est élevée et plus l'item lâché va être gros.

Pour finir nous avons les items cachés. Il en existe quatre types : légendaire, fée, capcom, gems (avec cinq objets de chaque, existe dans une seule taille). Ce sont les items qui rapportent le plus de points mais les trouver relève presque de l'exploit tellement ils sont bien planqués. De plus, ils ne tombent que sous certaines conditions bien précises. (nombre de bombes, nombre de charges, endroit ou moment précis)

Il était une fois la fin du test

Malgré la petite boîte de collision des vaisseaux, le jeu est vraiment un sacré challenge. Rien que passer le stage 3 n'est pas donné à monsieur tout le monde.

Par-là même, le jeu est à déconseiller aux shooters débutants qui vont vite être dégoûtés par ce monde cruel. Par contre les joueurs un peu plus expérimentés, eux, devraient prendre leur pied, à maîtriser petit à petit ce bijou (certainement un des meilleurs shoots sortis au format cps2). Et c'est le sourire aux lèvres qu'ils devraient mourir ^^.

Légende-oubliée



Final Fantasy 4

Advance (GBA – Import US)

- Héroïque Fantasia -
B.Yoo



Méconnu du grand public, Final Fantasy IV (FFIV) peut pourtant être considéré comme la crème des RPGs « basiques ». J'entends par là peu ou pas de fioritures, de tactiques approfondies ou de quêtes annexes à profusion : presque exclusivement de l'XP (1) et une aventure linéaire (mais immersive au possible).

Sorti originellement sur Super Famicom et Super Nes en 1991 (2), Square-Enix nous offre (façon de parler) sur la 16 bits portable de Nintendo une conversion à la réalisation très légèrement retouchée. Les nouveautés qu'apporte cette adaptation GBA sont les suivantes :

- ajout d'une introduction mettant en scène les personnages ;
- graphismes retravaillés ;
- déplacements plus rapides dans les villes et les donjons en maintenant le bouton B enfoncé (réglable dans les options) ;
- textes entièrement réécrits ;

- présence d'une option « quicksave » (pour sauvegarder à tout moment) ;
- possibilité de voir les ennemis battus et leurs caractéristiques dans un « bestiaire » accessible depuis la section « Extra » (qui doit certainement proposer d'autres bonus une fois le jeu terminé).



Aperçu du "bestiaire"

N.B. : à l'époque FFIV (Super Famicom) était sorti sous le nom de FFII (Super Nes) aux USA, mais pour des raisons de facilité de compréhension dans ce test la numérologie utilisée pour les différents épisodes de la série sera celle des versions japonaises.

Une réalisation revue et digne de... 1993.

Les graphismes du jeu ont été légèrement remaniés à l'occasion de cette adaptation. Pas de quoi s'extasier pour autant : il s'agit



surtout des décors de fond lors des combats, les sprites et magies restants quasi-identiques à la version de salon.

Quinze ans après sa sortie, adapté sur un support plus puissant et à la technologie maîtrisée, on est en droit d'être déçus. Certes, ces retouches donnent un coup de jeune au titre mais ne le rendent pas pour autant plus beau que FFVI (par exemple), pourtant sorti en 1994. Le travail fourni pour cette conversion n'a rien à voir avec celui qui a été fait pour les adaptations de FFI et II sur GBA/Wonderswan/PSone, même si au final la réalisation des 3 jeux est équivalente.

FFIV a en effet bien moins vieilli que les 2 premiers épisodes de la saga et les programmeurs n'ont par conséquent pas fait beaucoup d'effort pour ce portage GBA.



Version Super Nes



Version GBA

Remarquez que sur GBA Cecil dispose du coup "Dark" dans la liste de ses capacités. Plusieurs personnages ont ainsi récupéré les coups qu'ils avaient perdus à l'époque lors de la localisation de la version Super Famicom vers la Super Nes.

Plus qu'une cohérence graphique entre ces 3 épisodes, une mise au goût du jour aurait été la bienvenue (pour les magies et invocations par exemple, qui ont assez mal vieilli). Quand on s'est essayé à Sword of Mana sur la même console, la pilule a du mal à passer.

Mention toutefois aux compositions musicales qui, bien qu'identiques à celles d'origine, restent incroyablement prenantes et se classent parmi les plus réussies de la série.



Combat contre le premier boss du jeu. Le décor de fond est tout de même joli, il faut le reconnaître.

Do you speak martien?

Comme précisé dans l'entête, ce test concerne la version US. Il n'est pas dit que le jeu sera un jour disponible en France, et quand bien même il sortirait chez nous, qu'il soit traduit dans notre langue!



Nous touchons là un des principaux défauts du soft : car si les textes ont été entièrement réécrits, ils n'en sont pas pour autant devenus plus compréhensibles pour ceux qui ont un niveau d'anglais « scolaire ».

Les phrases ne sont ni très longues ni très nombreuses, mais l'argot est assez présent; c'est donc une vraie difficulté que de saisir tout ce qui se dit (dico sur les genoux obligatoire si vous voulez absolument tout comprendre).

Cela n'empêche pas la progression dans l'aventure, quoi qu'il faille quand même comprendre où on vous dit d'aller, mais dans la mesure où c'est de l'histoire que vient tout l'intérêt du jeu vous conviendrez qu'il serait plus que dommage de passer à côté. C'est d'ailleurs pourquoi je ne dévoilerai ici rien de plus que ce que l'on apprend dans la première demi-heure de jeu, afin de ne pas gâcher votre plaisir.



Ci-dessus, Cecil utilise sa capacité "Dark" qui frappe tous les ennemis (mais lui enlève 15% de ses points de vie).

Encore quelques points négatifs à exposer...

Cette conversion a été faite à partir de la version Super Famicom. Il s'agit donc *a priori* de la version la plus complète puisque non censurée.

Malheureusement, à vouloir être trop fidèles à la version « normale », les

programmeurs n'ont du coup pas eu la bonne idée d'implémenter plusieurs points positifs que proposait la version « easy type» (2). Je pense par exemple à la séquence de flashback de Cecil, au tout début du jeu, qui présentait quelques phrases et aidait ainsi à l'immersion. Lorsque les graphismes sont désuets, comme c'est le cas ici, l'appui de l'écrit devient indispensable. A ce propos les puristes seront ravis de voir que les dialogues ne sont pas ceux de la version censurée : pour ma part je regrette cette traduction qui était, quoi qu'on en dise, de très bonne qualité.



Version Super Nes



Version GBA

Dans la scène ci-dessus, les textes ont disparu.



Square-Enix tenait là une belle occasion de réaliser un jeu qui aurait combiné les qualités des versions Super Famicom et Super Nes : force est de constater que ce n'est pas le cas, essentiellement à cause d'une nouvelle traduction sans grande saveur et d'une fréquence de combats trop élevée qui fini par agacer. Pour vous donner une idée de cette fréquence, comptez-la environ 2 fois plus élevée que celle des autres épisodes de la saga sortis en Europe. On fini ainsi par fuir 2 fois sur 3 les combats contre les monstres les plus faibles, qui donnent moins de points d'expérience...

Le but évident était de rallonger la durée de vie du jeu (qui en l'état est d'un peu moins de 30 heures), mais même si l'intention était louable cela le dessert finalement plus qu'autre chose.

De plus (ou plutôt « de moins » pour le coup), le soft ne s'est pas vu ajouter de quêtes annexes, et mis à part quelques passages secrets (à travers les murs) menant à des coffres contenant le plus souvent argent et potions, l'aventure en elle-même est extrêmement dirigée, scriptée, et aucune fantaisie ne vous est proposée (comme quoi...).

Rassurez-vous tout n'est pas à jeter, loin de là, mais on ne peut s'empêcher d'éprouver un léger sentiment de frustration quand on pense que la version ultime du 4^{ème} épisode de la série aurait pu être celle-ci, et que ce portage n'a pas eu droit à tous les égards qu'il aurait mérité.

Dans l'absolu cette version GBA est excellente : simplement elle ne surpasse pas les anciennes, et c'est

pourquoi il est fort à parier que ceux qui ont adulé ce titre au début des années 90 resteront amers devant ce portage. Considéré par beaucoup comme un des meilleurs épisodes, FFIV méritait mieux.



Version Super Famicom



Version GBA

Dans les villes vous pourrez acheter potions et remèdes, mais aussi les indispensables armes et équipements qui faciliteront la progression dans votre quête.



... avant de mettre le jeu sur un piédestal.

Graphismes et animations dépassés, peu de liberté offerte si ce n'est celle de vous balader sur la carte pour faire de l'XP et visiter 2 ou 3 grottes pour trouver quelques épées et armures, scénario « cousu de fil blanc », travail minimum des programmeurs pour cette adaptation (3), et malgré ça... ce titre reste une bombe d'intérêt vidéo-ludique.



Des personnages attachants. Ici, votre première rencontre avec Rydia, dont vous venez accidentellement de tuer la mère (pas terrible comme plan drague).

Le charme des héros (ah ! Kain...), l'envie irrésistible de faire monter ses personnages en expérience (car les nouvelles magies s'apprennent au fil des levels), le fait de diriger une équipe pouvant aller jusqu'à 5 combattants et enfin l'histoire, traditionnelle mais d'un intérêt incontestable font de ce FFIV un grand classique, indémodable. Le fond l'emporte sur la forme, et ce n'est pas pour me déplaire.

C'est donc finalement un petit bijou d'intérêt que l'on a entre les mains, dont l'écran est superbement illustré par Yoshitaka Amano.



La boîte du jeu. On aime ou on déteste, mais le style ne laisse pas indifférent.

Conclusion : cours de rattrapage obligatoire.

Pour tous ceux qui apprécient le côté classique des Final Fantasy et qui n'ont jamais eu l'occasion d'essayer cette petite merveille, ce serait un sacrilège que de snober cette cartouche. Et ce malgré tous les défauts énumérés auparavant.

Par contre, les amateurs de RPGs qui connaissent déjà bien cet épisode feraient mieux de passer leur chemin.

Car fondamentalement, la version Super Famicom ne diffère que très peu (traduction mise à part bien sûr) de ce FFIV sauce GBA.

Quant à la version anglophone de 1991, elle reste à mon sens la meilleure des 3 car plus accessible et facile (moins de combats), son seul véritable défaut restant les passages secrets clairement visibles à l'écran.



Et tant pis si à l'époque le jeu avait subi une légère censure et qu'on progressait sans peine dans l'aventure : le plaisir était tout de même là.

De plus je trouve les textes meilleurs dans la version originelle. Ainsi sur Super Nes un acide « Hi. I was just wondering if you knew how much we've suffered because of you. Good day. » (4) qui vous est directement adressé par une villageoise alors que vous êtes en plein repentir de vos actes antérieurs (vous êtes au départ sous les ordres d'un tyran meurtrier) se voit ici remplacé sur GBA par un insipide « You must conduct yourself like a paladin now ». (5)

Quoi qu'il en soit, les différents reproches que l'on peut faire à chacune des versions sont bien peu de choses comparés au plaisir qu'on éprouve à travers cette passionnante aventure, et si tel est le prix à payer soyez assurés qu'il est bien modeste (outre les 40 euros qu'il vous faudra déboursier ici pour vous procurer cette cartouche GBA de 8 mégaoctets).



Version Super Nes



Version GBA

Le visage des personnages principaux apparaît en regard de leurs phrases. Remarquez au passage que le texte, même si son sens reste identique, a complètement changé.

A la fois épique et magique, tout comme le sont les contes de princesses et de chevaliers, Final Fantasy IV reste, quel que soit le support, un must du jeu vidéo d'aventure.

B. Yoo, aventurier dans l'âme.

(1) XP = points d'expérience, qui se gagnent au fil des combats.

(2) Notez qu'à l'origine Final Fantasy IV existe en 2 versions :

- une version « normale » (la 1^{ère} version japonaise sortie sur Super Famicom, puis 10 ans plus tard celle de la compil' « Final Fantasy Chronicles » (US et Jap') sur PSone)
- une version « facile », dite « easy type » (il s'agit de la version Super Nes) qui est principalement caractérisée par :
 - a) une légère censure : par exemple Cecil et Rosa qui, au lieu de s'embrasser, se tiennent la main.

b) des coups en moins, comme la capacité DARK de Cecil ou encore PRAYER de Rosa qui disparaissent. Cependant ça n'est pas gênant car la plupart de ces coups, n'augmentant pas en puissance, deviennent rapidement inutiles.

c) une difficulté largement revue à la baisse : moins de combats, des boss moins durs et les passages secrets qui apparaissent clairement à l'écran en zones grisées !

La version GBA est calquée sur la version « normale », avec une difficulté contre les boss légèrement moindre et des textes retraduits.

(3) Le moteur du jeu a semble-t-il été repris des versions 16 bits de 1991. Cela expliquerait les quelques bugs ou lenteurs (aussi présents sur Super Famicom/Nes) du curseur lors de la sélection des options.

(4) « Salut. Je me demandais si tu savais à quel point nous avons souffert à cause de toi. Bonne journée. »

(5) « Tu dois te conduire comme un paladin (chevalier vertueux) à présent ».





Yes ! I'm a Peach addict !

ANgl-

Entrée en matière (rien de sexuel)

Au moment où j'écris ces quelques lignes, j'avoue sincèrement profondément m'interroger sur les réelles raisons qui m'ont poussé à me lancer dans un tel dossier. Mais qu'importe, car c'est un fait : *I'm a Peach Addict !*

Impossible pour moi de ne pas considérer ce personnage comme l'un des piliers de l'histoire des jeux vidéo. Difficile, lors d'une partie de Mario Kart ou de Mario Party, de prendre un autre personnage. Vaincre avec Peach, c'est la classe ultime, et j'espère que vous en serez convaincus à la fin de cette petite prose.



Pêche aux Champignons

Comme chacun sait, Peach apparaît pour la première fois en 1985 dans le cultissime Super Mario Bros de Nintendo, sur NES. Ce que chacun ne sait peut-être pas, c'est qu'elle s'y appelle en fait... Toadstool, probablement par analogie avec le royaume Champignon.



De nombreux débats (si ! si !) sont présents sur Internet pour savoir lequel des deux est son vrai nom, s'il s'agit de la même princesse, ou encore lequel des deux noms est apparu en premier. Bref, on lit de tout et de rien à ce sujet, du moins passionnant à... l'encore moins passionnant. Pour faire simple, nous retiendrons simplement que Peach = Toadstool Princess = Princesse du Royaume Champignon. Vous suivez ?



Moins imprudente, tu meurs

Peach est donc une princesse de jeu vidéo, née au milieu des années 80. Impossible donc qu'elle ne réponde au stéréotype du genre : elle se fait enlever par le méchant puis sauver par le héros.

Et pour ce qui est d'y répondre, elle assure même plutôt pas mal puisqu'elle se fait enlever dans pratiquement tous les opus *Mario and co* de l'époque.

Interrogation donc, à savoir comment se fait-il qu'elle ne tire jamais expérience de ces mésaventures pour être un peu plus vigilante et renforcer la protection qui l'entoure ? Il semble tout simplement qu'elle soit trop gentille pour cela, et qu'elle ne voit le mal en personne. La naïveté est la récompense des bons. Elle assure, je vous dis.

Girls' Power

Toutefois, Peach sait être à la mode, et elle s'est montrée dans les années 90 beaucoup moins frêle (et potiche) que dans ses premières années.

La première claque (et je pèse mes mots) date probablement de *Super Smash Bros Melee*, où elle est loin d'arriver en dernière position des donneurs de baffes. Un petit sourire en coin, un clin d'œil ravageur, et hop le coup d'ombrelle dévastateur !

Sans compter ses prestations dans *Super Mario Kart* et plus récemment quelques titres de sport à la sauce Mario (*Mario Golf*, *Mario Power Tennis*, etc.), où elle devient l'un des personnages les plus techniques à utiliser... et donc l'un des plus

efficaces, une fois maîtrisée. Elle assure, je vous dis.



Peachy in the sky

Peach a une autre particularité, qui la rend particulièrement populaire dans certains titres. Je citerai principalement *Super Mario Bros 2* et *Super Smash Bros Melee*. Je pense que les fans auront compris : Peach vole ! Attention, elle ne s'intéresse pas à l'orange du marchand. Simplement, légère comme une plume et dotée d'une ombrelle, elle peut flotiller quelques secondes dans les airs. Ultime dans les jeux où la chute est mortelle. Elle assure... ha oui, c'est vrai, je me répète.

I'm too sexy

Comme vous le montreront les images suivantes, le personnage de Peach a beaucoup évolué lors de son histoire. Miyamoto lui-même (son créateur) avouera l'avoir volontairement modifiée pour la rendre plus sexy, pour « en faire une belle fille ».



A article choc, photo choc. Oui, amis lecteurs, Peach porte... des strings !



Ma copine Daisy

Peach n'est pas un personnage de Disney, et pourtant elle a une amie qui s'appelle Daisy. Pour l'anecdote (remarquez, ce dossier n'est qu'une succession d'anecdotes), Daisy est apparue pour la première fois en 1989, dans *Super Mario Land* sur Game Boy.

Drame des ayatollahs peu attentifs, qui avaient alors cru à un changement (un troisième ?) de nom. Ils auraient mieux fait de lire la notice accompagnant le jeu, et ils se seraient alors aperçus que l'action ne

s'y déroule pas au Royaume Champignon, mais à celui de Sarasaland. Un monde de subtilités l'air de rien.



Les concurrentes

Peach est probablement l'une des héroïnes humaines les plus connues du monde du jeu vidéo. Zelda a bien tenté de lui voler la vedette, mais en vain. Toutefois, force est de reconnaître que lorsque le grand public doit associer vedette féminine et jeu vidéo, le nom de Lara Croft revient bien plus souvent que celui de notre princesse préférée. (Juste derrière celui de Chun-li, je vous l'accorde).





C'est d'autant plus dommage si l'on compare l'intérêt ludique des titres dont ces deux concurrentes sont tirées. Mais c'est ainsi, et je le regrette vivement !

La consécration

20 ans. C'est la durée que Peach aura dû attendre pour la consécration : son propre jeu. Super Princess Peach (DS) est donc déjà sorti au Japon au moment où j'écris ces quelques lignes, et il est prévu pour le premier trimestre en Europe.

Des rumeurs parlent d'un sauvetage de Mario et Luigi, ce qui serait tout de même un pied de nez énorme à l'image initiale du personnage de Peach.



Confession sur l'oreiller (mon avis perso)

Il faut reconnaître que je voue une certaine affection au personnage de Peach, dont la raison principale en

est probablement l'aspect kitsch et décalé. Peach, c'est la princesse niaise, rose flashy, et dont on n'imagine même pas qu'elle puisse donner une gifle à un Goomba. Une image totalement en décalage avec les héros sombres et ténébreux de notre décennie.

D'autant plus en décalage avec l'image machiste parfois déglagée par les titres actuels. « Peach c'est pour les filles, point ». Haaaa, piquer les étoiles du champion de Mario Party avec ce bonbon rose, j'en jubile encore.



Alors, pour ces raisons, imaginez-vous un peu en train de ratatiner les biscottos d'un Browser ou de doubler le bolide d'un Donkey Kong, le tout avec la frêle Peach. Ca n'a pas de prix. Je vous le dis, elle assure.

ANgl-, qui aime la pêche





You have saved
the solar system.
Your mission
is complete.
Peace has been
restored to your
people...



YOUR UNCLE RECOVERS



THANK YOU MARIO!
YOUR QUEST IS OVER.



FATHER, YOUR DEATH
IS AVENGED.



BOUGRE DE FAINEANT !
TU N'ARRIVERAS JAMAIS
A FAIRE QUOI QUE CE SOIT
DE BIEN DANS TA VIE !



Numéro 1 – Hiver 2006

Player Two est un magazine dénué de tout but lucratif, rédigé par des passionnés pour des passionnés.

Toute marque, citation, image ou référence est la propriété exclusive de son propriétaire respectif. Si la diffusion de l'un de ces éléments est problématique, merci de nous contacter au plus vite. Nous la supprimerons sans rechigner.

Pour contacter l'équipe, une seule adresse : <http://www.player2.org>

Au point où nous écrivons ces quelques lignes, nous espérons tous que ça va marcher (un peu). Mais une chose est sûre, nous nous sommes faits plaisir, et c'était déjà l'essentiel.

Alors à bientôt peut-être pour un prochain numéro,

Toute l'équipe de Player Two

Je remercie toute l'équipe présentée en pages 3 et 4 pour sa bonne humeur, son esprit d'équipe et surtout sa motivation sans faille dans ce projet. Ainsi que Shupmaster pour son gracieux hébergement, via <http://www.arcade4ever.com>.

ANgl-