



# Player TWO

N°3  
Printemps  
2007



Super Gem Fighters



Mini Arcade Cab



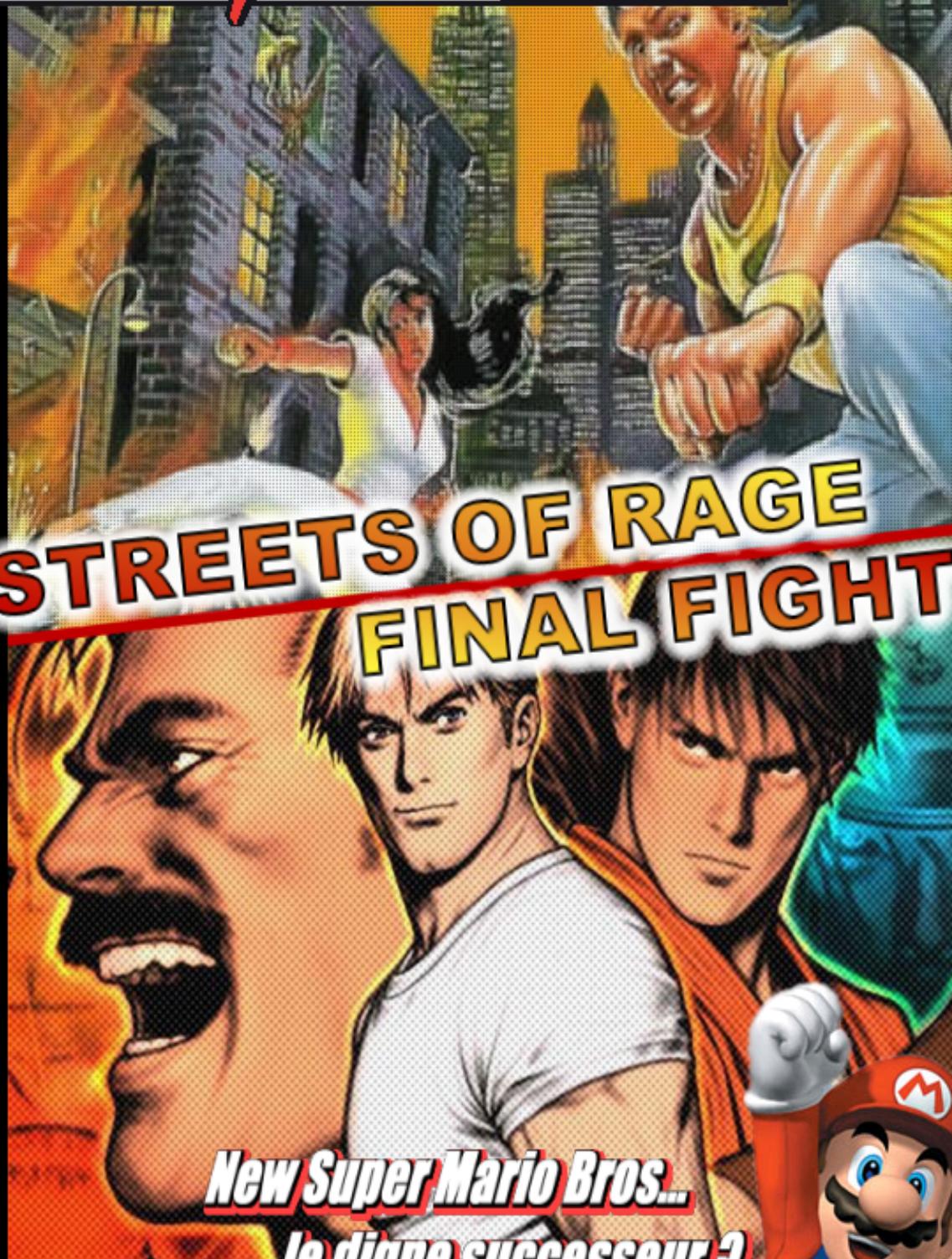
Les hits de la 3DO



Super Monaco GP



Star Raiders 2



## STREETS OF RAGE FINAL FIGHT

*New Super Mario Bros...  
le digne successeur ?*

Et aussi : Mame-Score, Kuri Kuri Mix, Aux Frontières du Pixel, Rayman, Little Nemo The Dream Master, les pires Daubes de la rédac, etc.



# EDITO

**Amis lecteurs,**

Hé bien voilà, nous y sommes finalement arrivés, à ce numéro 3. J'invite ceux qui ne comprendraient pas tout le sens de cette remarque à se reporter au numéro Spécial Noël, et les autres à se rassurer : Player Two continue ! Merci à nos nombreux lecteurs de leur soutien et de leur intérêt, c'est bien le principal moteur de notre petite aventure.

Alors, quoi de neuf, et quoi de vieux ici ?

Tout d'abord, le style global ne change pas d'un poil. Vous retrouverez ici votre lot d'articles divers et variés, mais toujours écrits avec passion et en lien avec le monde vidéo-ludique. Concernant l'équipe ensuite, il y a là du changement, avec plusieurs nouveaux membres. Ils sont tous particulièrement motivés, avec chacun leurs thèmes de prédilection. Et je ne doute pas que vous aurez autant de plaisir à lire leurs contributions que celles des vieux routiers toujours présents. Dans la forme enfin, la maquette des débuts est toujours là. Mais cet élément est actuellement sujet à réflexion, tout comme le rythme et le volume global des différentes parutions. Je ne vous en dis pas plus, la suite au prochain... numéro !

Au niveau du contenu, on retrouve l'habituel panaché de tests de toute époque et sur tout supports, tels Super Monaco GP, Star Raiders 2 ou encore quelques daubes ! La rétrospective personnelle et intimiste d'une machine semblant rencontrer un certain succès, dicit notre précédent dossier sur la Master System, vous trouverez ici un panorama des must-have de la 3DO. Le beat them all sera également à l'honneur, par le biais de deux titres mythiques que sont Final Fight et Streets of Rage. Les plus bricoleurs d'entre vous seront intéressés par le dossier de construction d'une mini-borne d'arcade, et enfin les plus curieux par les interviews liées à l'Association Aux Frontières du Pixel et au site Mame-Score.

Petit aparté, je ne peux m'empêcher dans cet éditto de remercier Fredo\_L, le webmaster du site Abandonware Magazines (<http://www.abandonware-magazines.org>). Cet excellent et incontournable recueil de revues vidéo-ludiques nous distribue désormais. Vus les autres titres que nous y côtoyons, inutile de vous préciser que c'est un immense honneur.

Eclectisme, amateurisme et bien entendu bonne humeur restent donc les ingrédients majeurs de la recette appliquée à Player Two. Comme d'habitude, le simple fait de savoir que tout ceci aura évoqué chez vous un tant soit peu d'intérêt et/ou de nostalgie sera pour nous la meilleure des satisfactions. Toute l'équipe se joint donc à moi pour vous souhaiter une bonne lecture de ce (vrai) troisième numéro.

**ANgl-**

# LES PARTICIPANTS

Comme le veut désormais la tradition, l'honneur est aux nouveaux participants :

## Tarma

Comme son pseudo le laisse plus que suggérer, Tarma est avant tout un adepte de la Neo-Geo. Discret mais efficace, il est venu il y a quelques tapoter à la porte de Player Two. Après un premier test de qualité dans ce numéro, il nous a promis de se lâcher complètement dans le prochain. Planquez vos femmes.

## Goshu

Dreamcastien dans l'âme, Goshu est avant tout un graphiste. Après nous avoir très récemment rejoint, il a tout de même eu ici le temps réaliser deux petits Sam Player que nous laisserons chercher. Artiste, Goshu est avant tout un grand cœur sensible, en permanence inquiet vis-à-vis de la qualité de son travail. Voilà qui nous promet le meilleur pour la suite (et un peu d'animation, au passage !).

## Le reste de l'équipe !

D'autres participants demeurent, et ont encore voulu donner le meilleur d'eux-mêmes pour faire de ce numéro celui que vous tenez entre les mains :

- Shupmaster, notre webmaster officiel et 3DO Fanboy (si, il y en a),
- Alic, fils spirituel de Mr Bricolage,
- B.Yoo, qui nous a fait le plaisir de revenir dans ce numéro, pour du oldisme bien senti,
- Combo Maker, avec ses articles toujours aussi fouillés,
- Giuseppe, ou l'arcade-spirit dans toute sa splendeur (et sa nervosité),
- votre serviteur, cette fois affublé d'un micro et d'un long manteau.

*Un grand merci également au sympathique Thomas Willaume (Aux Frontières du Pixel) ainsi qu'à la joyeuse équipe de MameScore pour s'être livrés à nos petites interviews avec un indéniable bon esprit.*

## Au sommaire de ce numéro ...

Test de Little Nemo The Dream Master sur NES – AngI-.....	page 4
Dossier Les Perles de la 3DO – Shupmaster.....	page 7
Interview de l'équipe Mame Score – AngI-.....	page 17
Test de Star Raiders II sur CPC 6128 – B.Yoo.....	page 24
Test de Super Monaco GP en Arcade – Tarma.....	page 29
Dossier Streets of Rage / Bare Knuckle – AngI-.....	page 33
Test de Rayman sur PS1 – Shupmaster.....	page 45
Test de Super Gem Fighter Mini Mix en Arcade – Giuseppe.....	page 47
Test de Final Fight en Arcade – Combo Maker.....	page 54
Test de Kuri Kuri Mix sur PS2 – AngI-.....	page 61
Test de New Super Mario Bros sur NDS – Combo Maker.....	page 64
Interview de T. Willaume (Aux Frontières du Pixel) – AngI-.....	page 79
Construction d'une Mini-Cab avec écran rotatif – Alic.....	page 85
No Mercy ! Les jeux nuls à chier... – Combo Maker.....	page 94

# Little Nemo, The Dream Master

(NES)

ANgl-

## Bisounours are back

Violence, colère et scénarios psycho-chaotiques sont le lot quotidien des loisirs vidéo-ludiques d'aujourd'hui. Dans un souci de bien-être et de sérénité, amis lecteurs, permettez-moi de vous présenter Little Nemo. Ici, rien de sanguinolant. On y trouve juste des rêves, des animaux et des bonbons, c'est-à-dire un peu de tendresse au beau milieu de Player Two. Caressez cette page et frottez-là contre votre joue, elle sent bon la vanille.

Little Nemo – The Dream Master est un titre de Capcom, sorti sur NES en 1990. Il est inspiré d'une bande dessinée de Winsor Mc Cay, éditée pour la première fois en 1905. Oui, vous avez bien lu, et ça ne nous rajeunit pas.



*Houlala comment c'est mimi tout plein...*

Petit garçon timide et rêveur, Nemo est invité à Slumberland (le pays des rêves) par le roi Morpheus (qui ne pratique aucunement les arts martiaux dans la matrice, on ne rit pas). Il y vit alors de nombreuses aventures, en croisant notamment pas mal d'animaux et surtout la princesse Camille.

Je ne m'étalerai pas plus sur la bande-dessinée originale, si ce n'est pour vous dire que c'est un peu chef d'œuvre, au scénario bien plus étoffé que ces premiers éléments peuvent le laisser suggérer.

Le jeu dont nous allons parler ici est inspiré d'un film d'animation japonais (lui-même basé sur la bande dessinée) de 1989. Morpheus a été enlevé par le roi des cauchemars, et c'est bien entendu à Nemo d'aller à sa rescousse.

## Un paysage de rêve

Le temps de revenir à la réalité pour insérer la cartouche dans cette bonne vieille NES, et c'est parti.

Little Nemo est un jeu de plateforme de Capcom de la grande époque. La première impression visuelle est donc des plus optimistes, c'était prévisible :



*L'introduction, haute en couleurs, est à la hauteur du mythe.*

A peine le temps de cette entrée en matière pour le moins féérique qu'il est déjà temps de s'y mettre. Pas de repos pour les rêveurs.

Direction le premier niveau, la Forêt aux Champignons. Pour l'originalité, nous n'y sommes pas encore mais ne vous en faites pas, ça va venir.



*Pas besoin de manger des champignons, pour apprécier leur beauté.*

On continue dans une réalisation complètement folle, qui fait très probablement cracher ses tripes à notre chère 8 bits. Pour tout vous dire, je ne connais sur NES que 3 ou 4 titres esthétiquement capables de rivaliser avec ce titre. La palette de couleurs est tout simplement ahurissante, ça bouge dans tous les sens, le tout sans ralentir. Une grande réussite, et un Dream Master littéralement fantasmagique.



*Le plus gros du niveau 3 se déroule sur un train lancé à toute allure.*

Première originalité du titre, le scrolling n'est pas simplement horizontal. Attention hein, on n'a tout de même pas affaire à quelques séquences shoot them up.

Mais les différents niveaux vous emmènent autant de gauche à droite que de bas en haut, et ce dans un ordre quelconque. Ici point de linéarité, et c'est assez rare à l'époque pour être souligné. Pour boucler un niveau, vous devez ramasser les nombreuses clés qui le parsèment. Bien entendu, vous ne connaissez pas le nombre de clés nécessaires à l'ouverture de la sortie avant de l'avoir atteinte une première fois. Classique, mais efficace.

La bande-son et les bruitages ne sont pas extraordinaires mais demeurent très agréables. La musique est dynamique et soutient le bon rythme global du jeu.

### **Megaman en pyjama**

Toutefois, c'est la seconde originalité de ce titre qui révèle tout son intérêt. Elle concerne le gameplay. L'ami Nemo peut bien entendu courir et sauter, mais il peut surtout lancer des bonbons. Ces sucreries servent à paralyser temporairement ses ennemis, mais elles permettent aussi d'amadouer certains animaux afin de les utiliser en suite. Là, on frôle le délire, l'apologie du somnambulisme.



*Avant d'être capitaine, Nemo traversait les fonds marins dans une grenouille.*

Ce ne sont ainsi pas moins de 8 animaux différents que Nemo va pouvoir chevaucher, bénéficiant à chaque fois de compétences supplémentaires. On flaire bien l'influence megamanesque sur ce fonctionnement, mais l'ambiance du titre nous le fait vite oublier.

Ainsi, par exemple, Nemo va pouvoir utiliser une grenouille pour sauter plus haut et surtout pour nager. A l'aide d'un gorille, l'escalade devient possible. La taupe va lui permettre de creuser et d'ainsi accéder à des lieux sous-terrains. Ou encore, c'est grâce au frelon que notre ami pourra voler un court instant. J'en passe et des nuits agitées.



*La souris est un compagnon exceptionnel, autant capable de grimper aux murs que de creuser certaines parois.*

### Un bon gros dodo

Little Nemo, c'est donc un jeu féérique, avec pour héros un jeune garçon de 6 ans qui va chasser le vilain dans un pays merveilleux. Le jeu parfait pour les bambins... enfin presque !



*Avec sept clés et l'utilisation indispensable de tous les animaux disponibles dans le jeu, l'avant-dernier niveau va vous en faire sérieusement baver.*

Les 8 mondes que vous allez parcourir sont aussi variés que difficiles.

Avec simplement 3 petites barres d'énergie, une fâcheuse tendance à rebondir lorsqu'il est touché, et enfin des sauts millimétrés, Little Nemo a tout ce qu'il faut pour vous faire frôler la crise de nerfs.

Dernier détail, en plus des clés, Nemo peut aussi ramasser des étoiles. Elles ne sont utiles qu'au dernier niveau, je laisse les plus méritants d'entre vous découvrir pourquoi par eux-mêmes.

Pour l'anecdote, sachez également que Capcom a réalisé un autre jeu basé sur la même licence en arcade, sobrement nommé Nemo. Bien que visuellement incomparable, son gameplay de celui-ci est beaucoup plus limité, puisqu'il s'agit d'un jeu de plateformes des plus basiques.



*La qualité Capcom, c'est avant tout une qualité qui se voit.*

### Le soleil vient de se lever...

...et il est temps de quitter le pays des rêves. Hop, un petit coup sur le bouton d'arrêt et la NES se rendort à nouveau. Vous l'aurez compris, Little Nemo est un incontournable de la console. C'est un titre qui n'a largement pas à rougir face à un Blue Shadow ou encore un Megaman, pour vous donner une idée. Injustement peu connu dans nos contrées, voilà peut-être pour vous l'occasion de combler une possible injuste absence culturelle, tout en retombant en enfance. Faites attention de ne pas trop vous obstiner sur les passages les plus ardues toutefois, c'est un coup à se lever du pied gauche.

**ANGL-**  
**The Dream Master**

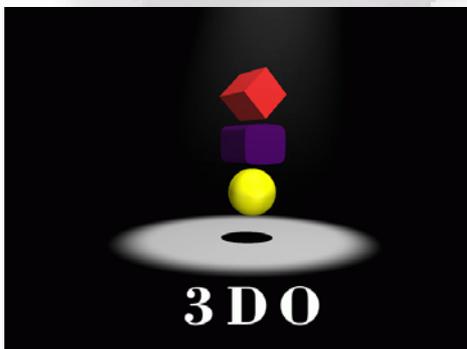
# 3DO, le vilain petit canard du jeu video

## Shupmaster

Née de l'esprit d'un homme, Trip Hawkins, la 3DO fut la première console 32bits du marché. Des capacités impressionnantes, des jeux à la hauteur mais trop d'ambitions et peut-être un décalage avec les attentes du marché furent les principales raisons de son déclin.

Commençons tout d'abord par présenter la bête

En 1993, la 3DO Compagny, nouvelle société ayant à sa tête Trip Hawkins, ancien PDG d'Electronic Arts, propose une nouvelle machine au grand public. Son nom : la 3DO. Son but : s'imposer face aux géants Sega et Nintendo dans le domaine des consoles de jeux, mais bien au-delà, en faire un nouveau standard comme le fut à son époque le magnétoscope ou plus récemment le lecteur DVD.



*le logo de la 3DO Compagny*

Le premier lecteur 3DO à être mis sur le marché est celui de la société Panasonic, et s'impose comme le plus polyvalent. Un design réussi, des temps de chargement honnêtes furent ses principaux atouts.



*la FZ-1, une brute de puissance*

Puis suivirent les modèles Goldstar aux formes bien moins tape à l'œil, ainsi que le modèle Sanyo.



*Chez Goldstar, 3DO rime avec design douteux*

Les capacités de ces machines étaient communes, et bien au-delà de ce que proposait la concurrence :

*Processeur 32Bits 12,5 Mhz*

*2Mo de Ram*

*1Mo de VRam*

*Résolution de 320x240 en 16M de couleurs*

*Son 16bits 44,1 KHz Dolby Surround*

*CD-ROM double vitesse*

*32ko réservés aux sauvegardes*

Bref, du lourd dans un monde dominé par les 16bits.

La caractéristique technique la plus amusante de la 3DO est celle de la manette : un seul port est présent sur la machine, mais il est possible de brancher une seconde manette directement sur la première, et ainsi de suite pour la 3<sup>ème</sup>...

Console CD oblige, un module supplémentaire vous permet également de visionner des Video Cds.

Sur le papier donc, pas de quoi s'inquiéter pour la machine, rien ne l'égale encore. Malheureusement, son prix de vente est alors exorbitant : 700\$ !

Lourd dilemme que voilà : une console hors norme, ayant des ambitions



dépassant le cadre du jeu vidéo, et d'un autre côté un prix la mettant hors de portée de la plupart des joueurs. En 1993 le public est-il prêt à recevoir une machine si ambitieuse ?

Pas si sûr malheureusement, comme quoi le progrès n'est pas toujours accueilli à sa juste valeur. Il est quasi certain que cette console serait sortie ne serait-ce que 2 ans plus tard, il en aurait été tout autrement.

N'oublions pas non plus que nous avons là une machine purement américaine, proposant une majorité de titres à l'américaine. Entendez par là que sa conception est plus « rude », sensation que l'on ressent également au niveau des jeux. Le public, lui est habitué au style japonais, plus souple. Et en 1993, la concurrence ne reste pas les bras croisés : Sony annonce sa playstation et Sega la saturn.

Pour la suite, nous connaissons tous ce que sont devenus les géants japonais, tandis que la 3DO, malgré la sortie d'un modèle spécifique au marché japonais (la FZ-10), ainsi que des projets avortés de console 64bits (la M2) finirent malheureusement dans les abîmes du monde vidéoludique.



*la fantastique FZ-10 et son module video-cd*

Avant de tomber dans l'oubli le plus total, la 3DO nous a tout de même gratifié de quelques chefs d'œuvres, qui furent repris sur les supports concurrents dans les années à venir.

N'oublions pas non plus un module pour PC, mis sur le marché par Creative, le 3DO Blaster, composé d'une carte ISA, d'une manette ainsi que d'un lecteur CD, permettant de disposer d'une 3DO sur son ordinateur perso.



*le 3DO Blaster, inutilisable sur les pc actuels*

Je vais tacher de vous présenter quelques uns des jeux les plus marquants de la console, en espérant que cela vous donne l'envie de goûter au plaisir de jouer à cette machine, d'autant plus que des sites de vente sur le net vous permettront de la découvrir à un prix très abordable.

Place aux jeux ...



## GEX

Gex, c'est l'histoire d'un Gecko happé par sa télévision dans un monde virtuel. Pas original pour un sou n'est-ce pas ? Hé non, nous avons là un jeu de plateforme tout ce qu'il y a de plus classique. Mais classique ne veut pas dire mauvais, bien au contraire dans notre cas, car Gex est un excellent divertissement.



*Une télé vorace*

### Lézarminator !

Vous allez devoir diriger notre lézard à travers différents niveaux pour lui permettre de retrouver son fauteuil préféré. A grand coups de queue pour se débarrasser de ses ennemis, de coups de langue pour attraper les bonus, en courant, sautant ou en escaladant les murs, il vous faudra dans chaque niveau retrouver une télécommande pour mettre en route un poste de télévision, seul porte de sortie disponible !



*Un bon coup de langue, ce Gex*

Et comme un gecko n'est pas par nature un animal triste, quelque soit la situation, notre héros ne manquera pas d'humour en nous gratifiant de blagues et de vannes

tout droit sorties d'émissions, séries et films cultes.



*Les ventouses, c'est la classe !*

Très bien réalisé, ce petit jeu de plateforme est enchanteur !

Graphiquement on est dans une bonne moyenne, pas de gros défauts à signaler. L'animation n'est pas mauvaise non plus, rien ne vient faire ralentir votre progression. Ce qui est surprenant dans ce jeu, c'est la possibilité de s'accrocher aux parois, chose qui change réellement la façon de jouer !



*Un cimetière pas si triste que ça*

Un très bon souvenir que ce Gex. Le poids des années n'a eu aucun effet sur ce jeu, qui aujourd'hui encore, n'a pas à rougir face à la concurrence. Il faut bien avouer que les jeux de plateforme n'ont pas franchement évolué ces dernières années.



## SPACE HULK

Space Hulk est une licence bien connue des amateurs de jeux de plateaux. Une ambiance façon Alien, oppressante au possible, au sein d'une colonie spatiale infestée de créatures hostiles, et le cadre est défini. Vous devrez évoluer dans des couloirs sombres, la peur au ventre, et accomplir différentes missions pour repousser l'assaillant.



*Big bisous ...*

### Dans l'espace, on ne vous entend...

Le concept est à la fois simple et complet. Vous êtes à la tête de soldats, chacun ayant des capacités des armes spécifiques, et vous devez mener à bien différentes missions. Par le biais de différents ordres, vous menez vos troupes en temps réel tels des pions sur un échiquier, en prenant soin d'éradiquer la vermine au passage (un bon coup de karcher, ça fait du bien).



*Hey, c'est pas le moment de bouquiner !*

Ce côté stratégie est bien pensé, d'autant plus que vous pouvez switcher entre chaque membre de l'équipe pour en

prendre le contrôle. Ceci est d'une importance capitale, l'ordinateur n'étant pas spécialement compétent, et la moindre erreur étant fatale.

Vous devez être partout à la fois et constamment surveiller l'agissement de vos coéquipiers. C'est là que le jeu prend toute son ampleur, car on ne se contente pas de donner bêtement des ordres, on prend réellement part à l'action.

Malheureusement (et heureusement pour l'intérêt du jeu), les couloirs et pièces que vous visiterez ne sont pas inoccupés : de nombreux aliens vous y attendent tapis dans l'ombre, et bien souvent vous vous verrez sursauter suite à une attaque surprise. Le stress sera votre nouveau compagnon, donc amis cardiaques, merci de passer votre chemin...



*Instant sulfureux dans un monde de brutes*

Les graphismes impressionnent. A l'époque des premiers jeux playstation, la 3DO nous démonte une grande supériorité dans ce domaine. De mémoire, jamais monstres n'auront été aussi charismatiques que dans Space Hulk. L'ambiance sonore n'est pas en reste, avec les commentaires de vos équipiers lorsqu'ils effectuent des actions, se font attaquer, etc... un gros travail d'immersion a été effectué à ce niveau.

Space Hulk n'est finalement pas un jeu, mais une expérience à vivre, au moins une fois dans sa vie. Vous n'en ressortirez pas indemne.



## TOTAL ECLIPSE

Crystal Dynamics fait partie des développeurs phares de la 3DO. Avec Total Eclipse, c'est un véritable clin d'œil aux jeux d'arcade d'antan, un Space Harrier en trois dimensions qui rappellera aux fans les sensations du jeu mythique de SEGA.



*Les tentacules de l'espace !*

### Sus aux aliens !

Votre mission si vous l'accepter est de repousser et d'attaquer sans relâche les méchants aliens qui menacent encore et toujours la pauvre espèce humaine. C'est à croire que les terriens sont les souffres douleurs de tout l'univers, à quand un jeu dans lequel nous devons sauver les pauvres petits hommes verts de la cruauté de l'homme ? Bref nous ne nous étendrons pas sur le scénario, qui est tout sauf surprenant ...



*Les ennemis et le décor sont à éviter*

Le jeu est décomposé en plusieurs niveaux, eux-mêmes scindés en plusieurs zones. Tout cela nous donne un jeu relativement long, mais manquant malheureusement de diversité.



*Le design des ennemis est plutôt simpliste*

L'animation est plus que correcte, d'autant plus que le jeu est rapide et que l'écran est souvent surchargé. Graphiquement ça tient la route, c'est propre et coloré. Vous aurez besoin de slalomer dans le décor, et la jouabilité ne déçoit pas. De nombreuses séquences se déroulant dans des tunnels vous demanderont tout de même des nerfs d'acier.



*Les tunnels demandent une grande précision*

Les bruitages classiques d'un shoot sont rapidement éclipsés par une bande son détonante, avec des mélodies entraînant que vous garderez longtemps en tête.

En résumé, Total Eclipse est un bon petit jeu sans prétention, qui vous fera passer d'excellents moments.



## WAY OF THE WARRIOR

Le monde du jeu de baston est saturé de références, de Fatal Fury à Street Fighter. Certains ovnis ont grappillé leur place au panthéon du bourre-pif à grand coup de sang, violence malsaine et personnages digitalisés.

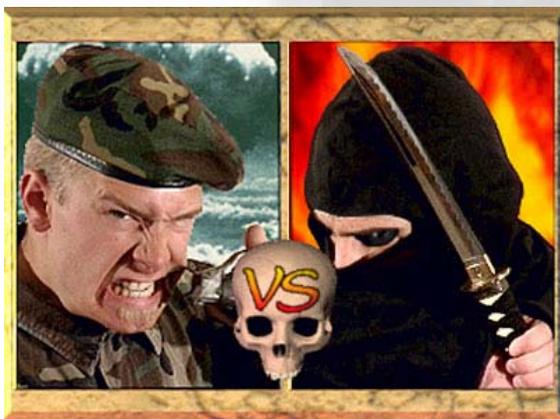
C'est sur cette vague que surfe Way of the Warrior, que nous appellerons WOTW si vous le voulez bien.



*You're talking to me ?*

### Mortal Warrior ?

Qu'apporte ce jeu par rapport à un Mortal Kombat par exemple ? Rien, c'est sûr ! Les décors n'ont rien de flamboyant, la maniabilité est relativement rigide comparé aux jeux de Capcom et SNK. Les coups sont violents, l'hémoglobine et les cris de douleur sont légion, et les fatalités s'enchainent à n'en plus finir. Amateurs d'explosions de corps, d'arrachage de têtes, de cassage de colonnes vertébrales, ce jeu est fait pour vous !



*Street Kof, c'est pour les P... !!*



*Les bains de lave ? c'est bon pour la peau*

Pourquoi parler de ce jeu alors ? Il a pour lui deux choses que les autres n'ont pas : une bande son qui déchire sa race ! Chaque niveau est accompagné d'une chanson de White Zombies. Jeu violent, musique qui pulse, voilà qui donne un mélange détonnant.



*Beret boy vs Black pyjama*

Son autre point fort est son étonnant côté kitch. Que ce soit au niveau des personnages disponibles, de leurs cris ridicules, tout est fabuleusement kitch, dans le bon sens du terme.

Ce n'est pas le jeu du siècle, il est vrai ! Mais peu importe, WOTW remplit parfaitement son rôle. On s'amuse, et gagner dans un bain de sang est totalement jouissif (hum ce n'est pas un appel à la violence, rangez vos poings américains !)

C'est bien cela que l'on demande à un jeu non ?

# ROAD RASH

N'y allons pas par quatre chemins, une 3DO sans Road Rash c'est un peu comme du champagne sans bulles, un luxe que l'on ne peut apprécier à sa juste valeur. Car non content de nous faire renaitre une licence oubliée, Electronic Arts se paie le luxe d'en faire le jeu indispensable de la 3DO.

## Road Rash, le phoenix d'Electronic Arts

Road Rash est un jeu de courses motos issu du monde 16bits, à savoir Megadrive qui propose quelques épisodes plutôt réussis. Par la suite, d'autres supports tels que la Gameboy Advance eurent droit à leur adaptation, mais celle de la 3DO est de loin la plus réussie.



Road Rash dans ses débuts

Le but du jeu est simple, finir premier bien entendu. Mais le côté le plus intéressant du jeu, c'est qu'il est possible d'utiliser tous les moyens mis à votre disposition pour finir tout en haut du podium : coups de pieds pour détourner l'adversaire ou le faire chuter, coups de poings, chaînes et battes de baseball auront autant d'importance que votre accélérateur.

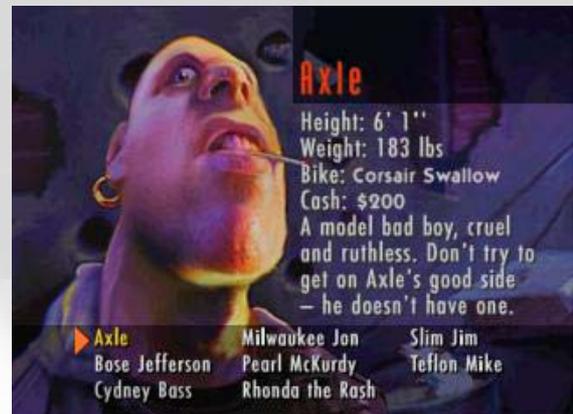
## Une version 32bits qui décoiffe !

Une intro tonitruante, nous montrant des Joe Bar Teamers enragés, des moustiques collés entre les dents, avides de sensations fortes et de vitesse sur fond de riffs endiablés ...



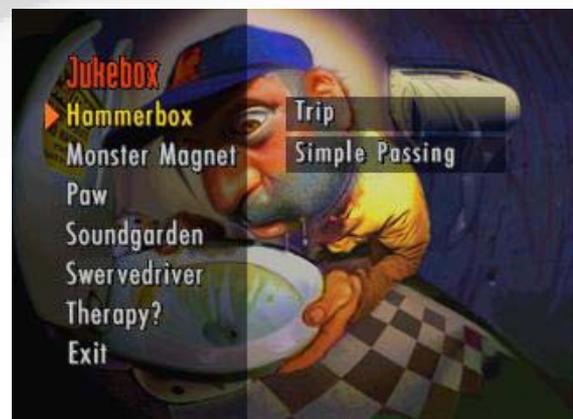
Mawashi geri : Coup de pied circulaire

puis le menu principal, sous le signe de l'humour, de la caricature et toujours ces riffs endiablés !



Une belle tête de vainqueur

Un petit tour dans les options, très basiques et offrant peu de possibilités, mis à part ... le jukebox permettant d'écouter en toute tranquillité les merveilleux riffs ... Jetez donc un coup d'œil à la liste des groupes disponibles et vous comprendrez ce que je veux dire...



C'est pas de la bande son, ça ?



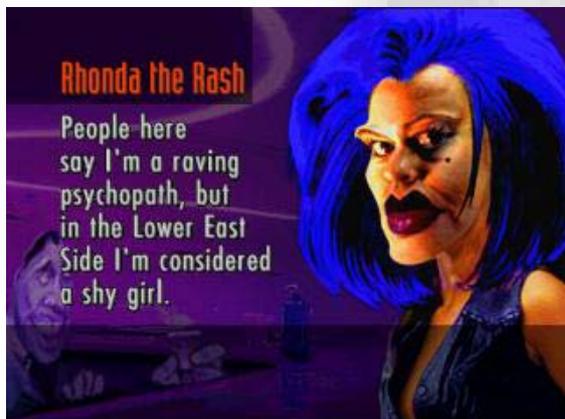
## Deux modes de jeux sont disponibles

Le Big Game Mode : un mode carrière relativement complet pour ce style de jeu, avec des gains d'argent qui vous permettront petit à petit d'améliorer votre monture, et d'accéder à de nouvelles courses. Cinq niveaux sont disponibles, chacun d'entre eux étant dispatché entre différents environnements : la ville, la péninsule, l'autoroute pacifique, la Sierra Nevada, la Nappa Valley.



*Les cinq zones accessibles*

Quelques petites options viennent égayer votre quotidien de biker, entre les courses, qui se passe dans un bar et vous permet de connaître l'état d'esprit de vos concurrents. En gros si vous avez passé les courses précédentes à tabasser un concurrent, ce dernier n'hésite pas à vous donner des noms d'oiseaux... Ca ne sert à rien, mais ça détend et ça fait bien rire.



*L'habillage du jeu est vraiment réussi*

L'autre mode de jeu s'appelle le Trash Mode. Rien de bien spécial à dire à part qu'il vous permet de pratiquer les différents circuits que vous débloquerez dans le Big Game Mode.

## Et techniquement, ça tient la route ?

La réalisation est globalement bonne. Globalement ? Oui car ce jeu est loin d'être un exemple du genre, quelque soit le critère demandé. Graphiquement, on en est aux premiers jeux 3D de la génération 32bits, ce n'est pas du grand art, mais c'est assez bien fait pour ne pas paraître ridicule de nos jours.



*L'accélérateur, c'est l'autre bouton ...*

L'animation n'est pas parfaite, la jouabilité encore un peu rigide, mais là encore l'honneur est sauf et le jeu est assez prenant pour que ces défauts passent à la trappe une fois la partie commencée.



*Plus de peur que de mal*



Le côté sonore vise très haut, comme vous avez pu le comprendre au début de ce petit test, mais malheureusement pour nous, les fameux riffs endiablés ne sont présents que dans les menus du jeu, les musiques de courses n'étant qu'une bouillie de notes sans saveur, et le plus souvent couverte par le son des motos.

Il y a par contre un domaine dans lequel Road Rash est roi : le fun ! Les courses atteignent un niveau de plaisir rarement atteint, et rarement égalé depuis. Car il faut tout de même savoir une chose, accélérer ne fait pas tout dans Road Rash, loin de là.



*C'est pas moi, m'sieur l'agent !!*

Faire chuter un Poncherelo, rouler sur un adversaire déjà à terre ou le pousser sur une voiture arrivant en sens inverse pour lui faire faire un vol plané à faire pleurer d'envie Karl Lewis ... c'est ça l'esprit Road Rash.



*Saleté de peau de banane*

Un excellent jeu donc, qui en plus d'avoir un contenu hors norme, propose une enveloppe surdéveloppée. La musique vous met la rage, les vidéos de début de courses vous mettent en confiance, celles de fin de courses sont adaptées à votre prestation. En effet, si vous finissez votre course à terre, une séquence vous montre une scène dans laquelle un agent de police vous arrête de manière totalement déjantée et exagérée. Idem si vous cassez

votre moto, et même principe également si vous finissez la course en première, seconde, troisième position (trois styles de vidéos vous sont alors proposés). Si vous ne terminez pas dans le trio de tête, une séquence spéciale losers vous est alors attribuée. Bref la bonne humeur est de mise avec Road Rash, et rien que pour ça, il est impossible de passer à côté.

#### Et donc ...

Evidemment vous allez me dire que se procurer une 3DO pour un seul jeu ... mais non, on ne s'en fait pas les amis ! Car ce jeu s'est vu adapté par la suite sur Playstation, de manière brillante qui plus est ! J'insiste sur ce point pour tous les kevin qui seraient tentés de penser le contraire : l'original est la version 3DO ! Sony n'a pas inventé le jeu vidéo ! Donc ce message s'adresse à toi, jeune possesseur de PS1 ou de PS2, saches que tant que tu n'as pas joué à Road Rash, tu n'as joué à RIEN, alors files te procurer ce jeu 'à pas cher' si tu ne veux pas rester toute ta vie un ...





## NEED FOR SPEED

Qui ne connaît pas Need for Speed, le célèbre jeu de courses d'Electronic Arts ? Personne ! Mais ce que peu de monde sait peut-être, c'est que ce n'est pas sur une console sonyesque ou sur PC que ce jeu a vu le jour, mais bel et bien sur 3DO. Et avec ce premier volet, on est bien loin de ce qu'est devenue la série aujourd'hui... Nfs, une licence gâchée par le temps ?



*Sponsorisé par Road&Track, excusez du peu !*

### Vroum vroum ...

Dans ce premier volet, on est bien loin des courses de nuit, du tuning et autres joyusetés mécaniques très en vogue de nos jours ! Need for Speed, c'est avant tout le plaisir de conduire, et cela grâce à des véhicules de luxe.



*Les véhicules sont bien modélisés*

Ferrari, Lamborghini et autres marques cultes sont au rendez-vous pour vous faire partager des sensations de conduite exceptionnelles. Et pour profiter au maximum de votre véhicule, un véritable dossier est mis à votre disposition. Images, vidéos, caractéristiques, histoire du véhicule, tout est hyper complet et on se croirait presque dans une émission du style Turbo. Vraiment l'immersion est totale.



*Les accidents sont spectaculaires*

Le jeu ressemble graphiquement à un Road Rash, dont on sent d'ailleurs qu'il partage le même moteur (humour) ! Très impressionnant à l'époque, il ne faut évidemment pas le comparer aux derniers opus, mais ça tenait réellement la route ! Les circuits sont variés, on se ballade en montagne, en ville, sur l'autoroute, on ne s'ennuie pas ! L'animation est fluide, si l'on fait abstraction de la tromperie du titre... le jeu n'est en effet pas si rapide que ça, tout se passe en douceur, tranquillement !



*La vue intérieure, classe mais injouable*

Un jeu de légende, à jouer au moins une fois pour se faire son avis, mais qui a quand même pris un bon coup de vieux.



# Les accros du Scoring

## Avec la Team Mame-Score

*Propos recueillis par ANgl-*

*La notion de score a toujours été indissociable du monde du jeu vidéo. Il constitue en effet la base d'une évaluation vidéoludique, et donc inévitablement la clef de voûte des compétitions entre joueurs.*

*Ainsi dès l'émergence du jeu vidéo, à l'âge d'or de l'arcade, les défis basés sur la valeur de ces quelques chiffres associées aux pseudonymes de chacun étaient légion. Il n'est donc pas étonnant que ce type de challenge ait survécu jusqu'à aujourd'hui, et que les accros du « scoring » soient encore très nombreux à s'affronter.*

*Certains passionnés contribuent ainsi à maintenir cet état d'esprit, donc la joyeuse équipe du site Mame-Score. Interview détendue, pour des parties qui le sont beaucoup moins...*

**Player Two :** *Salut la Team MAME-SCORE, et tout d'abord merci de nous accorder cette interview.*

**Team MAME-SCORE :** *Salut Player Two, c'est un plaisir que d'être interviewés par votre équipe...Merci pour l'invitation et pour l'intérêt que vous nous portez, ça fait plaisir.*

**P.T. :** *Avant tout, pouvez-vous nous parler un peu de vous et vous présenter ?*

**Zarouk :** Je m'appelle sylvain et j'ai 26 ans. Originaire de la région Lyonnaise j'habite actuellement à Ales. J'ai connu l'arcade très jeune dans les vogues et un peu plus tard en écumant les bars (rires). Beaucoup de souvenirs et une vraie claque de pouvoir retrouver tout ça en émulation des années plus tard. J'aime tous les styles même si je me sens moins à l'aise sur les puzzle games.

**Didyeah :** Je m'appelle Didier, j'ai 29 ans et je suis originaire de Marseille. Je n'y vis plus depuis un long moment mais je m'apprête à y retourner. Je suis tombé très tôt dans le monde des jeux vidéo, vers 1982-83. Ca a commencé avec les Game & Watch puis les salles de jeux qui étaient à 2 pas de chez moi. Entre les deux mes parents ont tenu un bar avec une borne où j'ai pu jouer à Track'n'field, Galaga puis Ghost'n'Goblins. Parmi tous ces jeux, les Shoot'em up sont de loin mes préférés.

**Popotte :** Jean-Pierre, 52 ans à Pâques... Je suis né et ai habité Paris pendant 40 ans. Je suis maintenant exilé à Issy les Moulineaux. Vu mon âge, j'ai commencé par le flipper et j'ai vu apparaître avec émerveillement les premières consoles et bornes d'arcade. Pong, à l'époque, c'était le grand pied. J'ai donc progressivement joué moins au flipper et plus aux bornes... Vers 40 ans, je me suis calmé et laissé tomber tout cela. Plus tard, je suis tombé par hasard dans une revue d'informatique sur un article décrivant "comment jouer à vos jeux d'enfance" ou quelque chose comme cela. J'ai laissé mariner la chose une bonne année, puis je suis venu sur AH. Et depuis, j'y reste. Après, j'ai connu l'émulation flipper et je suis maintenant totalement dedans, mais point de vue écriture (sous Future Pinball). Je recrée des tables et ça me plait. Sinon, mes jeux d'Arcade préférés sont les oldies (but goldies) avec une prédilection pour la plate-forme.

**Webmaster :** 34 ans, tombé dans le jeu vidéo il y a plus de vingt ans. En 99 j'ai découvert avec le net l'émulation des jeux d'arcade avec RAINE... Et depuis, c'est toujours un loisir « actif » avec la création de arcadeHITS que je maintiens depuis plus de six ans maintenant !



**P.T.:** *Nous sommes ici pour parler d'Arcade Hits, et en particulier de Mame Score. Pour commencer : Quoi, qui, quand et où ?*

**Webmaster :** Un site qui conserve les records des joueurs et propose de télécharger les parties enregistrées, pour prendre une claque ou simplement pour progresser et découvrir les astuces. A l'origine. Ce projet est une idée de DOCyoyo\_49, disparu de la scène émulation depuis. MAMESCORE remonte existe depuis 2004 et prend une nouvelle tournure depuis plus d'un an avec l'arrivée de Zarouk et DIDYEAH pour compléter l'équipe formé de webmaster et popotte. Ca se passe se le net francophone, sur :  
<http://MameScore.arcadehits.net>



*Genre depuis toujours prédestiné au scoring, le shoot them up est évidemment très présent sur Mame-Score.*

**Zarouk :** A l'époque je jouais chez JVRM, à ma connaissance le premier site dédié aux mame-scoring en France (j'en profite pour passer un petit bonjour à Wonder et toutes la click). En parallèle je découvrais les mame-cabs chez Mame-Uni ... oups pardon Gamooover (rires). C'est sur ce forum que j'ai rencontré un certain DOCyoyo\_49 durant l'année 2004. Il était aussi passé par JVRM et avait créé son propre site de son côté : MAMESCORE était né. Evidemment ça n'avait rien à voir avec la version actuelle mais on s'amusait bien et c'était ça l'essentiel. En novembre 2005, on passe à la vitesse supérieure grâce à Webmaster qui nous pond une V2 beaucoup plus appropriée : vive le PHP

Malheureusement quelque temps après DOCyoyo\_49 nous abandonne (rires). Il avait sûrement ses raisons mais j'ai trouvé étrange qu'il ne s'explique pas. Enfin bref on est resté un peu dans le flou pendant quelque temps. Puis Didyeah a fait bouger les choses (il le voulait son bouton pour mettre à jours le TOP GAMER !) et on a formé une nouvelle team d'admins. Voilà en gros comment ça c'est passé.

**P.T. :** *Quel y est donc votre rôle à chacun, précisément ?*

**Didyeah :** On a pas vraiment un rôle particulier car nous faisons tous la même tâche. Disons que je m'attache un peu plus à créer des tournois tous les 2-3 mois environ avec l'aide de Zarouk pour les mises à jour.

**Zarouk :** Comme le dit Didyeah pas vraiment de rôle particulier. On peut dire quand même que je gère les documents du site et que j'attache aussi beaucoup d'importance à l'image de MAME-SCORE. Je m'occupe aussi pas mal de notre section Partenaires. Il m'arrive aussi de faire quelques validations de temps en temps (j'en profite pour remercier notre équipe de valideurs : JGA, Olivier, Carey, Cessna, Sawys ...). Et puis bien sûr on s'occupe de toutes les modifications sur le site concernant une partie (rectification d'un mode, erreur de snap ...), sans oublier les tournois, les forums .... Enfin bref y a du taf ! (rires)

**Popotte:** Je suis administrateur et valideur. Je vérifie donc que les inp (*nldr : séquences de jeu enregistrées par les scoreurs*) sont corrects et en accord avec les règles du site. Je corrige aussi les éventuelles saisies erronées de mes petits camarades valideurs.

**Webmaster :** Je m'occupe du coding du site et accessoirement une paire de validations.



**P.T. :** *A l'époque du jeu vidéo à la maison et des MMORPG, vous pensez donc qu'il y a encore une réelle place pour le Scoring ?*

**Didyeah :** Alors là bonne question ! Il est vrai qu'aujourd'hui on ne voit quasiment plus de scores à réaliser sur les jeux vidéo. On peut dire que depuis l'ère de la PS2 ça a vraiment commencé à disparaître. Les jeunes joueurs n'ont pas connu cette culture de l'arcade, en tout cas pas en France, et il est difficile pour eux d'y trouver un intérêt à taper un gros score. Je remarque également que la difficulté les rebute. Les jeux vidéo actuels ne m'ont jamais paru autant faciles. On ne vous cache pas que nos membres ont à 99% plus de la vingtaine et cette génération est plutôt attachée aux jeux à scores, donc tant qu'il y a de la vie...

**Zarouk :** En effet la question mérite d'être posée. Moi même j'ai failli basculer du côté obscur peu de temps avant de découvrir JVRM. Il faut quand même avouer que de jouer à Mame en mettant des crédits à l'infini c'est marrant quelque temps mais ça lasse très vite, et on rate finalement l'essentiel. C'est surtout ça je crois qui m'a tout de suite rendu accro : jouer en 1 crédit. Se mettre en pseudo-compétition avec d'autres joueurs est vraiment très addictif. Finalement c'était pareil dans les salles à l'époque ou on se battait pour rentrer dans le ranking (rires). Maintenant on sent bien que ça revient au goût du jour cette époque, y a qu'à regarder toutes les consoles next gen qui proposent toutes un service de jeux retro. Pour résumer je pense que pour le mame-scoring, l'essayer c'est l'adopter. Et c'est vraiment dur de lâcher quand on y a goûté, croyez moi (rires).

**Popotte :** L'optique de MAMESCORE est différente. On se bat certes comme sur un jeu PC contre la machine, mais on se mesure aussi aux autres et ce de façon aisée. D'autre part, la bibliothèque de jeux disponibles est très vaste et concerne, par définition, des jeux typés arcade. Les MMORPG obéissent à une autre logique : on fait partie d'une équipe et on se bat

contre d'autres équipes et/ou des événements. Le but est de progresser et d'obtenir plus de pouvoirs divers et variés. C'est encore autre chose. En conclusion, il y a pour moi vraiment de la place pour le scoring.

**Webmaster :** Il reste bien encore des communistes sur cette Terre, alors il restera toujours des scoreurs !

**P.T. :** *Alors, comment participer au site et, pourquoi pas, y inscrire son propre score ?*

**Webmaster :** Il suffit de s'inscrire sur arcadeHITS, c'est gratos. On enregistre les parties avec WolfMame, toutes les infos sont en ligne !



*La politique de Mame-Score est de n'accepter que les scores issues de partie sous Wolf-Mame, un build spécial de Mame favorable au scoring.*

**Zarouk :** La première chose à faire est de créer un compte sur Arcade Hits. Ensuite si on a déjà des bases concernant l'utilisation de Mame, ça va très vite (rires). Pour les débutants nous les invitons à consulter notre rubrique "documents" avant de se lancer dans l'aventure. Enfin il y a toujours les forums pour obtenir de l'aide. Et pas d'inquiétude, on ne vous rabaissera pas car vous êtes débutants, il y aura toujours quelqu'un pour vous aider. Une fois votre compte crée, il vous suffit d'accéder à notre rubrique "membres" pour envoyer vos scores via des formulaires. J'insiste également sur le fait que nous utilisons uniquement WolfMame sur Mame-Score. C'est un build spécial de Mame qui possèdent pas mal de sécurité (pause désactivé, savestate désactivé ...) et autres infos nous permettant de valider un score.



C'est un build très sérieux qui est par exemple admis (certaines versions pour l'instant) sur Twin-galaxie (référence du scoring US).

**P.T.** : *Impossible de tricher, donc ?*

**Didyeah** : Rien n'est impossible dans l'informatique et tant qu'il n'y a rien à gagner se serait vraiment idiot de passer ses nuits à bidouiller un fichier pour être premier sur Outzone... d'autant plus que je reprendrai la main le lendemain. (rires)

**Zarouk** : Comme l'a dit Didyeah, il n'y a rien d'impossible en informatique. Cependant nous ne sommes pas nés de la dernière pluie non plus. Nous sommes des joueurs avant tout et certaines choses ne passeront pas (rires). En cas de doute sur une partie, il suffit de contacter un admin qui va l'étudier au microscope (rires). Et si vraiment ça ne suffit pas, on a une arme ultime, mais ça c'est un secret (rires).

**Webmaster** : WolfMAME interdit la pause et quelques autres outils de triche. Par dessus cela, des valideurs contrôlent les parties enregistrées avant des les publier.

**P.T.** : *Limiter le scoring aux utilisateurs d'émulateurs n'a pas du être un choix facile, si ?*

**Webmaster** : Disons que le site étant étroitement lié à un site d'émulation arcade, ça paraissait naturel.

**Didyeah** : Pour moi ça m'a paru tout à fait logique. Je connais des forums où l'on balance son score et ça marche à la confiance sans tenir compte des différents supports utilisés. C'est une erreur, car un jeu comme RAIDEN sur PS1 par exemple est bien plus facile qu'en arcade. Avec les émulateurs, non seulement on bataille sur le même support mais on peut prouver son score, pourquoi s'en priver ? En plus sur MameScore, chaque performance est archivée comme sur un catalogue, on retrouve un score très facilement et on peut télécharger les parties jouées.

C'est agréable de regarder une partie d'un bon joueur, il y a quelques scores que l'on peut même qualifier de Super-Play.

**Zarouk** : Pour ma part la question ne s'est même pas posée. J'ai commencé à scorer chez JVRM et c'était ainsi. C'est à mon sens la meilleure manière de procéder pour scorer. L'avantage étant évidemment de pouvoir relire la partie de n'importe qui. On apprend beaucoup de chose en visionnant des bonnes parties (rires). Un autre bon point c'est que les fichiers générés (.inp) une fois compressé au format Zip sont ridicules en termes de poids : quelque Ko. Bien pratique pour archiver tout ça sur un site Web.

**Popotte** : Pour moi, non, dans la mesure où l'on parle de MAME et de ses petits frères. Il faut un outil fiable et connu pour être sûr d'avoir des scores valides, ce qui n'est pas le cas pour tous les autres jeux.

**P.T.** : *Il y a des fortes têtes, des petits champions maison sur Mame Score ?*

**Webmaster** : Ouais, ya moi :-D

**Didyeah** : Y a un certain Sawys, l'actuel numéro 1 au Top Player qui a envoyé énormément de jeux. Pour pouvoir le détrôner il va falloir envoyer beaucoup de scores mais aussi être très bien placé pour chaque jeu.

**Zarouk** : Sawys est en effet un excellent joueur, c'est mon rival depuis que j'ai commencé chez JVRM. Quand on joue à fond tous les deux, c'est souvent très serré (rires). Pour ma part les meilleurs joueurs français que j'ai rencontré sont Redstar (JVRM), JYD (JVRM / MAME-SCORE) et un petit dernier qui vient de faire son apparition sur Mame-Score et qui commence à m'impressionner, un certain Majygoal. Parmi ceux la c'est vraiment Redstar qui m'a le plus bluffé. Pendant ma saison passé sur JVRM il ne jouait pas tout le temps, mais quand il se lançait, il ne faisait pas semblant le bougre (rires)... Je suis quand même super fier de lui avoir pris une première place. Je m'en rappelle encore tellement c'était chaud.



C'était sur le jeu "Speed Spin" et je suis passé devant d'un seul misérable point quelques minutes avant la fin du concours. J'étais comme un dingue (rires). D'ailleurs j'ai toujours ma première place sur MARP sur celui-là :

<http://marp.retrogames.com/r/speedspn>

**1 P.T. :** Vous organisez régulièrement des tournois en ligne. Que pouvez-vous dire à ce sujet ?

**Popotte :** La parole est aux organisateurs dont je ne fais pas partie par manque de temps (l'émulation flipper me bouffe vraiment énormément de temps).

**didyeah :** Comme je vous l'ai dit, je me charge avec Zarouk d'organiser un tournoi tous les 2-3 mois environ. On commence par faire un sondage pour demander aux membres sur quel genre de jeux ils voudraient concourir et ensuite sur quels jeux. Un tournoi dure 4 semaines et il nous faut donc 1 jeu par semaine. Une fois qu'on a réuni tout ça, nous créons un sujet pour que les membres désirant y participer puissent s'inscrire. Pour le reste, tout se déroule comme d'habitude lors d'un envoi de score sauf qu'il suffit d'indiquer que c'est pour le tournoi dans une case prévu à cet effet.

**Zarouk :** didyeah a fait le tour je pense. On fait surtout ça pour se retrouver un maximum sur le même jeu à un moment donné. Plus on est de fous, plus on rit, comme on dit (rires). Autrement, sachez que vous ne retrouverez jamais le même thème pour un tournoi. Par exemple le shmup tournament a déjà eu lieu donc on ne retrouvera pas ce thème avant d'avoir fait les autres : combats, oldies, plateforme .... On compte également proposer des tournois éditeurs (une Capcom Cup par exemple).

**Webmaster :** Venez participer !



De nombreux tournois en ligne sont organisés, selon des thèmes très variables. Un exemple ici avec le flyer de la « Christmas Cup » cuvée 2006.

**P.T. :** Pensez-vous un jour organiser des tournois via des rencontres réelles ?

**didyeah :** On en a jamais encore parlé entre nous, pourquoi pas, faut voir. Mais ça demande un autre emploi du temps. Pour ma part ce serait assez difficile.

**Zarouk :** C'est sûr que ce ne serait pas évident de réunir tout ce petit monde au même endroit (rires).

**Webmaster :** Ce serait excellent mais aussi un gros chantier que d'organiser un truc pareil !

**P.T. :** Votre site annonce fièrement la proche arrivée de « Mame Score – Hall of Fame Videos ». Un petit scoop là-dessus ? En quoi cela va-t-il consister ?

**Webmaster :** Je laisse la parole à Zarouk

**Didyeah :** Zarouk, je te laisse répondre.

**Zarouk :** Houlaaaa sujet sensible ça (rires). Bon, déjà je m'excuse encore pour le retard. J'ai lancé cette idée (heuuu ... chantier plutôt) au mois de septembre dernier. J'ai également réalisé un site dédié pour suivre l'état du projet : <http://www.arcadeblog.net/msvideo/>. En gros ce sera le TOP 20 Mame-Score en vidéo. J'ai la chance d'avoir un petit frère qui maîtrise grave ce genre de chose.



Etant lui-même un gamer dans l'âme (difficile de faire autrement avec un grand frère comme moi (rires)) il a évidemment accepté l'idée avec enthousiasme. Il a monté avec un ami une team qui réalise des projets vidéo amateurs : ZK-AVALANCHE (adresse : <http://www.zk-avalanche.com/> ). Je vous préviens tout de suite que ce ne sera pas un bête enchaînement de partie avec une musique de fond montée en une après midi avec Windows Movie Maker ... non oubliez ça tout de suite (rires). Chaque joueur a choisi une de ses parties (actuellement validé sur MAME-SCORE) et la musique qui l'accompagnera pour le montage. En gros ce sera une succession de clips dédiés ... on pourrait comparer ça à un AMV géant pour ceux qui connaissent. (AMV = Anime Music Vidéo, dans notre cas on peut dire pareil "Arcade Music Vidéo"). A ma connaissance ce genre de chose n'a jamais été fait dans le monde de l'arcade. Ou alors j'ai jamais vu ce genre de chose et je suis preneur si vous avez un bon lien (rires) ... enfin bref ce sera avant tout une vidéo pour tout les fans d'arcade et pas forcément les scoreurs fous. D'ailleurs au moment où vous lisez ces lignes la vidéo et peut être déjà disponible (rires).

**P.T. :** *A part ça, un petit mot sur les autres activités d'Arcade Hits ? Actuelles et à venir ?*

**Didyeh :** A toi de répondre Webby ;-)

**Zarouk :** Pas mieux ... A toi de jouer Webmaster (rires)

**Webmaster :** ArcadeHITS est un site d'émulation arcade qui propose de l'info sur le sujet, émulateurs, jeux, tutoriels... Un forum, un chat, des goodies... A venir, probablement quelques nouvelles rubriques et des bugs fix sur ce site codé main.

**P.T. :** *Notre entretien touche à sa fin. Merci pour tout, quelque chose à ajouter ?*

**Didyeh :** Chapeau pour votre magazine qui est très intéressant, bonne continuation et merci de nous avoir consacré une interview pour MameScore. Retro-gaming for ever, Shmups not dead !!

**Zarouk :** Un grand merci à toute l'équipe de player Two pour cette interview. Continuez comme ça c'est du bon boulot. no game, no life (dédicace à mon petit frère). et je termine avec mon slogan préféré : Game not over.

**Popotte :** Merci pour l'interview et j'espère que cet article va amener des gens sur l'émulation arcade et, pourquoi pas, sur MameScore.

**Webmaster :** Les émulateurs arcade fonctionnent aussi très bien sur Linux.



*Pour les plus téméraires, rendez-vous sur <http://MameScore.arcadehits.net> ! Bonne humeur garantie !*

*(la preuve, pas moins de 24 « (rires) » dans cette interview)*



# TOP GUN

## THE SECOND MISSION



**La stratégie et la tactique sont décisives.**

Voici ta deuxième mission en tant que pilote Top Gun. Une armée ennemie menace ton pays. Tu dois la retenir. Sur l'eau, dans les airs et sur terre. Tu peux y arriver. Tu as des nerfs d'acier. Courage et intelligence. Tu es un véritable pilote Top Gun.

Top Gun - The Second Mission: voici des jeux passionnants de KONAMI.

KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo: Teenage Mutant Hero Turtles II, Roller Games et Mission: Impossible. Il suffit de vous les procurer!

# KONAMI

Des jeux passionnants



**PALCOM**  
SOFTWARE



Exclusivement pour Console Nintendo (NES)



# Star Raiders II (CPC 6128)

Par B. Yoo

## -Star system-



Il y a bien longtemps dans une galaxie lointaine, très lointaine...

...appelée *Atari*, sorti sur plusieurs de ses planètes un jeu du nom de **Star Raiders**. Y ont ainsi eu droit les nébuleuses *Atari 400* et *Atari 800*, leurs satellites *XL* et *XE*, puis les respectables géantes gazeuses *2600* et *5200*, et enfin l'*Atari ST*, plus proche de nous (environ 15 années-lumière) et dont les textes anciens font mention de combats sans pitié contre l'empire *Amiga* venant du terrible univers *Commodore*.

*Star Raiders*, premier du nom, sortit en 1979, et eu un succès assez important de par le fait d'une réalisation impressionnante et d'une vue type « cockpit » dont s'inspirera plus tard le célèbre **Wing Commander**. Après 6 ans de vide interstellaire, les fans purent à nouveau combattre l'empire **Zylon**, *Atari* se décidant à sortir une suite : **Star Raiders II** (doigts coupe-faim) sorti cette fois en plus sur *C64* et *ZX Spectrum*.

Notez que le jeu existe aussi sous le nom de **The Last Starfigther**.

Deux ans plus tard, *Activision* entrera en scène pour se charger du portage sur *CPC 6128*. Bien moins connue, c'est donc cette séquelle et plus particulièrement celle dont le crocodile



d'*Amstrad* a eu les honneurs qui nous intéresse aujourd'hui.

## Mon jambon Star.

J'ai découvert pour la première fois ce jeu de tir absolument génial (ça y est, ça commence...) en 1988, soit l'année suivant sa sortie sur CPC, dans une compil' de 4 jeux. Les compilations du type « *Les dix meilleurs jeux d'action* », « *Best of des plus grands succès de l'année* » et autres titres tape-à-l'oeil étaient monnaie courante à l'époque.

Le pack comprenait donc **Star Raiders II** ainsi que **Dwarf**, **Starglider** et **Canadair**. Les meilleurs jeux du monde.



Contrairement aux apparences, ce n'est pas une course de F1 mais trois ennemis que j'essaie de shooter avec mes lasers.

Bon, on se calme. Respiration... remémoration... remise en situation.

## JH ch. syst. solaire à sauv.

Un dimanche matin comme vous en avez déjà connu tant d'autres. Vous avalez un grand bol de *Chocapic*© accompagné de



quelques *BN©* et vous vous apprêtez à regarder la télév... à faire vos devoirs, quand le téléphone sonne. C'est le président des armées du monde de l'univers des gentils qui est au bout du fil. « Allo, John ? On a besoin de vous : le monde est en danger ! Faites vite, c'est urgent ! »

En tant que pilote d'élite et accessoirement dernier espoir de l'humanité contre les assaillants très méchants venus du système **Procyon** (*Actarus* et son père adoptif ont eu la folie des grandeurs apparemment), vous avez pour lourde tâche de sauver le système solaire qui vous a vu naître, à savoir **Celos IV**. Si en plus vous pouviez lancer au passage quelques bombes sur les bases ennemies, ce ne serait pas de refus.

Aux dernières informations, l'empire **Zylon** a lancé sa première offensive sur **Teris**. Heureux hasard de la programmation, c'est justement là que commence le jeu.

### La folle histoire de l'espace.

Le jeu en lui-même est donc très classique : protéger les cités alliées, détruire celles des ennemis et exploser des dizaines de vaisseaux au passage. Ceci dit à l'époque j'avais vraiment eu du mal à cerner ce qu'il fallait faire/où il fallait aller/ et pourquoi on mourrait en pleine partie sans raison (à priori).

Il s'avérait en fait que je passais mon temps à détruire les cités alliées, et ce avec la plus grande application... et bien sûr, quand celles-ci sont toutes détruites, c'est le *Game Over*. Bref, voyons de plus près le déroulement du jeu.

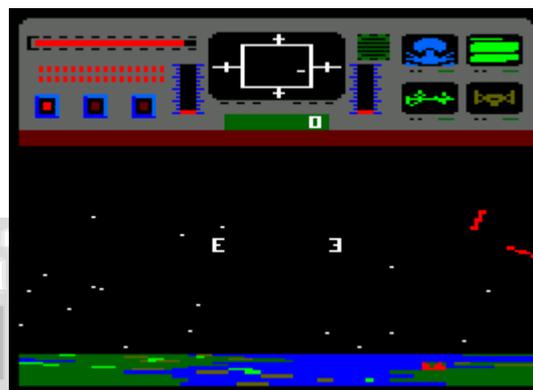
L'action peut donc se décomposer en plusieurs grandes phases :

1. défense du système **Celos IV**;
2. combats dans l'espace;
3. attaque du système **Procyon**.

Vous commencerez votre besogne en survolant la planète **Teris**, jumelle de la Terre, et devrez la débarrasser de ses assaillants (sept pauvres bougres qui vont aller rejoindre leurs ancêtres à la vitesse

de la lumière).

Attention à ne pas sous-estimer l'importance de cette première mission, car si vous laissez ces adversaires sur place afin d'aller directement protéger les autres planètes, ils ne se gêneront pas pour raser brique par brique toute trace de civilisation (les fameuses « cités ») présente sur cette bonne vieille **Teris** ! Le président, Mr *Alexei Pajitnov*, ne serait vraiment pas très content (ok là c'est moi qui dis n'importe quoi).



*En bas à droite, une cité alliée, et à droite de l'écran deux ennemis qui font les zouaves et qui vont bientôt passer un sale quart d'heure.*

A propos de cette première étape dans le jeu (le survol de la planète), je me dois de souligner ce qui fut ma première grosse claque technique vidéoludique : le sol est animé avec un effet de profondeur incroyable (pour un CPC, et pour l'époque), surtout une fois lancé à pleine vitesse.

Ok, aujourd'hui ce zoom du pauvre en fera sûrement sourire plus d'un... Visuellement, l'effet rappelle un peu ce que donnera plus tard le mode 7 de la *Super Nintendo*.

Un **Axelay** avant l'heure, en somme. Ah ! J'ai retenu votre attention, on dirait.

### Vous avez une carte à jouer.

Une fois débarrassé de vos adversaires, vous pourrez choisir votre prochain champ de bataille via la carte.



*Bien fait, simple et très pratique.  
J'adore quand un plan se déroule  
sans accroc.*

La première des priorités restera toujours de détruire les escadrons ennemis qui s'approchent dangereusement des planètes alliées (toutes celles du système solaire, en fait), sous peine de devoir ensuite les chasser à la surface de celles-ci. Il vous faudra sélectionner les unités adverses les unes après les autres et leur faire comprendre votre façon de penser, avec vos canons laser pour argumenter vos propos.

Si malgré tout certains ennemis arrivent à accéder à ces planètes, il faudra rapidement aller les combattre sur place avant qu'ils n'aient réduit à néant toute trace de civilisation. Ensuite, une fois tout danger immédiat écarté et ce bon vieux **Celos IV** débarrassé de ses envahisseurs, ce sera à votre tour de passer à l'offensive. Ils vont regretter de vous avoir fait rater *Micro Kid's*.

### La guerre des mondes.



*Direction : Procyon.  
Chaud devant !*



*Hyper-espaaaaace !  
Pshiuuuuuuuuu !  
(Les bruitages sont livrés en l'état et ne  
peuvent être ni repris, ni échangés.)*

Quand vous serez sur le territoire ennemi, la mission sera inversée. Finie la chasse aux vaisseaux : ce sera au tour des bases ennemies de subir votre courroux vengeur. Pour ce faire vous aurez toujours vos lasers à disposition mais, surtout, vous pourrez enfin utiliser vos bombes à bon escient.

### C'est d'la bombe baby !

Une fois au-dessus d'une planète ennemie, repérez les bases sur le radar en haut de l'écran (notez que quand vous êtes dans l'espace, il indique la position des vaisseaux rivaux) et réduisez-les toutes en cendres. Anticipation et précision seront de rigueur.



*Les 3 petits points jaunes à côté de votre  
visée représentent une base ennemie.  
Détruisez-la !*

Le nombre de bombes étant limité, il vous faudra à plusieurs reprises retourner



après d'une de vos bases afin de refaire votre stock.

A ce propos, vous avez la possibilité de recharger vos munitions et votre jauge de vie en vous rendant à la station-serv... à la base la plus proche, et ce à tout moment, même en pleine bataille. Une fois ceci fait, vous pourrez ensuite retourner au casse-pipe avec du baume au cœur (et du plomb dans les fesses).



« Le plein d'énergie s'il vous plait ! »

### La guerre, c'est moche.

Venons-en à la réalisation à présent. Vingt ans plus tard, le soft a-t-il de beaux restes ? Pas vraiment.

Bien sûr, vous vous doutez bien qu'avec un œil neutre le premier quidam venu trouvera ce soft hideux (et si ce n'est pas le cas, donnez-moi son adresse, que je l'embrasse). Mais à l'époque il faisait plutôt bonne figure.

Evidemment, le graphisme maintenant obsolète n'a plus rien de merveilleux, surtout si on le compare à celui de son prédécesseur sorti 8 ans plus tôt et qui avait fortement marqué les esprits.

### Dans l'espace, personne ne vous entendra crier.

Enlevez l'effet de rotondité présent à la surface des planètes, et il ne restera pas grand-chose pour distinguer ce **Star Raiders II** de la masse des autres titres du genre. Et peut-être même moins encore...



On n'achève pas un homme à terre, mais on ne peut pas non plus passer sous silence (c'est le cas de le dire) l'absence totale de musique une fois passé l'écran titre. Les bruitages, quant à eux, passent assez inaperçus avec leurs sonorités typiquement « CPC ».



Les ennemis explosent avec classe dans un magnifique déluge pyrotechnique. Quelle préciosité.

### This is the end, my friend.

Ca y est ? Vos avez détruit tous les vaisseaux ennemis ? Toutes les bases adverses ? Et il vous reste des cités alliées encore debout ? Alors bravo. Contactez-moi pour dire ce qui se passe alors car... je n'y suis jamais arrivé. En effet le jeu devient vite très difficile, surtout quand il faut faire face aux chefs d'escadrons.



Non, ce n'est pas la station MIR, mais le chef d'un escadron. Extrêmement véloce et puissant, il n'hésite pas à prendre la fuite quand ça l'arrange.



Pour ne rien arranger les ennemis sont de plus en plus nombreux (« Faites l'amour et la guerre » doit sûrement être une maxime Procyonne) et ils ne se gênent pas pour fondre en masse sur les planètes censées être sous votre protection.

Pourtant, en cette belle année 2007 qui commence, je ne pense pas que cette difficulté soit un défaut si rébarbatif. Car franchement, qui aurait le courage de se replonger à fond dans un aussi vieux jeu ? Mis à part les nostalgiques les plus férus d'*oldies*, je ne vois pas. Je ne dis pas qu'y jouer de temps en temps relève de l'hérésie (au contraire, cela se fait avec beaucoup de plaisir), mais objectivement, se limiter à quelques minutes reste plus dans les limites du concevable... sous peine d'y laisser quelques cheveux.

Finalement, et ce malgré tous ces défauts, il a tout de même su garder un charme suranné, assez particulier. Grâce à la relative liberté de l'action, peut-être... et la nostalgie, très certainement !

Quoi qu'il en soit, s'il pouvait il y a vingt ans trôner sans honte dans une ludothèque avec à ses côtés des titres tels que **La cité perdue**, **L'Aigle d'Or** ou encore **Barbarian**, il se rejoue aujourd'hui encore avec le même plaisir que ces autres titres majeurs du CPC 6128.

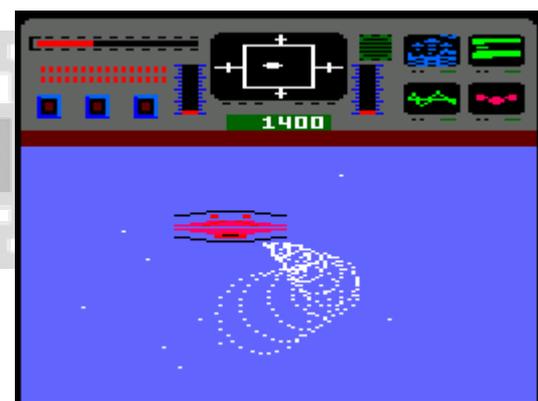
L'Histoire l'a un peu oublié, comme d'autres jeux l'ont également été et le seront aussi.

L'Histoire oui... mais pas les pilotes du dimanche (matin) !

**B. Yoo -alias John-**



*Détail amusant : quand on se téléporte sur un soleil, le tableau de bord fond... et on meurt.*



*Résistants et surtout très rapides, ces vaisseaux là sont de valeureux adversaires, dignes de vous.*



*(Crève !)*

# Super Monaco Grand Prix

## Arcade

Tarma



*Cette sympathique donzelle nous souhaite la bienvenue : ne la décevons pas !*

### Une simulation arcade

1989 est une époque où la 3D polygonale (soit 99,9 % des jeux de maintenant) n'existe pas. Il n'y a que le bitmap et même pour faire un jeu de course, pas le choix. Les ténors du genre s'appellent déjà Namco et Sega, ces éditeurs ayant marqué les esprits des amateurs avec des titres très forts comme Final Lap, Hang-On ou OutRun.

Après la moto et la course cheveux au vent au volant d'une Ferrari, Sega nous propose un jeu de Formule 1.



*Il ne reste qu'à s'asseoir et tenter de maîtriser un bolide en furie. A noter qu'il existe un modèle se jouant debout.*

Une fois la pièce de 10 francs enfournée, on se retrouve catapulté dans un écran de

sélection de mode. On a le choix entre une transmission automatique et deux manuelles avec les vitesses qui s'enclenchent par des palettes situées derrière le volant, comme sur une véritable F1 de course.



*Peu de temps pour choisir, et prendre une transmission automatique est préférable quand on est novice.*

### Des émotions comme en vrai

Et ça y est, enfin sur la piste ! Il s'agit dans un premier temps de faire une petite course préliminaire afin de déterminer la place sur la grille de départ.



*Un seul tour avec départ arrêté pour cette course de qualification. Le circuit n'est alors que partiellement ouvert.*



Aaaaaah ! La voiture pousse très fort, le volant est bien difficile à tenir et la piste semble soudain bien étroite ! C'est bien rude, bourru, Sega a manifestement tout fait pour recréer les sensations d'une Formule 1 de la fin des années 80. Non sans mal on finit ce tour de qualif' puis la pression monte brusquement.

Cette fois c'est vraiment sérieux, on se retrouve au milieu d'une vingtaine de bolides rugissants, le feu va passer au vert... Quoi ? Ce n'est qu'un jeu ? Oublié, ce détail ! C'est une course, les nombreux concurrents se lancent maintenant que le départ est donné et il faut à tout prix les suivre. Garder le contrôle de la voiture, ne percuter personne et foncer, foncer, encore foncer...



La tension est à son comble, le départ est un moment terriblement important.

Fort heureusement, au fil des secondes les positions se décentent et on se détend un peu.



Le passage à fond dans le tunnel constitue un beau morceau de bravoure, avec un virage bien serré à la sortie. Un moment qu'on attend à chaque partie.

C'est alors qu'on jette un œil aux informations affichées à l'écran : vitesse, compte-tours, plan du circuit, rétroviseur, temps effectué et... une position limite !

Aïe, ici pas de compte à rebours comme dans OutRun, il s'agit d'éviter impérativement de se faire dépasser. Bon, c'est gagné, la pression revient et il va falloir jouer au plus juste.

### Une réalisation façon Sega

Une fois la F1 un peu en main on se rend compte que Sega a effectué un travail de titan au niveau graphique. Il n'y a qu'un seul circuit proposé, mais quel circuit ! Il dispose d'un environnement graphique très riche avec moult détails et éléments zoomés. Ce n'est certes pas très propre en très gros plan mais en défilement le résultat est absolument étonnant avec une luxuriance visuelle de tout premier ordre.



Le circuit est en ville et Sega a bien assuré pour rendre cela à l'écran.

Je finis péniblement à une modeste mais prometteuse sixième place. Avec de l'entraînement on accède au podium et là une course sur sol mouillée propose un défi encore plus relevé.

Pour pouvoir prétendre briguer les meilleures places il est préférable d'opter pour une transmission manuelle, la F1 à boîte automatique ayant une vitesse de pointe assez limitée.

L'animation à base d'éléments zoomés rend un très bon effet de vitesse une fois la F1 domptée. Il y a même un effet de 360° lorsqu'on prend un rail de biais ou qu'on roule sur un vibreur à fond en courbe.



*Elle va marcher beaucoup moins bien forcément... Et qu'est-ce que je vais devenir ?*

Un choc à haute vitesse et la voiture est détruite : c'est l'abandon assuré.

### Un Monaco de contrefaçon ?

Si la réalisation est digne des ambitions du titre et du génial développeur de jeux de course Sega, on peut toutefois regretter qu'il n'y ait qu'un seul circuit et surtout que le tracé ne soit pas celui du vrai circuit de Monaco.

En ce qui concerne le principe du circuit unique, ce n'est pas vraiment grave étant donné qu'il s'agit d'un jeu d'arcade qui donne envie d'y revenir de temps en temps pour y mettre une piécette tant le jeu est à la fois prenant et ardu.

Quant au tracé en lui-même, les immeubles, la mer, les bateaux de plaisance, les rails de sécurité, le tunnel et quelques autres détails se chargent de plonger le joueur dans l'ambiance monégasque.



*Mer, Monte-Carlo, jet-set... On n'est pas là pour se montrer, mais pour participer à une course !*

### Un jeu de Formule 1 bien viril

Sega est parvenu à proposer des sensations de conduite et une ambiance absolument réussies en tout point. On se croit vraiment à Monaco en train de souffrir au volant d'une indomptable F1. Il n'est pas exempt de quelques défauts mais il a également de très grands atouts qui lui valent le statut de poids lourd dans le genre de la course arcade.

Je dirais que c'est du pur jeu d'arcade et que Sega prouve une fois de plus qu'il maîtrise fort bien son sujet. Bravo.



*Non mais il croit quoi celui dans la F1 blanche ? Aucun ne passera. ¡ No pasaran !*

### Super Monaco GP aujourd'hui :

Ce jeu de 1989 a énormément vieilli. Sega continuera avec des titres comme Rad Mobile, F1 Exhaust Note ou F1 Super Lap, mais la suite à long terme sera en 3D ou ne sera pas. Virtua Racing, montrera cette nouvelle voie incontournable.



*L'écran-titre qui invite à mettre une pièce.*

**Tarma**

# Le plus branché des micros!

Ordinateur 6128 Amstrad

# 3990<sup>FTTC\*</sup>



**NOUVEAU..! TELECHARGEZ  
DES CENTAINES DE JEUX!  
36.15 code AMSTRAD**



3.990 Francs. A ce prix là, tout est compris : l'ordinateur le plus vendu en Europe, l'écran couleur, le lecteur de disquettes, le Basic, le Logo, la documentation en français. Une seule prise à brancher et vous voici prêt à savourer des milliers de jeux, de programmes éducatifs et de logiciels professionnels ! Et pour multiplier votre plaisir, découvrez le téléchargement et branchez votre 6128 ou 464 sur le Minitel. Pour 99 Francs seulement, le kit de téléchargement vous permet d'accéder directement et à tout moment, aux centaines de jeux du serveur Minitel 3615 Amstrad. TELECHARGEMENT+ AMSTRAD 6128 ou 464 : il n'y a pas plus branché !

**Vite, commandez le kit de téléchargement, en renvoyant ce bon rempli et accompagné d'un chèque de 99 francs, à l'ordre d'Amstrad (frais de port et emballage inclus). Amstrad - 72 / 78 Grande Rue - Boite Postale 73 - 92310 Sèvres.**

\*Prix T.T.C. généralement constaté.

Je désire recevoir :

- une documentation gratuite sur l'ordinateur 6128 Amstrad
- le kit de téléchargement pour lequel je joins un chèque de 99 francs à l'ordre d'Amstrad (frais de port inclus).
  - Pour AMSTRAD 464 version cassette
  - Pour AMSTRAD 6128 version disquette.

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code postal [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] Ville \_\_\_\_\_

Tél \_\_\_\_\_

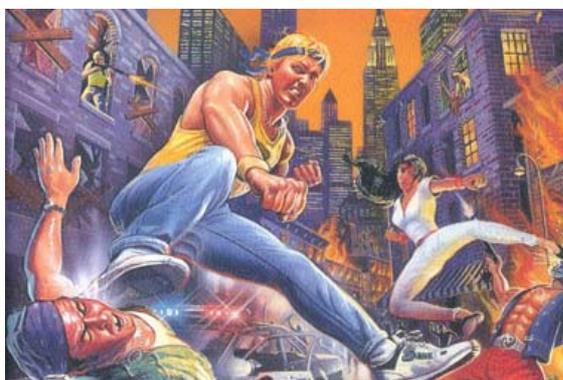


**La Qualité. L'innovation en plus**

# Welcome to the... Streets of Rage !

ANgl-

Je le concède, je vous avais promis dans le précédent numéro d'essayer de vous parler un peu moins de Sega. Il faut croire que la maxime disait vrai, c'est plus fort que moi. Et c'est avec un plaisir non dissimulé que j'ai décidé de m'attaquer à ce mastodonte de l'époque 16 bits : Streets of Rage, ou Bare Knuckle (son titre original) pour les intimes.



*Un marcel jaune, un jeans et une paire de baskets. Vous voilà prêt à rétablir l'ordre !*

## Frappe les tous !

Replaçons-nous rapidement dans le contexte de ce bon vieux genre qu'est le beat them all, au début des années 90.



*Avec Double Dragon, Technos a fortement influencé ce genre.*

Le double but en est simple : survivre dans un univers hostile et cogner tout ce qui bouge pour progresser. Les bases en ont été entérinées par les cultissimes Renegade et Double Dragon, avant que la référence ne devienne Final Fight (de Capcom), sorti quelques années plus tôt.

A l'époque, Sega n'est pas totalement débutant dans le style, avec notamment une référence majeure à l'ambiance médiéval-fantastique. Je veux bien entendu parler ici de la série des Golden Axe, dont je suis personnellement un grand adepte :



*Avec ses épées, ses armures et ses dragons, Golden Axe bénéficie d'une ambiance réellement particulière.*

Mais voilà, la mode est à la castagne urbaine, et la Megadrive a besoin de titres qui en imposent face à la Super Famicom. Motivée par un incontestable succès avec Shinobi, une talentueuse équipe de développeurs nippons va donc s'atteler à créer un véritable monument de l'époque 16 bits...

## Naissance d'une légende



*Pour les fans, cet écran titre reste mythique.*

Bare Knuckles, connu dans nos contrées sous le nom de Streets of Rage, débarque donc sur Megadrive en 1991. Le choc est immédiat. Les graphismes en mettent plein la vue, avec des sprites énormes par rapport aux équivalents sur console de l'époque, et la puissance des coups se ressent jusqu'au fond du canapé. Mais c'est surtout l'ambiance globale du titre, à la fois moderne et agressive, qui va contribuer à son succès. Ambiance appuyée par une bande sonore d'exception... mais nous y reviendrons.



*J'en connais un qui va finir à l'hosto...*

Le scénario est fidèle à la tradition des beat them all, c'est-à-dire qu'il tient sur un post-it. La ville est ravagée par les sbires d'un syndicat du crime, dirigé par le puissant et mystérieux... « Monsieur X » (si, si, ils ont osé).

Trois ex-flics pètent soudainement un câble et décident d'aller régler ça à l'ancienne : en civil et avec les poings. Les « rues de la rage » vont alors pouvoir s'offrir à eux. Et ça va chier. Et pas qu'un peu.



*Ce que vous ne voyez pas, c'est le scrolling de ce niveau. Alors que la ville du fond défile à toute allure, un mouvement vertical simule le tangage du bateau sur lequel se déroule l'action. L'effet rendu est aussi original qu'exceptionnel.*

Streets of Rage n'est pas un jeu d'arcade pour rien. Son gameplay est donc basique et rapide à prendre en main.

Au niveau des touches, la première vous sert à appeler vos potes-flics pour nettoyer le tableau. En cas de difficulté, c'est donc « l'attaque spéciale » du dernier espoir. Attention toutefois, vous ne disposez par défaut que d'un appel possible par vie.



*« That's what are friends for. »*

Petite anecdote, cette voiture est directement inspirée d'une autre célèbre jeu d'arcade de Sega, à savoir E-Swat. La preuve par l'image :



*Le même modèle sans le bazooka, quelques années plus tôt.*

Les deux autres boutons vous permettent respectivement de frapper et de sauter. Des enchaînements de coups sont disponibles, ainsi que quelques prises variant selon la position de votre personnage par rapport à l'ennemi. Enfin, vous trouverez ça et là des tuyaux, des battes de baseball, des couteaux et autres joyusetés du même acabit. Mention spéciale au poivre, qui fera éternuer votre adversaire et l'immobilisera par la même occasion.



*Quatre adversaires simultanés. Va falloir s'exciter un peu là !*

Au niveau de l'équipe, vous avez le choix entre trois personnages aux statistiques hyper-caricaturales. Pour faire simple, on commence par Axel Stone. C'est un peu le héros de la série, le beau gosse prêt à tout. Et accessoirement le personnage le plus équilibré du jeu.

On trouve ensuite Adam Hunter qui, malgré un physique ne le laissant pas forcément deviner, est le gros bill du jeu. Puissant mais pas forcément le plus rapide quoi.



*L'équipe de choc.*

Car la rapidité est laissée à la charmante Blaze Fielding, sexy à souhait dans son petit ensemble de cuir rouge. Blaze qui ressemble d'ailleurs très fortement à l'héroïne de Flashgal, un autre beat de Sega sorti 6 ans plus tôt. A l'instar de la voiture de l'attaque spéciale, est-ce un nouveau clin d'œil ou une simple repompe ? Je n'ai pas la réponse...



*Flashgal, la très probable « genèse » de Blade.*

Le jeu est évidemment jouable à deux, décuplant littéralement le fun qui s'en dégage. Il est découpé en 8 niveaux, dont certains classiques de l'époque (les tapis roulants, le monte-charge, etc.). Tous à l'exception du 7<sup>ème</sup> se terminent par un boss.

Ces derniers étant bien charismatiques comme il fait, je n'ai pu résister à l'envie de vous offrir un petit portrait de famille :



*Tout ce beau monde vous attends à bras ouverts (et à poings fermés).*

Le seul réel défaut que l'on pourrait finalement trouver à Streets of Rage, histoire d'être objectif, concerne la faible variété de ses ennemis. En effet, ils ne sont qu'au nombre de 5 (sans compter les inévitables variations de couleur) :



*Un autre petit screen exclusif Player Two, regroupant tous les ennemis du jeu.*

Nous finirons par un dernier détail, mais un détail qui tue. Qui achève même. Le jeu contient deux fins différentes. Selon votre choix, vous pourrez donc opter pour la justice, en délivrant la ville des griffes de Mr X. Ou alors choisir d'aller vers le côté obscur de la force, en devenant... le nouveau boss du syndicat du crime !



*Streets of Rage, c'est aussi un choix de vie.*

Vous l'aurez compris, Streets of Rage a dès sa sortie obtenu son statut de jeu culte. La Megadrive a d'ailleurs été distribué un long moment en bundle avec ce jeu (et Sonic). Je me rappelle encore à quel point je bavais devant le test de *Génération 4*, donnant vraiment la sensation de pouvoir (enfin) obtenir l'arcade à la maison. Bref, Streets of Rage un est incontournable pour quiconque se destine à avoir un minimum de culture vidéoludique. Eu égard à ce succès, une suite était inévitable. Elle n'a pas tardé...

### La consécration

C'est ainsi tout simplement à la fin de l'année suivante, 1992, que sortira Bare Knuckle 2. Fondamentalement, ce titre reste fidèle à son prédécesseur. Mais trois évolutions majeures vont faire de ce jeu l'opus préféré de la plupart des fans de la série.



*Mr X... Back for vengeance !*

L'histoire ne va à nouveau pas chercher bien loin. Après son arrestation dans Streets of Rage, Mr X est de retour et compte bien prendre sa revanche.

Il n'y va pas par quatre chemins, en kidnappant Adam. Il vous appartient bien entendu d'aller le délivrer, et d'en remettre une louche aux sbires du coin au passage.

Conséquence logique, Adam n'est plus jouable ici. Mais nous n'y perdons pas franchement au change, car c'est le premier gros apport de Streets of Rage 2 : 4 personnages jouables et non plus 3. A noter d'ailleurs que les différences entre ceux-ci sont beaucoup plus marquées que dans l'épisode précédent.



*On ne change pas une équipe qui gagne.  
Enfin, parfois si quand même.*

Axel et Blaze sont toujours de la partie, et conservent grosso modo les mêmes caractéristiques. Dans le coin des petits nouveaux, on commence par Max, un ami d'Axel. Ultra-caricature du catcheur, Max est un bulldozer qui ne fait pas dans la dentelle. Il subit certes une lenteur de déplacement parfois pénalisante, mais distribuer des baffes avec un tel mastodonte s'avère tout simplement jouissif.

Ensuite, on trouve également Skate (Sammy dans la version originale), le frère d'Adam. Monté sur patins à roulettes, il est très véloce. En contrepartie, la puissance de ses coups est également la plus faible de tous. Mais c'est aussi le seul personnage à pouvoir courir. Il apporte un petit renouveau sympa, en particulier au niveau du challenge (sa petite frappe le situe réellement un cran en dessous des autres dans les derniers niveaux).

Mais pour continuer la série des petites anecdotes, Skate est surtout un joli clone de DJ Boy, un beat them all de Kaneko de 1989 également sorti sur Megadrive. Comme j'entends d'ici les fans monter au créneau, voici donc un petit parallèle qui va mettre tout le monde d'accord :



*Ha ouais quand même...*

Nous touchons là un passage un peu noir mais obligatoire dans un dossier se voulant le plus complet possible. Streets of Rage sera également, malheureusement, une jolie compilation de plagiat. Par exemple :

- L'un des coups spéciaux (car il y en a) d'Axel est pratiquement un Dragon Punch (Street Fighter, Ryu ou Ken).
- Zamza, le boss du round 3, est une copie à peine masquée de Blanka (Street Fighter, toujours).
- Ou encore, le passage de l'entrée du parc d'attraction (niveau 3) rappelle furieusement le niveau 5 de Final Fight, tant dans le design que les coloris...



*Blanka et Zamza sont sur un bateau...*

Heureusement, ces « inspirations » ont été retravaillées de façon à totalement s'intégrer à l'environnement de Streets of Rage 2. Mais sans ces quelques maladroites, la mayonnaise aurait été encore meilleure.

Reprenons un peu de baume au cœur avec la deuxième grosse innovation de cet opus : l'aspect visuel. On sent que les graphistes n'ont pas chômé sur ce coup ! Les sprites sont tout simplement énormes, proches d'un Final Fight (c'est pour dire). Quant à l'animation de l'ensemble des protagonistes, elle est énormément plus détaillée. Même les décors sont plus beaux, et très colorés.

De ce point de vue, c'est une grande réussite (encore aujourd'hui), et disposer d'une telle qualité visuelle à la maison tenait réellement de l'exploit. Mais le mieux sera encore de vous en rendre compte par vous-même, avec ces quelques extraits choisis :



*La baston commence. Je vous laisse apprécier la taille des sprites.*



*Premier boss.  
La pluie rythme le combat.*



*Les motos font la loi sur le pont. Mais Max est là, gare aux claques !*

Après les nouveaux personnages et un relookage complet, il nous reste donc une troisième évolution majeure à évoquer. Celle-ci concerne le gameplay, qui est ici clairement plus étoffé que dans Bare Knuckle 1<sup>er</sup> du nom. A vrai dire, je n'ai en mémoire aucun autre beat them all de la même époque et dont les protagonistes étaient dotés d'une telle palette de coups (certains résultant même d'enchaînements de commandes spécifiques). Un petit exemple avec Blaze :



*Fighting Blaze Paradise !*

Dernier élément très sympathique du gameplay, l'attaque spéciale se décline désormais en deux possibilités. En pressant une direction, elle devient offensive (attaque puissante et/ou avec enchaînements). Et dans le cas contraire, elle est strictement défensive et vous servira à vous dégager d'une situation délicate. Exit donc la voiture de police, bonjour aux coups spéciaux façon jeu de combat.

Encore un exemple, (je sais que vous êtes friands), avec Axel et Max :



*A gauche de chaque personnage, l'attaque spéciale défensive. Et l'offensive à droite.*

Les boss sont eux aussi toujours là, même si je leur trouve personnellement un peu moins de personnalité que dans le premier. Mention spéciale toutefois à Shiva, l'un des personnages les plus charismatiques du monde du jeu vidéo :



*L'affrontement final. Mais avant de régler son compte à Mr X, il faudra s'occuper de Shiva, son garde du corps.*

Nous terminerons avec Streets of Rage 2 en citant le mode duel. Celui-ci vous permet de vous friter avec l'un de vos amis. Soyons clairs, il est clairement ultra-limité et par conséquent purement anecdotique. Petite surprise également, Streets of Rage 2 ne propose qu'une seule fin. Cette fois-ci, vous serez obligé jouer les justiciers.

Il est donc indiscutable que ce numéro 2 est un grand cru. Mais est-il réellement meilleur que son prédécesseur ? Sur le plan technique, à tous niveaux, la réponse semble évidente. Pour ce qui est du plaisir de jeu, ça se discute, en particulier par rapport à l'ambiance (fun et flashy, voire caricaturale parfois) un peu moins mature qui s'en dégage. Mais surtout, parce qu'une fois qu'on a connu l'épisode d'une série, c'est souvent celui qui reste à jamais gravé dans nos mémoires comme la référence.

Malgré tout, il serait idiot de terminer sur une note négative. Streets of Rage 2 est beau, grand, et amusant. C'est bon, mangez-en. Point.



*Yeah man !*

### La preuve par trois

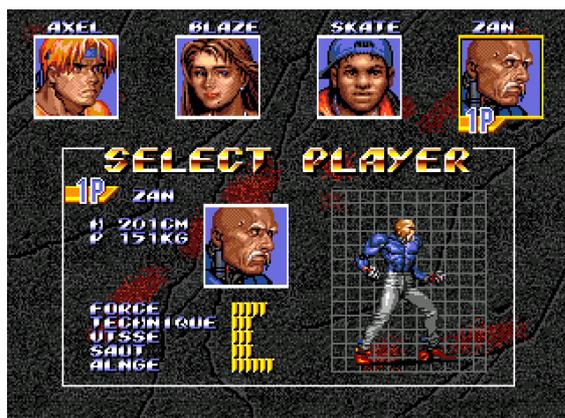
Comme toute bonne série qui se respecte Streets of Rage est une trilogie. Toutefois, le final n'eut pas vraiment le panache que l'on aurait pu escompter. Bare Knuckle 3 n'a en effet rencontré qu'un succès mitigé, et nous allons voir pourquoi.



*Un maître chinois dans Streets of Rage 3 ? Non, juste le Docteur Zan !*

Pour commencer, je vous passerai volontiers la pauvreté habituelle du scénario, en la résumant ainsi : le syndicat du crime semble de retour, masqué derrière une entreprise spécialisée en Robotique. Par ailleurs et sans raison connue, le chef de la Police a mystérieusement disparu. Allez hop, c'est parti pour une dernière tournée de baffes.

Nouvel épisode, nouveau casting. Enfin presque, puisque l'équipe de ce troisième opus est un habile compromis entre les deux épisodes précédents. Tout d'abord, Axel et Blaze sont toujours présents et constituent indéniablement les piliers de la série. Ils sont sensiblement identiques au niveau de leurs caractéristiques, si ce n'est qu'Axel voit la puissance de ses coups légèrement diminuer. Rien de méchant néanmoins.



*We're back ! (again...)*

Ensuite, issu de Streets of Rage 2, Skate est également toujours de la partie. Il n'a pas beaucoup évolué non plus, et surtout comme nous le verrons ensuite, il n'est plus le seul à pouvoir courir. C'est à mon goût un personnage peu intéressant, et un choix étrange de la part des développeurs. Va comprendre Charles...

Enfin, il y a tout de même un petit nouveau, à savoir le Docteur Zan. Bien entendu, tout est une histoire de goût mais je ne peux m'empêcher d'affirmer que ce personnage est pour le moins étrange...! Sorte de cyborg à la Robocop, Dr Zan est le Max de Streets of Rage 2, la dégaine et le charisme en moins. Les développeurs semblent en effet avoir voulu donner un

effet « robotique » à ses mouvements, mais le résultat réside en une animation parfois saccadée et surtout contre-nature au possible. Néanmoins, passée une petite période d'habituation à l'esthétique, il s'agit d'un personnage sympathique qui remplira son rôle de favori des joueurs bourrins de Bare Knuckle.



*Ash, un personnage auquel vous n'aurez pas droit sur les versions européennes et américaines.*

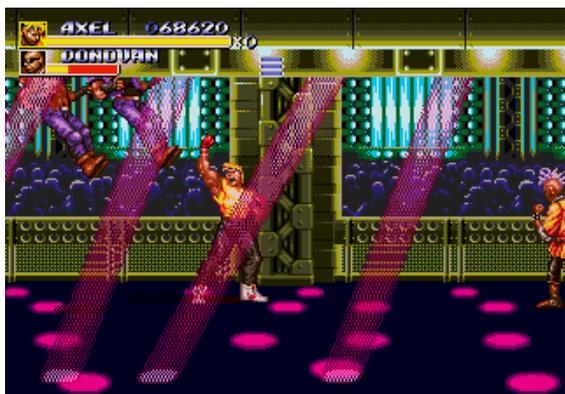
Détail qui a son importance, il est possible de jouer deux voire trois personnages cachés, accessibles via un cheat :

- Roo, un kangourou,
- Shiva, carrément,
- Et Ash, un personnage déluré, caricature gay des années 80 et surtout... supprimé des versions américaines et européennes !

Nous touchons là le premier point délicat de Streets of Rage 3, c'est-à-dire la censure qu'a subi la version distribuée dans nos belles contrées. Ennemis moins sexys et personnages supprimés sont donc les tristes caractéristiques de la version européenne de ce titre.

Au niveau de la réalisation, là encore on se trouve face à un mélange surprenant. Concernant le graphisme et l'animation tout d'abord, c'est indéniablement le plus réussi au niveau technique. Mais pour l'ambiance, c'est autre chose.

Celle-ci est en effet beaucoup plus sombre (pour ne pas dire plus terne) qu'auparavant, avec une utilisation des dégradés parfois fouillée et détaillée, mais aussi parfois excessive et pas toujours du meilleur effet. Pas mauvais donc, mais décalé par rapport aux deux précédents épisodes.



*Le deuxième niveau, la boîte de nuit, vous permet de combattre sous une véritable pluie d'effets visuels. Une réelle démonstration de force quant à la réalisation technique de Streets of Rage 3.*

Le gameplay a lui aussi évolué, mais cette fois on ne peut honnêtement qu'être positif à ce niveau. Tous les personnages peuvent désormais courir, et disposent également d'une roulade leur permettant d'éviter certains coups. Et les coups des ennemis, d'ailleurs, sont eux aussi plus variés : choppes, armes à feu, et mêmes attaques spéciales pour certains. Tout cela nous donne un jeu riche, pêchu, et réjouissant.



*Pas de panique, le jeu n'est tout de même pas si difficile ! Il s'agit juste d'un dernier screen modifié par mes soins, afin de vous présenter un maximum d'ennemis.*

Une ombre vient toutefois noircir le tableau. Le titre est ainsi devenu beaucoup plus difficile. Ce n'est pas forcément un mal car les autres étaient parfois un peu trop simples. Mais ce qui caractérisait Streets of Rage, c'était aussi sa prise en main rapide et sa convivialité. La série s'oriente donc ici vers un public plus coutumier de la manette.

Enfin, il nous reste à parler de la musique. Tâche difficile s'il en est, car il s'agit objectivement du gros point noir de Bare Knuckle 3. Autant celles des deux premiers étaient tout simplement exceptionnelles, autant ici l'on a droit tantôt à un véritable capharnaüm techno-punk façon « j'te tape sur le système », soit à des rythmes très plats et fades. Dans les deux cas, la personnalité de la série prend une dernière fois du plomb dans l'aile.



*Encore un niveau techniquement superbe... mais une ambiance dans laquelle on peine pourtant à se plonger.*

Que penser alors de Streets of Rage 3 ? Vous l'aurez compris, c'est un épisode qui a de quoi dérouter. Sa réalisation et son gameplay sont très bons, pour ne pas dire excellents. Mais cet épisode prend une voie si différente de ses prédécesseurs que les fans ont eu (et ont toujours) du mal à s'y retrouver. Ajoutez à cela que le titre est sorti en 1994, période où de nombreux joueurs lorgnaient déjà sur les systèmes 32 bits, et vous comprendrez pourquoi cet opus a eu du mal à percer.

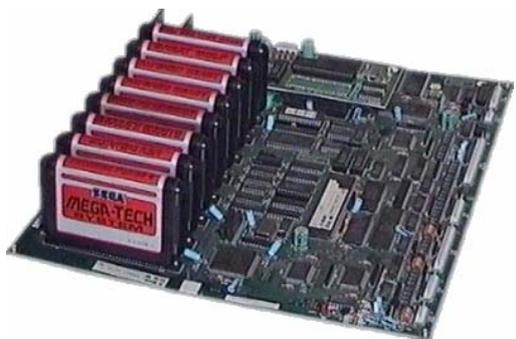


*Streets of Rage 3, ce sont aussi quelques passages et niveaux cachés. Pour celui-ci, je vous laisse chercher !*

Pour conclure, Streets of Rage 3 n'est donc pas un mauvais jeu, c'est même un excellent beat them all. Certains prétendent qu'il s'agit de l'épisode de trop, ce jugement me semble tout de même un peu trop sévère. Mais forts d'une volonté d'innovations et de finitions, les développeurs ont peut être trop éloigné ce titre de la magie et du charme de la série. Comme quoi, la technique ne fait pas tout...

### Castagne sous les Arcades

Streets of Rage a été officiellement adapté pour les bornes d'arcade, tout d'abord par le biais du système Mega-Tech de Sega en 1991. Il s'agit d'une carte-mère sur laquelle on insère des cartouches de jeu, un peu comme sur une Megadrive (toutefois, ces deux systèmes ne sont pas compatibles). L'insertion d'une petite pièce vous octroyait alors un certain temps de jeu, le prix du bonheur au milieu du bruit et de l'odeur de mégot.



*Le système Mega-Tech, pour borne d'arcade.*

Un peu plus tard, Sega a également mis au point un autre système : le Mega-Play. Il est presque similaire au Mega-Tech, à la différence cette fois que le jeu fonctionnait sur le principe de crédits, et non de temps.

A noter que ces titres sont strictement identiques aux versions Megadrive, et que le système Mega-Play a également bénéficié d'une adaptation de Streets of Rage 2.

### Castagne sur les autres consoles

Bare Knuckle 1 et 2 ont également été adaptés sur les consoles 8 bits de Sega, la Master System et la Game Gear. Ces versions, évidemment inférieures à leurs homologues 16 bits, s'en tirent toutefois avec les honneurs. L'univers reste en effet très fidèles aux titres originaux, tant au niveau des graphismes que de la musique.



*Pas mal pour une 8 bits, non ?*

Petit bémol, l'adaptation de Streets of Rage premier du nom sur Game Gear est inférieure à sa grande sœur sur Master System : Adam n'y est plus jouable et les graphismes y sont plus grossiers. Ce n'est heureusement pas le cas de Streets of Rage 2, même si cette fois Max n'est jouable dans aucune des versions.

Dernière remarque à ce sujet, on retrouve la série par le biais de divers portages ou compilations sur Mega-CD, Dreamcast, et bientôt sur la Virtual Console de la Wii.

## My name is Koshiro. Yuzo Koshiro.

L'une des caractéristiques fortes de la série est sans nul doute son ambiance sonore, pour ne pas dire ses musiques. Entêtantes, pêchues, mélancoliques... Les qualificatifs manquent pour caractériser ces bandes originales encore aujourd'hui très surprenantes à écouter.

Cette qualité tient en un nom : Yuzo Koshiro. Ce vieux briscard de la musique vidéo-ludique (il a commencé en 1985) est ainsi devenu une véritable légende au pays du soleil levant, et même dans nos contrées pour le joueur averti.



*Yuzo Koshiro, un artiste à part entière.*

Mieux qu'une biographie, voici quelques illustrations qui vous permettront de mieux cerner les talents de Maître Koshiro. Alors qu'il est employé par les studios Falcom, il commence par réaliser les bandes originales de Y's, Dragon Slayer 4 et 5 ou encore Romancia.

Puis, il décide en 1990 de fonder son propre studio, Ancient, et c'est l'explosion. Notre homme sera ainsi entre autres à l'origine des musiques de Revenge of Shinobi, Bare Knuckle, ou encore Story of Thor. La consécration viendra à la fin des années 90, avec les bandes originales d'Actraiser 1 et 2, puis de Shenmue.

Le style de Yuzo Koshiro est identifiable par des sons parfois aigus, un rythme soutenu et une certaine mélancolie dans la mélodie. Quoiqu'il en soit, pour tant de bonheur auditif, nous ne pouvons que le saluer. Bien entendu, certains morceaux seront présents dans la Compilation liée à ce numéro, pour le plaisir de vos esgourdes.

## Castagne sur papier glacé

A commencer par l'univers de la bande dessinée. Une première tentative avait été initiée par un magazine anglais « Sonic The Comic », sorti chez nous sous le nom de « Sonic Mag » (un seul numéro à ma connaissance). Soyons honnêtes, cette adaptation est de piètre qualité, et c'est uniquement pour son aspect kitsch que je vous en propose ici quelques planches :



*Un grand moment de nanardisme...*

## L'avenir !?

Bien des rumeurs ou des projets ont par le passé évoqué un potentiel Streets of Rage 4. De la Saturn à la Xbox, en passant par la Dreamcast et l'Arcade, toutes les pistes les plus folles y sont passées. Et finalement rien... et apparemment pas grand chose à venir.

Pourtant, les aficionados sont toujours nombreux, et le fan aura la bonne idée de se tourner vers les projets non officiels pour trouver de quoi alimenter sa passion. En cherchant bien, on trouve en effet de nombreux projets amateurs, pour la plupart des adaptations ou des dérivés de Streets of Rage. En voici une petite sélection, non exhaustive mais qualitative.

Nous pourrions commencer par l'excellent Beats of Rage. Initialement inspiré de Streets of Rage 2 et présenté comme un hommage à la série, Beats of Rage va au delà d'une simple adaptation. Il s'agit en effet d'un moteur de jeu. En quelque sorte, il s'agit d'un beat them all adaptable à souhait. On trouve ainsi de nombreux mods pour Beats of Rage, dont certains directement inspirés par Bare Knuckle :



*Rythm of Destruction est un mod à l'ambiance largement inspirée de Streets of Rage, mais qui contient des personnages issus des plus célèbres jeux de combat 2D.*



*Rage of the Streets...  
Pas besoin d'un dessin je crois.*

A noter que Beats of Rage réalise également le tour de force d'être disponible sur de nombreuses plateformes

telles que le PC, la Dreamcast, la PS2 ou encore la PSP par exemple. Si vous êtes intéressé, allez donc faire un tour par ici : <http://borrevolution.vg-network.com/>

Mais ce qui constitue aujourd'hui le meilleur homebrew pour qui souhaite de se remettre dans l'ambiance de Bare Knuckle est paru il y a peu, sous le doux nom de Streets of Rage Remake. Mis au point par une équipe de développeurs fous, ce titre ne vous propose pas moins que de rejouer l'intégralité des niveaux des 3 Streets of Rage. Ces derniers ont été entièrement remaniés, tant sur le plan visuel que sur celui du gameplay. Même les musiques originales ont été reprises, remixées à l'occasion.



*Le retour !*

Streets of Rage Remake comprend de nombreux bonus et autres modes de jeu, que je vous laisse découvrir à cette adresse : <http://www.bomborgames.net/>.

Ces adaptations sont totalement gratuites et uniquement liées à la passion de leurs développeurs. Nous en profitons donc pour les remercier amplement !

### **Le mot de la fin**

Je n'ai plus grand chose à ajouter désormais, si ce n'est que j'espère vous avoir fait partager ma passion pour cette série qui demeure mythique à mes yeux. Mais aussi pour dédicacer ce dossier à Guillaume, ami et surtout grand adepte de Streets of Rage devant l'éternel !

**ANgl-, Rage burning inside...**



# Rayman (PS1)

## Shupmaster

Rayman est une série qui dure dans le temps. Créé par Michel Ancel, ce jeu est de nos jours encore un de ceux qui comptent dans le paysage vide ludique. Tout récemment la sortie de la Wii de Nintendo fut accompagnée de son épisode de Rayman. Cette licence a depuis la Playstation accompagnée avec succès chaque nouvelle console, attirant toujours autant les faveurs du public. Un jeu en complet décalage, déjanté et attachant, oui Rayman est un grand jeu ! Mais ne viens-je pas de faire une conclusion en guise d'intro ? Héhé le syndrome Rayman vient de m'atteindre !



*Une jaquette bien sympathique*

### Une référence bien de chez nous

En 1994, la Playstation est sortie depuis peu dans vos vertes contrées et déjà le nombre de jeux impressionne. De l'impressionnant avec Ridge Racer ou WipeOut, du très moyen comme Toshinden... C'est comme ça pour toute machine ! C'est dans cette période de transition qu'un personnage fait son apparition : Rayman. Son look très cartoon, sans bras ni jambes, s'apprête à faire fureur dans les foyers. Ses armes :

un humour bien rodé, un univers attachant et une ambiance à la hauteur. Voilà qui va apporter un peu de fraîcheur dans un genre toujours dominé par Mario le plombier princessophile et Sonic le hérisson. Ah j'avais oublié de vous le dire ? Rayman est un jeu de plateforme, mais vous le saviez déjà, n'est-ce pas ?



*Après vérification, c'est bien un jeu de plateforme*

L'histoire vous est présentée dans l'introduction, je ne vous ferai pas l'affront de vous la narrer ici. Nous dirons juste qu'elle est quasi identique à celle de Sonic, dans laquelle il faut sauver des animaux. Sauf que là, les animaux en question s'appellent des Protoons. Du pareil au même, quoi ...



*les protoons sont enfermés dans ces cages*



Au travers de différents niveaux, vous devrez acquérir des nouvelles capacités et ainsi pouvoir aller délivrer vos amis les protoons. Le jeu se déroule comme un jeu de plateforme classique, composé de cinq mondes décomposés en plusieurs niveaux. Vous devrez user de vos poings pour vous accrocher aux lianes, frapper les ennemis, trouver les cages de protoons, etc... On nage dans le classicisme absolu, mais pas besoin de nouveautés pour bien s'éclater ! Les mondes que vous traverserez sont chacun basé sur un thème bien précis : forêt, monde musical, Montagne, volcan...



*ce panneau est le terminus du niveau*

### **Les présentations sont faites, mais c'est comment ?**

Graphiquement, on ne peut atteindre mieux en terme de 2D. C'est tout bonnement magnifique, un des plus beaux jeux de plateforme qui soit, et aujourd'hui encore, je ne crois pas que plus beau soit possible ... Les couleurs, la précision du dessin, le design hors norme des personnages, on nage en plein bonheur !



*et là, y-a pas design réussi peut-être ?*

L'ambiance sonore n'est pas en reste, avec des thèmes agréables, mélangés à

des sons adaptés au niveau parcouru. Ainsi vous pourrez profiter du cuicui des oiseaux et ainsi profiter d'une sensation d'apaisement bien rare dans les jeux vidéos, ou tout n'est finalement que fusillades et cris de douleur. Les bruitages sont très cartoons, toujours sur le même ton de l'humour.



*yeaaaaaaaah !*

La jouabilité et la durée de vie sont très respectables, et il vous faudra un peu de pratique pour pouvoir manipuler Rayman correctement. Le principe d'acquisition de capacités est bien pensé, et vous permettra de parcourir à nouveau les premiers niveaux pour atteindre des zones inaccessibles jusque là. Un très bon point donc, car il ne vous suffira pas de finir un niveau pour tout connaître du jeu.



*vous pourrez acquérir la faculté de vous accrocher*

Ce jeu est une référence, un intemporel qui vous fera rire, vous touchera par son ambiance enfantine, et vous fera passer de nombreuses heures de bonheur sur votre playstation adorée ! Et ce ne sont pas les quelques jeux en 3 dimensions qui suivirent, forts du succès de cet opus, qui viendront le détrôner sur le panthéon des incontournables !

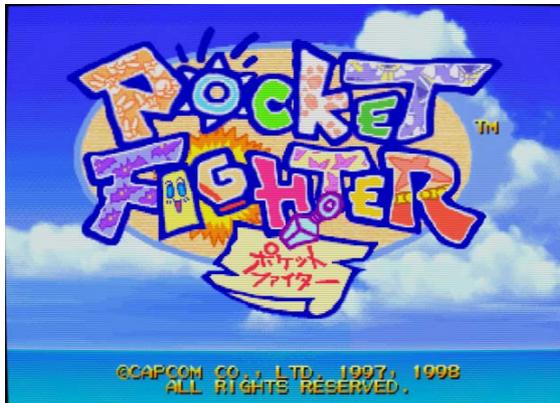
**Shupmaster**

# Super Gem Fighter Mini-Mix

**Arcade CPS2**

**Giuseppe**

Super Gem Fighter Mini Mix (au Japon) ou Pocket Fighter (en occident) est un jeu de combat lancé par Capcom en septembre 1997 sur le système CPS2 puis porté sur Sega Saturn, Playstation 1 et Wonderswan. Il se différencie des autres productions baston par le choix du SD (super deformed). Il s'agit d'un petit mixage des séries de Capcom, comme son nom en Jap l'indique "Mini mix", avec des persos qui ont l'allure de bambins. Là point de scénar sérieux, les histoires des personnages sont simples. Entre Morrigan se bat pour être la plus belle et Sakura qui part à la recherche de Ryu pour passer l'été à s'entraîner...euh franchement ça ne casse pas la baraque. Mais bon un scénar pour un jeu de baston me direz-vous y'en a pas besoin.



*L'écran de départ, ça fait peur....*

## Graphisme et animation : Les personnages

Au menu nous avons droit à 10 « brutes » de la castagne plus deux « secret characters », ce qui fait au total un panel de 12 persos, tous aussi mignons les uns que les autres. Sont présents Ryu, Ken, Chun-Li, Sakura, Morrigan, Hsien-Ko (Leilei), Felicia, Tessa, Zangief et Ibuki.

Pour avoir les deux persos cachés placez le curseur sur Ryu et faites gauche, vous

verrez apparaître Dan et pour avoir Gouki placez le curseur sur Ken et faites droite.



Visuellement comme je l'ai déjà précisé c'est du SD, mais du très bon! Les persos, tirés des différentes séries de Capcom (Street fighter, Vampire etc...) sont identifiables au premier regard pour peu que l'on connaisse un peu le monde de l'éditeur. Tout est super bien dessiné avec les couleurs habituelles des persos d'origine. De mon point de vue c'est une belle réussite et c'est d'autant plus méritoire que moi je n'aime pas trop le Super Deformed.



*Ken et Ryu, euh version biberon!*

## Stage Beauty

Les stages quant à eux sont au même titre que les persos une superbe réussite. Ce qui frappe surtout c'est la qualité des arrière plans. C'est simple tout en étant très coloré et les petits détails sont vraiment nombreux dans chaque stage. Quand je regarde le stage ci-dessous c'est tellement beau que j'ai l'impression d'être devant une toile de Dante Gabriel Rossetti...non je déconne mais c'est pour vous dire que ça en jette visuellement.



*C'est pas beau tout ça?!*

En plus du design réussi et qui colle très bien à l'action, tout est très bien animé et donne une belle impression de vie à l'ensemble. Bref l'animation est au top et on voit bien que les développeurs du jeu maîtrisent leur hardware CPS2. J'ai fait le jeu de long en large et je n'ai pas repéré le moindre petit accroc qui pourrait venir ternir le tableau.



*La furie du peloton de Chun-Li*

Aucun ralentissement, même quand l'écran est chargé d'éléments et que tout s'anime. Sur l'attaque spéciale du peloton de la grande boucle de Chun Li par exemple j'avais un petit doute au départ mais ce doute a vite été levé. On voit passer le peloton de vélos avec une fluidité et une vitesse étonnantes. Même les flash combos, dont je vous reparlerai dans la partie gameplay, qui vont à une vitesse étonnante, ne souffrent à aucun moment du moindre ralentissement.

Pour ce qui est des décors des stages, les plus beaux sont pour moi le Demitri's Moving Mansion. Le château de Demitri (le vampire de la série Vampire au Japon et Nightwarriors à l'ouest) que l'on voit d'ailleurs à l'étage.



*Et tout ça bouge dans le jeu...*

Le Moonlight Dark Castle n'est pas mal non plus. La grosse lune en fond, les éléments qui font film d'horreur, le château perché en haut d'une roche qui vous fait penser à celui du comte Dracula, et surtout le loup garou qui hurle à tout va devant, perso moi j'adore.



*Vampire vous avez dit vampire?*

Attention cela ne veut pas dire que les autres ne sont pas beaux, bien au contraire, mais moi ce sont ceux que je préfère de par mon côté amateur de Hard rock! Ceux d'entre vous qui piccolent préféreront celui du bar de Dee Jay par exemple.



*Dee Jay, barman avant d'être boxeur*

### Gameplay :

Take control

Trois boutons, oui vous avez bien lu, 3 boutons en tout et pour tout. Mais j'ai pris tellement de plaisir à jouer qu'au final je me dis après tout c'est suffisant alors pourquoi ils nous ont pondus des jeux avec 6 boutons?! Un pour le Punch, un pour le Kick et enfin le petit coup subtil "Spécial". Ce dernier est une sorte d'attaque imparable.



*Le coup des sabots de Ken*

Chaque perso a les siens oui j'ai bien « les » puisque en mettant la direction avant ou bas ben le coup change, ce qui fait 3 « Spécial » par personnage au moins. Ces coups sont en fait les plus

tordus et les plus marrants du jeu. Ken a son coup de sabots du cheval, Morrigan son coup de poêle, Chun-Li son coup du lance flamme etc.....

Dans tous les cas si vous n'avez pas anticipé et donc reculé ou sauté par dessus ce n'est pas la peine de faire garde, ça ne sert à rien puisque ces attaques là cassent la garde. La meilleure défense contre ça c'est l'esquive ou la contre-attaque immédiate avant le que le coup parte (car bien qu'imparable il met un poil plus de temps à s'enclencher par rapport aux attaques normales). En ce qui concerne les chopes, ben là aussi rien de bien compliqué mais il faut se faire à la jouabilité un peu spéciale. Il faut être près de l'adversaire puis faire Punch+Kick en même temps.



*Zangief le cannibale.*

Pour les furies, là c'est du classique. Chaque perso en possède plusieurs et elles sont tirées des séries respectives. Là-dessus c'est identique et d'un point de vue maniabilité aucun souci à vous faire. Vous avez le classique double ¼ de tour avant puis Punch, le double ¼ de tour arrière puis Kick et pour ceux qui sont vraiment manchot on peut faire appel au bouton « Spécial » (¼ de tour avant ou arrière puis « Spécial » selon les personnages).



*Chun-Li et sa furie à la Street.*

### Les Gems et bonus items

Je vais un peu développer maintenant la partie GEMS qui font partie des subtilités du jeu et qui peuvent être un peu déroutants. Alors par perso vous avez trois attaques qui sont indiquées sur l'écran par 3 barres dans le coin inférieur. Pendant la partie des gems vont apparaître, soit provenant des coffres qui une fois cassés les libèrent, soit en tombant de votre adversaire qui va les laisser tomber à chaque fois que vous allez le toucher. Il y en a de plusieurs couleurs (jaunes, bleus, rouges etc...) qui en fait correspondent à celles de vos jauges. Par exemple les gems jaunes que vous allez ramasser vont venir augmenter votre jauge jaune qui peut être soit votre Hadoken ou Shouryuken etc....



*Les hits qui font lâcher les gems*

Plus le gem que vous ramassez est gros et plus votre jauge montera vite et, une fois remplie, ben vous montez la puissance du coup correspondant d'un niveau (il y a en tout 3 niveaux de

puissance). Dès que vous aurez atteint le niveau 3 la puissance de votre perso pour ce coup sera au max. La petite boule d'énergie que vous avez au début va devenir une véritable comète! L'avantage c'est que par rapport à votre adversaire qui aura sa boule d'énergie au niveau 1 ou 2 vous prenez systématiquement l'avantage si vous placez la même attaque au même moment. Le Hado de niveau 1 qu'il vous envoie sera systématiquement balayé par le votre de niveau 3 et il se mangera ce dernier.



*Petit Hado deviendra grand....*

Voilà pour faire court le système des gems.

Mais outre les gems vous aurez des bonus items à récupérer pendant les parties. Très pratiques ils peuvent parfois permettre de retourner une situation désespérée. Pour les avoir c'est simple, de temps à autre vous verrez passer sur le haut de l'écran un petit perso sur un nuage. C'est lui qui a les bonus. Pour les lui prendre tapez dessus avec un shouryken par exemple ou sautez en l'air et frappez le. Il laissera alors tomber des items qui peuvent être soit des armes à balancer sur votre adversaire sous forme de boule, soit des boites de conserves et des morceaux de cake qui vous permettent de récupérer un peu voir une bonne partie de barre de vie.



## Les Flash combos

Autre point fort de Pocket fighter ces enchainements vous feront tordre de rire en plus d'être efficaces et faire mal à votre adversaire. Oubliez les enchainements compliqués que vous avez appris sur d'autres jeux de baston, là même un gamin de 5 ans peut sortir des combos. Pour faire des enchainements il faut combiner le Punch, le Kick et le « Spécial ». Si vous voulez des exemples de Flash combos : Punch, Punch, Punch, Punch ou Punch, Kick, Punch, Kick etc. Ultra simple, très efficace pour faire lâcher ses Gems à votre adversaire et en plus de ça c'est hilarant niveau animation. Chacun des personnages ayant ses propres animations comiques. Si vous voulez vous faire une idée, imaginez sur un même enchaînement Morrigan se transformer en cuisinière, en femme de ménage, en caissière puis en infirmière (pour ceux qui pensent que la seringue est un peu grosse sur l'image, je vous arrête de suite, elle a la même taille pendant la partie et ça fait très mal!).



## Musiques et sons

Les bruitages sont extrêmement bien faits. Sur ce point rien de spécial à signaler. Les cris et voix des personnages ont évidemment été revus et corrigés par rapports aux originaux puisque là nous avons des « bambins » combattants qui ne poussent pas les mêmes cris que leur version adulte dans les séries (encore que pour des persos comme Ryu et Gouki je ne vois pas de réelles différences avec les

voix des Street). Les bruits des impacts des coups sonnent bien et traduisent bien l'action à l'écran. Côté musique, là aussi, oubliez tout ce que vous avez connu de Capcom. Les mélodies ont une résonance très enfantine, mais ça, ben c'est l'ambiance du jeu qui le réclame. On ne peut en effet raisonnablement pas mettre la zic ultra Rock de Zabel Zarock sur un tel jeu.

## Les conversions consoles.

Pocket fighter comme les autres jeux 2D de Capcom a été converti sur Saturn et sur Playstation. Il y a eu d'autres conversions plus tardives (dont je ne parlerai pas pour puisque je ne les ai pas) notamment la Wonderswan, puis le jeu a été intégré dans une compilation PS2 dernièrement connue sous le nom de « Street Fighter Alpha anthology ». Pour moi les meilleures conversions Capcom l'ont été sur Saturn.



Le plus de cette console c'est son port cartouche permettant à l'éditeur de mettre en sus du CD une cartouche de 4MB qui dans la pratique rendait les temps de chargement quasi inexistantes et donc d'être au plus près de la version arcade.



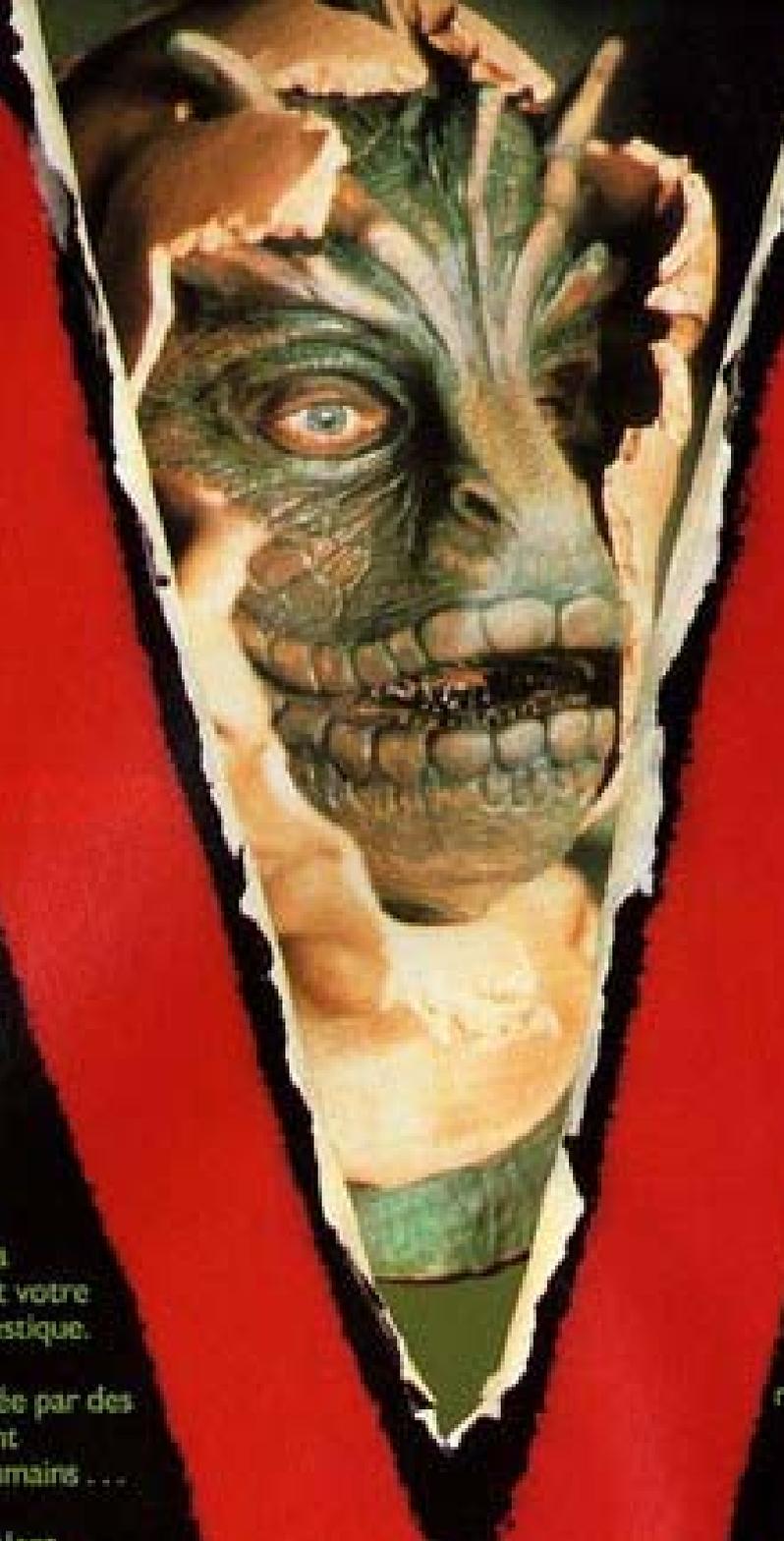
La version PlayStation elle souffre justement de ces « loading please wait » (oui ce message qui a rendu fou plus d'un possesseur de la Neo CD). Cependant par rapport aux autres productions de Capcom sur Play, je dirais que Pocket s'en sort avec les honneurs. Les « loadings » sont très courts et niveau animation et jouabilité, bien que moins bien par rapport à la Saturn, il est plutôt agréable ce qui pour de la Play relève du miracle. Bref si vous ne pouvez vous procurer que la version Play je vous dirais n'hésitez pas, pour moi c'est la meilleure conversion CPS2 de Capcom sur cette bécane.

Globalement Super Gem Fighter Mini mix est un excellent jeu de baston. Graphiquement très bien réalisé, le jeu regorge de références aux différentes séries de Capcom et au cours des parties vous verrez en fond des persos qui ne vous seront sûrement pas étranger. Blanka, Bishamon, Honda, Lilith, Bulleta, Guile, Blanka etcetera.... Techniquement très au point il apporte un petit plus par sa simplicité qui le rend accessible à tous. L'humour y est omniprésent ce qui rend finalement sa durée de vie quasiment infinie car l'on y revient seul ou a plusieurs même des années après sa sortie. Cependant pour l'apprécier à sa juste valeur vous devrez faire table rase sur ce que vous avez appris des autres séries Capcom car comme je l'ai déjà dit il est hors norme. J'entends déjà les voix qui

s'élèvent pour me parler du gameplay un peu « space », et bien à ceux là je réponds certes on aime ou on n'aime pas la première fois. De ce côté là Pocket fait vraiment figure de jeu à part dans le monde de Capcom tellement il est différent. Pour être honnête au départ j'ai été comme quelques uns de mes collègues du magazine, je n'ai pas du tout aimé la première fois que je l'ai mis en route. Et c'est compréhensible tellement ce système de jeu peut être déroutant au départ. Surtout si vous mettez Pocket alors que vous sortez d'une séance de Mark of the Wolves! Vous avez l'impression d'être perdu et que c'est nul comme jeu. Et cela a été le cas pour moi jusqu'à ce que je me souvienne d'un enseignement de maître Yoda à son dernier Padawan sur le système Dagoba, "il faut désapprendre tout ce que tu as appris"! J'ai fait le vide dans ma tête en oubliant toutes les techniques de Street, de Vampire, de Fatal fury, de Kof etcetera et là j'ai senti la Force, oups je m'égare là pardon, je voulais dire j'ai commencé à jouer à Pocket avec le système de jeu Pocket. Résultat fini les premières impressions négatives, le jeu est décalé et différent mais au final extraordinaire.

**Giuseppe**





La série-  
fiction de la  
télévision envahit votre  
ordinateur domestique.

La terre est visitée par des  
étrangers qui sont  
apparemment humains...

Ces reptiles revèlent  
toutefois vite leur finale  
... prendre possession de la  
terre et asservir sa  
population...

DISPONIBLE CHEZ TOUS LES BONS  
STOCKISTES LOGICIEL  
DISTRIBUTEURS TELEPHONEZ  
AU 93 42 49 98

© 1983 Warner Bros. Inc. All Rights Reserved

**ocean**

... Notre  
mission en  
tant que chef de  
résistance - Michael  
Donovan - est de  
rechercher et de détruire  
leur vaisseau-mère en  
utilisant toute votre  
dextérité et les armes  
dont vous disposez.  
Un jeu d'adresse tout en  
action, à plusieurs niveaux,  
pour votre ordinateur  
domestique.

AMSTRAD  
SPECTRUM 48K  
COMMODORE 64

**ocean**



# Final Fight

## (CPS)

### L'ultime combat

Imaginez un gosse de 12 ans et son pote du même âge se contentant très largement de ce qu'une 8-bits peut leur apporter... ravis de partager le même plaisir autour d'un bon vieux Double Dragon, ou complètement émerveillés par les graphismes d'un Megaman 2.



*L'adaptation NES, sortie un an plus tard en 1988, que nous convenions de qualifier d'assez fidèle... comme quoi, on avait un sens aigu de la relativisation à l'époque !*

Et bien maintenant, imaginez ces deux mêmes gamins (facilement impressionnables, donc) en train de disjoncter sur place en tant que simples spectateurs d'une partie de Final Fight dans le café du coin...

*AAHHH !!! Y'a trois persos au choix et ils sont tous bien différents, en plus !!!  
AAAHHH !!!! Mais t'as vu leur taille !!!  
Ils font presque tout l'écran !!!  
Les graphismes sont trop magnifiques, putain !!!!!*

Voici donc comment ce jeu est devenu une référence pour toute une génération de joueurs. C'est après avoir vécu cette simple expérience que, telle une quête du

saint Graal, j'y passerai peut-être toute ma vie.... mais j'aurai Final Fight chez moi (-bave qui coule sur le clavier-).

### Le fruit défendu

Si Pong est le grand-père du jeu vidéo, Space Invaders le père de l'arcade et Pac-Man son fils... Final Fight en est pour moi l'ambassadeur. En digne représentant de cette noble caste, il savait en vanter tous les atouts.

J'ai goûté à cette ivresse. Et, que le gérant de l'établissement où se trouvait la relique sacrée nous en interdise l'accès, en le réservant aux seuls mineurs accompagnés d'une personne majeure, ne nous a bien-sûr pas arrêté !

Pendant plus de quatre semaines nous sommes revenus tous les samedi escortés de notre ange gardien (la mère du pote en question), casser de la pute et du junkie.



*Puis, j'ai vu la lumière.*

Les premières sensations ressenties furent à la fois jouissives et troublantes :

- Comment c'est trop bon !
- On nous a menti !!

C'est vrai que les sprites se déplaçaient avec une certaine lenteur... mais c'était parce que l'animation super-fluide était hyper-détaillée, aussi !!!



Non seulement ils étaient énormes, mais combien pouvaient s'afficher à l'écran sans que ne ralentisse d'un pet de mouche ou à peine ?!

### Capcom m'a souillé

Il fallait se rendre à l'évidence. Ma misérable console de salon aurait été incapable d'afficher le moindre mouvement du plus petit poignard ou du sabre le plus ridicule provenant de ce soft. Tant que ma télé n'aurait pas reproduit ce qui se déroulait à l'écran de cette borne, je n'aurai pas connu la jouissance de pouvoir dire : je possède l'arcade à la maison !!

Mais si on ne pouvait s'arrêter qu'au simple plaisir visuel du profane pour décrire semblable miracle... il fallait pouvoir entendre cette gouache que ce jeu était capable de balancer dans des HPs, aussi ! Bien heureusement, le rituel voulait que le son des bornes diffusant sa grâce soit poussé à fond, afin d'attirer l'attention d'un maximum de prêcheurs se trouvant alentour.

Et quel son !! Ca pétait en boucle et dans tous les sens ! Tel un chant des sirènes, cette hymne à la baston hypnotisait inmanquablement tous les fidèles à portée de décibels.



*L'intro du stage dans le métro... l'écran qui tremble à l'arrivée de la rame et le crissement des freins sur les roues. Tout un mythe pour les joueurs qui ont connu le dynamisme et le réalisme fulgurant de cette scène (et sans doute la plus belle séquence de la bande-son, au passage).*

Inutile, je pense, de préciser que de mémoire de consoleux, on n'avait jamais entendu pareille déferlante de coups si envoûtante. Depuis, j'ai eu bien d'autres occasions de reprendre ma dose de ce beat d'anthologie. Et j'espère pouvoir en profiter pour vous transmettre la foi que j'ai en son règne éternel.

### Un scénario : pourquoi faire ?!

En introduction, on vous explique que le maire de Metro City (ça, c'est pour prévenir qu'il y aura un stage dans le métro) est un ancien catcheur (« débile! », direz-vous ? Et un ancien bodybuilder gouverneur de tout un état, alors ?!), et que sa fille (Jessica) aurait été enlevée par les « Mad Gears ». Un gang ayant la main mise sur cette capitale du crime... blablabla... On s'en fout !!



*« ... Viens, on va leur péter la gueule !! »*

A la fin, un bref message en anglais nous signale que « toute ressemblance avec le scénar d'un Steven Seagal serait fortuite... blablabla... ».

### Final Fight fever

Techniquement à la pointe de ce qui se faisait en 1989, Final Fight a naturellement perdu un peu de sa superbe aujourd'hui (presque vingt ans plus tard, tout de même). L'animation si travaillée hier semble parfois un peu réalisée avec maladresse et souffre d'une certaine rigidité. L'aspect visuel nous ayant littéralement bluffé autrefois révèle certains défauts final..(fight! heu... pardon) –ement. Mais je vais vous rassurer tout de suite, rien de bien grossier cependant.



La palette de couleur réduite et un peu terne qui le caractérise conduit à se replonger instantanément dans son ambiance si particulière. Ceci souligne de manière providentielle un effet d'insalubrité en adéquation parfaite avec son univers. J'ajouterai même que cette moiteur un peu crade donne un rendu authentique aux rues de Metro City, rappelant avec réalisme nos banlieues les plus zones...



*La nuit, la galère c'est chaud !  
Fais gaffe à toi ! Protège ton dos !!  
Méfie-toi des badauds qui arpentent  
les rues...*



*Casse-tête dans le métro : par lequel on  
commence pour s'échauffer ?*

Une chose qui impressionne toujours autant, en revanche, c'est la taille immense des boss (même en comparaison avec celle de vos propres personnages, n'ayant pourtant rien de petits gringalets).



*On ressent très bien la présence de la  
foule en délire sur ce ring... et Sodom est  
très doué pour fournir à son public ce qu'il  
lui réclame : une bonne douche  
d'hémoglobine.*

Cela nous ramène au fait que les capacités de chacun des trois héros sont principalement déterminées par leurs caractéristiques physiques dans l'écran de sélection. Et que les développeurs ont pris d'ailleurs, le soin de répercuter cette incidence sur les proportions de leur sprite en conséquence.



*Dans le désordre : le speed, la brute  
et le multi-tâches.*

Du point de vue de l'ambiance sonore, musiques et sons s'accordent parfaitement avec le ton donné ! La track-list manque cependant pas mal de contraste dans l'ensemble. Elle est plutôt lancinante, bien que rythmée (style fin des années 80, façon « Miami Vice »).



Mais peut-être est-ce aussi afin de mieux préserver tout l'impact des effets sonores. Puissants et énergiques, ils donnent véritablement tout le rythme au climat viril caractérisant si bien ce genre (étant même un ingrédient indispensable à la popularité des jeux de cette catégorie).



*Même le bruit sourd résultant de l'impact d'un coup porté à un ennemi en protection est fort sympathique.*

### Botter des culs en trois leçons

C'est aussi (et surtout) dans son gameplay que l'on perçoit toute la quintessence de ce « beat ».

Il n'y a pas plus accessible et intuitif qu'un bon beat-them-all ! Et Capcom a su avec Final Fight transcender chacun des rouages de ce genre très prisé. Rien de bien compliqué, me direz-vous... puisqu'il n'y a pas plus bourrin et les gameplays des beats de sa génération se résumaient à trois actions :

- se déplacer;
- casser des dents/des bides et des biens publics;
- sauter.

La première nouveauté (et la plus évidente) est l'ajout d'une attaque spéciale pouvant vous dépêtrer de n'importe quelle situation normalement inextricable... mais à la condition d'user d'une petite partie de votre jauge de santé.



*Les ennemis s'acharnent sur vous et votre compagnon est sur le point de crever... il est temps de sortir votre botte secrète!*

La deuxième consiste en la possibilité de faire le choix de positionner le joystick vers le bas lors d'un saut, et ainsi pouvoir enchaîner confortablement l'adversaire assailli, une fois au sol. Les dernières évolutions concernent essentiellement le catcheur qui s'est vu attribuer de multiples actions inédites en position de projection de l'ennemi.

Cody est de loin le plus habile au couteau, Haggar est plus à l'aise avec les armes à deux mains. Mais c'est surtout le seul à pouvoir se déplacer en pleine « choppe ». Guy est beaucoup plus agile que les deux autres combattants. C'est le plus mobile. Il fait preuve des meilleures compétences en mouvements aériens. Sa frappe est extrêmement rapide et il est de ce fait le plus réactif de tous (ceci lui conférant la meilleure défense du jeu).



*Contre les boss, l'idéal est de se concentrer sur eux et de profiter d'une projection pour dégager le flot d'ennemis incessant, et ainsi gagner un peu de répit*



Pour le reste, il suffira de vous fier à votre intuition !! Quand je vous dis que ce titre produit toutes les sensations d'un bon vieux jeu d'arcade... c'est d'abord parce que le plaisir est immédiat !

La prise en main est hyper rapide ! On s'éclate tout de suite à jouer du requiem de pains dans la gueule et des symphonies de mâchoires brisées à la chaîne.

Les effets sonores accompagnant chaque action sont d'une qualité telle qu'ils subliment les moindres de vos actes de vandalisme (comme ruiner des enseignes, des cabines téléphoniques ou retourner un bar mal famé dans tous les sens).

### **Le bonheur : c'est simple comme un coup de latte**

La jouabilité est idéale aussi, parce qu'au bout de quelques parties seulement, on se surprend à faire preuve de réflexes qu'on n'aurait même pas soupçonné être envisageables de prime abord. Les attaques spéciales dont on a un peu peur de trop abuser au début, deviennent promptement indispensables à votre progression. Et le jeu se résume vite alors à avancer le plus vite possible afin de compenser la perte de vie trop conséquente des suites de l'utilisation abusive de cette fameuse attaque, en ramassant un maximum de bonus de santé pouvant être dénichés sur votre parcours.



*Final Fight, c'est aussi faire gicler des cervelles sur les murs et des sushi avec des bras.*

Nous en arrivons alors évidemment au fait que le gros défaut de Final Fight est sa répétitivité. Après avoir dûment insisté sur sa jouabilité aussi basique qu'attrayante, je ne pense pas avoir à développer tant que ça le fait qu'on a regrettamment très vite fait le tour de son gameplay et que sa durée de vie n'est pas extraordinaire, dans l'absolu (surtout avec seulement 6 niveaux et 2 bonus stages). Il est justement bien meilleur de le prendre en dilettante (à l'occasion).

Mais n'espérez bien sûr pas en venir à bout aussi facilement.



*Cody et Guy en très mauvaise posture...  
c'est le cas de le dire.*

Battre le boss de la fin (qui est une véritable plaie) n'est pas le but réellement affiché, après tout...

Son intérêt réside avant tout dans sa convivialité (inviter un pote à vous rejoindre pour un petit tour de distraction dans les rues de Metro City, c'est vraiment ça le pied) et sa replay-value très appréciable.

### **Trêve d'excuses bidons**

On compte quelques adaptations plus ou moins fidèles de cette PCB. Capcom a toujours soigné son image en nous proposant des séries de portages tous plus convaincants les uns que les autres.



Il est intéressant de vous parler tout d'abord de celui de la Super Famicom. Car Final Fight fait carrément partie du tout premier lot de jeux dispos, et ce, dès la sortie de cette console sur sa terre natale.

Impossible pour Capcom de rater sa première production sur ce support révolutionnaire. Malgré le défi que représente le fait d'être parmi les premiers à développer sur cette plateforme, ils se devront de réaliser une conversion techniquement irréprochable.

Et ils le feront.

Les sprites sont tout de même plus petits, mais les décors sont retravaillés et l'ambiance sonore est incroyablement bien retranscrite (sans égaler bien-sûr celle de l'original).

Mais c'est au prix de la suppression un des combattants et du mode deux joueurs (ainsi qu'un stage entier : « the factory »... enfin, au point où on en est.. ce n'est qu'un détail).

Conclusion : en manquant d'audace et de témérité, Capcom a tout simplement sacrifié les quelques parties les plus importantes de ce soft. Ils tenteront de se rattraper plus tard en sortant Final Fight Guy. Mais ce n'est que le même jeu, avec le choix de jouer avec Haggar ou Guy (à la place de Cody).



*En plus, Nintendo a beaucoup censuré le titre. Comme ci-dessus, où le propriétaire de la caisse à détruire dans le 1<sup>er</sup> bonus stage, ne s'écrie plus « Oh! My god !! ».*

Domage, car le résultat est sérieusement surprenant. Mais ces impardonnables défauts font de ces deux versions les moins attrayantes de celles dont j'avais envie de vous parler.

Final Fight a été porté sur bien d'autres supports comme ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC, Atari ST... et même sur NES, sous le nom de Mighty Final Fight! Une version atypique, puisqu'elle vous propose bien de jouer avec les trois persos dispos en arcade...



*...mais en SD.*



*Toujours pas moyen de jouer à deux, mais on notera l'ajout d'un système de gestion de l'expérience (vraiment singulier).*

Mais s'il ne devait en avoir qu'une seule à retenir, ce serait Final Fight CD sur Mega-CD !! Cette version est de loin la plus fidèle. Même si elle souffre de quelques ralentissements supplémentaires, et que les sprites sont légèrement moins impressionnants que sur arcade... elle aura l'avantage de vous faire bénéficier de sa bande-son réorchestrée et de la pêche indescriptible que lui confère la qualité de son CD.



Une version complète et magnifique, mais qui n'a été travaillée que sur une palette de 64 couleurs, donnant un léger effet granuleux à sa résolution.



Final Fight CD a été entièrement programmé par Sega et c'est le seul à proposer un mode « time attack » dans des décors inédits.

Un dernier portage qui s'en tire avec tous les honneurs, est celui de la GBA. Final Fight One est le petit dernier et, par conséquent, le plus techniquement abouti de sa lignée.



Un concentré d'arcade « in the pocket ».



On voit la durée de vie du soft s'accroître grâce à l'ajout de certains (comme les derniers sprites de Guy et Cody, issus de leurs plus récentes apparitions).

La réalisation est irréprochable et les sensations du sacro-saint Final Fight sont bien présentes (et c'est bien ça l'essentiel).



Le jeu est encore une fois pas mal censuré, mais à part ça.. tout y est !

Final Fight One ne serait pas « complet », s'il n'offrait pas la possibilité de jouer à deux via un câble « link ». Mais il faudra pour cela avoir la chance de connaître quelqu'un qui le possède également.

### L'arcade résumée en deux mots

Je pense que vous aurez saisi que si on a un jour l'occasion de se croiser, je ne refuserai jamais une bonne petite partie de Final Fight vénérablement proposée. Avec un pareil champ lexical de la félicité biblique, je pense être allé au bout de ma croisade salutaire en vous ayant fait comprendre que Final Fight est plus qu'un jeu pour beaucoup de ses pratiquants : c'est une religion ! Testez-le, au moins une fois, et vous sauvez votre âme. Chiens d'infidèles !!

**Combo Maker,  
Le beat dans la peau.**

# Kuri Kuri Mix (PS2)

ANgl-

**La tuerie. Point.**

Vous cherchez un jeu qui va repousser l'extase dans vos pupilles dans vos derniers retranchements ? Un univers féérique si vaste que World of Warcraft passera pour un hameau à côté ? Un titre à la violence et au fun si grand que vous en oublierez définitivement votre Gears of War flambant neuf ? Bon, soyez gentil, cherchez dans l'article suivant au cas où. Par contre, pour un petit jeu sympa, original, résolument multiplayer et à prix ridicule sur Playstation 2, alors j'ai peut-être quelque chose pour vous...

**Kuri Kuri Mix ?**

Ne me demandez pas le pourquoi de ce titre, il est aussi étrange que le scénario. Jugez plutôt : dans un décor qui rappelle les forêts tropicales sud-américaines, l'histoire commence la veille du festival de la Lune. Sans raison connue, impossible toutefois de mettre la main dessus, quand un message apparaît au beau milieu des cieux pour informer la populosse que celle-ci est bel et bien partie. Deux lapins (un mâle jaune, Chestnut, et une femelle rose, Cream !) prennent alors leur courage à deux pattes pour partir à sa recherche, et se retrouvent on ne sait trop comment sur une mystérieuse île. De nombreuses épreuves les y attendent, avant de retrouver leur astre préféré.



« C'est ici que tout commence... »

C'est alors que naquit Kuri Kuri Mix en 2001, sur Playstation 2. Et comme tous les jeux qui sortent un peu des sentiers battus, il est évidemment inconnu des foules. Pas de panique, on va arranger ça.

**L'esprit d'équipe**

Le mot « coopération » est probablement celui qui résume le mieux l'esprit de ce titre. L'écran qui s'offre à vous est splitté à la verticale, chaque partie étant dédiée à l'un de nos deux protagonistes.

Le jeu consiste ainsi à progresser chacun de son côté, dans le délai imparti. Mais attention, le level-design et la nature des obstacles sont construits de telle manière que nos héros doivent perpétuellement s'entraider pour progresser. Voici un petit exemple, basique histoire d'être plus clair :



*Cream, à droite, doit pousser les rondins de bois vers la gauche. Ainsi, ils tomberont sur l'eau et flotteront, permettant à Chestnut (à gauche) de continuer à avancer lui aussi.*

Au niveau des commandes, elles sont relativement simples : la croix de direction, une touche Saut et une touche Action. Cette dernière est polyvalente, et vous permet par exemple selon le contexte de

vous suspendre à un crochet, de presser un bouton ou encore d'allumer un bâton de dynamite.



*Chestnut active progressivement, via le jeu d'horloges, des plateformes pour Cream. Mais elles ne restent suspendues que pour un laps de temps très limité, je vous laisse alors imaginer la coordination requise par les des deux joueurs...*

Ensuite, c'est une multitude d'épreuves tordues, d'astuces et de casse-têtes que vous allez devoir traverser. Et croyez-moi, passés les 3 ou 4 premiers niveaux, la difficulté est vraiment corsée. Et si ça ne suffisait pas, le tout est chronométré. Si vous pouvez gagner du temps en ramassant les bonus adéquats, vous pouvez aussi brutalement en perdre lorsque votre personnage se blesse (lors d'une chute ou d'un contact avec un ennemi par exemple).

### Plaisir solitaire ou à deux

Kuri Kuri Mix prend réellement toute son ampleur à deux. On se parle, on se coordonne, on rit ou on se dispute. Dans tous les cas on ne s'ennuie pas. L'interface est en plus réellement bien conçue, simple au niveau des informations, mais surtout claire au niveau de la visibilité de chacun (grâce à un ingénieux système de zoom et de split automatique selon la position de chacun).

Mais pour les durs, les vrais de vrais, ce titre est jouable en solo. Dans ce dernier cas, vous contrôlez nos deux protagonistes avec une seule manette (un

stick analogique pour diriger chaque personnage, et les gâchettes font office de boutons). Bien évidemment, la coordination alors demandée est tout simplement folle, lors de sauts un peu justes ou d'actions synchronisées par exemple. Voilà néanmoins de quoi sacrément secouer les neurones des meilleurs d'entre nous.



*Le premier boss, le Golem, ne devrait pas vous poser de gros souci.*

### It's (not) a small small world

Kuri Kuri Mix est divisé en 9 mondes, de 4 niveaux et un boss chacun (lesquels boss nécessitent, eux aussi, une technique et une coordination particulière de nos deux acolytes pour être vaincus). Cela nous donne tout de même 45 niveaux, et seuls les plus courageux d'entre vous sont susceptibles d'en voir le bout.



*Soyez bien synchrones pour utiliser le balancier de la pompe, et ainsi vider le lac.*



*Certains passages tiennent de la plateforme pure et dure.*

L'univers, bien que classique, se veut assez varié. Vous traverserez ainsi la forêt tropicale, le monde musical, le désert aride du Far-West, les sombres ténèbres ou encore les monts enneigés.

Dernière particularité du jeu, il possède un mode versus jouable jusqu'à 4 (avec 2 manettes). Les personnages ici sélectionnables sont à débloquent dans le jeu classique, en ramassant certains items (des pièces argentées) ça et là dans les premiers niveaux. Consistant en un duel original et sympathique, il est toutefois beaucoup moins élaboré que le reste. On sent bien ici que la volonté était d'intégrer au titre un petit bonus supplémentaire, qui vous amusera un après-midi tout au plus.

### **La tuerie ? Non, mais quand même...**

J'ose espérer que vous aurez désormais compris que l'intérêt de Kuri Kuri Mix ne réside pas dans la qualité de sa réalisation technique. Objectivement, même si le design se veut volontairement simpliste et mignon tout plein, vous aurez l'impression de vous retrouver sur Nintendo 64 avec ce jeu. L'animation et l'anti-aliasing sont corrects, tout comme les musiques parfois casse-bonbons et l'ambiance sonore en général qui remplissent leur rôle avec honnêteté.



*Un poisson qui veut manger du lapin. C'est pas de l'originalité en barre ce jeu ?*

Il est toutefois réellement rare de trouver un jeu si original, où la symbiose de 2 joueurs est si bien élaborée (plus que celle d'un We Love Katamari par exemple). Si l'expérience vous attire un tant soit peu, on trouve aujourd'hui Kuri Kuri Mix dans toutes les bonnes boutiques d'occasion, pour un prix inférieur à celui d'une place de cinéma. Alors évitez d'aller voir un mauvais film, et offrez-vous donc quelques heures de bonheur (ou d'engueulades !) à deux !

### **ANgl-, l'homme qui murmurait à l'oreille des lapins**



*Franchement, il est pas mimi tout plein mon petit Chestnut ?*

## Success Story :

# Mario Bros., 20 years after

### Avant-propos

Impossible de parler d'un nouveau Mario implicitement sous-titré « 20 ans après », sans faire un rapide tour d'horizon des chapitres nous ayant conduit à cet opus.

Je précise juste que cette liste n'est pas du tout exhaustive (et se contente d'un contenu à caractère plutôt subjectif), ne comportant même pas une courte description d'un épisode phare de la série appelé Yoshi's Island (Snin).

Cette longue introduction me semblait indispensable : d'abord pour son aspect rétrospectif, nous plongeant au cœur même de la quintessence du titre abordé, mais aussi surtout, parce que cette révision du cours sur les principaux événements et les évolutions les plus bouleversantes de la dynastie des jeux « Mariolingiens » sera un outil idéal pour parler du tout récent millésime 2006, le temps d'un test complet.

D'ailleurs, pour mettre en évidence l'intérêt de cette entrée en matière, j'ai dans l'idée de surligner en gras les éléments pertinents qui seront repris lors du test en lui-même.

### **Izzy Gooooooooooooow !!!**

**(ch'ais pas vous... mais moi, j'ai jamais pu capter cet accent d'merde)**

#### Donkey Kong (Arcade-1981) :

C'est dans un écran de borne d'arcade que Mario fit sa 1ère apparition en public. A cette époque, Nintendo avait pour projet de réaliser un jeu basé sur les aventures du très célèbre Popeye. Alors que la négociation des droits d'exploiter cette licence n'aboutit pas, un jeune employé talentueux, Shigeru Miyamoto, chargé du développement de ce soft mène, malgré

ce contre-temps inopportun, brillamment ce projet à son terme en créant ses propres personnages.



*Un style graphique emprunté à l'univers des cartoons et des personnages rapidement identifiables seront les principales clés du premier succès de Nintendo et de son géniteur.*

Le gameplay, qui depuis est devenu le standard des jeux de plateforme, était révolutionnaire! Une anecdote rapporte justement qu'avant que Nintendo USA ne nomme chaque sprite, Mario n'était connu que sous le pseudo de « Jumpman ». Bien que l'action ne se déroulait que sur un seul écran, on retrouve déjà ici les ingrédients composant l'essentiel d'un jeu de plateforme doté d'un véritable scrolling. On devait donc assurer le sauvetage de la petite amie de « Jumpman » (Pauline), prisonnière d'un gorille géant jeteur de tonneaux.

**On retrouvait déjà dans Donkey Kong les principaux éléments de la formule constituant le gameplay de ce type de jeux : des plates-formes, des obstacles, des sauts, des bonus (des marteaux)...**

Il fût ensuite adapté sur Game&Watch dès 1982, étalant ainsi sa diffusion à tous les foyers.

#### Mario Bros. (Game&Watch-1983) :

La firme donne naissance avec ce qu'on appelle communément en France les «jeux électroniques» à des tas de personnages au capital sympathie indéniable, qui conquerront des millions de joueurs à travers le monde.

C'est aussi à cette époque que sera créé le tout premier « Mario » qui croisera mon parcours vidéoludique : Mario Bros. Un épisode au principe très basique, mais à l'intérêt certain.

Mario et son frère (Luigi) ne sont alors qu'au tout début de leur carrière et incarnent de simples manutentionnaires. Ils tiennent un poste en bout de chaîne de production, et leur job est de remplir des camions de livraison de ce qui semble être des caisses de vin.

La plus grande réussite de ce titre sera de partager l'écran en deux, à l'horizontale (une idée originale à ce stade de l'évolution de ce support), ceci permettant à deux joueurs de se partager les rôles de chaque personnage le temps d'une partie.



*Le protagoniste qui marquera assurément le plus les esprits ici, sera leur patron, venant vous engueuler comme du poisson pourri à chaque bouteille brisée.*

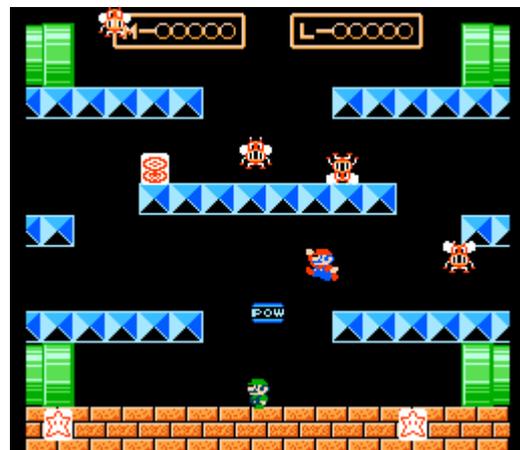
#### Mario Bros. (NES-1983) :

Celui-ci s'avère être l'adaptation du deuxième jeu d'arcade issu des studios de Big N, sorti la même année. Nos héros sont devenus plombiers et portent des vêtements de couleurs

différentes pour que nous soyons enfin capables de les distinguer.

Le but était de faire des combinaisons de trois icônes, afin de collecter assez de pièces pour remplir son compteur en haut de l'écran.

Pour y parvenir, il fallait tuer un maximum d'ennemis traînant dans chaque tableau. Ce petit jeu sans grand intérêt était loin d'être à la hauteur des ambitions que la série atteindra tout au long de son existence.



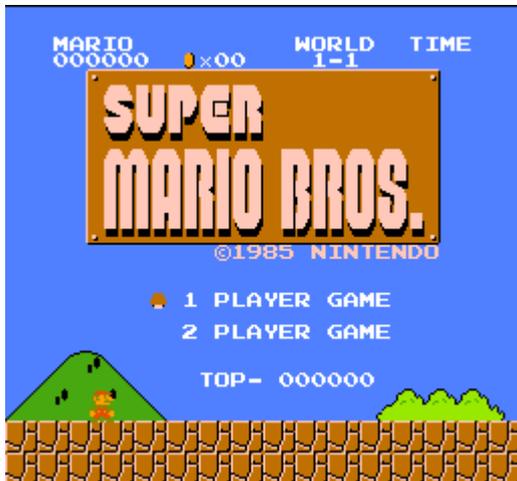
*Aussi jouable à deux joueurs simultanément, on devait évoluer de niveaux en niveaux sur un écran fixe, orné des premiers tuyaux verts devenant plus tard un des principaux traits caractéristiques de la série des Super Mario.*

#### Super Mario Bros. (NES-1985) :

Nous y étions! Mario devenait la référence à laquelle nous nous rapportons tous lorsqu'il est question de jeu de plateforme aujourd'hui. Il nous transportait dans un univers complet et totalement fantasmagorique, que l'on devait parcourir sur 8 niveaux différents (chacun divisé en 4 sous-niveaux).

Le scénario était simple : Mario et Luigi devaient secourir leur princesse (Peach -> cf. le dossier de Player Two n°1 : Yes, I'm a Peach addict!), enlevée par un dragon fusionné avec une tortue-hérisson ayant 8 vies (comme par hasard...).

Et bien sûr, dans chacun des 7 premiers châteaux, un nouveau personnage du nom de Toad, nous disait que nous n'avions pas visité le bon...



***Super Mario Bros, ce fût le titre qui posa les bases : des tuyaux, des carapaces, des trous (pour sauter par-dessus), des plate-formes (mouvantes, tombantes et instables), des (hum... un ?) boss, des sous-terrains, des passages secrets, des boules de feu, des monstres atypiques et des champignons rouges pour grandir et des verts pour gagner une vie...***

#### Super Mario Bros. 2 (NES-1988) :

Cet épisode n'est autre qu'une refonte d'un titre sorti en 1987 au Japon : Doki Doki Panic.

D'abord connu outre-atlantique sous le nom de Super Mario USA, il est finalement distribué sur le vieux continent sous le nom de Super Mario Bros. 2.

Avec ce titre, Nintendo s'aventurait bien en-dehors des sentiers précédemment battus! Au cours de ce périple étrange, Mario était désormais une star et se payait le luxe d'être aidé de trois acolytes au lieu d'un seul. On retrouvait son inconditionnel frangin, rejoint par Toad et Peach.

Chaque personnage possédait ses propres caractéristiques et on était invité à traverser un univers à l'ambiance insolite. J'ai personnellement tout de suite été séduit par cette reconsidération, ce qui ne fût pas le cas de tous les fans.

On oubliait rapidement le style dépouillé et répétitif adopté dans les précédents épisodes, puisque l'animation a été profondément retravaillée par rapport au soft d'origine et, grâce à la variété des décors du titre dont il provient, **on était plongé dans un monde où chaque environnement possède une atmosphère propre.**



*Cette fois, ça y'est... je vais verser une larme.*

#### Super Marioland (Game Boy-1989) :

Mario était adapté sur Game Boy! Un épisode reprenant fidèlement les atouts qui ont fait le succès de Super Mario Bros.

Malgré une réalisation soignée, la lisibilité limitée sur l'écran LCD des toutes premières consoles portables de la marque, associée à l'absence de système de sauvegarde ou de password, occasionnera encore plus d'une crise de nerfs à la moindre vie perdue.

Plus d'un joueur acharné se sont pourtant évertués à aller jusqu'au bout du défi qu'il représentait, bien que la rigidité de la maniabilité était des plus décourageantes.

L'originalité de ce dernier : Mario était amené à piloter des véhicules (du type sous-marin ou hélicoptère), entrecoupant les phases de plateforme pures par quelques unes de shoot (très basiques).



*Essai transformé, car les sensations procurées sur 8-bits étaient bien présentes!*

#### Super Mario Bros. 3 (NES-1991) :

Le premier Mario vraiment vaste, **offrant la possibilité d'explorer une carte dans tous les sens, ceci effaçant complètement cette linéarité à laquelle on était que trop habitué.**

En plus des champignons et des boules de feu, **on avait accès à de nouveaux bonus telles que la queue de raton-laveur ou les cuisses de grenouille.** Ceci étoffait considérablement les possibilités de ce gameplay exaltant.



*Sans doute le plus beau Mario ayant vu le jour sur la 8-bits de Nintendo!*

Varié et graphiquement ahurissant, on sentait dans cet opus à l'animation irréprochable, toute l'aisance acquise au

fil du temps dans la programmation par Big N sur ce support.

Son seul défaut sera sa durée de vie, n'étant pas à la hauteur du genre de challenges auxquels on avait été habitué jusque là.

#### Super Mario World (Snin-1992) :

Il est encore aujourd'hui pour nombre d'entre nous l'incarnation du Mario « ultime ». Nouveau support, nouvelles prouesses techniques : **Nintendo explorait alors toutes les ressources que la 16-bits lui apportait (effets de mosaïque, zooms, rotations... le moins que l'on puisse dire, c'est que l'on en avait pour notre argent!).**

L'animation devenait époustouflante! Les scrollings étaient multidirectionnels et d'une fluidité exemplaire.



*Le gameplay s'étoffait encore d'avantage, avec la possibilité de chevaucher une monture : le Yoshi.*

La queue de raton-laveur est remplacée par une plume, affublant notre plombier d'une cape de super-héros (et il faisait ainsi le... supermariole! -j'ai pas pu m'en empêcher-).

Ce jeu mériterait qu'on lui consacre un test entier (mais, j'aurais dû commencer par celui-là, en fait !!), tant il est culte! Encore plus vaste que son prédécesseur et aussi plaisant aux yeux qu'aux oreilles, il marque un nouveau tournant décisif dans la série.

Je dirais même qu'il justifie l'achat d'une bonne vieille Super Nintendo à lui tout seul!

#### Mario All Stars (Sni-1993) :

Une géniale compilation de tous les Mario Bros. réalisés jusque là (Super Mario Bros. 1, 2 et 3), ainsi que l'ajout providentiel de The Lost Levels !!

Calqué sur le premier épisode, celui-ci se trouve être la véritable suite du tout premier Super Mario sorti au Japon en 1986. Tous relookés et débarrassés de leurs éventuels bugs, voici donc ces quatre chapitres présentés avec des graphismes plus fins et des ambiances sonores réactualisées!



*Tout de suite, ça a vraiment plus de gueule!*

**Déjà, Nintendo jouait manifestement la carte de la nostalgie et nous avons été nombreux à mordre à l'hameçon.**

Sans voler la vedette, The Lost Levels est bien loin de se contenter d'être un petit jeu juste casé dans la cartouche « histoire de », ce titre possédant ses propres subtilités (certes, dans un simple habit de Super Mario Bros. 1), comme des différences entre les caractéristiques des deux héros ou les champignons venimeux capables de vous faire perdre la vie, au lieu de vous la sauver...

#### Mario 64 (N64-1996) :

Mario passait à la 3D de manière remarquable! La jouabilité devait être irréprochable, et elle l'était! Encore plus vaste qu'il ne l'a jamais été, pour pouvoir

se vanter de l'avoir terminé complètement, on devait dénicher 120 étoiles habilement dispersées dans tout le monde à explorer. Un véritable casse-tête, rempli de situations nouvelles à aborder.

Dessiné dans un style très épuré (premiers pas dans la 3D oblige), ce nouvel univers ne manquait pas de charme pour séduire ses premiers acquéreurs malgré tout.



*Encore un épisode incontournable de plus!*

Les améliorations singulières de ce titre seront la création de voix digitalisées encadrant définitivement le charisme du personnage et la naissance d'une multitude de nouveaux mouvements rendus possibles grâce à la précision de l'animation d'un Mario modélisé en 3D, notamment par l'évolution que représente la « motion capture ». **Détaillé en relief, le Mario nouveau était désormais capable de rebondir sur les murs, faire des triple-sauts, ou encore d'asséner ses ennemis d'une attaque s'avérant très utile, appelée « attaque rodéo ».**

Super Mario Bros. Deluxe (GBcolor-1999):  
**Nintendo venait encore une fois titiller notre nostalgie latente en nous proposant une réédition du premier Super Mario très fidèle.**

Je conseille vivement à quelqu'un désireux de faire découvrir ce titre de passer directement à cette version corrigeant tous les bugs d'origine (comme les effacements de sprites communs à tous les jeux NES), sans aucunement trahir les sensations que procurent son aîné.

La pixellisation était beaucoup moins grossière et on notait également l'ajout de quelques voix digit. redonnant un sérieux coup de jeune à ce soft (commençant sérieusement à sentir le munster périmé)...

Cette fois, on ne se contentait pas de nous présenter un simple retour aux sources, puisque ce titre propose également une série de challenges à relever, une fois le jeu terminé : récupérer des médailles dans un niveau ou finir un level dans des délais restreints. Ce qui rallongeait encore brillamment sa durée de vie, pourtant déjà bien assez correcte.



*Il re-re-re- revient !*

Super Mario Sunshine (GC-2002) :

**Mario nous entraînait encore une fois dans un univers en 3D, mais encore plus impressionnant graphiquement (next gen inside). Lui-même se composait de polygones tirés à quatre épingles.**

La principale caractéristique de cette version GC était de nous proposer le maniement d'un gadget original : une sorte de « Kärcher » pouvant se transformer en jet-pack, ou en turbo-réacteur, à la demande.

Cette fois, le but était d'éradiquer la pollution gangrenant son royaume, tout en reprenant le principe qui avait fait le succès de Mario 64. Sauf que pour le coup, il ne s'agissait pas de collecter des étoiles, mais des soleils. Un épisode très travaillé, qui n'a pourtant pas déchaîné les passions...

Depuis toujours, Nintendo a compris l'intérêt de reprendre des éléments pouvant devenir des marqueurs forts dans l'esprit des joueurs.

Vous pouvez aussi compter sur les dérivés de toutes sortes, tels que : Mario Golf, Mario-RPG, Mario Party ou le grandiose Mario Kart... Lui et son frère ne se sont pas limités à nous entraîner sur des plate-formes, loin de là!

Leur père, Miyamoto, a de tout temps été doué pour se servir des charmes de sa mascotte pour nous faire sortir la carte bleue. Mais il me semblait bon de rappeler que le cruel revers de tous ces succès est que Nintendo n'a définitivement plus le droit à la moindre erreur quand il se permet de sortir son joker.

Les joueurs qui ont suivis l'évolution de cette saga ont depuis toujours été nourris à la cuillère en argent et savent faire ingratement valoir l'exigence que cela leur a inculqué.

**Lêts... euh, go !**

Et nous voici arrivés en quelques pages à l'épisode qui nous intéresse !

Le scénario est bourré (mais alors, « bou-rré ») de rebondissements :

Alors que Mario et Peach se promènent dans le parc de leur bô château, par un de ces magnifiques matins ensoleillés qui font danser les fleurs, les ténèbres s'abattent sur leur jolie cité.

Ni une, ni deux... Mario fonce pour tenter de comprendre quelle affreuse menace est à l'origine de cet horrible phénomène.

Quand soudain, le fils de Bowser surgit d'un buisson et enlève la belle princesse.

Ces ténèbres n'étaient donc qu'un odieux subterfuge destiné à détourner l'attention de notre héros bedonnant, le temps de réaliser ce sombre projet.

Mario ne se laisse alors pas surprendre une seconde de plus et part de suite à la recherche de sa douce.

Je vous avais prévenu.. le scénario ne tient qu'en deux lignes, et pourtant, son auteur a trouvé quand même le moyen d'y glisser un surprenant rebondissement.

Si vous n'êtes pas d'accord là-dessus, je pourrais comprendre...

En fait, dites-vous qu'il n'est que la suite logique de la nouvelle génération d'un Super Mario Bros. premier du nom : Le fils de Bowser se permet l'impertinence de venger l'échec de son père en reproduisant le même dessein (n'importe quel psy vous expliquera que ce genre d'attitude est classique et très prévisible, lorsque le fils d'un boss a vécu ce type de traumatisme dans son enfance).

### Ôki-dôki !

La première chose qui frappe dans New Super Mario Bros., et ce, dès la page de présentation; c'est la fluidité de l'animation. On sent que Nintendo n'a jamais eu un support aussi performant pour produire une telle prestation, et que leurs programmeurs n'ont pas manqué de se faire plaisir.

Le nombre de sprites pouvant s'afficher à l'écran sans le moindre ralentissement semble ne pas avoir de limites. L'animation de chaque personnage, même le plus insignifiant, pouvant croiser votre route, semble avoir été travaillée dans les moindres détails.

L'immense palette qu'offre la Nintendo DS et tout ce qui a trait à la qualité graphique paraît avoir été repoussé dans ses derniers retranchements.



*De mémoire de joueur, on a rarement vu écran exploser aussi littéralement de couleurs.*



*Les effets de transparence, les reflets et les mouvements de l'eau sont à couper le souffle.*

Je pense sincèrement que c'est un sans fautes de ce point de vue et qu'on pourrait même parler de Next Gen s'il n'était pas qu'un simple épisode en 2D (peut-être pouvons-nous alors parler de « Next 2D Gen » ??).

... Et oui, nous le pouvons ! Car Mario et tous les ennemis du jeu ont été modélisés en 3D !! Le résultat est impressionnant !!!



*On s'aperçoit encore mieux des formes polygonales du héros lorsqu'il prend un « mega-champignon ».*

Le tout s'intègre parfaitement aux décors en 2D et le gameplay reste imprégné par le dynamisme des plateformes en 2D de notre jeunesse.

Les décors ne se contentent pas seulement de calquer les environnements précédemment créés pour la série, mais les subliment par un foisonnement de détails.

Les backgrounds sont de toute beauté, et leur effet de profondeur est rendu par une déclinaison en de multiples scrollings horizontaux suivants parfois les mouvements du personnage en un, voire deux scrollings multidirectionnels.



*C'est magnifique, c'est tout.*

Notamment, si on prend une action propulsant Mario très haut dans les airs, tout ceci s'accompagne même d'un zoom en temps réel.

Même les cartes, reprenant le système d'exploration de Super Mario Bros. 3, ne sont pas aussi statiques qu'on l'aurait imaginé. Tout s'y déroule en pré-calculé, mais elles sont parsemées d'éléments en 3D sympathiquement animés.

Leurs décors sont très vivants et se payent aussi le luxe d'avoir un ou plusieurs scrollings différentiels en leur fond.



*Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'on ne s'est pas foutu de la gueule du client!*

Côté musiques et sons, c'est aussi bon! Les remixages des plus célèbres bandes-sons des premiers Super Mario Bros. ne manquent pas à l'appel et sont même très réussis. Sachant qu'il aurait été trop lourd de s'en contenter, New Super Mario Bros. s'agrément également de son lot de musiques inédites. Tantôt très mélodieuses, tantôt épiques, lorsqu'il s'agit de traverser un château jusqu'à son boss.

Du point de vue des effets sonores, les nostalgiques ne seront une fois de plus pas en reste.

Puisqu'on retrouve évidemment tous les ingrédients qui composent l'ambiance sonore d'un bon vieux Mario. Chaque nouvelle action possible est logiquement associée à un son inédit.

Quelques personnages ont bien sûr reçus le privilège d'être dotés d'une voix digit.



*Mention spéciale pour les rugissements de Bowser exploitant à merveille le dolby-surround de la DS.*

Mario, lui, récupère la voix qui est désormais la sienne depuis Mario 64, soulignant parfaitement l'enthousiasme et l'énergie qui caractérisent ce personnage.

Enfin (le détail qui tue), certains ennemis au sol et bonus réagissent à la musique du jeu, en étant stimulés par chaque intervention des chœurs (faisant, par exemple, sauter champignons magiques et « fire flowers »). Ce qui impose au joueur à être attentif à la bande son, afin d'anticiper en rythme le comportement lié à ce concept novateur.

Personnellement, j'adore franchement cette idée aussi originale, qu'inattendue!

### Ya-houuuuuuuuuuuuuuuuuuu !!

La maniabilité est à toute épreuve! On ne peut raisonnablement pas lui accorder le moindre défaut. Le sprite (si on peut parler de « sprite ») de Mario est aussi superbement animé, qu'il est doué de nombreuses capacités très variées.

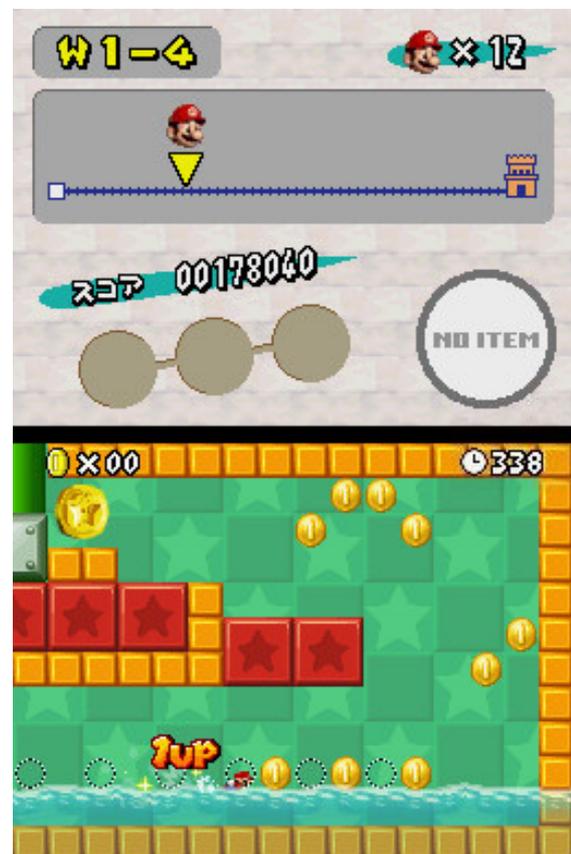
Les programmeurs ont aussi pris le soin de faire en sorte que tous les tableaux puissent être explorés sous toutes les formes dans lesquelles il est capable de se transformer.

En passant à la 3D, il a récupéré quelques mouvements de l'épisode 64-bits, comme l'« attaque rodéo » (en positionnant la croix de direction vers le bas lors d'un saut), dont le maniement devient même indispensable lorsqu'il est sous la forme de « micro-Mario » (puisque cette dernière l'empêche de tuer des ennemis autrement que grâce à cette attaque).

Cela vous servira également à casser des briques en tombant dessus, en mode Super Mario.

Il peut rebondir sur les murs (assez jouissif) avec une grande aisance.

Tout cela permet d'exploiter au maximum un level-design d'une richesse absolue.



*Un très bon exemple de tout ce qui fait de New Super Mario un épisode unique, marquant un véritable tournant pour la série.*

Grâce au double écran de la DS, l'action peut se dérouler sur l'écran tactile pour une immersion dans les mondes sous-terrains encore meilleure !

Ici, vous avez un aperçu d'un endroit inaccessible sans microchampignon.

Certaines des caractéristiques de Mario sous la forme « micro » est qu'il est capable de marcher sur l'eau et de sauter en ne subissant que très peu les effets de la pesanteur, lui permettant ainsi d'explorer des endroits qu'il ne peut visiter qu'ainsi, dans le but de récolter toutes les « pièces étoile » du jeu.

Mario a aussi récupéré la faculté de glisser dans les pentes, qu'il avait acquise dans Super Mario Bros. 3 (en appuyant sur le bas de la croix multidirectionnelle).

De plus, Nintendo lui a fait don d'un tout nouveau costume (la carapace de « Koopa Troopa ») indispensable à la découverte de certains endroits autrement inaccessibles.



*Plus précisément, ce pouvoir sert à se transformer en carapace en pleine course, pour foncer sans craindre aucun ennemi placé sur sa trajectoire.*

Mais surtout, ce bonus permet d'être beaucoup plus à l'aise que sous sa forme habituelle en milieu aquatique !

Le seul défaut que l'on pourrait trouver à ce gameplay frôlant la perfection, est que le triple saut provenant de la version 64-bits s'avère inutile du début à la fin du jeu.

## Wah-wah-wah-wah-wah....

Eh bien, vous allez me dire après ces deux paragraphes :

« Il a l'air magnifique ce Mario! »

Oui, mais ce n'est pas tout ce qui fait un bon plate-forme.

C'est du bon, c'est indéniable...

Mais toujours dans ce satané souci de vouloir à tout prix satisfaire tous les types et générations de joueurs confondus, ils sont encore allés nous foutre un niveau de difficulté bancal!

Une fois de plus, on voit bien que Nintendo a la phobie de ne pas plaire à tout le monde...

Ce n'est pas qu'il manque réellement si cruellement de défis. Certains passages vous demanderont, bien sûr, une bonne dose de maîtrise du jeu...

Mais on ne cesse de vous assister à la moindre difficulté... ça en devient même aberrant.

De peur que les petits et grands se découragent à la première difficulté, on vous bombarde de vies supplémentaires. La moindre action accomplie est un prétexte à vous refilez des bonus.

Je ne sais pas, mais par exemple, trouver une vie cachée dans le premier Mario, c'était des heures d'errance dans les différents mondes. C'était ce genre de défis qui faisaient sont intérêt à l'époque. Là, on en trouve n'importe où, au point qu'on n'en tire plus aucun plaisir.

En plus de ça, on ne pouvait pas faire de Mario « 20 ans après » sans la naturelle vie offerte à chaque passage du compteur au delà de cent pièces ramassées... Et ça ne serait pas non-plus un problème, si des pièces, il n'y en avait pas partout (Mario pète et une pièce apparaît... Mario tape dans une brique et, « ô, miracle » : encore une pièce).



*Ouhlala !!*

*Attention, je vais me faire toucher !  
(Bon, d'accord, c'est pas dramatique...  
il me reste encore au moins trois chances  
de ne pas perdre une de mes 50 vies...)*

Pareil pour les bonus, une fleur qui donne le pouvoir de lancer des boules de feu était un don précieux qu'il fallait savoir préserver un maximum dans les premiers épisodes. Là, on vous en donne tous les deux mètres (au cas où...). Et quand un ennemi un peu trop présomptueux ose vous faire perdre cet avantage, on en redevient pas moins petit... ce qui signifie que la possession d'une fleur vous offre deux chances de ne pas perdre une vie.

Sans compter que vous avez aussi la possibilité d'en avoir une en réserve, délivrable par le biais de l'écran tactile. Vous trouvez que ça fait déjà beaucoup ? Et bien non seulement une fleur, est une fleur et ne vous fait pas seulement grandir comme dans le tout premier Super Mario Bros., mais chaque ennemi tué grâce à son pouvoir le transforme en pièce (toujours, au cas où...)...

De plus, la maniabilité si souple et instinctive décrite plus haut, saborde également ce qui pourrait rendre la progression plus laborieuse. En offrant la possibilité de rebondir contre les murs, les programmeurs ont définitivement éradiqué toute chance de perdre une vie lors d'une chute (car cela permet de se rattraper aisément). Il est impossible de perdre dans ce jeu (surtout avec système de sauvegarde et de continus infinis à l'appuis).

« Mission accomplie au moins, nan ? »

Nan, nan... même pas.

Toutes ces intentions ne suffisent pas à sauver un joueur totalement novice.

Donnez 50 vies à quelqu'un qui n'a jamais touché un autre jeu que Freecell ou Tetris, et il perdra 50 vies s'il n'a pas les réflexes nécessaires pour venir à bout d'un passage requerrant des années de pratique sur un pad.

Ce qui fait que ce jeu est bien trop facile pour un joueur assez doué, alors qu'un joueur ne possédant pas l'habileté requise à son appréciation perdra pied dès qu'il lui sera demandé d'effectuer des opérations trop complexes.



*Les frères marteaux qui étaient des ennemis redoutables dans le premier opus sont, eux aussi, présents dans une version « ultra-light » :*

*Ils ne se déplacent plus en duo, mais seuls... de plus, ils ne balancent plus des nuées de marteaux infranchissables. Mais juste un, de temps en temps, pour rappeler qu'ils sont là...*

Comptez donc un maximum d'une quinzaine d'heures pour terminer le jeu... Mais, attention ! Pour le terminer seulement !! Comptez bien le triple si vous vous fixez pour but d'explorer de fond en comble les 80 niveaux qui le composent !

Car ce n'est pas moins de 240 « pièces étoile » et des tonnes de passages secrets que vous aurez à dénicher pour pouvoir vous vanter d'en être venu totalement à bout !!!



*Vous serez pour la première fois amené à piloter ce nuage pour pouvoir récupérer les dernières pièces étoile de ce tableau, cachées en très haute altitude.*

Ceci nous rappelle qu'un Mario est avant tout fait pour être fouillé dans ses moindres recoins. Finir New Super Mario Bros. sans prendre le temps de chercher à comprendre ses subtilités est loin de procurer toute la satisfaction que vous pourrez potentiellement en tirer, si vous vous donnez le mal (ou plutôt, si vous vous faites le plaisir) de percer tous ses secrets.

Il faut quand même avouer qu'une fois de plus, on constate une très grande maladresse dans ce dernier point : La difficulté a été bien mal dosée !

Par exemple, certains des niveaux du dernier monde pourront être entièrement visités d'une seule traite, alors que vous aurez du mal à venir seulement à bout de certains stages du quatrième... Bizarrement, les « pièces étoile » pour lesquelles vous aurez à vous y reprendre à plusieurs fois avant de les avoir enfin en votre possession, ne se trouveront pas forcément dans le tout dernier château...

Un grand « n'importe quoi » dans la conception de la difficulté, qui n'est objectivement pas très progressive.

## **Mamamiiiiiiiiia**

Passée la page de présentation, l'écran des menus nous réserve son lot de bonnes surprises...

Un jeu de plateforme, c'est sûr (il ne pouvait en être autrement !), mais l'écran des menus affiche aussi un mode multi-joueurs. Il se révèle n'être en fait qu'un mode « duel », clin d'œil manifeste au tout 1<sup>er</sup> Mario Bros., puisqu'il ne s'agit que de réussir à accumuler 5 étoiles, tout en ayant la possibilité de les piquer à son adversaire, à l'aide des mêmes moyens qu'à l'époque.

Vous ne compterez que 4 environnements différents où affronter un partenaire de jeu.

Et franchement, même avec la maniabilité complète de ce nouvel épisode, ce gameplay a pris un sérieux coup de vieux...



*Si votre ami possède également la cartouche, vous aurez tout de même le loisir d'apprécier quelques scènes totalement inédites à ce mode de jeu.*

Mais ce dernier point n'est pas suffisant pour rendre la durée de vie de ce mode de jeu trop répétitif, réellement attractive.

Le meilleur à venir se trouve dans la partie « mini-jeux ». En réalité, beaucoup sont directement issus de Mario64 DS, ayant été le premier à profiter de cette idée.

Cette partie, divisée en 4 catégories, est un moyen idéal de découvrir les joies de l'interactivité au stylet.

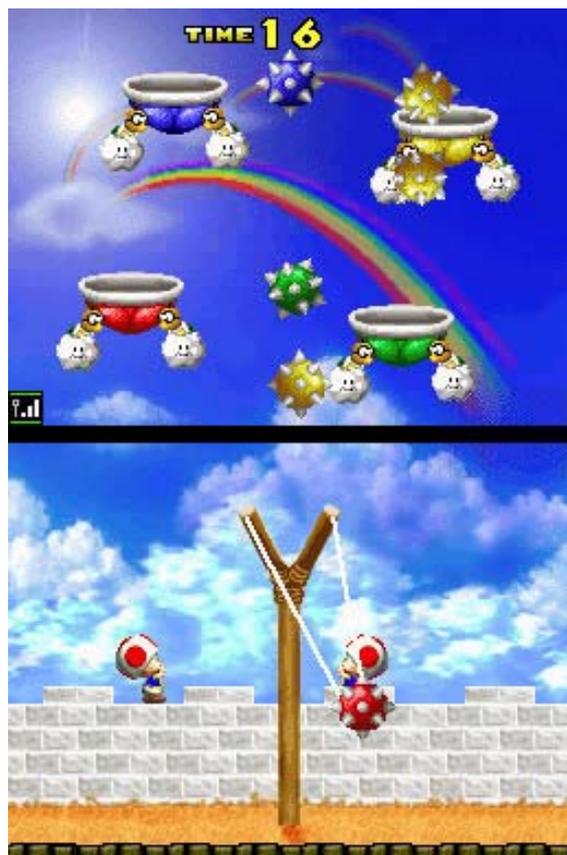
Que du bonheur ! Une partie non négligeable de ces petits jeux, la plupart classés dans la section « action » et une sorte de fourre-tout appelée « divers » se révèlent très addictifs, même à un seul joueur !!!

Il est très entraînant de se défier en faisant évoluer les grilles des scores !!

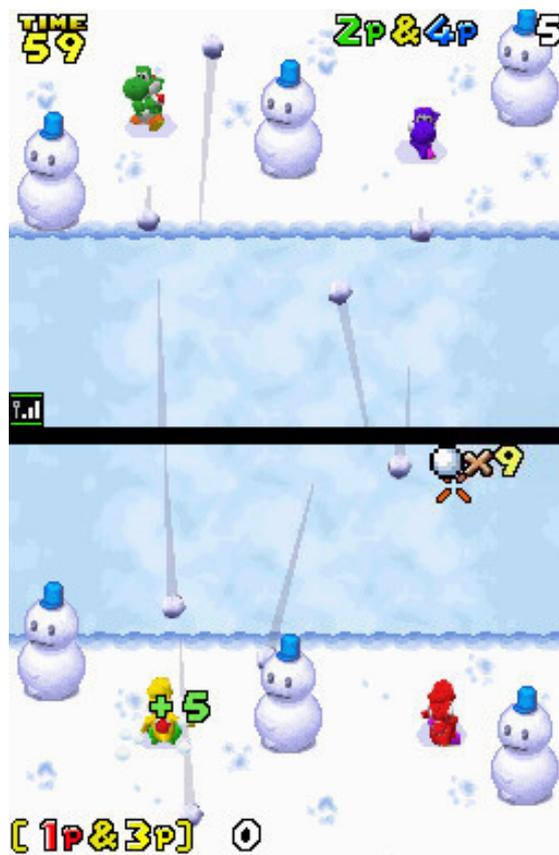
Les principes sont toujours très simples et accessibles, mais l'amusement est d'autant plus garanti quand il est consommé en multi-joueurs (jusqu'à 4 joueurs en simultané, avec une seule cartouche)..

Le but étant d'organiser des tournois en traversant plusieurs thèmes, les points des concurrents sont calculés en fonction des places atteintes à chaque épreuve.

Ces jeux présentent cependant un intérêt variable : je pense en particulier à la catégorie « jeux de cartes », simple « bouche-trou pour salle d'attente », bien moins attrayante que d'autres...



*Le lance-pierre à manier au stylet demande pas mal de pratique avant de pouvoir s'estimer être un bon rival.*



*Un stage inédit du mode multi-joueurs.*

### **That sims so naïce!**

En introduction, nous avons fait un point sur les différents épisodes ayant pu avoir une influence déterminante sur cet opus DS. Nous noterons surtout qu'il se rapproche essentiellement du 3 avec son système de carte (.. mais regrettamment, aussi, sa durée de vie réduite pour un fin connaisseur -liée à une difficulté mal élaborée-).

Alors que graphiquement il rappelle plutôt le 4 et son level-design, par certains aspects, il est inspiré de l'épisode 64.

Plus particulièrement, ceci est bien sûr lié à sa partie développée en 3D polygonale, mais aussi à son système d'exploration, sous forme de défis accroissant considérablement la durée de vie.



Malgré toutes ces références (toutes plus modernes les unes que les autres), sa maniabilité évoque instantanément le tout premier des Super Mario Bros. Ce dernier élément démontre, à mon sens, tout le talent de Nintendo, sachant prouver une fois encore toute la subtilité avec laquelle les aventures de sa star sont conçues.

On ne peut également faire abstraction de la partie « mini-jeux », faisant partie intégrante de la cartouche. Celle-ci, combinée au jeu de plateforme, justifie alors l'achat du soft dans son intégralité !! Même si tous les petits jeux n'offrent pas une qualité égale, ils méritent qu'on leur accorde beaucoup d'attention, ne serait-ce que pour les moments de convivialité que l'on peut en tirer.

En définitive, New Super Mario Bros. est une synthèse surprenante de ce dont les précédents Mario ont connu de meilleur, tout en apportant une bonne dose de nouveauté à ce gameplay tant éprouvé.

Cette cartouche DS complète, par variété des plaisirs qu'elle peut fournir, accuse aussi le coup de défauts impardonnables, puisqu'ils touchent des secteurs cruciaux de ses fondations. Cette dernière constatation, conduit à s'interroger sur l'absence d'éléments incontournables de l'épisode 16-bits (comme Yoshi !).



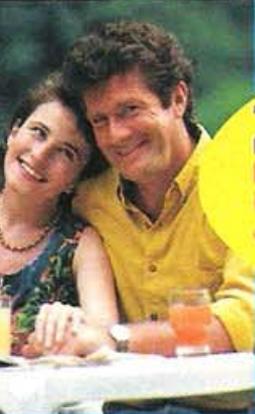
... New Super Mario Bros., digne successeur..?

Oui !! ... Mais de Super Mario Bros. 1.

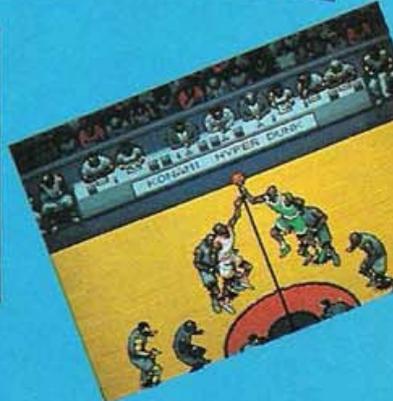
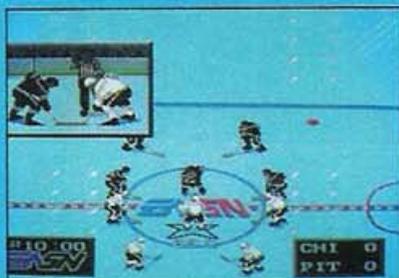
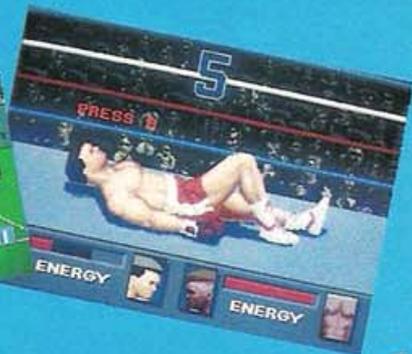
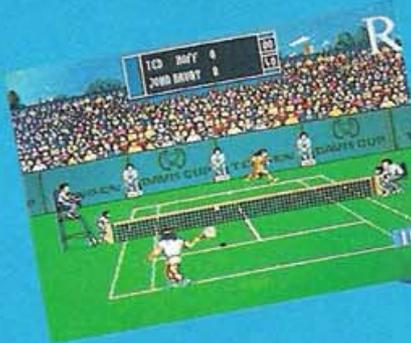
Après le compte rendu d'une prestation démontrant un si grand savoir-faire, je peux désormais vous laisser imaginer que cette esquisse ne nous donne qu'un aperçu de ce que sera New Super Mario World en 2013...

**Combo Maker,  
Broyeur de Goombas -since 1987-**

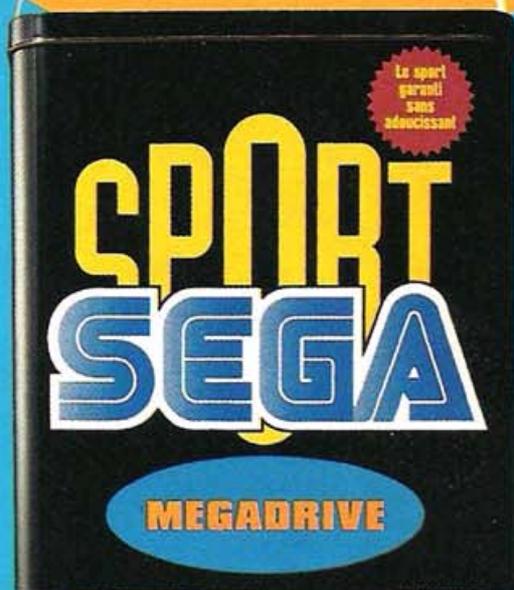




"- Avant, le sport préféré de ma femme était très doux. Depuis qu'elle utilise Sega Sport, il est redevenu rugueux et a retrouvé force et vigueur".  
Sylvie et Patrick



**Sega Sport  
100% sport.  
Le sport garanti  
sans  
adouçissant.**



**EXISTE AUSSI  
EN VERSION  
MICRO  
GAME GEAR**

3615 SEGA 1,27 F TTC/min.

**Sega Sport. Plus efficace au coeur du sport.**

# Aux Frontières du Pixel

**Avec Thomas Willaume**

*Propos recueillis par ANgl-*

*Les associations destinées aux puristes, du jeu vidéo, les organisations de LAN entre accros du FPS, les forums spécialisés ou encore les communautés liées aux MMORPG sont aujourd'hui légion.*

*Et puis, dans ce petit monde, il est parfois certaines initiatives qui sortent du lot, faisant autant preuve d'originalité que de générosité. C'est de réflexion, d'analyse mais aussi de vulgarisation que nous allons parler ici.*

*La fin d'un jeu vidéo souvent diabolisé et surtout destiné à un groupuscule d'initiés, vous en rêviez ? Certains y travaillent, et ce genre de démarche ne pouvait évidemment pas nous laisser indifférents. Voici un petit entretien avec Môôôssieur Thomas Willaume, président de l'association Aux Frontières du Pixel.*

**Player Two :** Salut Thomas, et tout d'abord merci de nous accorder cette interview.

**Thomas Willaume :** Salut à toi et saches que tout le plaisir est pour moi.

**P.2 :** Avant tout, peux-tu nous parler un peu de toi et te présenter ?

**T.W. :** J'ai 26 ans, j'ai suivi un parcours universitaire en psychologie à Metz et ça doit bien faire 15 ans que je suis fan de jeux vidéo. A côté de ça, je pratique les arts martiaux comme le karaté et je sors pas mal avec ma bande d'amis.

**P.2 :** Nous sommes ici pour parler de l'association Aux Frontières Du Pixel, connue sur Internet sous le doux acronyme de l'aafdp. Pour commencer : Quoi, quand et où ?

**T.W. :** Cela fait un peu plus d'un an, qu'un ami et moi, avons décidé de créer une association sur la thématique des jeux vidéo. Nous étions partis du postulat que les jeux vidéo perdaient de plus en plus de leur saveur d'antan, à savoir le Fun et la convivialité. Un mois plus tard est né l'AAFDP avec une thématique vidéo ludique généraliste afin de couvrir tous les supports de jeux vidéo (RetroGaming, Arcade, Console, PC) car c'est dans son ensemble que ce loisir mérite d'être partagé. Nous voulions à la fois, faire profiter du fun des jeux vidéo mais aussi faire découvrir au public de tout âge la véritable dimension de ce loisir.



*Thomas en pleine initiation, pour le plaisir de tous.*

La création officielle de l'association s'est faite le 07 Février 2006 à Briey dans le 54, l'événement d'ouverture de l'association à eu lieu le 29 mars à Metz (57). L'AAFDP à deux activités :

- Ouvrir le monde des jeux vidéo à tous, via l'organisation d'événements grand public tel que : salon du jeu vidéo, exposition et festival vidéo ludique. Dans ces événements, notre objectif est de rassembler tous les joueurs en leur mettant à disposition du matériel souvent rare et coûteux, ce que l'on trouve rarement chez soit en fait. Ces

- évènements sont, soit généralistes, soit thématiques (Lan, DS in Metz, Exposition rétrogaming, Salon arcade, tournois sur tous supports etc.). Les maîtres mots sont Fun et convivialité !
- La deuxième s'agit d'un axe socio pédagogique en partenariat avec les centres de jeunesse et/ou de loisirs. Nous utilisons le jeu vidéo comme vecteur de communication afin de véhiculer des valeurs positives, d'ailleurs certaines sont inhérentes aux JV : collaboration, émulation, compétition, réflexion, créativité etc... Cette activité concerne surtout le jeune public donc, nous veillons à toujours préconiser la prévention car nous sommes les premiers à reconnaître que, bien que les JV disposent de nombreux aspects positifs, ils représentent aussi un risque lors d'éventuels abus.



*Duel au soleil autour d'un Dance Dance Revolution... entre générations.*

En ce moment, nous étudions d'autres pistes sociales qui vont au-delà des applications ludiques pures : les applications médicales et sportives. Nous travaillons avec des éducateurs, des animateurs, des psychologues et des travaux communs sont en cours et des projets vont bientôt voir le jour.

Nos actions, quelles qu'elles soient, sont en majorité localisé sur le triangle Metz-Nancy-Briey mais sporadiquement nous intervenons sur la région Parisienne (Exposition nationale du jeu vidéo à la Cité des sciences de la Villette, Japan Expo).

Nous commençons à conclure des conventions de partenariat avec des collaborateurs issus de milieux très hétéroclites : musique, art, service jeunesse, collectivité etc.

**P.2** : *Vous avez l'air d'être une sacré équipe, le site ne recense pas moins de 17 membres actifs ! Comment expliques-tu cela ?*

**T.W.** : Tu as raison, c'est une équipe en or ! D'ailleurs je tiens à citer les trois autres membres fondateurs (Romain, Michael et Jean-philippe) grâce à qui, tout est possible.

Si je devais l'expliquer, je dirais que nous sommes une bande de potes qui s'éclate à organiser des events autour de leur passion communes et bien que nous soyons organisés et rigoureux, nous plaçons le plaisir avant tout !

Nous sommes effectivement 17 membres actifs sur les 47 membres de l'association mais chacun à un rôle précis. Nous sommes organisés sous forme de pôles et nous sommes 11 staffs « organisateur-animateur » les autres jouent des rôles plus en amont, comme la création de support de communication (flyers, site Internet).

Bien que nous nous donnions à fond, je dois avouer que nous sommes un peu victime de notre succès... En effet, nous sommes de plus en plus sollicité et bien sur c'est notre but, mais les dates se chevauchent, il est de plus en plus dur d'être toujours disponible.

Pour y remédier nous avons deux moyens : Le premier est d'ouvrir l'intégration de nouveau membres actifs et deuxièmement d'indemniser les personnes qui gèrent ou participent à nos actions pour apporter un petit « plus » de motivation.

Pour finir, je tiens à remercier nos staffs, nos membres, nos donateurs, ainsi que tous nos partenaires, sans tous ces gens l'AAFDP ne serait pas ce qu'elle est aujourd'hui.



*Photo de groupe de cette équipe de choc.*

**P.2 :** Et alors, d'où viennent les membres de l'aafdp ?

**T.W. :** Les premiers membres d'AAFDP provenait surtout de notre réseau d'amis joueurs mais aujourd'hui nous comptons aussi des membres de toute la France que nous avons eu l'occasion de rencontrer lors de différentes manifestations sur Paris ou sur notre forum

Nous avons de la chance car nous comptons des adhérents de 16 à 47 ans et tout sexe confondu et c'est exactement notre objectif premier : toucher tous les publics.

**P.2 :** De quels moyens matériels ou logistiques disposent l'aafdp ?

**T.W. :** Nous voulons faire profiter du meilleur matériel possible à notre public de plus, sur des équipements de grande qualité, les jeux vidéo offre une véritable valeur ajoutée.

Bien sur, ce type de matériel est onéreux mais malgré tout, nous commençons à avoir une liste assez sympathique que nous mettons à disposition :

- 7 bornes d'arcade de différents type dont une Egrets Atomiswave.
- 5 Arcade-System de type Sega Pro Blast City, Vega Jr, overgame system etc...
- Au niveau des jeux nous avons accès à un catalogue assez vaste, à titre d'exemple, nous avons présenté le jeu Mushi Hime Sama Futari dès sa sortie au Japon.

- Nous possédons aussi un équipement DDR haut de gamme (double Cobalt Flux sur vidéo projecteur).



*Le retour des rendez-vous autour de quelques bornes d'arcade ?*

Au début, il s'agissait surtout de dons ou de prêts mais j'espère, qu'à terme, notre chiffre d'affaire nous permettra de nous auto investir. Il faut aussi satisfaire les publics les plus exigeants que nous avons. Il est primordial pour nous d'évoluer et de nous développer. Actuellement nous fonctionnons à 90% sur les dons en argent et matériel. Les membres nous font confiance, à tout les niveaux, sans eux et j'insiste sur ce point, absolument rien n'aurais été possible !

Dernièrement, nous avons mis au point un collectif d'investissement interne à l'association, afin d'acheter en commun, ce que l'on ne pourrait pas acheter seul. Notre premier achat a été Hokuto No Ken avec la carte mère Atomis Wave, qui sera bien sur accessible au plus grand monde !

Aujourd'hui, nous possédons des bureaux et des locaux en capacité d'accueillir du public et de stocker notre matériel : un appartement entièrement dédié à l'univers vidéo ludique qui sera prochainement ouvert avec une totale mise à disposition de notre matériel.



*Au fur et à mesure de son succès, l'aafdp a droit à ses moments de gloire dans une presse pas forcément spécialisée. Tout un symbole.*

**P.2 :** *Vous affichez votre amour du jeu vidéo via un ton résolument grand public, vulgarisateur, pour ne pas dire socio-culturel. Cette tendance surprend agréablement, d'autant qu'elle très éloignée des pseudo-puristes qui s'affichent habituellement aujourd'hui. Elle a été choisie ou est venue naturellement ?*

**T.W. :** Tout à fait, il faut être conscient que le jeu vidéo est un phénomène de masse mais nous voulions changer la façon de percevoir les choses et ne pas simplement se contenter de réunir une élite de joueur de haut niveau, sans dénigrer ce genre d'actions bien sur qui sont tout aussi appréciables !

Nous voulons un esprit festif avant toute chose et satisfaire nos publics, nous nous profitons après !

Par la suite, nous sommes rendu compte qu'il était possible de créer des liens, de réunir parents et enfants autour du jeu vidéo. Même les experts et nos vétérans, se sont pris aux jeux et se mettent au service du public.

**P.2 :** *Au cas où certains de nos lecteurs seraient intéressés, quelles conditions particulières faut-il respecter pour espérer intégrer l'association ?*

**T.W. :** Pour intégrer l'association rien de plus simple, il suffit de remplir la fiche d'adhésion accompagné d'un chèque de 10€. Cette participation, permet surtout de marquer l'intérêt aux idées portées par

l'AAFDP ainsi que de contribuer à son essor.

Il est possible d'intégrer l'équipe active de l'AAFDP, soit en tant animateur, organisateur ou staff généraliste.

Nous sommes en pleine phase d'expansion donc, si des personnes sérieuses sont motivées et partagent le même intérêt que nous pour les jeux vidéo (même sur seulement un thème précis comme que PC ou uniquement Arcade) lisent ces lignes, vous êtes les bienvenus. Bonne ambiance garantie !



*Je ne sais pas pour vous, mais cette image me rend nostalgique...*

**P.2 :** *Pourrais-tu nous parler d'un ou deux événements récemment organisés par l'aafdp, histoire de nous donner encore un petit plus envie ?*

**T.W. :** Il est vrai que l'association n'a que onze mois d'existence, cela paraît peu mais nous comptons déjà onze DS In Metz, cinq participations à des événements dont certains de très grande ampleur (Japan Expo, Villette numérique à Paris), sept interventions et organisations de manifestations tournées vers la jeunesse, quatre événements de type manifestation gamer. Dans ce qui risque d'intéresser les lecteurs de player Two, c'est l'organisation d'événement sur 48h non-stop dans un grand château, liant arcade, consoles et pcs. Nous avons aussi organisé un événement sur deux jours dans un bar en centre ville qui fut un franc succès !

De nombreux événements sont en préparation, dont un nouveau salon du jeu vidéo, toujours sur 48h, avec encore plus d'arcade, plus de consoles, plus de pcs et plus d'animations !! Des Nuits à thèmes seront aussi proposées dans notre local, elles vaudront le déplacement ;)

**P.2 :** *Apparemment, le public de vos manifestations vient de tous âges et de tous horizons. Qu'en penses-tu ?*

**T.W. :** C'est tout à fait le cas, c'est notre objectif !! Finalement, il est aisé de réunir les différentes typologies de joueurs (ages et d'horizons différents). C'est toujours aussi sympa de voir un petit bonhomme de 5 ans jouer avec son grand-père, à des jeux adaptés bien sûr (je vous laisse deviner qui gagne...) !

**P.2 :** *L'un de vos événements semble donc récurrent, à savoir « DS in Metz » qui en est déjà à sa onzième représentation ! C'est votre console fétiche ?*

**T.W. :** L'idée DS in Metz, nous est venue après notre participation à DS In Paris #2. Nous trouvions le concept très sympa et nous avons décidé de l'importer sur Metz. A raison d'une DS par semaine durant les vacances, nous sommes passés à une mensuelle. (De plus, nous réservons un espace DS dans tous nos événements)

*La console DS n'est pas la console préférée de tous (personnellement ma favorite restera la Neogeo) mais niveau console portable elle à un potentiel incroyable ! Et son atout le plus grand reste : la connectivité.*

A noter que les possesseurs de PsP ne sont pas exclus ! Malheureusement cette console possède beaucoup plus de restriction quand à la connexion réseau. D'ailleurs, je précise que nous invitons et accueillons aussi les non-possesseurs de DS afin de découvrir la DS (on en prête), l'association AAFDP et bien sûr l'ambiance.



*L'invasion des DS !*

La formule DS in Metz à évolué, nous proposons désormais un espace dédié avec tarifs négociés pour les adhérents dans un Pub et nous ajoutons toujours quelque chose en plus sur vidéoprojecteur pour favoriser la découverte et diversifier les activités proposé. (Wii au moment de la pénurie, Bomberman Saturn, Guitar Hero, etc.).

A noter la participation de Nintendo à deux reprises, distribution de jeux à la clef pour les DSeurs ;)

**P.2 :** *Aujourd'hui, as-tu d'autres projets en tête ? Pour l'association ou individuellement ?*

**T.W. :** Ce n'est pas les projets qui me manquent, mais le temps oui. Sur le plan associatif, nous faisons tout pour rendre pérenne l'AAFDP tout en se développant.

*Nous sommes aussi une partie des membres de l'équipe à beaucoup apprécier le sport électronique et les manifestations compétitives autour du jeu. Nous comptons des joueurs talentueux et nous envisageons la création d'une équipe de compétiteur AAFDP dans plusieurs disciplines via un club de jeux électronique. Si des lecteurs sont tentés de nous rejoindre en compétiteurs...*

**P.2 :** Notre entretien touche à sa fin. Merci pour tout, quelque chose à ajouter ?

**T.W. :** Je tenais à remercier toute l'équipe AAFDP et les fondateurs qui se sont dépassés dans cette aventure de façon entièrement bénévole, ainsi qu'à l'ensemble de nos membres et frontpixélien sans oublier les donateurs. AAFDP n'en est qu'à son début ! L'AAFDP est encore jeune, mais il y a un énorme potentiel et beaucoup de projets, voilà pourquoi le recrutement est essentiel. J'aime beaucoup le Webzine Player Two, et de la part de toute l'équipe AAFDP, je vous remercie de l'intérêt que nous portez. Au plaisir de rencontrer les arcadiens, retrogamers, amateurs de jeux en tous genres lors de nos interventions dans l'univers des jeux vidéo. Venez nous voir sur notre site [www.aafdp.com](http://www.aafdp.com) !



**Vous en voulez encore ? Alors faites un saut sur le site de l'aafdp !**



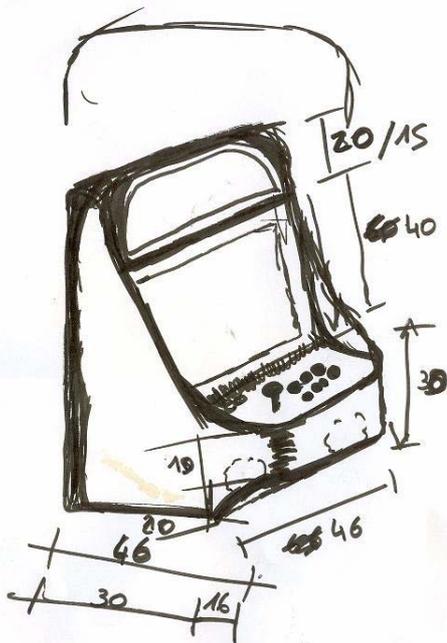
# Une Minicab à écran rotatif, part I.

## Alic

Ha quel bonheur de créer la cab dont on a envie, celles qui répond à nos attentes, avec ses courbes élancées et ses formes généreuses... « Martinnnn », « Ouiiii, chérie ! Je viens manger tout de suite ! ». Hum bon, où en étais-je ? Ha oui ! Avec ce petit article, je vais vous présenter ce que j'ai bricolé ces derniers temps, à savoir une minicab multi-émulateurs à écran rotatif.

### L'idée ?

Tout est parti de quelques croquis griffonnés sur un papier, et la première question était de savoir ce que je souhaitais. D'une part, je voulais un système de rotation d'écran pratique et rapide. D'autre part, un design pas trop anguleux. En ce qui concerne la taille : hauteur 80 cm, largeur 50 cm et profondeur 45 cm.



*L'un des nombreux croquis réalisés.*

### Matériel et matériaux :

Tout d'abord, concernant l'écran, j'ai choisi d'intégrer un LCD, pour des raisons d'encombrement et de poids

évidentes. Mais pour le choix de la taille, je suis resté sur un 15". Prendre plus gros aurait augmenté sensiblement le volume de la borne, qui se devait avant tout d'être compacte (et elle ne l'est pas tant que ça en définitive). En farfouillant sur le site d'enchères bien connu de tous, j'ai déniché un modèle neuf pour pas trop cher.

Il me fallait aussi un pc, mon choix a plutôt été vers une machine relativement puissante, pour permettre notamment le passage de certains jeux ps1. Je me suis donc retrouvé avec un athlon 2,2, 512 mo de DDRam ainsi qu'un disque dur de 80 giga. Du côté de la carte graphique, j'ai récupéré une GeForce 4 fanless, pour limiter les nuisances sonores, et pour la partie sons, j'intégrerai une paire d'enceintes PC désossées. La borne sera sous windows XP allégé manuellement, avec un hack pad usb pour les contrôles.

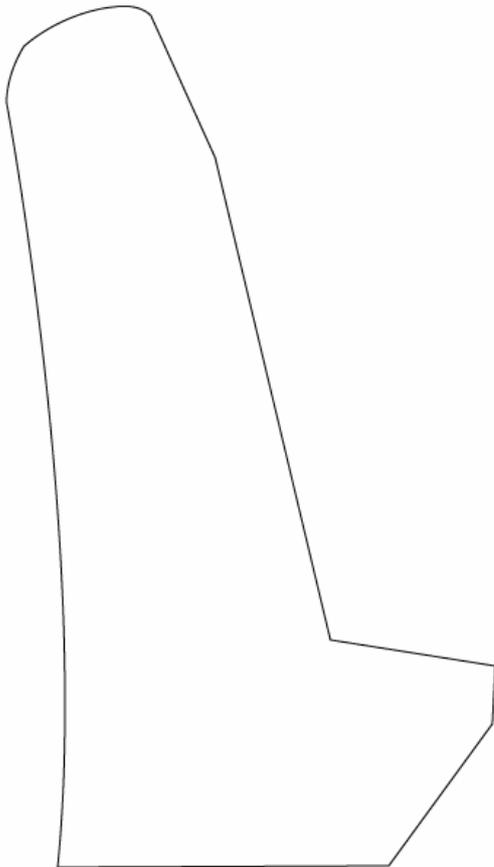
Concernant le choix du matériau pour la construction de la borne, j'ai pris du médium. L'inconvénient c'est que c'est lourd (oui oui, comme votre belle mère), mais par contre, à poncer c'est un réel bonheur. Pour peu que l'on choisisse une bonne épaisseur et que l'on assemble à l'aide de chevilles bois, on peut vraiment arrondir et rabattre les angles (borne jap style).

N'oublions-pas qu'un peu d'outillage est nécessaire. Scie sauteuse, perceuse et autre ponceuse sont nos amies, sans oublier la petite fourniture comme le papier à poncer, un marteau, quelques tournevis,.... La liste est longue !

Allez lecteurs, maintenant que l'on a tout, commençons à construire notre borne ensemble !

## Rotation, vous avez dit rotation ?

Avant tout, commençons par réfléchir ensemble à un système pour permettre la rotation de l'écran, ainsi qu'à réaliser les plans du meuble, les deux aspects étant bien sur liés. Il nous faut trouver une solution viable, avant d'attaquer la construction (ça nous évitera de passer pour des couillons par la suite). Réaliser une plaque carrée où serait fixé l'écran, que l'on pourrait dégrader du meuble pour la tourner de 90 degrés ? Hum cela ne semble guère satisfaisant n'est-ce pas ? Alors réfléchissons à autre chose. Vous rappelez vous de nos bonnes vieille bornes génériques René Pierre, de la série des Métal Vision ? Quel fabuleux système de rotation d'écran, monté sur des espèces de roulements... Creusons cette idée ! Les plans sous autocad et sur papier millimétré vont se succéder d'ici là, voyons à quel design on peut arriver :



*Et voilà le design des sides ! Pas mal non !?*

Bon, revenons en à nos moutons ! Alors cet écran rotatif ? L'idée est simple dans ma tête, pour ce qui est de l'expliquer, c'est plus dur ! Allez essayons quand même de se comprendre ! On va donc avoir la plaque de façade de la borne percée d'un grand cercle, d'un diamètre égal à la diagonale de l'écran. Derrière cette façade, viendra un autre cercle de bois où sera fixé l'écran, et qui s'appuiera sur une série de roulements. Mais il nous faut trouver quelque chose à la fois souple et solide où reposera le moniteur. Et pourquoi ne prendrions nous pas les roues des rollers de Giuseppe ? (ndlr : de toute façon il sait pas patiner et il est bien trop vieux pour ça :D). Comment ça vous ne comprenez toujours rien ? Tout va bien, c'est normal, voilà quelques images de la réalisation du système, bien plus parlantes qu'un long discours.

Tout d'abord, découpons le cercle qui servira de support à l'écran. Prenons en sandwich, une plaque de 22mm qui sera évidée de la forme de l'écran, pour que ce dernier s'encastre dedans. Un médium de 5mm est aussi là pour la découpe, il sera utilisé pour ne laisser apparent que la vitre de l'écran. Ensuite le plexi-glace est pincé entre les deux plaques lors de la découpe, pour ne pas qu'il éclate.



*Le système pour la découpe du cercle/support écran.*

Faisons un trou aux 4 coins, et mettons en place 4 boulons pour qu'il n'y ait pas de soucis de décalage lors du travail, puis traçons le cercle. Zzzzziiiiiiiiii (bruit de la scie sauteuse inside)



*La découpe du fameux sandwich.*

Une fois la découpe terminée, on obtient trois plaques, grosso modo de même dimension, mais on passera un petit coup de ponceuse à bande au final pour gommer les défauts. Parce que ce n'est pas si facile d'obtenir un cercle parfait à la scie sauteuse. Comment ça, si ? Vous voulez peut être essayer ? Pff, pas faciles ces lecteurs !

Réalisons maintenant le système de liaison entre la plaque supportant l'écran et la façade de la borne. Voilà comment ça se présente :



*La façade de la borne vue de derrière.*



*Les petites roulettes des roller de Giuseppe...*



*Encore une...*



*Et voilà l'idée du système, le bas étant à gauche sur la photo.*

Allez, intégrons maintenant l'écran dans son support :



*Traçage...*



*Découpage...*



*Intégration !*

Ca vous plait ? Non ? Comment ça on voit toute la carlingue de l'écran ? Nous y venons, soyez un peu patients !



*La petite plaque de médium 5 mm découpée aux dimensions de la glace. Satisfaits !?*



*Et voici le système de fixation de l'écran à l'arrière.*



*Les petites calles qui vont bien.*



*Dans un sens...*



*Et dans l'autre...*

Voilà pour ce qui est du système de rotation ! Je pense qu'on a pas mal bossé !

### **Parlons peu, parlons bois.**

Venons en maintenant à la réalisation de la caisse. Allons voir nos amis du magasin de bricolage du coin, pour faire découper les plaques. C'est le plus simple pour obtenir des coupes propres et d'équerres (black et...) quand on n'a pas de machines adéquates sous la main. Les finitions et les découpes spécifiques se feront à la scie sauteuse. L'assemblage sera réalisé la plupart du temps avec des chevilles, comme nous l'avons vu plus haut.

Après avoir récupéré le bois, traçons et découpons les deux sides :



*Et voilà l'un des sides découpés.*

On va pouvoir commencer à assembler l'ensemble du meuble. Pour la pose de chevilles de bois dans le médium, prenez garde, le conseil est de pré percer à la bonne taille, sinon notre bois va éclater. Après un bon moment de combo perçage/chevillage (ndlr : au moins 57 hits-combo), on arrive à ça :



*Le début de l'assemblage.*

Notez qu'ajouter une seconde épaisseur de 22mm au niveau du marquée peut permettre d'avoir de la matière à enlever, et donc, de rabattre plus les angles.



*Un petit détail d'un angle, chevilles et doubles plaques.*

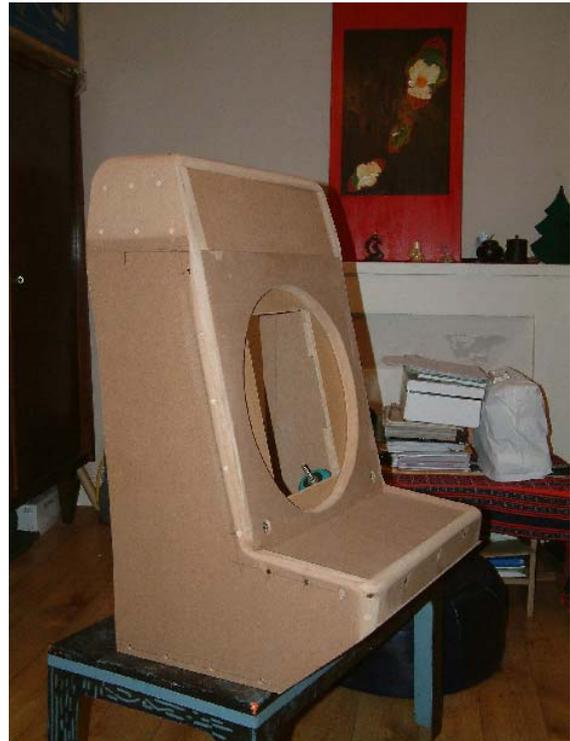
Après un bon ponçage de l'ensemble, on y voit plus clair, et la cab prend réellement forme.



*Les angles ont donc été rabattus au niveau du marquée...*



*...mais aussi au niveau du panel.*



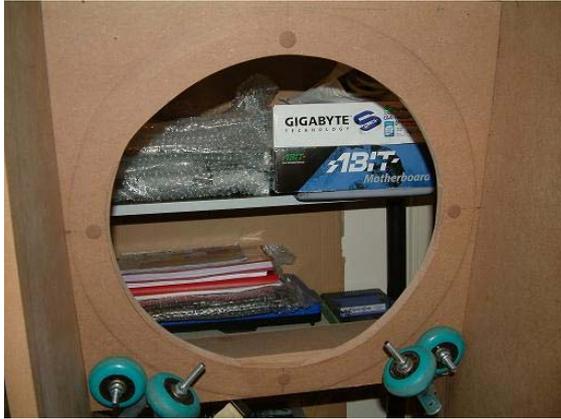
*Et voilà ce que cela donne au final.*

### **Computer inside :**

Intégrons maintenant le pc. Ce n'est pas encore terminé, mais voici une photo qui vous donnera l'idée :



*Qui a dit que nous manquions de place !?*



*Au passage, la façade est maintenant percée.*



*Voilà ce que ça donne avec l'écran.*



*Ca a l'air de fonctionner !*

### **Pâte à bois mon amie :**

Evidemment, n'oublions pas cette joyeuse collègue qu'est la pâte à bois. Pour peaufiner et gommer les petites imperfections, elle est toujours là ! D'ailleurs, après plusieurs rebouchages et ponçages, on arrive à un résultat très chouette.

### **Fixation des hauts parleurs :**

Les hauts parleurs sont montés sur une plaque, que nous fixerons par la suite dans la borne où bon nous semble. Il s'agit simplement d'un système d'enceintes de pc désossées et réutilisées.



*Belle couverture n'est ce pas ?*

### **Porte, vous avez dit porte ?**

Sous le panel, pour obtenir quelque chose de vraiment propre, réalisons une porte (ça rime mais oui !). On pourra bricoler les contrôles en cas de besoin, et inclure si c'est nécessaire, quelques réglages facilement accessibles d'un tour de clefs.

Prenons donc une serrure type arcade, deux charnières et un petit loqueteau magnétique pour sa confection.

Voilà ce que ça donne :



On a intégré les charnières dans l'épaisseur du bois, pour qu'elles se voient le moins possible:

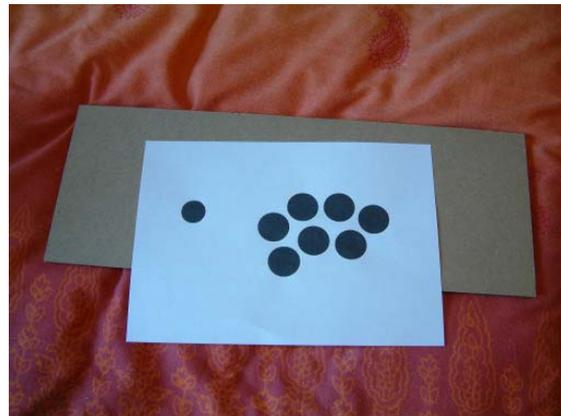


*Une petite vue de la porte.*

### **Le panel :**

Pour sa réalisation, on va disposer deux plaques l'une sur l'autre. Elles vont être percées de la même façon pour commencer.

Maintenant, imprimons d'abord un patron à l'échelle pour son perçage:



Ensuite, fixons le sur la plaque pour percer le tout pénard. Pas mal le résultat non !?



C'est vrai qu'il manque des boutons, effectivement, les éternels « crédit » et « start » viendront ensuite, quand nous aurons bien décidé exactement de leurs emplacements.

Voici la découpe de l'emplacement du stick dans la plaque du dessous, et le panel monté :



La plaque de 22 mm, dessous (permettant de rigidifier l'ensemble est percée au niveau du stick), qui lui, vient se fixer dans celle de dessus mesurant 10mm. Le tout est ainsi bien solide.

#### Marquee :

Pour le marquee choisissons une forme assez simple : un rectangle. Après la découpe de la pièce, fixons la dans la caisse avec des petites visse. Le tout sera rebouché à la pâte à bois et poncé dans l'avenir.



Et voila le marquee !

#### Conclusion part I :

Et oui, vous n'aurez pas la fin pour cette fois. Qui a dit le mot teasing ? Que je ne vous vois pas broncher messieurs les membres de Gamoover... Les demoiselles non plus !

En parlant de ça ! Quelques remerciements s'imposent quand même. Les premiers vont à ma puce, qui supporte le bricolage dans un petit appartement ! Les seconds iront à toute l'équipe de Player 2 qui me soutient et me conseille tout au long de cette aventure. En plus, je voudrai remercier mon papa, qui a lui aussi apporté son avis sur plusieurs points. Enfin, ce serait mentir de dire que je n'ai jamais puisé dans l'ensemble des forums arcades pour trouver des idées, notamment Gamoover ! Merci à tous.

La suite ? Hé bien très certainement dans le prochain numéro ! Au programme ? Fixation de la porte arrière, montage et configuration du pc, mise en place du frontend, mais surtout peinture et déco (sides et marquee)... Bref, une borne 100% fonctionnelle !

*Alic, qui court encore pour échapper à Giuseppe... (ndlr : m'enfin sans ses roller et vu son âge, je m'inquiète pas trop :P, c'est plus de la marche rapide pour moi)*





## **NO MERCY!**

### **Les jeux nuls à chier n'ont que ce qu'ils méritent !!**

Il y a des matins où l'équipe de Player Two se lève du pied gauche (nous ne sommes que des hommes après tout). Ces jours-là, tout va mal, tout est gris, et aucune idée positive ne semble pointer le bout de son nez.

Pas de chance pour cet article, il a justement été rédigé l'un de ces fameux matins. Quelques-uns d'entre nous ont décidé de hurler leur haine face à certains jeux, dont le seul fait d'entendre leur nom suscite encore aujourd'hui tristesse, déception, et bien entendu colère.

Bienvenue au royaume de la toute-puissante subjectivité, du démontage en règle, et de la polémique (sinon ça ne serait pas drôle).

Eh oui, loin de nous l'idée de tenter d'élire les pires bouses ayant été pondues de toute l'histoire du jeu vidéo...

Au contraire! Nous espérons même que certains propos soient pour vous une torture aussi insoutenable que de regarder un épi sode entier de Derrick (sans tomber dans le coma), ou de vous taper les "7 pêchés capitaux" de Courbet (sans zapper), ou pire encore d'écouter un album de Vincent Delorme (sans penser au suicide). Rigolez-pas, y'en a qu'ont essayé..

Car finalement, la pire des tortures dans tout ça, c'est que vous (lecteurs) n'aurez aucun droit de réponse. Vous ne pourrez que bouillonner d'indignation, sans aucune autre forme de procès.

Mais c'est comme ça... la vie est injuste.

Bon ! Commençons par un petit dossier rapide sur...

#### **Les adaptations de jeux SNK sur la 16-bits de Nintendo**

Comme toutes les bécanes à succès, la Super Nintendo a connu en même temps que la naissance de titres magnifiques ayant marqué leur époque, une bonne dose de jeux à l'intérêt moyennement convaincant (voir totalement immondes et limite injouables).

Ceux-ci étaient le fruit de maisons de développement peu scrupuleuses et/ou endettées (les deux critères allant souvent de paire...) se trouvant à la recherche d'argent rapidement, facilement et légalement gagné (bien que la méthode soit condamnable par de nombreux autres points de vue).

Sont visées ces boîtes, peu préoccupées par leur réputation et la qualité de leurs productions, prêtes à abuser de quelques joueurs assez naïfs pour se laisser berner par des boîtes alléchantes et aux commentaires marketing aussi mensongers (par omission, par exemple : on oublie de préciser que l'idée de départ aurait été « top », si le développement du soft n'avait pas été fait à l'arrache) que crapuleux...

Nous avons tous été au moins une fois victime de ces escrocs (si, si... ne vous mentez pas!). Et pourtant, les cibles favorites de ces charlatans du jeu vidéo sont facilement identifiables et se divisent en peu de catégories, très facile à discerner :

- les plagiat (prenez Doom et vous vous rendrez compte qu'on peut en faire à toutes les sauces...);
- tenez, j'en ai déjà une bien émulsionnée : les jeux basés sur la licence d'un film (quand on voit la jaquette, on se dit : « cool ! Maniez votre héros favori dans son propre univers blablabla... »



Après coup, le résultat n'est pas toujours à la hauteur de nos espérances...);

- l'adaptation...C'est de ça dont on aimerait vous parler dans un premier temps. L'adaptation, c'est le produit idéal pour vendre des jeux par containers et à moindres coûts ! Rien de plus facile, le jeu est déjà prêt ! Pas besoin d'être très imaginaire... et puis, si ça vaut le coup de l'adapter sur un support, c'est qu'il est reconnu par des millions de joueurs déjà conquis. Donc, pas besoin de coûteuses opérations marketing, non plus... il suffit de reprendre les éléments de la jaquette et de la page de démonstration de l'original.. et l'empreinte qu'a laissé le premier succès du soft d'origine dans l'esprit des fans fera le reste...

Voici alors comment est née, sur la polyvalente Super Nintendo, toute une floppée de ce qu'on pourrait appeler des « beat-them-up du pauvre », avec le développement de softs provenant de la légendaire Neo Geo.

### Fatal pourri

Les développeurs de Takara se sont également occupés d'adapter la célèbre série des Fatal Fury (du premier, au « Special »). Mais forcément, c'est moins beau... avec des sprites raplaplas et mal animés, des voix digites enrouées...



*On va devoir économiser sur tout ce qu'on peut pour que ça passe.*

Sans parler des bandes-son orchestrales d'une qualité inégalable, ayant aussi fait une bonne partie de la réputation de

beaucoup de ces titres, auxquelles une simple 16-bits ne pouvait absolument pas prétendre...



*... Sur l'écran de la Super Nintendo (ci-dessus), il n'y a plus le visage des combattants qui se déforme à côté de la barre de vie... On enlève quelques éléments du décor par-ci, ou carrément, quelques spectateurs par-là...*

Sérieusement, si la version MegaDrive du 1<sup>er</sup> Fatal Fury est assez correcte, fuyez devant celles de la Super Famicom, s'il vous plait.

A la limite, si vous voulez vraiment tester une de ces conversions, rien que pour vous faire une idée de ce qui était possible, penchez-vous sur les adaptations Jap et US du « Special », qui peuvent se vanter d'être les plus appréciées. Mais la version PAL de Fatal Fury Special ne fait que 24 megas et ne contient que douze persos, alors que les versions Jap et US font 32 megas et contiennent bien tous les persos du soft SNK d'origine (peut-être que les bandes noires en haut et en bas des écrans européens prenaient trop de place, et qu'ainsi, les persos manquant ne rentraient plus... nous ne voyons pas d'autres explications). Bref, Fuyez cette dernière comme la peste.

### Monde de merde

Histoire de faire preuve d'un minimum d'objectivité, parlons d'une série qui s'en tire avec le moins de dégâts, celle des World Heroes.



Une parodie paroxysmique des Street Fighter. Remplacez « Street » par « World », et « Fighter » par « Heroes »... et au lieu d'un tournoi entre des combattants du monde entier, vous obtenez un tournoi entre des héros de tous les temps.

Ajoutez à cela une bonne dose de fantaisie et enlevez la prise au sérieux (pouvant parfois tourner au ridicule)... et vous obtenez un beat-them-up léger et distrayant. Les programmeurs d'ADK se sont bien lâchés sur cette licence, en tournant à la dérision les personnages bancals de la célèbre série de Capcom.

L'indien aux membres étirables devient un illusionniste russe aux bras et au pied déformables, alors que le lutteur Russe devient une caricature abusée de catcheur américain appelé « Muscle Power » (c'est d'une débilité...).

Pour cette fois, ADK a fait appelle à Sunsoft pour le portage du premier de la série. Bien que le résultat ne soit pas si mauvais que ça, ils ne se sont pas occupés de faire la suite, Takara ayant pris la relève.



*Là où il était amusant de se détendre avec une petite partie d'un VS fighting fun et accessible, on se lasse tout de même plus vite de ce soft lourdingue et fade.*

Peut-être que Sunsoft n'a pas voulu entacher sa réputation, sachant qu'ils ne pourraient pas faire aussi bien pour la suite (mais bon, c'est pas encore ça...). Retirez le comportement impeccable des combattants de la version Neo Geo, et vous vous retrouvez avec un soft banal et sans aucune saveur.

Avec World Heroes 2, Takara a pris la relève de Sunsoft, et s'en est encore mieux sorti, finalement.



*A l'image d'un Street Fighter 2, avec World Heroes 2, on tient enfin un exemple de ce que peut donner une adaptation digne de l'héritage laissé par la Neo Geo.*

Même si, techniquement, on est loin d'atteindre le niveau de réalisation des versions Neo, les versions Super Nintendo ont été gratifiées de deux nouveaux persos directement sélectionnables en versus (et débloqués par le biais d'un cheat en mode « solo »).



En conclusion, force est de constater que le résultat est plutôt honorable (pour de la 16-bits) avec le 1<sup>er</sup> volet, et encore plus pour le second.

Mais vous allez voir que c'est loin d'être toujours aussi évident...

### Crados fighting

L'exemple le plus flagrant se trouve être Ryuuko-No Ken et sa suite...



*Ici, l'une des principales innovations techniques de ce titre (un zoom en temps réel !) a totalement disparu, pour pouvoir compenser la différence de performances entre les deux supports. Pour le reste, ça se passe de commentaires...*

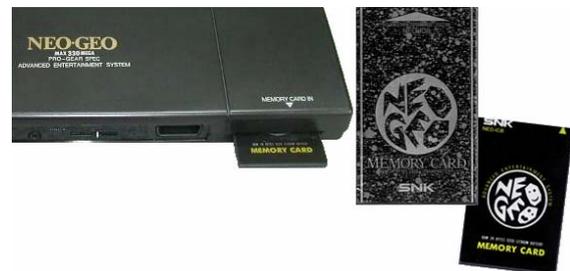
Takara a programmé le tout premier. Art of Fighting, alors que c'est la compagnie Saurus qui s'est occupé du portage du 2<sup>ème</sup> épisode. Inutile de vous préciser que l'expérience n'aurait honnêtement même pas dû être tentée...

Non, croyez-nous si on vous dit que la Super Nintendo ne peut atteindre un niveau de prestation suffisamment fidèle pour justifier que cette pratique est toujours fondée.



*C'est bien simple, la différence est nettement visible à tous les niveaux.*

Vous aurez remarqué, grâce à ce dernier screen, que les persos cachés sont directement sélectionnables dans les versions Snin. C'est tout simplement parce que la Neo est l'une des premières consoles à posséder un slot dédié à l'insertion d'une carte mémoire (pourquoi s'emmerder à intégrer une pile de sauvegarde dans des cartouches de jeux de baston, me demanderez-vous ? Pour la durée de vie en mode solo, peut-être..?).



*Un port « memory card » : encore un confort de jeu que la Super Nintendo ne pourra pas vous offrir.*

Après tout, pourquoi de vrais joueurs avertis auraient payé 3 ou 4 fois le prix de ces pâles copies, si elles avaient si peu de différences avec leurs aînés..?



Croyez-nous si on vous suggère que, concernant les titres Neo Geo, rien ne vaut l'original !

... Ou alors, le mieux reste encore de faire vous-même le test, et vous comprendrez de toute façon par vous-même que l'attrait que ces titres ont en particulier ne pouvait pas être reproduit ailleurs que sur une vraie machine d'arcade.

On ne peut donc pas en vouloir à des développeurs comme Takara ou Sunsoft de ne pas avoir pu réussir une alchimie ne pouvant opérer que sur une plateforme aux caractéristiques comparables à celles d'une Neo Geo.

On est quand même en droit de s'étonner de ces piètres résultats, quand on connaît la qualité constante des adaptations de Capcom provenant d'un système aux capacités équivalentes... Mais peut-être que la firme SNK a profité de cette opportunité pour entretenir la légende de leur monstre sacré.

### Bref...

A travers cet éventail de titres, on constate que seuls les premiers pas des séries de jeux de baston SNK et ADK ont connu ce genre de massacres (notamment, seul le tout premier des Samourai Spirits a subi le même sort que les autres opus précités). C'est évidemment parce que leurs suites étaient inadaptables sur 16-bits.

Malgré le fait que ces diverses compagnies ne se soient attelées qu'à convertir les jeux Neo les plus vieux (et par conséquent, les moins impressionnants, techniquement), la différence de contenu en terme de données dans les cartouches peut atteindre les 100 mega-bits !!

Alors, si votre désir de vouloir flirter avec un support représentant tout un mythe est motivé par la curiosité d'une découverte singulière, à ce jour, il est vivement recommandé de le faire par le biais des titres les plus récents. Et la question du

choix de le faire sur une Super Nintendo, ou non, ne se posera même pas.

Mais si vous avez plutôt envie de raviver une flamme de nostalgie attachée à un vieux titre en particulier, faites le malgré tout sur Neo, et sur rien d'autre. Point !



*Valà, vous avez gagné (vous ne pourrez pas dire qu'on ne vous avait pas prévenu !).*

Bien !

Maintenant que ces cas inadmissibles ont été traité.... occupons-nous de quelques sujets isolés.

### Strider (Atari ST)

Maintenant que nous sommes dans le sujet des portages ratés... profitons-en pour nous tourner vers un tout autre domaine. Mais parlons cette fois d'un portage « réussi ». Un portage réussi est-il forcément fidèle, même si le support n'est pas à la hauteur du titre en question ?

L'Atari ST est un support évoquant des tas de superbes souvenir, et pour la plupart, largement justifiés.

Que ce soit sur Amiga 500 avec Gauntlet, Lotus Esprit Turbo Challenge, et même des jeux totalement magiques, comme Agony (voir le test de Shupmaster dans le Player Two n°2). Ou sur Atari 520, avec Lemmings, les Kick Off et Speedball.



Ces engins d'un autre temps nous ont procurés des sensations admirables, en dépit de leurs capacités limitées.

C'est sur l'un d'entre eux que j'ai découvert Ghouls n'Ghost, une adaptation Capcom n'ayant pas grand chose à envier à la version 8-bits de la NES (Ghost n' Goblins).

Mais l'un des plus grands regrets que j'ai (à tort), c'est d'avoir aussi découvert l'un des plus grands jeux d'arcade de cette sublime époque : Strider.

Et oui, « à tort », puisque ceci m'a tout de même permis d'apprécier la qualité de la version Megadrive, à sa juste valeur.

Qu'est-ce que j'ai pu me marrer en m'éclatant sur cette version 16-bits, si réussie !! Repensant à la version ST totalement incomparable, avec sa palette de couleurs insuffisante, ses grossiers bugs graphiques, sa maniabilité imparfaite et son sprite microscopique !!!



Ah, ah ! Au secours !!



Dire que j'ai pris du plaisir avec ça !!  
(ne vous cachez-pas, je sais que  
je ne suis pas le seul)

Pas mal, le coup d'avoir travaillé à fond sur le menu pour réduire la taille de l'écran... mais c'est un peu limite, quand même.

Strider sur ST, c'était vraiment tout naze..

### Heavy Nova (Mega CD)

Encore un nom qui semblait provenir d'un cyber-monde aux belles promesses.

« Cool! Une pochette avec le portrait d'un robot à l'air bien décidé à en découdre et à faire triompher la justice dans un univers en péril. Sûrement un bon petit shoot de plus, plein de bonnes séquences animées à la sauce Mega CD !! »

Ben non, pas du tout.. un jeu de baston, en fait (ou plutôt, quelque chose qui y ressemble seulement)...

On parlera, à la limite, d'un jeu de boxe entre tas-de-ferraille, car les développeurs ont même eu la flemme d'intégrer des attaques spéciales à la palette de coups des protagonistes... Ils se contenteront d'un système d'enchaînements ne dépassant pas le 3 hits combo. Finalement, en guise de supair-justiciers, on se retrouve avec des combattants aussi souples que des radiateurs et pourvus du charisme d'un nettoyeur vapeur dernier cri.



No comment...

L'originalité aura été d'intégrer à son level design (en-dessous de zéro), un scrolling horizontal sans fin. Appuyez trois fois vers l'avant ou vers l'arrière et c'est parti pour une course poursuite en « dashes » au fond à droite ou au fond à gauche (au choix). Poubelle!



## Extrem G (N64)

C'est avec la sortie de Wipe Out que les joueurs du monde entier ont enfin pu apprécier le goût du souffle nouveau qu'allaient leur apporter les premières consoles next-gen capables de 3D polygonale (voir le test de Shupmaster dans Player Two : n° spécial Noël).

C'est aussi à ce moment là que l'éditeur Acclaim s'est dit qu'il y avait un créneau à ne pas laisser passer et s'adresse à un studio de développement anglo-saxon avec lequel il a l'habitude de s'associer :

« Wipe Out vient de sortir, et tout le monde en raffole! Des courses dans le futur sur fond de musique techno... c'est ça qui est à la mode en ce moment!!

La N64 n'en a pas encore, je veux ce jeu sur mon bureau le mois prochain!!! »

Seulement, il y a les avant-gardistes, les précurseurs de génie, et il y a les suiveurs ringards et mauvais.

C'est comme la techno...

Il y a les artistes « fashions » et les génériques de pubs pour dentifrice (pour faire genre : nouvelle formule qui tient du domaine de la science-fiction).

Là où Psygnosis se permet le talent de réaliser un produit aussi magnifique en tout point de vue, qu'agréable à découvrir et décortiquer, Probe Inc. nous promet des courses en deux roues, futuristes et effrénées.... Alors qu'en réalité, on nous plonge dans un flou artistique totalement injouable « à plus de 1000 km/h »...

« Patron !? Déjà que la maniabilité est pourrie et que la visibilité est douteuse à un seul joueur... Les blaireaux qui vont acheter notre jeu vont se douter qu'il y a quelque chose qui cloche s'ils n'arrêtent pas de se prendre les murs à cause du manque de perspective en multi-joueurs sur un écran splitté...

- Rien à foutre! On est sur N64, j'ai dit que je voulais un jeu jouable à quatre!!

Faites-moi un mode multi-joueurs avec que des lignes droites!!! »

Ca y'est, je crois qu'on vient de toucher le fond...



*Même avec des voies larges comme cinq couloirs de bus de Delanoë, on trouve toujours le moyen de défoncer des rambardes...*



*Le player 4 au player 1 :*

*« Je vois pas bien où on en est (avec tout ce brouillard, aussi, faut dire)... c'est par où qu'on va après..? »*

*- Tout droit... »*

## Thunder Spirits (Super Famicom)

Il y a des licences qu'il aurait mieux valu laisser au fond d'un placard. Et pourtant, tout bon vieux fan de shoot vivant dans cette partie de notre galaxie s'accorde à le dire : Technosoft a réalisé l'un des plus dignes représentants de ce genre tant adulé sur Megadrive. Il se nomme Thunder Force III.



Imaginez alors l'immense joie parcourant n'importe quel joueur en tombant nez à nez devant cette formule magique inscrite sur la boîte d'un jeu Super Famicom :  
« Technosoft + Thunder [quelquechose] ».

Devant pareille apparition, on aurait été en droit de s'attendre à une adaptation corrigeant les moindres imperfections d'un chef d'œuvre à la finition déjà pratiquement irréprochable.

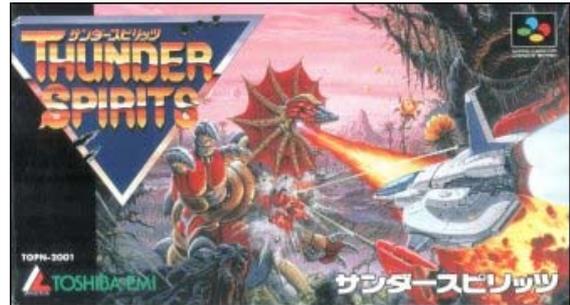
Au lieu de ça, on se retrouve devant un foutage de gueule intersidéral.

Car, voilà (1<sup>ère</sup> déception)... la réalisation de ce titre a été confié en sous-traitance à des développeurs totalement inconnus : Toshiba Emi.

Deuxièmement, Thunder Spirits se trouve être finalement l'adaptation de Thunder Force AC (sorti sur System 32 en 1990), mais dont la réalisation est de qualité inférieure à son homologue sur consoles de salon.

Résultat : des scrollings en plein séisme, des sprites fantomatiques faisant constamment de brefs allers-retours dans l'au-delà entre deux tirs avec effet de ralenti à la Matrix... des musiques qu'on croirait programmées au format midi et des sons tout droits samplés de la bouche même d'un des trois programmeurs (qui ont dus bûcher au moins 7 heures d'affilées sur ce projet pour parvenir à ce résultat... c'est pas un métier facile).

Même les couleurs sont ternes. Tout ceci cumulé et vous obtenez un jeu insipide et manquant cruellement de dynamisme. Mission accomplie pour notre team de trois programmeurs, ayant relevé l'incroyable défi de sous-exploiter chaque possibilité offerte par un des supports le plus techniquement avancé de son époque.



*Je ne vous ferai pas l'affront de vous montrer autre chose de ce jeu que sa jaquette.*

Là où il y a immersion totale dans une quelconque conquête spatiale, c'est bien dans les années lumières qui séparent la merveilleuse production que l'on aurait pu avoir de celle qui a finalement vu le jour.

C'est bien simple (pour ne citer qu'une licence du même registre), je place Thunder Spirits au même rang déshonorant que celui de Raiden Densetsu (tout bonnement le pire portage de cet autre mythe de la caste des shoots en 2D les plus reconnus sur le même support : mêmes sons pourris, mêmes palette graphique et réalisation hideuses) que j'aurais élu pire bouse cosmique, s'il n'était pas un des rares shoots jouable à deux joueurs en simultané, dispo sur la 16-bits de Nintendo (ça ne tenait donc à pas grand chose...).

### **Porsche Challenge (PSX)**

Voici que la Playstation nous fait le bon vieux coup de la publicité pour des produits de consommation. Mais pas n'importe lequel !

Un produit de luxe, un signe extérieur de richesse, même !!!

Mais non ! Pas des courses de flacons de de Coco Chanel !!

Des courses, oui, mais avec des (euh, non !)... une Porsche.

Porsche sort sa Boxster en 1997, et se dit que ça ferait un bon coup de pub de pouvoir l'essayer en virtuel...



*Comme si vous alliez la conduire  
« pour de vrai ».*

Une manière insidieuse de s'immiscer propicement dans les rêves des plus petits...

Achetez ce jeu à votre gosse de 6 ans et demandez lui ce qu'il voudrait comme voiture quand il sera grand :

*« Une Porsche Boxster ! »*

En même temps, cela ne lui donnera même pas l'occasion de la comparer avec un autre modèle (même du même constructeur).

Et oui, on a dit de la pub pour la Porsche Boxster ! Vous aurez donc le choix de faire un tour de tourisme virtuel en Porsche Boxster ou en Porsche Boxster cabriolet, c'est tout ! OK !!?

Bien-sûr, vous aurez aussi le formidable choix de changer les coloris du véhicule. Mais ce n'est pas par peur que le joueur se lasse trop vite de conduire toujours le même... C'est surtout pour que l'éventuel futur acquéreur puisse commencer à imaginer concrètement s'il préférerait la sienne blanche ou bleue nuit.

Au total, vous aurez la chance de pouvoir la conduire dans 4 environnements différents (la ville, la campagne, le bord de mer, la montagne... de jour ou de nuit), déclinés en 3 tracés possibles (on modélise un circuit, et on ouvre ou ferme des routes). Ce qui fait 12 courses que vous pourrez toutes débloquent en mode « mirror » (et voilà comment on arrive au nombre de 24 courses avec seulement 4 circuits... je sais, ils sont forts ces développeurs).

Vous l'aurez compris, le point fort de ce jeu est sa variété : 4 courses, 1 voiture, 3 modes de jeux classiques (time trial, championnat et 2 joueurs en écran splitté), et 4 musiques.

Et oui, je trouve que c'est quand même fort de café, pour un jeu de caisses, de n'avoir que 4 musiques en tout... un point tendant à prouver qu'il y a plus d'heures de boulot concentrées dans une démo jouable que dans Porsche Challenge tout entier.

Heureusement que, graphiquement, ça en jette pas mal. Même comparé aux célèbres Gran Turismo, les effets de lumière, de surbrillance sont finement réalisés et les reflets sur la carrosserie du coupé-sport sont chatoyants.



*La caisse est très correctement animée et les polygones qui la constituent sont plutôt propres et assez bien lissés. Bref.. le moteur 3D, lui, tient bien la route (ohoh).*

Mais peut-on dire d'un jeu qui n'a pas été bouclé en plus de temps qu'il n'en faut pour faire une démo jouable et qui n'aura pas les moyens de capter votre attention plus longtemps qu'une pub pour les céréales de votre petit-déjeuner, qu'il est bien ? NON !!

Ce jeu n'a d'intérêt que pour être offert par un concessionnaire pour l'achat d'un bolide neuf.

Le nouveau riche de propriétaire aura alors le privilège de bien profiter des routes de campagnes pixélisées de ce joli p'tit monde virtuel, grâce à un effet de



vitesse digne d'une Fiat 500 (et ainsi pouvoir laisser sa belle mécanique à plus de 190000 euros au garage, de peur de la rayer). Ce jeu aura aussi de l'intérêt pour le fils, dans l'attente de pouvoir faire un jour pareil avec l'héritage de papa. C'est-à-dire, environ 1,86% de la population française (selon un récent sondage IFOP-SOFRES).

Vous pensez, à juste titre, que cette pseudo simulation à la conduite axée arcade n'a pas remporté un fier succès..? Et bien sachez qu'elle en a tellement connu qu'elle a très vite été éditée en version « Platinum ». Je vous laisse méditer là-dessus.

### Pen Pen Triicelon (Dreamcast)

Me voici contraint de faire offense à un monument du jeu vidéo, une relique sacrée, chère au cœur de nombre de joueurs : la Dreamcast.

Un nom évoquant un paradoxe mêlant déception et adoration. Cette console ayant fait rêver tout un tas d'illuminés, avant de mener tout seul Sega à son propre tombeau. C'est en raison de ce destin cruel qu'une convention empirique des joueurs du monde entier se résigne aujourd'hui à une règle tacite et immuable : elle a déjà tant souffert de sa triste existence, qu'on se doit désormais de se limiter à l'encenser... ou, au pire, faire toute abstraction des points sombres de son histoire. Et la laisser ainsi vivre ses jours de retraite éternelle en paix !

Je me sens alors comme le soldat déserteur retrouvé par le mauvais camp, que l'on mènerait à une fatale lapidation sanguinaire... Mais ce jeu est une merde, j'y peux rien.

Pen Pen Triicelon est un des 1ers jeux de la 128-bits. Il s'agit d'une sorte de MarioKart-like mettant en scène des animaux rampants, dont la morphologie se rapproche de celle du morse. Un jeu complètement débile et on ne peut plus japonisant, sans aucun fond sérieux.

C'est clair que c'est loufoque (blague), « cartoonesque »... tout ce qu'on veut, sauf réellement amusant. Pour un premier contact avec une bécane qui aurait dû avoir pour vocation de nous faire rêver, seulement tenter de nous divertir... c'est soit de la maladresse, soit un manque de talent additionné à de la bêtise ou un mauvais sens de l'orientation.

Le graphisme est simple, mais oui, techniquement, c'est très réussi. Rien à dire de ce côté là ! Mais passées les premières minutes « funs » de la découverte, le gameplay est ultra-limité. Le but principal étant d'avancer en rythme en donnant des coups de nageoires.



*Et les shadocks pompaient...*

Original, mais forcément, l'effet de vitesse n'est pas des plus enivrants...



*...à part peut-être pendant les phases de glissade en descente (où l'on peut espérer atteindre les 2,5 nœuds, et tout !).*



Mais le plus décevant dans tout ça, c'est qu'à l'image de *Porsche Challenge* (décrit plus tôt), le jeu ne propose que 4 courses, déclinées (encore cette fois), en 3 diverses variations de courbes...Et même pas de mode « mirror » (bah oui, sinon les descentes deviendraient des montées, et on s'en sortirait pas) !!

Un peu léger, vu ce que peut contenir tout un GD-rom, non !!?



*A défaut d'être excitant, c'est beau.*

Le pire, c'est que nous avons ici affaire à ce qui semble être des courses de pingouins pacifiques, ayant refoulé toute forme de conflits violents : pas de « battle mode », non plus, et la combativité du CPU est pratiquement nulle.

La durée de vie est aussi limitée en « solo » qu'en multi-joueurs, au final. Bravo !

**Combo Maker**





### Numéro 3 – Printemps 2007

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 éditeur ou 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>

*Le numéro que vous tenez entre les mains marque un changement de plus dans la petite aventure de Player Two, avec une équipe renouvelée de moitié par rapport à nos débuts, il y a un an ! Néanmoins, la flamme est toujours là, avec une motivation exceptionnelle de l'ensemble des participants à ce numéro.*

*Je les remercie en tout cas sincèrement pour avoir continué l'aventure jusque là. Et j'espère une fois de plus que vous aurez autant de plaisir à lire ce numéro 3 que nous en avons eu à l'écrire.*

A bientôt,

**ANgl-**