

Le magazine du rétro-gaming, un univers s'ouvre à vous !

N° 1

Test super nintendo

Décembre- février

Super mario rpg

Test game boy advance

Castlevania Aria of sorrow

Test neo geo

King of fighters' 97

Dossier Dreamcast

L'histoire d'une légende

Tips rétro

Les codes et astuces des jeux de votre enfance

Le Match

Mario vs Sonic

Perso du mois

Siegfried de soul calibur

Chronologie

Megaman la saga du célèbre robot bleu

3 euros



L'édito d'Arthelius



Bienvenue dans ce premier numéro de Rétro gamers, qui je l'espère sera le premier d'une longue série, et pourquoi pas un magazine que vous pourrez retrouver chaque mois en kiosque, qui sait, en tout cas une chose est sûre tant que les moyens techniques et que le temps me le permettra vous retrouverez ce fanzine tous les 3 mois, car une chose est sûre ce n'est pas l'actualité qui posera problème car de jours en jours, la scène vidéo ludique se fait de plus en plus importante en matière de rétro gaming.

Nous traiterons que des consoles qui sont dites « mortes » comme la super nes ou la dreamcast, mais pas des consoles sur lesquelles se vendent encore les jeux comme la playstation 2. Dans nos pages vous retrouverez des articles, des tests de jeux, des dossiers, une chronologie, des tips, une page courrier mais aussi un personnage mythique, ainsi que le match, et encore pleins d'autres choses.

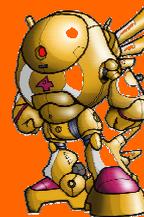
J'espère qu'une seule chose c'est que ce dernier soit au plus prêt de vos espérances (même si on ne peut contenter tout le monde) et c'est pour cela que chaque remarque sera prise en compte afin de corriger certaines erreurs de jeunesse.

Si un sujet vous intéresse ou que tel console attire toute votre attention faites le nous savoir, et nous en parlerons dès que possible.

C'est donc avec grand plaisir que je vous accueille entre ces pages, et sans plus attendre le sommaire de ce premier numéro !

Bonne lecture

Arthelius



Localité entre ici et la bas
Email arthelius5@aol.com

Journalistes

Arthelius et
Fididjie



Sommaire

Brèves

Des anecdotes, des news, de tout quoi !

Allez vite en page

6

Tests

De la Neo geo à la super nintendo ou encore la game boy advance.

Retrouvez-les, page

7

Tips

Des astuces et des codes sur les jeux ou vous avez pu bloquer il y a 10 ans

Tout ces tips et codes c'est page

18

Dossier

La Dreamcast, console de légende disparue trop tôt de nos salons.
Rétrospective de 3 années de bonheur !

Tout ça page

19

Personnage du mois

Siegfried
Chevalier mythique à l'âme torturée de Soul Calibur

Tout savoir sur lui c'est page

24

Le match !

Mario vs Sonic : le choc

La bagarre se passe en page

26

Chronologie

Megaman, la saga de chez Capcom, tout se que vous avez toujours voulu savoir sur le petit robot bleu, est en page

27

Top flop

Une galerie des pires jeux qui puissent exister.

Et c'est à la page

32

Question/réponse ?

Des questions sur tout et un peu rien !

C'est ici en page

34

Galerie

Des dessins réalisés par vos petites mains, mais aussi des artworks officiels

Pour en prendre plein les yeux c'est page

35

Brèves !

Depuis peu, un site propose de signer une pétition pour faire renaître la défunte Dreamcast. Personne ne sait si Sega suit cette affaire ou bien si il s'en moque, en tout cas la démarche vaut le coût d'être soulignée, car si jamais elle aboutissait, on verrait l'une des plus grandes consoles renaître, ce qui serait une première dans le domaine vidéo ludique. Mais à côté de ça il est important de souligner que quelques éditeurs ont continués d'éditer leurs jeux sur la console de Sega. De plus il existe de nombreux sites qui permette de signer des pétitions qui parle de la Dreamcast, si ce n'est de la console elle-même, c'est pour que certains jeux soient édités. Si vous tapez pétition Dreamcast sur un moteur de recherche vous trouvez facilement ces pétitions, et même en français

Alors mobilisons-nous tous pour que cette console revive, et avec elle une légende des jeux vidéos.

Arthelius

Comme tout le monde vous connaissez notre super plombier à la casquette rouge, vous voyez de qui je parle et bien notre Mario n'a pas fini de nous surprendre car le 18/03/2005 Nintendo sort un nouvel opus « Mario party 6 » sur game cube.

Et oui Nintendo ne se lasse pas de faire des petits jeux qu'ils regroupent en un seul, similaire à Mario party 5 le numéro 6 nous montre un Mario égale à lui-même.

Pour ceux qui ne connaissent pas les Mario party, ce sont des ensembles de petits jeux regroupés sous une forme de monopoly ou de jeux de l'oie vous évoluez parmi différents univers tout en acquérant des étoiles et des pièces, vous combattez vos adversaires et à la fin grosse bagarre le meilleur gagne bien sur. Donc encore un Mario de plus à découvrir rapidement.

Mario qui a 22 ans cette année et oui le premier Mario est sorti en 1983 « Super Mario Bros » n'a toujours pas pris une seule ride je dirai même qu'il s'embellit avec le temps ce qui malheureusement ne sera pas notre cas.

fididjie

Entre la PSP de sony, et la DS de Nintendo, sort en quasi secret une console portable, qui ressemble plus à une station multimédia, qu'à une console et qui se nomme la Gizmondo, elle fait aussi bien console que lecteur audio/vidéo ou téléphone, et même appareil photo.

Du côté du gps celui-ci vous permettra de rencontrer et d'affronter des adversaires, qui se trouve à proximité (et soit disant avec les décors qui vous entourent pour graphisme, je suis perplexe) Au niveau du téléphone c'est comme pour les autres vous insérez la carte SIM et c'est ok.

Pour ce qui est des jeux douze sont en cours de développement, peu connu pour la plupart, sauf peut être pour Conflict : desert storm II, mais la console n'en est qu'au début. Côté design elle se rapproche beaucoup de la PSP, avec son écran central et ses quatre boutons, et ses deux boutons latéraux Elle est en vente de 349 € sur le site www.gizmondo.com

Arthelius

Oyé, oyé ! Début janvier sortait sur Game boy advance, la deuxième vague des NES classic. La première vague avait rencontré un franc succès (surtout au Japon où le rétro est revenu en force) Ils sont les rééditions des grands succès des classiques de notre défunte NES (morte il y a peu, en 2003) de ces titres qui ont révolutionné le monde du jeu vidéo. Sortit le 7 janvier 2005, les titres sont les suivants:

Castlevania, premier du nom un must et surtout un classique, à essayer vivement.

Metroid, le remake par nintendo de alien, un hit bien sombre (pour l'époque bien sur) la aussi dépêchez vous de l'acquérir.

On trouve aussi Dr mario, un classique qui reprend le principe des tetris mais avec des virus et des pilules. Un bon jeu de réflexion.

Ice climber, est aussi de la partie, il s'agit d'un petit jeu tout simple, mais assez prenant, pour ceux qui aime les esquimaux.

Et enfin le fin du fin, zelda II, le must de la NES, avec cet action-rpg vous êtes sûr de passer de longues heures devant votre GBA, tant le jeu est prenant.

Au final, cette deuxième vague de titres qui succèdent à Super Mario bros (jeu de plateforme du célèbre plombier), Donkey Kong (première apparition de Mario), Pac-man (le citron contre fantômes), Excite bike (un jeu de moto cross avec une vue sur le côté) et Bomberman (le poseur de bombes infernal), est un très bon cru. Si votre NES, ne fonctionne plus, foncez dessus, car à 20 euros, il n'y en aura pas pour tout le monde, et puis ça sera bête de passer à côté de grands classiques à ce prix



TESTS

Test super nintendo :

Bahamut lagoon p.8

Super mario rpg p.12



Test neo-geo :

King of fighters'97 p.10

Test game boy-advance :

Castlevania aria of sorrow p.16

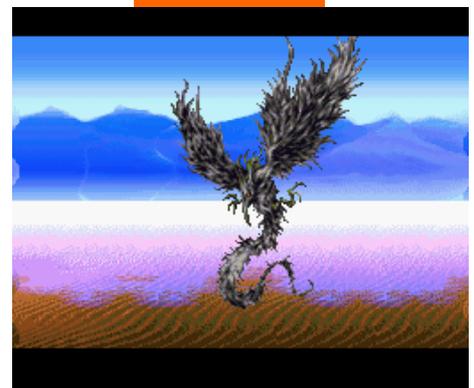




Bahamut Lagoon, premier spin-off de la série des Final Fantasy de Square, mais malgré une parenté dirigée RPG pur, Bahamut Lagoon est un tactical Rpg, qu'est ce que c'est doit se demander certain, je vais vous répondre. Prenez un rpg avec ses up-grade et ses jobs et ajoutez à cela un système de jeu proche de l'échiquier et mélangez le tout a la sauce magie et fantastique, parfois même historique ou encore mécanique pour la saga des front mission, et vous optez un tactical rpg (en abrégé T-RPG) comme le jeu de ce test. Alors suivez-moi, fermez les yeux (deux secondes sinon vous pourrez pas lire le test) et entendez-vous les tambours et les hommes criés, l'odeur de la poudre et des éclairs, la chaleur du souffle d'un dragon, vous voici dans le monde Bahamut Lagoon.

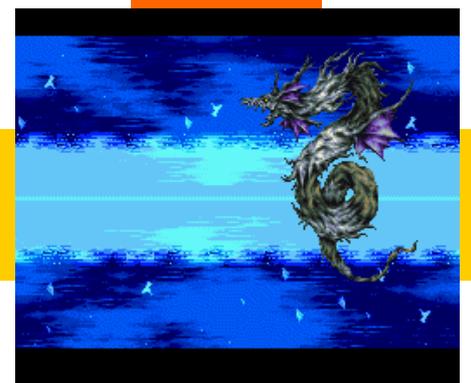


Commençons par les graphismes, ce sont certainement les meilleurs avec ceux de seiken densetsu 3, ils font vraiment honneur a la super nintendo et a la réputation de square, les couleurs se fondent à merveille en total accord avec le style du soft, les sprites des personnages sont mignons dans leur style SD, ils sont tous différenciables, pour les graphismes donc rien a redire, (vous verrez de quoi je parle lorsque vous verrez Valitra et consorts) lors des séquences de bataille les personnages reste en SD mais cette fois ci on peut encore mieux les différencier, les décors autours sont magnifiques, tous unique, c'est du tout bon (pas l'homme politique). Passons à la maniabilité, c'est on ne peut plus classique, identique au final fantasy, le avec le bouton X pour les menus le A pour les actions et le B pour annulé, ici pas de 3D isométrique donc pas de problème de déplacement, rien à encore. La musique c'est du Square donc pas de soucis non plus.



Voici le moment de vérité: Bahamut Lagoon est un excellent jeu, scénario au poil dans une atmosphère heroic-fantasy aérienne puisque les lagoons sont volants, et que votre QG est une île volant transformez en bateau, avec ces légendes et autres prophéties mais aussi ces retournements de situation, de ce côté la rien a redire, la maniabilité est très bonne et simple, mais le système de gestion est complexe et cela est vraiment un peu difficile a comprendre au début, mais on apprend vite, ce système de dragon à la sauce pokemon avant l'heure est vraiment prenant, c'est vraiment un gros atout pour ce jeu. Musique sublimes. Graphismes idem. Mais la vient le hic car pour des débutants ou pour les personnes faisant des partie entre deux heures de taff, les batailles sont longues, prévoyez bien une heure facile à chaque fois, et vraiment c'est long car en plus le jeu est dur, vraiment, donc c'est un point à bien prendre en considération. Sinon si vous aimez les jeux difficiles les dragons et les échecs, foncez, car Bahamut Lagoon est certainement l'un des meilleurs dans sa catégorie.

Pour ceux que le jeu intéresserai, vous le trouverez facilement en émulation et en français, enfin partiel, les dialogues les ont mais pas les menus, et cela est vraiment gênant, donc pour remédier à cela je vous conseil d'aller sur le site qui propose la solution de Bahamut Lagoon, car les menus sont traduits premièrement et ensuite car ont y trouve de bons conseils, vous le trouverez facilement en tapant soluce Bahamut Lagoon sur google sinon demandez moi le lien. Voilà donc bon jeu, que je recommande chaudement !



Aucun suite connu à ce jour

Liens Web :

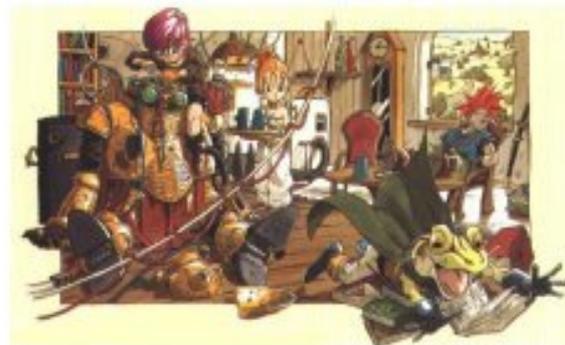
www.squareworld.com

Un site sur les softs square en général

Si vous avez aimé : CHRONO TRIGGER

Un autre jeu des studios square, un pur rpg qui vous plonge au cœur des voyages dans le temps. Un seul mot excellent !

19/20



Si vous avez aimé : OGRE BATTLE

Un autre tactical rpg de chez , qui est sommes toutes excellent a essayer d'urgence pour tout fan de ce genre .

17/20



Graphisme	Sublimes !	4 / 5
Musique	C'est du Square donc du tout bon.	4 / 5
Maniabilité	Les menus sont vraiment complets, donc un peu déroutant au début.	3,5 / 5
Scénario	Riche, de plus les personnages ont vraiment leur histoire.	4 / 5
Gameplay	Très accrocheur, on ne peut plus le lâcher, et cela grâce aux dragons.	4,5 / 5
Durée de vie	Long et difficile.	4 / 5
Note globale	Si vous aimez les tactical, vous avez devant vous le meilleur de la super nes.	

18/20

1 joueur

Genre : RPG

sauvegarde sur pile

Développeur : Square

Année : 1996



"Super Mario rpg, le titre par qui le divorce entre les deux géants du jeu vidéo, arriva, je veux bien sur parler de Nintendo et Square. Dernier soft pour la super nintendo de la société Square, sorti en 1996.

Square s'y connaît en rpg et cela se voit, super Mario rpg, propose la première aventure du plombier (muet pour l'occasion, mais tout aussi loquace par les gestes) à la sauce rpg, avec tout ce que cela comporte, les quêtes, les up-grades et autres objets à récolter.

La première impression qui nous vient lorsque le jeu démarre c'est « mince j'aurai jamais penser qu'un Mario en rpg soit aussi prenant » car oui le jeu est prenant on en vient vite à se prendre d'affection pour les cabrioles de Mario et ses compères.

Qu'elle est l'histoire me direz-vous ? elle semble banal de prime abord, toujours la même trame, Bowser kidnappe la princesse Toadstool, (comme a son habitude, car le gros vert, non pas Shrek, n'a toujours pas compris) et bien sur Mario part à sa recherche, il parvient au château de son ennemi et affronte le maître des lieux, combat épique qui se conclut avec la victoire de notre plombier préféré, mais c'est là que l'histoire commence vraiment car de nul part surgit une épée gigantesque, qui vient s'embrocher sur le château de Bowser, une énorme explosion survient et Mario est envoyé ad-patres. Voici comment commence le jeu, ainsi que mon introduction.

Maintenant venons en au test.

Super Mario rpg, est un soft au tour par tour, admirablement bien géré, quatre boutons sur la manettes, quatre actions voici le topo. Le X pour les objets, Y pour les coups spéciaux (que vous apprenez au fur et à mesure de la montée de vos niveaux), B pour la défense et la fuite, et enfin le A pour l'attaque (que vous pouvez amplifier en appuyant judicieusement au moment opportun) voici les actions possible lors des combats. Je ne crois pas que l'on puisse faire plus simple, et pourtant la première fois on est un peu perdu, aucun Mario ne nous avait habitué à autant d'alternatives, lui qui jusque la ne se contentait que de sauter ou voler, voici que ce petit bonhomme se trouve des dons qu'il ne se connaissait pas.

Les objets utilisés dans le jeu sont typiques de l'univers du sieur Miyamoto, champignons pour les potions régénérantes, les fleurs pour les pouvoirs, les étoiles en bonus, vient se rajouter autre miel et remontant, ici pas de noms ronflants comme lame masamune ou encore queue de phénix. Tout reste simple, malgré cela c'est la que l'on se trompe car super Mario rpg, n'a rien de simple, ce jeu qui pourrait ce caractériser comme un soft pour enfant n'en est rien, la difficulté est bien présente, et le système de gestion bien que simple n'est pas vraiment fait pour nos chères têtes blondes. Donc oui achetez le (ou téléchargez le) pour votre enfant, enfin c'est l'excuse que je vous conseille de donner à votre femme, mais garder le pour vous. La fuite et la défense sont des commandes peu utilisées lors de la partie, elles ne servent quasiment à rien.



Un petit combat avec comme allié bowser !

Première nouveauté à signaler dans cet opus, Mario utilise des armes, les célèbres carapaces troopa, deviennent une de vos armes tout comme les marteaux des frères, (ce ne sont que les premières armes du plombier, je vous laisse découvrir les autres au fur et à mesure) quant aux coups spéciaux qui pour être utilisés coûtent des fleurs, que vous trouverez tout au long de l'aventure, se révèlent puissants mais pas indispensables. Mais cela n'est pas la seule nouveauté de ce Mario, car ce dernier en profite pour rajouter à la liste de ces ennemis de toujours, gombas et autre lakitu, des ennemis tout à fait inédits. Les graphismes s'en sortent avec les honneurs, couleurs chatoyantes mais pas criardes, les sprites sont assez détaillés pour que l'on puisse reconnaître les différents protagonistes, et cela même avec les célèbres champignons de la famille de Toad, qui nous révèle une de ces facettes celui de comique de service, qui se différencie très bien les uns des autres, car oui vous aurez enfin le privilège de visiter le royaume champignon.



Le système de combat qui est très simplet et intuitif.



Et ce coup-ci un magicien vient vous prêtez main forte

si le contraire advient vous êtes projeté sur le champ de bataille lui aussi en 3D isométriques.

Mais revenons-en au graphisme, Mario avance sur une carte général du monde qu'il explore à la manière de super Mario world avant de « rentrer » dans un niveau, dès lors Mario se promène dans des paysages en 3D isométriques, ce qui d'ailleurs se révèle assez gênant parfois, mais je reviendrais là-dessus, les ennemis sont visibles à l'avance Ce qui permet de les éviter (enfin pas souvent) et

En conclusion cet apport de cette fausse 3D est un atout pour notre petit moustachu, malgré les gênes que cela peu apporté, rien qu'au niveau de la profondeur que cela confère, j'ajouterais juste que l'univers du plombier en salopette rouge est très bien retranscrit et respecté, c'est justement ça qui donne tout l'intérêt à ce jeu, on aurait pas aimé retrouver notre Mario dans un univers cyberpunk, hein ? (Qui a dit comme le navet que fut le film ?).

La jouabilité a présent, là on s'aperçoit que ce n'est pas Nintendo au commandement avec sa maîtrise légendaire de ce domaine, car l'or des phases d'explorations, la 3D iso gêne vraiment, nous obligeant à toujours aller en diagonale, et croyez moi avec un clavier c'est pas toujours simple, de plus l'or de ces phases, la partie plate forme n'a pas été oubliée, et c'est la que ça gêne vraiment, car si Mario est connu comme un grand sauteur (en tout cas dans le jeu oui, c'est pire que Carl Lewis) je peux vous dire qu'il devrait changer d'ophtalmo car pour viser juste une plate forme je vous assure que ça relève de la persévérance. Sinon rien à dire, encore moins en combat, avec son interface on ne peut plus simple. Mario reste en fin de compte Mario, mais avec la 3D, auquel il n'est pas habitué et nous non plus.

Passons au gameplay, noyau de tout jeu. Alors oui super Mario rpg est bien un rpg, pas de doute là-dessus, tout est respecté et encore heureux vu la boîte qui le produit, les menus sont simples avec premièrement -objets, qui comme le dit le nom l'indique se trouve les objets, vous voyez qu'ils sont simples, ensuite -état qui vous donne la fiche de renseignements sur votre personnage, -spécial qui vous indique les attaques spéciales ainsi que le prochain niveau à atteindre pour pouvoir jouir d'une nouvelle attaque dévastatrice, ensuite vient -équipement, menu ou l'on équipe nos personnages, oui vous avez bien lu « nos » car Mario n'est pas seul au cours de son aventure il rencontre des protagonistes à qui il propose son aide en échange de leur compagnie, bien, après c'est au tour du menu -objet spéciaux et puis -carte qui vous donne la carte entière du monde a visité, et enfin le menu -étoile, qu'est ce que ces étoiles ? c'est le but de votre quête (et aussi le sous titre du soft, « The quest of seven stars ») les objets, seuls capable de détruire votre nouvelle ennemi.



Ce coup-ci la princesse s'en mêle, aïe aïe !



Voici comment se présente la carte des différents mondes.



Les sympathiques petits champignons au grand complet

Le scénario est bien construit, typique rpg malgré cela à la sauce Mario, heureusement cela n'exclut pas qu'il y est du nouveau dans cet épisode, une princesse, un royaume a sauver, un ennemi de prime abord invincible mais qui pourra être défait par les dites étoiles, objets qui deviennent la quête du héros, classique je vous dis, mais pas sans rebondissements, ni sans humour, déroulement lui aussi classique des étapes de l'aventure de notre plombier, avec ses dialogues qui nous révèlent à chaque fois quelques choses de l'intrigue ou des quêtes personnelles des héros, vient ensuite la visite des différentes échoppes ou l'on peut s'équiper grâce aux pièces récoltées lors des combats, mais aussi se reposer et sauvegarder grâce à des cubes à étoiles, trois places pour vos sauvegardes comme à l'accoutumer et après on repart à l'aventure. Au final on a bien du Mario et c'est le plus important. Les différentes phases sont bien équilibrées et on ne se retrouve pas avec de longues phases de dialogues soporifiques, ni avec des combats interminables, mention spéciale au boss qui eux, on un peu la peau dure, je pense au gros rougeaud sauteur, on est pas vraiment habitué à de long combat avec les boss, mais rien de bien méchant. Et maintenant le verdict.

Super Mario rpg est un bon jeu, long, prenant, et surtout attachant pour un peu que l'on apprécie l'univers de Mario et l'humour enfantin, la musique nous transporte dans cet univers, et l'expérience de Square en la matière fait le reste. La jouabilité n'est pas sans défaut, mais rien n'est à reprocher au mode de combat simple et intuitif, rapide et souple. Le tout servi par des couleurs vives mais pas flashy, en parfait accord avec cet univers. Voilà le genre de jeu que l'on aimerait retrouver plus souvent dans l'univers de Mario, qui avec l'âge on su amplifier leur durée de vie mais jamais au niveau d'un rpg, en bref ce Mario m'a enchanté, tenu en haleine et m'a surtout fait retourner en enfance, et c'est la principale qualité de ce soft, son côté enfantin qui ne se prend pas au sérieux, et c'est un vrai vent de fraîcheur pour nous autres grands enfants. Le jeu n'est sorti qu'au japon jamais aux Etats unis et encore moins en Europe et c'est bien dommage, alors pour ceux que la barrière de la langue gêne (et je les comprends) sachez qu'il se trouve facilement en version émulé, et en français en plus ce qui ne gâche en rien le plaisir car la traduction est vraiment bonne, sans bug, alors maintenant vous savez ce qui reste à faire, car moi je retourne jouer avec Toad.

Suite connu à ce jour Paper Mario

Sur GameCube



Liens Web :

www.perso.wanadoo.fr/mario86

Beaucoup d'infos

www.gete.net/supermario/index.php

Un très bon site



Si vous avez aimé : Final Fantasy 6

Un autre jeu des studios square, un pur rpg qui vous plonge au cœur de la guerre mais aussi de la magie. Pour beaucoup LE meilleur rpg !

19/20



Nostalgie	Avec Mario on a la une valeur sure .	4 / 5
Graphisme	Mignon, mais surtout plein de détails	4 / 5
Maniabilité	Un peu dur au début surtout avec la 3D isométrique, le plus gros problème du soft	3 / 5
Gameplay	Si vous aimé l'univers de mario, ce rpg vous ravira	4,5 / 5
Durée de vie	Le jeu s'en sort avec les honneurs face aux autre mario, mais reste court	4 / 5
Musique	C'est du square	4 / 5
Scénario	Long et prenant mais c'est le côté mignon qui fait surtout continuer la quête	3,5 / 5
Note globale	Une bonne manière d'aborder l'univers de mario sous un nouveau jour	16/20



1 ou 2 joueurs

Genre : baston en équipe

Développeur : SNK

Année : 1997



Voici l'un des titres pour lesquels on aurait vendu père et mère pour posséder une Neo Geo, célèbre soft de baston en équipe et quel jeu ! La première saga a instauré un tel système, ainsi qu'un gameplay et une jouabilité aussi poussée. Mais essayons d'aller plus loin que notre nostalgie et de décortiquer vraiment le soft, et ainsi s'avoir ce qu'il a vraiment dans les tripes ! Round 1 fight !



Blue mary en met plein la face de son petit copain !

Après une monture 96 excellent la saga nous revient encore plus en forme, avec toujours 9 équipes, qui sont bien sûr mélangeables, on peut interchanger les membres pour faire des équipes totalement nouvelles, et ainsi créer des équipes qui répondent complètement à nos exigences. Pour les petits nouveaux on retrouve, Chizuru ainsi que la team Billy Kane-Blue Mary - Yamazaki et la team Yashiro-Shermie-Chris ainsi que Iori et Shingo en suppléments. L'ensemble est équilibré, pas (trop) d'équipe de tueurs ou de nuls, de ce côté le soft est bien réfléchi, après donc cet écran de sélection qui ne comporte aucun boss (alors que dans le 96 une équipe de boss était présente avec Krauser et Howard) on passe au sérieux et surtout au cœur de la baston, bien sûr on peut toujours choisir l'ordre de passage de nos trois joueurs, ce qui peut être très intéressant. Vient ensuite le moment tant attendu, celui du combat !



L'écran de sélection, un très bon choix s'offre à vous.



Tout la puissance de Iori !

Au niveau graphisme rien de bien nouveau, toujours le même moteur graphique pour faire tourner ce petit bijou de convivialité mais qui quand même se trouve être plus détaillé que son prédécesseur, des musiques bien rythmées mais surtout une maniabilité encore et toujours au poil ! Des coups qui pleuvent et qui répondent aux doigts et à l'œil, les coups spéciaux ne sont pas durs à sortir ni les super coups spéciaux, ce qui est vraiment un plus et qui permet de sacrés retournements de situation. La difficulté est croissante, les premières équipes sont faciles à battre par contre je peux vous dire que les dernières sont extrêmement coriaces. Et encore ce n'est rien par rapport au boss qui n'est autre que ... (suspens oblige !) Mais tout ce que je dirais c'est qu'il s'agit d'un des joueurs version Dark.

Qu'ajouter de plus, Si ce n'est que les fans de la série ne seront pas déçus et que SNK signe l'un des meilleurs épisodes de la série avec le 98.

C'est un pur bonheur que de jouer à un jeu de baston aussi bien pensé et qui répond aussi bien à chacune de nos demandes, les coups sont faciles à placer, les contres aussi qui fusent dès que les maîtriser bien. Le jeu a deux ans de durée de vie à toute épreuve, et vous serez surpris à y revenir assez souvent. De plus pour ne rien gâcher les personnages sont charismatiques à souhait, que se soit les anciens ou les nouveaux venus ils sont aussi sympas à jouer, et agréables à regarder mettre une déroute à leurs adversaires. Un must de la Neo Geo

Suite connu à ce jour

- King of fighters' 98
- King of fighters' 99
- King of fighters' 2000
- King of fighters' 2001
- King of fighters' 2002
- King of fighters' 2003
- King of fighters' 2004
- King of fighters' 2005
- King of fighters maximum impact

Si vous avez aimé : King of fighters' 98

La suite de ce dernier toujours aussi bon, avec de bonne améliorations, et un gameplay toujours aussi plaisant.

16/20



Liens Web :

http://perso.wanadoo.fr/kof_clan

Un site sympa

www.mangajima.com/manga/fiche/kof.htm

Un site avec la bd de king of fighters



Nostalgie	Comment ne pas craquer devant un hit de la baston sur la rolls des console, hein?	3,5 / 5
Graphisme	Superbe et surtout pas vide pour un sou, en plus l'animation est au poil	4 / 5
Maniabilité	Le tout répond au quart de tour (c'est marrant ça !)	4 / 5
Gameplay	Le must des jeux de baston, on s'éclate !	4 / 5
Durée de vie	Seul on se lasse vite, a deux c'est déjà mieux	3 / 5
Musique	De bon thème même si ils ne resteront pas dans la annal	3 / 5
Scénario	Vous avez déjà vu un « bon » scénario sur un jeu de baston	2 / 5
Note globale	Comment ne pas résister a ce king of fighter, qui est une excellente version de cette saga mythique.	15/20



1 joueur

Genre : RPG

sauvegarde sur pile

Développeur : Konami

Année : 2003



Castlevania Aria of sorrow, le dernier né de la série de chez Konami, sorti sur game boy advance il y a peu. Découvrez ce qu'il en est vraiment, ses nouveautés et ce qu'il a dans le ventre, et surtout l'avis critique de votre humble serviteur. Tout de suite, la suite.

Pour le peu de personne qui ne sont pas fan de cette série je les entend dire "encore un castle vania, avec dracula et un Belmont" et la je répond non, pas de Belmont pour cette épisode, mais Soma Cruz un jeune homme un peu paumé qui ne sait trop pourquoi il se retrouve dans le château de Dracula, lors d'une éclipse avec sa copine. C'est alors qu'un mystérieux homme apparaît et tente de lui expliquer la situation. Voici pour le début. Du mystère dans ce castle il y en a, et des rencontres aussi, on reprend le système qui a fait le succès de Harmony of dissonance, avec le côté rpg et aventure, qui donne un côté très sympathique au soft, lors de la partie on gagne des âmes de monstres avec lesquelles on apprend de nouvelles techniques de combat, ils remplacent les items présents dans les précédents softs, bien sur les utiliser consomme de la magie, donc il ne faut pas en abuser. Au fur et à mesure de la progression on découvre de nouvelles armes mais surtout et ça c'est une grande nouveauté, on peut les acheter à un homme nommé Hammer et se trouvant devant le château en compagnie de votre copine qui vous attend sagement. En plus de tous ça vous gagnez des pouvoirs qui vous permettent d'atteindre des parties de stage inaccessible auparavant, grâce à un système d'âme prise sur les ennemis. Pour les touches rien de nouveau, un



Soma contre les hommes poison ! Gloups (ridicule désolé)



Une des multiples transformations.



Rencontre au sommet entre Soma et un célèbre inconnu.

pour sauter, un pour l'arme (ici d'ailleurs plus question du célèbre fouet (snif!, mais une des armes y ressemble beaucoup, nostalgie) mais d'épées. un bouton pour les capacités spéciales, et un pour le menu. Voici

tout le côté système de jeu, maintenant voici la critique du jeu en lui même. La jouabilité, répond au poil, si bien sur on joue au pad car au clavier c'est impossible, vraiment, donc tout répond très bien, de ce côté c'est vraiment un plaisir, les menus sont simples et accessibles, pas de problème de ce côté la non plus. Le jeu est long, et très prenant, le scénario est vraiment original, surtout par rapport aux autres (vous verrez la surprise est de taille!) le système de pourcentage est pratique pour suivre sa progression. Encore un bon point, le graphisme est très honnête pour une game boyadvance, les couleurs pas trop vives, les sprites sont détaillés, et reconnaissables, les ennemis très différents, l'animation elle aussi est agréable à l'oeil. Les dégâts infligés aux ennemis s'affichent permettant de connaître sa puissance, qui augmente selon l'arme et les objets que l'on lie à Soma. La musique n'est pas agaçante malgré sa répétition au bout d'un moment.

Verdict final. CastleVania Aria of sorrow, est un très bon jeu, long et prenant, les boss sont impressionnants et nous bloquent le passage assez souvent sans pour autant nous coincer, la difficulté monte progressivement, mais ne reste pas insurmontable, la maniabilité répond au poil, le graphismes, tout comme la musique sont excellents. Donc c'est du tout bon pour ce nouvelle opus de chez Konami. Alors vous savez ce qui reste à faire si vous voulez connaître le secret de Soma et revoir une vieille connaissance, jetez vous sur le jeu que vous trouverez facilement, et je vous souhaite de bonne partie, en pleine nuit sous une lune pleine.

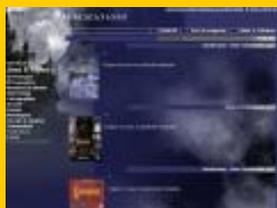
Suite connu à ce jour Castlevania : lament of innocence

Sur Playstation 2

Si vous avez aimé : Prince of persia

Même si celui-ci est beaucoup moins tourné rpg que castlevania, il reste un bon divertissement .

15/20



Liens Web :

www.gameseries.net/castlevania

Beaucoup d'infos sur la célèbre saga

www.castlevania.be

Un très bon site



Nostalgie	On a toujours une larme a l'œil avec castlevania .	3,5 / 5
Graphisme	Plus que correct, excellent pour une GBA	4,5 / 5
Maniabilité	Tout répond très bien, pas de problème de ce côté-la.	4 / 5
Gameplay	Toujours autant de plaisir .	4,5 / 5
Durée de vie	Pour un jeu d'action c'est plus que correct	4 / 5
Musique	C'est pas mauvais, surtout l'intro	3,5 / 5
Scénario	Un des meilleurs de la saga	4 / 5
Note globale	Le meilleur épisode GBA, désolé pour les autres !	18/20

Tips rétro...

Mega man X (super nintendo)

voici les codes pour tous les niveaux du jeu.

Niveau 1 5385 7136 6321
Niveau 3 6483 7376 5124
Niveau 5 5131 7358 4181
Niveau 7 1556 6642 7448
Niveau 9 5447 4177 4536

Niveau 2 6385 5336 5364
Niveau 4 1573 5232 7264
Niveau 6 5147 8437 4536
Niveau 8 5151 3427 4261

Ultime niveau contre Sigma

4131 6712 1221



kid icarus (nes)

Codes de Niveaux

Niveau 1-4
Niveau 2-1
Niveau 2-4
Niveau 3-1
Niveau 3-4
Niveau 4-1

0000eu 60j700 uG0004 1000J0
0000ys T0J300 m2001C H000aS
00008C i04400 mIG01D I0005F
0000mu w0K200 O3G00H I100s5
0000y0 11X200 u0G00H I100t0
AuW2e5 XcdF00 mt000G K50Wuu



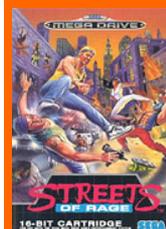
street of rage (megadrive)

Choix du niveau

Il vous faudra deux manettes pour cette astuce. Avec la première, vous faites les manipulations à l'écran pendant qu'avec la seconde vous gardez enfoncées les boutons : A, B, C et Gauche. Lorsque vous arrivez au choix du nombre de joueurs, allez dans Option, et relâchez enfin les boutons de la deuxième manette. Au bas de l'écran, vous verrez qu'il y a de nouvelles options disponibles.

Continues supplémentaires

Appuyez sur Gauche, Gauche, B, B, B, C, C, C, Start à l'écran titre.



jet set radio (dreamcast)

Tous les riders

Maintenez les touches L et R enfoncées à l'écran titre puis appuyez sur Gauche, Droite, X, A, Droite, Gauche, Y, B

Jouer avec ROKAKKU GOJI

Obtenez la notation JET au niveau GRIND CITY du mode histoire.

Jouer avec D.J.K

A l'écran de sélection des personnages, choisissez Pirahna et appuyez sur A, Y, X, X, B, Y pendant qu'elle dance. Vous pourrez alors jouer avec D.J.K.



DOSSIER



Dreamcast™



La dreamcast, dernière console du géant du jeu vidéo, Sega. Première console nouvelle génération, mais aussi la première à mourir en 2003. Victime de son avant-gardisme, la 128 bits de Sega, mourut malgré ses bons jeux et surtout ses capacités techniques. Revenons sur une console qui aurait pu connaître un franc succès, si elle n'avait pas été aussi orientée hardcore ga-

mers. Retour sur une géante du royaume des consoles, et hommage post mortem avant une potentielle résurrection (qui sait !).

Sortit en 1998, elle eu un démarrage plutôt difficile, sans doute à cause du prix premièrement, et ensuite on ne le répètera jamais mais ce qui fait le succès d'une console ce n'est pas ses capacités mais ses jeux (n'est ce pas M. Bill Gates !), et la, à sa sortie la ludothèque n'était pas conséquente, elle proposait en premier jeu Sonic adventure, premier Sonic en véritable 3D, excellent jeu pour tout fan du hérisson bleu, vendu en France avec chu chu rocket, normalement en réseau, mais ce n'était bien sur pas suffisant, et enfin le gros défaut, qui reste le gros défaut de Sega, le marketing, quasiment aucune pub sur la console ne circulait, seule la presse spécialisée faisait l'honneur de parler d'elle, mais à cette même époque Sony, déployait sa machine a publicités et envahissait la presse de ses campagnes de pub très adulte. Le succès était là, au japon, mais pas au Etats-unis ni en Europe, et dès lors Sega compris qu'il avait refait la même erreur qu'à l'époque de la Saturn (grande console elle aussi) et de sa concurrente directe la Playstation, et les ventes n'était pas au rendez-vous. Mais en fin de compte qu'offrait la Dreamcast. Elle était la première console 128 bits (si on ne compte pas la jaguar, enfin c'était pas vraiment une 128 bits, et en outre voici encore un bon exemple d'échec commercial du au manque de jeux d'intérêts, qui de nos jours fait des éloges de la jaguar ?) ensuite elle possédait la première connexion internet, une véritable révolution, avec la perspective de jouer en réseau, comme sur les pc, ha beau rêve, pleins de jeux étaient prévus pour exploiter le système de réseau, mais le service connu quelques problèmes et même un arrêt soudain du jour au lendemain, sans prévenir personne lors de la faillite de la firme, enfin l'idée était là et le système commercial aussi malheureusement, la console mourra trop vite pour vraiment exploiter ce réseau, mais revenons en à la console elle-même, elle possédait quatre ports manette intégrés, enfin de bonnes grosses parties entre potes a la porter de tous (loin du système récent de nintendo avec ces télé diffèrentes et toutes ces consoles, trop onéreux) de plus le lien carte/console était inventé avec la visual memory , qui faisaient soit 1mo (officiel Sega), ou encore 2 ou 4mo, elle faisait aussi office de mini console avec son pad et ses deux boutons, avec on pouvait télécharger de mini jeux qu'on emmenait partout grâce aux piles des memory card, bien sur cela restait basique, mais avec Sonic par exemple on pouvait élever un chaos, comme les tamagotchis. Un ventilateur permettait au processeur de resté froid, et au niveau de ses capacités techniques, elle se rapprochait de la borne d'arcade elle lisait les cd audio tout comme la Playstation (d'ailleurs je peux vous dire que comme lecteur elle est très bien, elle lit beaucoup de choses). Voici le tour de la console en elle-même. A tout ceci vint avec les années, se rajouter des accessoires tels que le clavier, indispensable lors des parties de PSO, ou encore la souris pour les jeux tels que Conflict zone, ou encore le pistolet dream blaster et le gun, ou l'accessoire classique le volant, et pour finir le kit vibration (héritage de la N64 ?) voici un aperçu des accessoires qu'elle offrait, dans l'ensemble rien d'original si ce n'est le clavier, qui était une première dans le domaine de la console de salon. Tout ceci pour vous dire que la dreamcast avait le potentiel de départ, maintenant qu'en est-il des jeux. On la disait console de hardcore gamers et malheureusement (surtout pour les ventes) c'était le cas, beaucoup de jeux ne trouveront ses joueurs que dans un public bien restreint, loin des consommateurs des jeux Sony qui touchaient même les jeunes adultes, et un large public. Le premier jeu auquel nous nous adonnions à l'époque lors de l'achat d'une console, c'était chu chu rocket, jeu de stratégie simple mais prenant, jeu jouable en réseau, mais nous reviendrons sur l'internet plus tard, ensuite tout le monde connaît Sonic qui se vit offrir son premier épisode en 3D (si on exclue l'épisode Megadrive/Saturn en 3D isométrique) d'on il eu un petit frère Sonic adventure 2 qui introduisit de nouveau personnage dont Shadow (pendant maléfique de Sonic, comme le fut le robot de Robotnik à une époque) tous deux sont d'excellents softs et nous apportent leur lot de sensations et

surtout de vitesse, c'est vraiment incroyable, en suite les développeurs tiers mirent en vente leur produit, et fit le succès de la console pour certain, comme Capcom avec son code Veronica, pré quelle de la série Bio hazard (Résident evil, chez nous) mais aussi, et je vous parle du plus grand cross over de tous les temps avec les deux opus de la série ; Capcom vs Snk 1 et 2, (c'est d'ailleurs peu après cette époque que Snk ferma ses portes avant d'être racheté, mais ceci est une autre histoire) il y eu aussi Namco et son Soulcalibur, un excellent jeu de baston à l'arme blanche, pour ceux qui ne connaissent pas il est vraiment à essayer, il y eu encore quelques autres développeurs indépendants mais la plupart des bons jeux venait d'un seul organisme, Sega. Et oui c'est comme ça, les meilleurs venaient de la boîte qui fabriquait la console, fait assez rare pour le souligner, Sega produisit pour sa console des jeux tels que Sega rally, Crazy Taxi (jeu de course vraiment loufoque) Ready to Rumble (jeu de boxe lui aussi très spécial) Toy commander (jeu atypique ou vous dirigez des jouets) les 2 Shenmue bien sur (excellents jeux) mais aussi Jet Set Radio, premier jeu a utilisé le procédé, tant copié de nos jours, le Cell-shading, (jeu de graff' et de rollers) mais aussi le jeu a jouer en réseau (le meilleur d'ailleurs) Phantasy star on-line, véritable bombe à l'époque dans le milieu vidéo ludique, Sakura Wars 3, jeu très connu des hotakus, et Skies of Arcadia (rpg aérien des plus réussi) mais aussi Space Channel 5, en parallèle il développèrent une série sur le sport, qui se regroupaient sous la bannière 2k2, il y a avait des jeux comme Nhl, world series baseball , et aussi Nba et bien d'autre encore, j'en oublié bien sur, mais l'essentiel est la. Alors la question qui vient à nos lèvres est, est ce que Sega était-elle la seule à croire en sa machine et à pouvoir développer dessus, la réponse me semble positive, mais essayons de voir cela de plus près. A l'époque la Dreamcast était la machine la plus avancée du marché, donc la plus apte à attirer les maisons d'éditeurs prompte a s'en mettre plein les fouilles, mais non ! A part quelques jeux éditer par des tiers, seul Sega produisait en masse pour la Dreamcast, et cela malgré les 150 000 unités vendus en 2000, grâce à un système de rattrapage que mit en place Sega pour relancer les ventes de sa console, elle était vendu 1000 francs avec 5 jeux (Sega Rally, Toy Commander, Ready to Rumble, Jet Set Radio, et Sonic 1) mais voilà malgré cela les développeurs n'étaient plus intéressé par la Dreamcast et ce tournait déjà vers la Playstation 2, sa plus grande rivale, et ça allait être encore un match contre Sony, match que Sega perdu d'avance, et les éditeurs partaient ailleurs, Sega n'étant pas un pro de la communication, il laissa cela comme cela et développa presque seul les titres qui suivirent, d'ailleurs le dernier titre à sortir, officiellement, est Head Hunter, en 2002 (pour Sega) car en France ce fut Cannon Spike de Capcom. La Dreamcast était mourante, et Sega au bord de la faillite. La nouvelle tomba comme ça, un beau jour (enfin façon de parler) Sega ne développerait plus de consoles de salon, et se contenterait maintenant de développer des jeux pour les concurrents, grosse claque pour la firme japonaise, qui développa même ses sonics de la megadrive sur Game boy advance, et bien sur, la Dreamcast était morte, comme ça éteinte d'un seul coup. La console qui s'était dite familiale et fleuron de la nouvelle génération, à ses débuts, avait eu comme réputation une console de hardcore gamers à cause de ses jeux de courses et de bastons, mais quasiment aucun rpg ne vit le jour(style dit aussi de hardcore gamers) si ce n'est Skies of Arcadia, traduit dans la langue de Molière ainsi que Lodoss War, Grandia 2 mais lui en anglais, et enfin le jeu connu de tous Sakura Wars mais qui ne passa pas la frontière japonaise, pays ou d'autre rpg vit le jour sans jamais nous parvenir. Mais cette réputation était tout aussi fausse que la première, en tout cas chez nous, car la console n'était rien de tout ça, elle était une console de nouvelle génération sortit trop tôt, avec de mauvais jeux de tiers à part quelques-uns, mais elle eu aussi des problème avec son système internet qui fonctionnait mal, d'abord ce fut Sega qui fit le choix du fournisseur d'accès, puis devant la déroute financière qu'elle traversait, le choix était permis pour les joueurs entre plusieurs, mais cela n'empêcha pas au système de couler, et cela malgré le très bon jeu en réseau Phantasy Star On-line, qui cessa d'être jouer en réseau du jour au lendemain, grosse

La dreamcast, une console trop en avance sur son temps et qui n'a pas été reconnue à sa juste valeur, aujourd'hui certains sites internet ainsi que ses fans tentent de réanimer cette console décédée. En attendant que ce jour arrive je vous propose de faire un petit tour dans l'univers de cette console à rêver.

Pour bien démarrer, on commencera par le côté historique et technique, pour continuer sur ses capacités, sa ludothèque ainsi que ses accessoires pour finir sur une petite conclusion sur la machine en elle-même.

Le guide vous souhaite une bonne visite dans le musée rétro gamers.

La dreamcast, dernière console du géant du jeu vidéo, Sega. Première console nouvelle génération, mais aussi la première à mourir en 2003.

Victime de son avant-gardisme, la 128 bits de Sega, mourut malgré ses bons jeux et surtout ses capacités techniques. Revenons sur une console qui aurait pu connaître un franc succès, si elle n'avait pas été aussi orientée hardcore gamers. Retour sur une géante du royaume des consoles, et hommage post mortem avant une potentielle résurrection (qui sait !).

Sortit en 1998, elle eut un démarrage plutôt difficile, sans doute à cause du prix premièrement, et ensuite on ne le répètera jamais mais ce qui fait le succès d'une console ce n'est pas ses capacités mais ses jeux (n'est-ce pas M. Bill Gates !), et là, à sa sortie la ludothèque n'était pas conséquente, elle proposait en premier jeu Sonic Adventure, premier Sonic en véritable 3D, excellent jeu pour tout fan du hérisson bleu, vendu en France avec ChuChu Rocket, normalement en réseau, mais ce n'était bien sûr pas suffisant, et enfin le gros défaut, qui reste le gros défaut de Sega, le marketing, quasiment aucune pub sur la console ne circulait, seule la presse spécialisée faisait l'honneur de parler d'elle, mais à cette même époque Sony, déployait sa machine à publicités et envahissait la presse de ses campagnes de pub très adulte. Le succès était là, au Japon, mais pas aux États-Unis ni en Europe, et dès lors Sega comprit qu'il avait refait la même erreur qu'à l'époque de la Saturn (grande console elle aussi) et de sa concurrente directe la PlayStation, et les ventes n'étaient pas au rendez-vous. Mais en fin de compte qu'offrait la Dreamcast. Elle était la première console 128 bits (si on ne compte pas la Jaguar, enfin c'était pas vraiment une 128 bits, et en outre voici encore un bon exemple d'échec commercial du au manque de jeux d'intérêt, qui de nos jours fait des éloges de la Jaguar ?) ensuite elle possédait la première connexion internet, une véritable révolution, avec la perspective de jouer en réseau, comme sur les PC, ha beau rêve, pleins de jeux étaient prévus pour exploiter le système de réseau, mais le service connu quelques problèmes et même un arrêt soudain du jour au lendemain, sans prévenir personne lors de la faillite de la firme, enfin l'idée était là et le système commercial aussi malheureusement, la console mourra trop vite pour vraiment exploiter ce réseau, mais revenons en à la console elle-même, elle possédait quatre ports manette intégrés, enfin de bonnes grosses parties entre potes à la portée de tous (loin du système récent de Nintendo avec ces télédifférentes et toutes ces consoles, trop onéreux) de plus le lien carte/console était inventé avec la Visual Memory, qui faisaient soit 1 Mo (officiel Sega), ou encore 2 ou 4 Mo, elle faisait aussi office de mini console avec son pad et ses deux boutons, avec on pouvait télécharger de mini jeux qu'on emmenait partout grâce aux piles des Memory Card, bien sûr cela restait basique, mais avec Sonic par exemple on pouvait élever un chaos, comme les Tamagotchis. Un ventilateur permettait au processeur de rester froid, et au niveau de ses capacités techniques, elle se rapprochait de la borne d'arcade elle



lisait les cd audio tout comme la Playstation (d'ailleurs je peux vous dire que comme lecteur elle est très bien, elle lit beaucoup de choses). Voici le tour de la console en elle-même. A tout ceci vint avec les années, se rajouter des accessoires tels que le clavier, indispensable lors des parties de PSO, ou encore la souris pour les jeux tels que Conflict zone, ou encore le pistolet dream blaster et le gun, ou l'accessoire classique le volant, et pour finir le kit vibration (héritage de la N64 ?) voici un aperçu des accessoires qu'elle offrait, dans l'ensemble rien d'original si ce n'est le clavier, qui était une première dans le domaine de la console de salon. Tout ceci pour vous dire que la dreamcast avait le potentiel de départ, maintenant qu'en est-il des jeux. On la disait console de hardcore gamers et malheureusement (surtout pour les ventes) c'était le cas, beaucoup de jeux ne trouveront ses joueurs que dans un public bien restreint, loin des consommateurs des jeux Sony qui touchaient même les jeunes adultes, et un large public. Le premier jeu auquel nous nous adonnions à l'époque lors de l'achat d'une console, c'était chu chu rocket, jeu de stratégie simple mais prenant, jeu jouable en réseau, mais nous reviendrons sur l'internet plus tard, ensuite tout le monde connaît Sonic qui se vit offrir son premier épisode en 3D (si on exclue l'épisode Megadrive/Saturn en 3D isométrique) d'on il eu un petit frère Sonic adventure 2 qui introduisit de nouveau personnage dont Shadow (pendant maléfique de Sonic, comme le fut le robot de Robotnik à une époque) tous deux sont d'excellents softs et nous apportent leur lot de sensations et surtout de vitesse, c'est vraiment incroyable, en suite les développeurs tiers mirent en vente leur produit, et fit le succès de la console pour certain, comme Capcom avec son code Veronica, pré quelle de la série Bio hazard (Résident evil, chez nous) mais aussi, et je vous parle du plus grand cross over de tous les temps avec les deux opus de la série ; Capcom vs Snk 1 et 2, (c'est d'ailleurs peu après cette époque que Snk ferma ses portes avant d'être racheté, mais ceci est une autre histoire) il y eu aussi Namco et son Soulcalibur, un excellent jeu de baston à l'arme blanche, pour ceux qui ne connaissent pas il est vraiment à essayer, il y eu encore quelques autres développeurs indépendants mais la plupart des bons jeux venait d'un seul organisme, Sega. Et oui c'est comme ça, les meilleurs venaient de la boîte qui fabriquait la console, fait assez rare pour le souligner, Sega produisit pour sa console des jeux tels que Sega rally, Crazy Taxi (jeu de course vraiment loufoque) Ready to Rumble (jeu de boxe lui aussi très spécial) Toy commander (jeu atypique ou vous dirigez des jouets) les 2 Shenmue bien sur (excellents jeux) mais aussi Jet Set Radio, premier jeu a utilisé le procédé, tant copié de nos jours, le Cell-shading, (jeu de graff' et de rollers) mais aussi le jeu a jouer en réseau (le meilleur d'ailleurs) Phantasy star on-line, véritable bombe à l'époque dans le milieu vidéo ludique, Sakura Wars 3, jeu très connu des hotakus, et Skies of Arcadia (rpg aérien des plus réussi) mais aussi Space Channel 5, en parallèle il développèrent une série sur le sport, qui se regroupaient sous la bannière 2k2, il y a avait des jeux comme Nhl, world series baseball, et aussi Nba et bien d'autre encore, j'en oublié bien sur, mais l'essentiel est là. Alors la question qui vient à nos lèvres est, est ce que Sega était-elle la seule à croire en sa machine et à pouvoir développer dessus, la réponse me semble positive, mais essayons de voir cela de plus près. A l'époque la Dreamcast était la machine la plus avancée du marché, donc la plus apte à attirer les maisons d'éditeurs prompte a s'en mettre plein les fouilles, mais non ! A part quelques jeux éditer par des tiers, seul Sega produisait en masse pour la Dreamcast, et cela malgré les 150 000 unités vendus en 2000, grâce à un système de rattrapage que mit en place Sega pour relancer les ventes de



sa console, elle était vendue 1000 francs avec 5 jeux (Sega Rally, Toy Commander, Ready to Rumble, Jet Set Radio, et Sonic 1) mais voilà malgré cela les développeurs n'étaient plus intéressés par la Dreamcast et ce tournait déjà vers la Playstation 2, sa plus grande rivale, et ça allait être encore un match contre Sony, match que Sega perdit d'avance, et les éditeurs partaient ailleurs, Sega n'étant pas un pro de la communication, il laissa cela comme cela et développa presque seul les titres qui suivirent, d'ailleurs le dernier titre à sortir, officiellement, est Head Hunter, en 2002 (pour Sega) car en France ce fut Cannon Spike de Capcom. La Dreamcast était mourante, et Sega au bord de la faillite. La nouvelle tomba comme ça, un beau jour (enfin façon de parler) Sega ne développerait plus de consoles de salon, et se contenterait maintenant de développer des jeux pour les concurrents, grosse claque pour la firme japonaise, qui développa même ses sonics de la megadrive sur Game boy advance, et bien sûr, la Dreamcast était morte, comme ça éteinte d'un seul coup. La console qui s'était dite familiale et fleuron de la nouvelle génération, à ses débuts, avait eu comme réputation une console de hardcore gamers à cause de ses jeux de courses et de bastons, mais quasiment aucun rpg ne vit le jour (style dit aussi de hardcore gamers) si ce n'est Skies of Arcadia, traduit dans la langue de Molière ainsi que Lodoss War, Grandia 2 mais lui en anglais, et enfin le jeu connu de tous Sakura Wars mais qui ne passa pas la frontière japonaise, pays où d'autres rpg vit le jour sans jamais nous parvenir. Mais cette réputation était tout aussi fautive que la première, en tout cas chez nous, car la console n'était rien de tout ça, elle était une console de nouvelle génération sortie trop tôt, avec de mauvais jeux de tiers à part quelques-uns, mais elle eut aussi des problèmes avec son système internet qui fonctionnait mal, d'abord ce fut Sega qui fit le choix du fournisseur d'accès, puis devant la déroute financière qu'elle traversait, le choix était permis pour les joueurs entre plusieurs, mais cela n'empêcha pas au système de couler, et cela malgré le très bon jeu en réseau Fantasy Star On-line, qui cessa d'être joué en réseau du jour au lendemain, grosse déception pour tous, surtout que Sega avait envoyé peu de temps avant un cd avec un nouveau programme de gestion d'internet. Sega avait ouvert la voie à la console vers l'internet mais ne fut que le pionnier, et le système coula avec le navire. La Dreamcast avait un bon potentiel à sa sortie, mais fut incomprise et surtout eut le malheur de subir la mauvaise communication commerciale de Sega, et cela malgré les fans de la firme et la tentative de reprise de marché par Sega en bradant ses consoles et en tentant de se rattraper sur les jeux, qui bien que bons étaient insuffisants, car les éditeurs tiers ne prirent pas le train en route et ne prirent pas non plus, le risque de développer plus de jeux sur la machine. Elle s'éteignit lentement, devant nous tous qui savions sa fin venir, malgré tout ceci, de nos jours on croise encore de fervents défenseurs de la Dreamcast (dont moi) preuve que la console a marqué les esprits et est finalement entrée dans la légende des consoles mythiques, on trouve même des pétitions pour que des jeux sortent encore sur la console et ça marche des jeux vont sortir sur Dreamcast, et cela après sa mort officielle. Alors qui sait peut-être qu'un jour on ouvrira un magazine de jeu vidéo et qu'on lira « Grâce à ses fans, la Dreamcast renaît, elle s'appellera la dreamcast 2 » (Sony l'on bien fait de mettre un 2 à leur console) alors là ça sera une belle preuve, que ce n'est pas toujours l'argent qui gagne, mais la passion, celle pour le jeu vidéo et les gens qui travaillent dans ce domaine, ce serait une grande victoire, mais en attendant, Dreamcast continue de nous faire rêver puisque c'est ton nom.



Arthelius

Caractéristiques techniques

Caractéristiques de la Dreamcast:

- Constructeur: Sega
- Date de lancement: 14 octobre 1999(en Europe)
- Processeur Principal: SH4 RISC de marque Hitachi
- Cadence du processeur: 200 MHz
- Mémoire principale: 16 Mo
- Processeur graphique: Nec Power VR2
- Mémoire graphique: 8 Mo
- Résolution: 600x480
- Nombre de polygones par seconde: 3 millions
- Lecture DVD: NON
- Son: Stéréo 64 canaux (2 Mo)
- Taux de transfert: 800 Mo/sec.
- Ports manette: 4
- Modem: 56 000 bps
- Dimensions (cm):18,5 (largeur) x 18,5 (longueur) x 5,7 (hauteur)
- Poids: 1,6 kg
- Nombre de jeux: Plus de 150



Le personnage du mois

Siegfried Schauffen



Carte d'identité:

Date de naissance : 6 février

Age : 19 ans

Lieu de naissance : empire romain

Taille : 1m65

Poids : 50 kilos

Groupe sanguin : A

Famille : père Frédéric tué par Siegfried,
mère Magaret

Style : autodidacte

Arme : zweihänder

Nom de l'arme : requiem

Biographie :

Siegfried, fils unique, perdit la raison en refoulant le souvenir du meurtre qu'il avait commis envers son père. Il obtint la soul edge, pour venger tous ceux qui ne peuvent être vengés et devint par la suite son propre esclave. Les années passèrent et l'arme diabolique consuma entièrement son âme, et c'est alors que naquit Nightmare. Mais il put par la suite ressusciter son père mais il découvrait aussi tôt qu'il ne s'agissait que d'une illusion créée par son esprit, cependant il retrouva la raison grâce à ce fantôme et il rendit la soul edge. Siegfried parcourt le monde pour détruire le mal que la lame diabolique a répandu, espérant ainsi retrouver le chemin de la rédemption.

Joueur :

Personnage apparu pour la première fois dans Soul Edge sur PlayStation 1, depuis il sévit dans tous les épisodes. Chevalier à la lourde armure, ses déplacements se trouvent ralentis par celle-ci, par ailleurs son arme est une grosse épée à la puissance d'attaque terrifiante, d'ailleurs ses projections sont d'une efficacité redoutable. Ses coups sont basés sur la puissance et le déséquilibre de l'adversaire, car si a le malheur de se faire toucher par son adversaire c'est fini, les enchaînements fusent entraînant vite la mort. Sa lenteur est la grosse faiblesse de Siegfried ainsi que son statut de mauvais bloqueur, il tente de compenser cette faiblesse par le fait de tenir à distance ses adversaires, mais c'est avant tout un bourrin,

qui joue dans la catégorie poids plume face à Astaroth. Malgré ses défauts il reste un très bon personnage qui permet une bonne progression dans le jeu, il s'adapte aussi bien au débutant qu'au confirmé même si ces derniers lui préfèrent Nightmare. Le charisme qui se dégage de Siegfried en fait un personnage attachant et qu'on a tendance à prendre souvent. Puissant mais très lent, il s'améliorera au fil des épisodes pour devenir vraiment redoutable dans Soulcalibur 2, mais si dans ce dernier il a plus hérité des capacités de Nightmare, excellent personnage pour les survival, mais moins pour les missions sauf pour les missions où l'adversaire doit toucher le sol pour être vaincu.

En résumé Siegfried, est un perso bourrin, puissant mais peu rapide et surtout avec des difficultés à se mettre en garde, malgré cela il possède un bon jeu de jambe, son charisme de chevalier noir fait qu'on revient souvent à lui. Siegfried est un personnage tragique à l'histoire très lourde, c'est donc avec joie qu'on joue avec lui pour connaître son histoire à la fin de l'arcade.





Le Match !

LE MATCH DU SIECLE ! Qui ne s'est jamais demandé, qui des deux était le plus fort . Célèbres mascottes rivales depuis de longues années, Mario qui est apparu dès les prémices de la nes, alors qu'on vit le hérisson bleu apparaître, de son côté avec la megadrive en manque de grande mascotte jeune et dynamique.

Mario affiche des dizaines de jeux a son nom, ou ne serai ce qu'une apparition, du tennis par le golf ou encore le kart pour le sport, il s'affiche comme docteur (quel horreur !) ou encore comme archéologue sur game boy (encore plus bizarre !) et récemment il est devenu le héros d'un jeu de flipper. Chez Nintendo, Mario c'est a toute les sauces !

De son côté, Sonic lui aussi a des dizaines de softs ou il est le héros, mais moins que Mario, et aucun dans la domaine du sport, juste lui aussi un jeu de flipper et cela bien avant Mario, sur megadrive, cependant on a quand même eu le droit a un Sonic sauce Mario party. Mais aujourd'hui Sega ne cesse de ressortir ces anciens titres sur game boy advance, comme le fait Nintendo, donc de ce côté, les deux éditeurs se valent. On peut donc constater que Sonic est apparu dans moins de jeu que Mario.

Parlons performances maintenant. Sonic court plus vite que l'éclair, et peut en plus se transformer en super Sonic grace au chaos emeralds, de son côté Mario se traîne un peu a la course malgré sa cape magique ou encore ses turbo aqua fusée (ce mot est de mon invention) côté transformation, on est assez limité que ce soit le raton laveur, ou le Mario de métal, il ne fait pas vraiment le poids. Cependant c'est un pensif, plus que Sonic, et puis qui dit que sur un kart Sonic est aussi rapide, hein ?

Côté allié, Mario, possède Luigi, mais aussi Toad, le champignon ainsi que toute sa tribu, mais aussi son fidèle destrier Yoshi, du côté des méchants on recense, surtout Bowser, mais aussi Wario. Sonic quand a lui, a Tails comme allié, ou encore Knuckles, malgré tout, ou Amy. Pour les ennemis on retrouve essentiellement le docteur Robotnik, mais aussi le Sonic de métal, ainsi que Shadow. Donc on peut dire que de ce côté il se valent.

Chose amusante, Mario possède un version de lui enfant (sans moustache comme quoi chez lui c'est pas inné !) A quand une version Sonic en couche culotte ?

Verdict !

Donc dans une grande baston, je crains que Mario ne sorte pas vainqueur avec ses carapaces troopa face a la rapidité de Sonic. Seul ses alliés pourrait le sortir de là, mais c'est un combat seul à seul donc...

Sonic vainqueur



Mega man

Mega Man is depicted in a dynamic, forward-leaning pose, wearing his signature blue armor with a red visor. He is surrounded by blue energy effects and yellow lightning bolts. The background features a large, stylized 'X' shape in orange and red.

- La chronologie -

Page

La naissance d'un mythe -partie NES -

Page

Du renouveau ! -partie super nes -

Page

Et les portables alors ! -partie game boy et GBA -

Page

T'aurais pas cinq francs ? -partie arcade -

Mega man

Une des plus longue saga de chez Capcom et même dans l'histoire du jeux vidéos en général (au côté de street fighters) Le célèbre robot bleu connu sous le nom de rockman au japon et de mega man chez nous, il a traversé les âges et a fait une apparition sur la plupart des consoles pendant près de 15 ans, et cette saga dure encore de nos jours, et a même engendré des petits avec son ami Zero, et la saga battle network.

Trois grandes saga ce démarque chez notre petit bonhomme, la série classique apparu pour la première fois sur nes, qui se nomme tout simplement megaman, ensuite vint la série des X sur super nes et enfin récemment la série battle network sur game boy advance. Mais sans plus attendre, voici la fabuleuse histoire de mega man à travers les âges !

Apparu pour la première fois sur la Nes en 1987, il n'était alors qu'une simple invention du docteur Light pour contrecarré les plans de l'infâme docteur Willy ancien assistant du créateur de mega man. Voici en gros l'intrigue classique de ce premier épisode, vous êtes en 20XX et incarné mega man à travers 8 niveaux, plus le monde de fin la base du docteur Willy. Le tout reste classique, vous dirigez un petit bonhomme qui saute et tir, rien d'original comme ça, mais la ou Capcom avait innové, c'était sur le game play, car le jeu était rien linéaire comme super mario par exemple, car dès le début vous pouviez choisir par quel niveau vous vouliez commencer (même si en fait il fallait respecter un certain ordre pour réussir a battre les boss) mais ce n'était pas tout car une fois le boss du niveau battu, vous vous accapariez ses capacités afin de défaire un autre boss sensible à cette arme en particulier. Et voila les bases de mega man était posé et allait rester identique un bon bout de temps.



L'épisode 2, toujours sur Nes, reprenait le même principe, toujours 8 boss, avec ensuite le niveau de Willy, mais cette fois ci la difficulté avait été revu a la baisse. Le graphisme était plus fin, et la maniabilité plus souple, de plus cette épisode a vu apparaître les 3 vaisseaux au différentes caractéristiques. Un bon épisode.



Le 3 maintenant, toujours sur Nes, mais malgré sa grande similitude avec les précédents épisodes au niveau principe, on vit apparaître Rush le chien-robot qui faisait office de sous marin, plate forme sauteuse ou encore de micro jet, mais surtout ce fut le premier épisode ou protoman, apparut, il est en fait le numéro 0 de la série des créations du docteur Light.

Vint ensuite le 4, avec malheureusement peu de nouveauté, si ce n'est le buster qui permet de charger ses tirs. Au niveau de l'histoire on retrouve toujours le docteur Willy, et surtout le même système de choix des boss. Au niveau des graphismes, il n'y aucun changements, pareil pour la maniabilité (ouf!) donc rien de bien nouveau.

En 1992 arrive sur la nes, megaman 5, et la pouf enfin du changement, ce n'est plus Willy le vilain mais protoman, le grand frère de megaman si on veut, de plus les boss sont plus crédibles et surtout, la difficulté a été revu a la hausse pour rapport au 4 (tant mieux quelque part). Les graphismes aussi ont subi un petit lifting, ils sont plus fins et plus colorés. Un bon Megaman.

En voici qu'arriva le dernier megaman qu'accueillera la nes, l'opus numéro 6, la encore ce n'est pas le docteur Willy mais un certain Mr X, sinon pas grand-chose de neuf, une difficulté toujours présente, une maniabilité au poil et des musiques banales, malheureusement les boss perdent de leur prestance. Un bon opus même si il est moins bon que certain. Voila comment megaman tira sa révérence sur la console qui le vit naître, la nes.



Maintenant voici venu l'ère de la super nintendo en 1992, et avec elle une nouvelle orientation pour la saga Megaman qui se voit pour l'occasion son nom prendre un « X » à la fin, mais surtout un nouveau monde, personnages et surtout époque car voici que Megaman est réveillé en 2100.

Au niveau gameplay on prend, un peu, les mêmes et on recommence, malgré quelques nouveautés, mais c'est surtout au niveau des graphismes et de la musique que le changement se fait le plus voir.

C'est le renouveau qui manquait à la série.

Parallèlement aux épisodes super nes, sortit sur megadrive un épisode et un seul..

Mais sans plus attendre voici le descriptif (rapide) des opus sortit sur ces deux consoles.



Megaman x sortit en 1993 sur super nes, fut une véritable petite révolution pour l'époque, de super graphismes, une très bonne musique, mais surtout ce qui fit son succès sur la nes, l'excellente maniabilité de chez capcom, qui ici répond au poil, un vrai plaisir. De petites astuces comme les boosters pour l'armure qui sont cachés dans les niveaux, ou bien encore l'interactivité entre les mondes, un détail amusant mais qui donne du sérieux au soft. Sinon les éléments classique de la saga sont toujours présents. En plus d'être une agréable surprise (à l'époque) il est tout bonnement l'une meilleurs Megaman !

Suite au succès que rencontra ce premier épisode, capcom sortit un jeu totalement fou, mais assez amusant (enfin un après midi pas plus, non plus) Imaginez, un jeu de foot mais à la sauce Megaman, avec tous les coups spéciaux que cela implique, et vous commencez à entrevoir à quoi peu bien ressembler ce jeu ovni, amusant et assez long, un spin-off amusant.

Megaman X 2, la suite du premier (non, c'est pas vrai, ? mais si mon petit monsieur !) sortit en 1994, reprend exactement le même principe que son prédécesseur, même univers futuriste, mais ce n'est plus Sigma le grand ennemi mais trois robots maléfiques. Toujours cette interaction, ainsi que ce qui fait le charme de la saga, ses éléments récurrents (je vais pas encore une fois vous les nommez) Encore un essai réussi pour capcom.



Entre cet épisode et le dernier de la série, capcom, yoyote de la cafetière et nous ressort la première saga sans le X, pourquoi je ne serais vous répondre, mais après des épisodes comme Megaman X 2, c'est un peu dommage, même si au niveau de la réalisation megaman 7 s'en sort plutôt bien, et que le reste suit, on ne peut que se désespérer devant la niaiserie du titre, et ce n'est pas la présence de forte qui change quoi que ce soit (avec ces deux grandes tiges-oreilles, on dirait bugs bunny sous acide) une petite erreur de la part de capcom, qu'on lui pardonne car malgré cela le soft n'est pas des plus mauvais non plus, enfin ne recommencez messieurs de chez capcom.

Suite directe des deux autres, il sera le dernier épisode sortit sur la super nes, et quel épisode ! Sortit en 1995, megaman x3, est le meilleur de la série avec megaman x, premier du nom, enfin un bon scénario, des graphismes très fins, une excellente maniabilité, de bons boss, mais surtout une difficulté harassante, et cerise sur le gâteau on peut enfin diriger Zéro, quel pied ! Donc vous l'aurez compris, ce megaman est à ce procurer d'urgence !

Passons à la megadrive.

Avec un seul et unique épisode, la megadrive est un peu orpheline, sortit en 1994 sous le nom de megaman mega world. En fait il s'agit d'un remake des épisodes de la nes, mais bien sûr avec des graphismes revu à la hausse et refait pour l'occasion, ils sont plus fins et surtout plus détaillés et plus colorés, au niveau gameplay on ne change pas une équipe qui gagne. Les possesseurs de megadrive ne sont donc pas lésés avec cette conversion des 4 épisodes nes. Malheureusement par rapport aux épisodes nes ou même super nes, celui-ci est extrêmement dur à trouver, c'est d'ailleurs le plus dur à trouver avec les épisodes world de la game boy. Donc si jamais, vous souhaitez en faire l'acquisition je vous conseille de vous armer de patience et non d'un x buster.



Vous allez me dire tiens il manque les épisodes playstation et gamecube ? Pourquoi ? Et bien c'est normal, vu la ligne éditoriale du magazine, je me suis dit qu'ils n'ont pas vraiment leur place sur ces pages, désolé peut-être une autre fois, sans rancunes.

Parallèlement aux épisodes nes et même super nintendo, la game boy accueillit elle aussi des épisodes du célèbre robot bleu sur son petit écran en noir et blanc et ses deux boutons rouges. C'est donc avec ses boutons semblables à ceux de la nes, qu'elle put convertir sur son support les épisodes de la 8 bit de salon.

Simple remake mais très remanié, les capacités techniques étant limitées le résultat était...spécial.

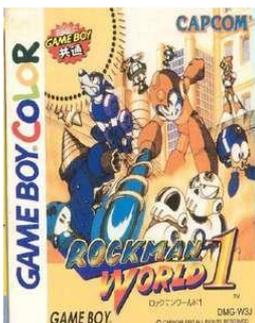
L'an 2000 passé, la game boy laisse la place à sa petite sœur la game boy advance, et avec bien sûr son lot de megaman, mais la plus question de classicisme mais plutôt de changement avec deux nouvelles sagas inédites

Voyons tout de suite ce qu'il en est !



EXE

Premier megaman sortit sur game boy, en 1991, sous le sous titre Willy's revenge, il est le remake du premier megaman sortit sur nes, à part que cette fois-ci seul 4 ennemis sont présents sur les 6. Côté gameplay, la taille de l'écran ainsi que la couleur ne facilitent vraiment la tâche, de plus les bruits sont hum... spéciaux. Un jeu plutôt moyen.



Et Capcom récidive en 1992, avec le second opus, même principe, on prend le jeu nintendo et on garde 4 boss sur 6, les graphismes n'ont pas changé, le reste non encore un épisode bof.

1993, encore un megaman, qui n'est autre que la suite de la suite, et encore le même principe, 4 boss sur 6, graphisme naze et le reste avec sauf la maniabilité. C'est la suite quoi.

La même année Capcom nous sort le numéro 4, encore et toujours la même recette. Ca devient lassant !

1994, allez devinez ?? Eh oui encore et toujours la même chose, donc j'ajoute pas de commentaires et passe aux épisodes game boy advance. (je rappelle que c'est bon, car ils ne sont pas rétro)

Petit rappel, je ne peux vous parler des rockman world (pour l'instant) car je n'y est pas joué, ni trouvé aucune informations, pareil pour xtreme mission sur GBC.

2001, et voilà qu'arrive le premier épisode des megaman Battle network, alors là, le jeu n'a plus aucun rapport avec ces prédécesseurs, plus d'action/plate-forme, mais un rpg au tour par tour, dépaysement total, et franchement total réussite, du renouveau enfin. Un nouveau système, un nouveau look, mais aussi une nouvelle trame scénaritique avec internet et ses virus en trame de fond. Un excellent soft.

La même année, Capcom nous sort le second volet, avec le même principe que le premier, mais toujours aussi bon.

2003, grande année, car ce coup-ci megaman s'appelle megaman EXE transmission, et vous jouez avec protoman, je peux vous dire que c'est un vrai régal, malgré cela le système reste le même, des cartes action, un rpg. Et surtout un jeu de grande qualité.



La même année, sort le troisième volet des aventures battle network, toujours le même principe, rien de changez que du bon.

Et encore la même année, sort le quatrième volet, mais cette fois-ci, à la manière de Pokémon en deux versions, blue moon et red sun, il n'y a pas grand intérêt, mais ça fait vendre, sinon rien de changer, tout est à garder.

Entre tous ces épisodes est sortit sur GBA, un remake d'un épisode super nes, sortit qu'au Japon, megaman et bass, la conversion est nickel, le jeu aussi, il vous propose de choisir entre megaman et bass (ou forte selon les versions) mais attention il est assez ardu.

Passons au spin-off de cette grande saga, megaman zero, qui a pour héros Zero, de la série des X, en plus d'être classe Zero est charismatique donc que demander de plus, si ce n'est justement, des jeux qui lui soit consacrer, et c'est chose faites avec les trois volets sortit à ce jour, respectivement en 2002 et 2004 pour les deux derniers. Les jeux sont tout bonnement excellent, mais alors attendez vous à manger votre GBA tellement ils sont durs, et même se durcie avec le temps, un très gros challenge en somme. Mais il serait dommage de boudé ces petites merveilles.



Voici en gros (et même très gros) les jeux sortis sur Game boy et Game boy advance. Dans l'ensemble les jeux sont facile à trouver, sauf pour x xtreme mission.

Donc maintenant je n'ai plus qu'à vous souhaitez de bonne partie dans le métro ou encore le bus.

Thank you for listening (merci d'avoir lu) (en référence au « thank you for playing » qui apparait à la fin des jeux capcom.

Devant le succès que rencontrait sa mascotte dans les salons de nos chers tête blondes, Capcom décida de sortir des épisodes totalement inédit pour les bornes d'arcade. Drôle d'idée me direz-vous, et pour une fois je réponds oui, mais ces titres ont au moins eu l'audace de présenter des softs originaux autour de l'univers du petit robot aux grosses bottes.

Qu'en est-il vraiment? Quel genre de jeux était-ce ? Ou encore quel est l'âge du capitaine (ah non désolé je m'égare) enfin bref vous aurez compris je vous dit tout dans les lignes qui vont suivre.



Le premier jeu sorti sur les bornes d'arcade est **Rockman power battle**, un remake de l'autre grand succès de Capcom je veux parler de **Street Fighters**, car dans cet opus, vous avez le choix entre trois personnages, Megaman, Protoman et enfin Bass. Ensuite vous avez le choix entre deux scénarios. Une fois votre choix effectué, il ne vous reste plus qu'à affronter les différents boss des épisodes nes, 2 et 3 en l'occurrence, bien sur ces derniers ont été relookés pour l'occasion, mais ils ont conservés leurs coups d'origines. Mais que se cache derrière tout ça. Un jeu bourrin, dont on arrive pas a sortir grand-chose, les coups fusent on comprend pas grand-chose, de plus pour la première fois, la maniabilité ne suit pas donc c'est vite le bazar, on s'énerve et on perd, vu que c'est payant les pièces défilent comme des petits pains, et ça nous énerve encore plus, bref au final faut y mettre la somme pour pouvoir arriver a la fin, qui heureusement arrive très vite. Donc pas grand-chose de très alléchant.



L'année d'après, Capcom nous refait le même coup, et sort megaman power fighter, le même principe, on a toujours le choix entre les trois persos, toujours des boss tirés de megaman 4, 5, 6 cette fois-ci, mais par contre vous avez le choix entre trois missions et non plus deux comme avant, wahou !

Pas de changements a part ça, la cartouche utilise toujours le même moteur graphique, la maniabilité est toujours aussi brouillonne tout comme le jeu. Donc rien n'a changé dans aucun sens. Encore un soft moyen.



Ce sera tout, pour les arcades et quelques part tant mieux. A côté de ça, la saga, comme quasiment toute les sagas, vit apparaître en son sein le dieu bénéfique, ce qui fit que très vite des produits dérivés arrivèrent. Pas trop par rapport a certain. Des comics, par exemple de très bonne facture (voir la couverture et sur la droite) mais aussi des mangas, plus au moins bons. Pas de figurines a l'horizon, de type garage kit, mais quelques porte clés, pas facile a trouver d'ailleurs. Ni de montre, ou encore de serviettes de bains.



Pas contre on trouve des dessins animés, qui sont assez bof, surtout le chara-design, et qui en plus ne sont plus tout récent. A côté de ça, par grand-chose d'autre. Si ce n'est que mega man, ainsi que les autres héros Nintendo ont eu un dessin animé dans les années 80, plutôt pas mal selon mes souvenirs, qui parfois di-vague.



Du côté, du net pas grand-chose a ce mettre sous la dent, si ce n'est quelques petits articles et surtout tests des différents, souvent bof , et vite écrit. Si vous recherchez des sites qui ne parle que de ça, alors la c'est encore pire, les meilleurs sites sont en anglais, du côté français c'est assez pauvre (en nombre) car au niveau qualité ils se débrouillent assez bien.



En espérant que cette chronologie aura éclairée votre lanterne, et aura éclaircit vos zones en matière de Megaman, pour ceux qui l'aurai trouver trop superficiel, sachez qu'il est fort probable qu'un hors série sorte sur le sujet, si la demande est en conséquence. Donc vous savez ce qui reste a faire.



Tous a vos plumes !



Chronologie

Megaman



Vous etes un fan incontesté de la saga des Mega man, alors cette liste des apparitions du plus célèbre des robots bleus (vous allez me dire à part lui j'en vois pas d'autre, et bien moi non plus) à travers les ages et les diverses consoles qui l'ont accueilli. Alors sans plus attendre la liste non-exhaustive des épisodes de Megaman.

Liste qui ne comprend ni les épisodes Neo Geo pocket, wonderswan et remake (bah oui parceque c'est la même chose)

- Rockman -famicom- 1987**
- Rockman 2 -famicom- 1988**
- Rockman 3 -famicom- 1990**
- Rockboard -famicom- 1991**
- Rockman world -famicom- 1991**
- Rockman 4 -famicom- 1991**
- Rockman world 2 -famicom- 1991**
- Rockman 5 -famicom- 1992**
- Rockman world 3 -famicom- 1992**
- Rockman 6 -famicom- 1993**
- Rockman X -super famicom- 1993**
- Rockman world 4 -game boy- 1993**
- Rockman soccer -super famicom- 1994**
- Rockman world 5 -game boy- 1994**
- Rockman mega world -megadrive- 1994**
- Rockman X2 -super famicom- 1994**
- Rockman power battle -arcade- 1995**
- Rockman 7 -super famicom- 1995**



Rockman X3 -super famicom- 1995

Rockman power fighter -arcade- 1996

Rockman 8 -playstation- 1996

Rockman battle et chase -playstation- 1997

Rockman X4 -playstation/saturn- 1997

Rockman dash -playstation- 1997

Rockman et forte -super famicom- 1998

Super adventure Rockman -playstation/saturn- 1998

Rockman dash 2 -playstation- 2000

Rockman X cyber mission -game boy- 2000

Rockman X5 -playstation- 2000

Battle network Rockman EXE -game boy advance- 2001

Rockman X6 -playstation- 2001

Battle network Rockman EXE 2 -game boy advance- 2001

Rockman zero -game boy advance- 2002

Rockman EXE transmission -game boy advance- 2003

Battle network Rockman EXE 3 -game boy advance- 2003

Rockman X7 -playstation 2- 2003

Battle network EXE 4 -game boy advance- 2003

Rockman zero 2 -game boy advance- 2004

Rockman X command mission -playstation 2- 2004



Top flop



Kawasaki superbike challenge, est une erreur gravissime dans la ludothèque de tous possesseur de Megadrive tant ce jeu, est une honte, graphisme minable, jouabilité pas mieux, et l'intérêt j'en parle même pas. Face a des virtua racer il fait pâle figure.

A éviter d'urgence.



James bond junior, rien que le titre déjà, est drôle. Tiré d'une série animée télévisée pour ado, le jeu est un ratage complet, graphismes nazes, jouabilité pareil, et les musiques j'en parle pas. Comment peut-on faire des trucs pareil. Une honte de la super nintendo !

Poubelle !

Retrouvez entre ces pages, euh.... Comment dire, les petites erreurs des éditeurs, qu'ont leur pardonne bien sur, mais qui nous fait bien rire aujourd'hui (sauf pour le pauvre type qui a acheté le jeu a l'époque, désolé pour lui) Donc ici, vous retrouverez à chaque numéro les flops des consoles de salons et des portables, ce n'est pas vraiment, un classement plutôt une galerie. Mais cette rubrique risque de changer un peu au fil des numéros, et accueillir un top des hits (c'est quand même mieux !) qui se ferai sur chaque console, selon vos votes. Donc cette rubrique est libre et peut changer a tout moment, il suffit de la faire vivre, elle est la pour ça, pour évoluer (oui comme les pokémons) donc a vos claviers.

Et bonne découvertes de jeux un peu particuliers .

Arthelius

Battletoads, un jeu très bof, déjà rien que les héros font rire (même si c'est le but du jeu) des crapauds avec des biceps, je suis septique. Ce beam' them up de la super nintendo est vraiment mal fait en plus, encore un jeu a mettre dans le garage et a y laisser, même tout l'hiver.

Au revoir, les crapauds, retournez a votre étang, et sans rancunes.



Teenage mutant hero turtles –tournament fighters- (les tortues ninja chez nous, c'est plus simple quand même) sur megadrive, est très limité, pour un jeu de baston , un coup de pied et un de poing, c'est tout ! Limite quand même, mais pour une fois les graphismes sont pas trop mal, préférez lui la version super nintendo, bien bien meilleur.

Un soft très moyen.





Panzer dragon mini, sur game gear, malheureusement une erreur de l'équipe de Sega, autant le jeu Saturn est génial autant celui la est bof, mais en même temps comment recréer toute l'ambiance de ce titre sur cette si petite console, ça y était presque, dommage.

A éviter, sauf pour les collectionneurs.



Castlevania adventure sur game boy, alors la c'est différent car ça m'ennuie vraiment de parler comme ça d'un épisode de cette grande saga, mais la désolé, c'est nul, la maniabilité est vraiment trop aléatoire, de plus qu'est ce que c'est que cette pendule, sinon le soft serait bien. Une petite erreur de chez Konami, qu'ils n'ont pas récidivé, alors on pardonne.

Achetez les suites mais pas celui-la !

Ici on retrouve les portables avec la game boy, la game gear, la neo geo pocket et enfin la lynx. Pour elles ,c'est comme leurs grandes sœurs elles ont connu des déboires vidéo ludiques, comme vous allez le voir, même si des écrans minuscules ça aide pas, on ne peut leur accorder le bénéfice du doute.

Tous a vos pierres pour un lynchage !

Arthelius

APB all points bulletin, non mais vraiment c'est pas possible, ils savent d'avance qu'il sorte une daube, pour leur donner des noms pareils. Enfin, ce jeu de la lynx, ou vous êtes un policier a bord de sa voiture de patrouille est nul, le graphisme vous le voyez par vous-même ne ressemble pas a grand-chose, le reste non plus.

Vite oublier !



Dive alert -becky's revenge- sur Neo geo pocket, dès le départ on se demande, mais qui Becky ? mystère ? Mais c'est pas trop grave car on ne jouera pas plus de cinq minutes, a cette simulation de sous marin, très laide et surtout ennuyeuse au possible, a la recherche d'octobre rouge sur NES ça c'est un jeu, pas ça !

Qu'il retourne dans les abysses !



Questions

et

Réponses

J'aurais aimé savoir qui était Gunpei Yokoi je crois savoir que c'est l'homme qui connaît mieux que quiconque l'histoire des jeux vidéos est ce vrai? Merci de me répondre

Oui comme tu le dis Gunpei Yokoi est un homme qui connaît très bien les jeux vidéos et tout particulièrement les nintendo car ils est l'inventeur de dizaine de produits révolutionnaires tels que les centaines de milliers de « pistolets optoélectroniques », les 48 millions de la fameuse Game & Watch, les 160 millions de Game Boy, les labels Métroid, Dr Mario ainsi que l'infortuné Virtual Boy. Mais pour en savoir plus sur le premier grand génie de Nintendo je t'invite à lire dans notre prochain numéro notre dossier consacré sur cet inventeur qui a changé nos vies.

Sam

Hello est ce qu'il vous serait possible de m'indiquer l'endroit ou l'on peut trouver des jeux de nintendo 64 en assez bonne état je recherche désespérément le jeux Donkey kong qui me rappelle beaucoup de souvenir. Merci beaucoup de m'aider à retrouver un peu de mon enfance.

La recherche de jeux nous rappelant notre passé devient de plus en plus dur mais, je te conseille de faire toute les brocantes et les ventes greniers de ta région c'est généralement la que l'on retrouve nos jeux favoris à des prix assez intéressants sinon tu peux toujours regarder sur internet mais attention à l'état des cartouches et aux conditions des offres. Il reste après les dépôts ventes et les particuliers petites annonces sur le journal. J'espère que cela pourra t'aider bonne chance et continue à fouiller dans les greniers tu finira bien par le retrouver.

Salut

Je voulais savoir combien de jeux différents de castlevania avaient été commercialisés, et quel étaient les consoles qui allaient avec? Merci et à bientôt

Bonjour sache que castlevania est un jeu très populaire et qu'il a un très grand nombre de consoles pour te dire toutes on eut des castel sauf la dreamcast et la Neo geo il me semble qu'il y en a 32 jeux en tout mais cela fera l'objet d'un dossier dans un de nos prochains numéros

Bonjour j'aurais voulu savoir ce que veut dire shoot em up? Ainsi que beam em up?

Shoot' em up désigne les jeux de tirs en avions comme U.N squadron ou plus galactique comme Gradius ou Giga wings, alors que beam em up désigne les jeux de bagarres de rues ou l'on doit tabasser du malfrat pour avancer comme final fight ou double dragon.

Ces termes sont apparus dans les années 90 dans les magazines spécialisés, ils ont ensuite été repris par les éditeurs. petite anecdote les FPS s'appelaient avant doom-like en rapport avec le célèbre jeu Doom.

Le prochain numéro

Tests :

Super nintendo : *Mickey Mania*

Megadrive : *Ristar*

Dreamcast : *Jet set radio*

Nes : *Double dragon*

Game boy color : *Yu-gi-oh*

Neo geo : *Dimahoo*



Le match : Mitsurugi versus Haohmaru, le combat des samourais !

Chronologie : Zelda, vous saurez tout sur cette légende, qui a bercé notre enfance et qui continue de nous faire rêver.

Dossier : La super nintendo, comment passer à côté de cette reine des rpg's, un dossier entier lui est consacré dans le prochain numéro !

Perso du mois : Chun-li, personnage féminin récurrent des street fighters, elle mérite bien qu'on s'y arrête deux minutes, et c'est pour le prochain numéro.

Tips : Gargoyles quest, sonic adventure, kid chameleon, et bien d'autre encore !

Et bien vos autres rubriques, le top flop, le courrier, les brèves, et bien d'autres choses....

Alors ne manquez pas le prochain numéro de



Rétro Gamers

◀ **Rétro Gamers** ▶

Le magazine du rétro gaming, un univers s'ouvre à vous !

N° 1

Décembre- février

Test super nintendo
Super mario rpg

Test game boy advance
Castlevania Aria of sorrow

Test neo geo
King of fighters' 97

Test Dreamcast
Soul Calibur

Dossier Dreamcast **L'histoire d'une légende**

Tips rétro

Les codes et astuces

Match : mario vs sonic

Grosse baston !

Brèves

Anecdotes

chronologie megaman

La saga!

3 euros