

Le magazine du rétro gaming et des souvenirs

**Retro
Player**

Retro Player

Numéro 3

1er trimestre 2006



**CHRONOLOGIE
SPIDER-MAN**

**DOSSIER
PLAYSTATION**



TESTS

**Le match
Kirby VS Alex Kidd**

**Perso du mois
Samus ARAN**

Donkey Kong Country 2

Super Mario 64

Sonic

Koudelka

Castlevania

Castle Adventure

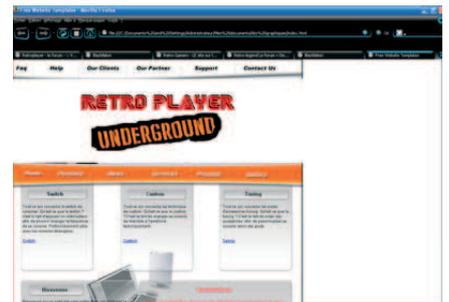
1er trimestre 2006



le site du magazine
<http://retroplayer.free.fr>



Le forum pour réagir, proposez vos idées,
ou bien rejoindre l'équipe
<http://retroplayer.free.fr>



Venez rejoindre la communauté Retro Player !
Des tonnes de projets qui bougent

Bientôt de nouveaux sites sur le cus-
tom, le switch, le tuning, le gravage ou
encore les goodies

L'édito d'Arthelius

P arler et écrire l'édito j'adore ça mais il y a tellement à dire et si peu de place, tant de liberté dans si peu d'espace. Enfin c'est la loi de l'édito. Ce numéro 3 est placé sous le signe de la Playstation, avec un dossier de 6 pages sur la console de Sony. Mais vous retrouverez aussi les habituels tests, brèves, tips et autres rubriques, auquel sont venus s'ajouter la rubrique réflexion, arcade (comme promis) un test micro et d'autres petites surprises et modifications. Vous avez sûrement remarqué la nouvelle maquette, qui je l'espère sera meilleure. Pour ce qui est des fautes d'orthographe, grammaire et e syntaxe tout ceci à du disparaître (bien sur, je ne peux rien promettre). Voilà pour les bonnes nouvelles et les news concernant ce mag. Retrouvez la seconde couverture à la fin.

L a suite maintenant. Les pensées du jour sont : tout d'abord, le site qui a été mis à jour, comme vous avez pu le voir, en attendant sa nouvelle version, plus complète mais je ne dirai rien de plus, surprise. Vous avez surtout pu remarquer la création d'un forum actif sur le magazine et le rétro en général, alors n'hésitez pas à y participer. Le journal continue son bonhomme de chemin, nous vous concoctons en ce moment même un HS sur une célèbre saga. Alors n'hésitez pas à faire connaître le magazine autour de vous !

A venture, c'est le premier mot qui me vient à l'esprit lorsque je pense à ce magazine. Avec laquelle j'ai rencontré beaucoup de personnes intéressantes, chaque jour de nouvelle rencontre, merci à ceux qui me soutiennent, et aussi ma famille qui est derrière moi. La galère pour trouver un imprimeur est toujours d'actualité, donc si vous connaissez un imprimeur pas cher, mais aussi sympa, n'hésitez pas je suis preneur.

Y oupi c'est l'heure maintenant des coups de gueules, je gueule donc aujourd'hui contre, les voleurs de personnels (ils se reconnaîtront) les mauvais coucheurs, les imprimeurs pas aimables, les gens qui crient à la merde sans avoir lu, ceux qui mettent sur un pied d'estale toute nouvelle production rétro, alors que ces derniers prennent la grosse tête, je gueule contre les jaloux et les médisants. Voilà j'ai fait le tour, ça m'énerve, et je peux le crier ici alors j'en profite. De toute façon personne ne lit l'édito. Alors je ne risque pas grand-chose.

E nonçons maintenant le problème du format papier qui reste toujours trop onéreux, pourtant l'idée continue de faire son chemin. Si j'ai le temps je présenterais peut être le magazine dans quelques conventions spécialisées. Si vous connaissez des manifestations qui seraient susceptibles d'intéresser le mag, pareil faites le moi savoir.

R etour aux sources donc avec ce numéro. Voilà sur cette éditio un peu inutile, je vais vous laisser, alors venez nombreux, nous rejoindre sur le forum. Pour parler du mag mais aussi de rétro, et faire des affaires. Si vous voulez faire connaître ce modeste magazine autour de vous, j'en serai ravi ! Ce magazine créé pour vous par nous fan de rétro.

Bonne lecture

Rédacteur en chef : Arthelius

Testeurs : Megaman 95, Saebaryo, Samantha, Siriusql, Zanrek.

autres rubriques : tips : UMX, l'atelier : Kotomi

Merci à ma famille, Tokyo eyes, Habri, Big Boss, et tout ceux qui m'ont aidé.



SOMMAIRE

Tests : - Antarctic adventure
- Sonic
- Castlevania Vampire kiss
- Super Mario 64

- Les chevaliers du zodiaque
- Donkey Kong Country 2
- Koudelka
- Castle Adventure

Arcade : - Pang 3

SOMMAIRE



Dossier PS
page 10



Tests
page 18



Le match
page 34



Perso
page 35



**Dr.
WILY**



Reflexion
page 44



L'atelier
page 46



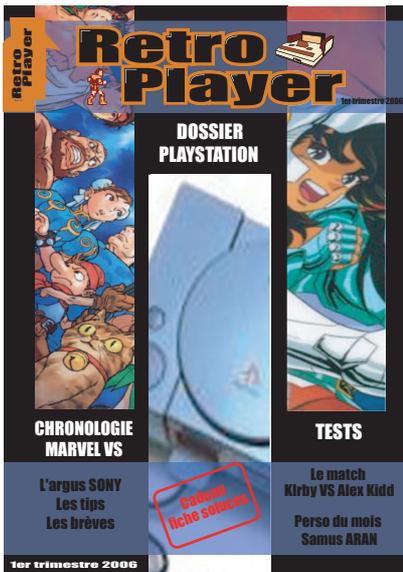
Arcade
page 50



Chrono Spider
page 54

Mais aussi les brèves page 6
Emulation page 8
Top/flop pag 16
Argus PS page 17
Courrier page 36
Tips page 38
OST du mois page 41

MAKING OF



Voilà, la première idée qui s'approche assez de l'idée finale. Mais cela était trop statique.



Je décide de tout changer, et de partir sur autre chose. Changement de couleurs mauvais, on change.



Je reviens à l'idée originale, change quelques éléments. On y est presque, encore quelques petits détails.



L'ancien logo, qui malheureusement ne collait plus à cause du nom, même si on a eu du mal à s'en débarrasser. De plus je ne le trouvais pas assez rétro.



Essaie de revenir vers feu Player One. Un logo simple, trop simple, pas assez fouillé.

Plus gros, plus réfléchi. Enfin voilà le logo. Rétro !



Les brèves

La fin du rétro au Japon !

La nouvelle fut dure à avaler et pourtant, elle est bien réelle. La vente de matériel d'occasion ancien est interdite au Japon à partir du 1er avril 2006. Tout matériel antérieur à 2001 sera donc interdit à la vente, cela touchera essentiellement l'électronique, appareil électroménager et autres ordinateurs.



Mais qu'en est-il du rétro gaming. La loi semble elle aussi s'appliquer à nos consoles préférées, puisque cela entre dans le cadre de l'électronique, pourtant selon les dires des vendeurs placés à Akihabara (le quartier High Tech de Tokyo) cette loi ne les dérange pas plus que ça, au vue de la raison de son application. Car si l'état (poussé par

les dirigeants des grosses sociétés) a mit en place cette loi, c'est pour contrecarrer le marché de l'occasion qui au Japon représente une grosse part de marché.

Les Japonais étant si soigneux, les produits d'occasions, vendu jusqu'à 25% moins cher que le neuf, alors que celui-ci est quasiment dans le même état, et cela seulement quelques jours après la sortie du produit. Tout ceci est donc pour éviter que les grosses sociétés ne perdent de l'argent. Mais lorsqu'on pense aux consoles oldies, on se dit qu'elles ne concurrencent aucunement le marché des consoles récentes. puisque ces dernières ne sont plus en vente depuis fort



longtemps, ni fabriquées dans les usines. Pourtant cela pourrait tout de même bien toucher quelques consoles à demi récente comme la Game Boy Advance, ou la PS2, puisque ces consoles sont toujours sur le marché, et que certains de leurs softs datent d'il y a plus de 5 ans. Qu'en sera-t-il pour elles ? Seul l'avenir nous le dira. Ce qui semble assez contradictoire c'est que l'espérance de vie d'une console est

d'environ 5 ans (je ne parle pas de la rétrocompatibilité) ce qui feront que les consoles tomberaient directement, dès leur mort dans le rétro et surtout sous le joug de la loi, pourtant elles ne représenteraient aucun risque pour les sociétés éditrices.

Alors comment vont réagir les dites sociétés, cela reste un mystère. Mais rappelons nous d'il y a quelques années lorsque les même éditeurs avaient tentés d'enrailler le marché de l'occasion avec l'apposition d'un sticker sur les boites, stipulant l'interdiction de revente. Et bien cette loi était plus ou moins passée à la trappe, et ne fut jamais appliquée par les revendeurs. Le marché de l'occasion ne s'est jamais porté aussi bien. Donc ceci est plutôt rassurant. Mais si cette loi, venait à être appliquée, elle ne fera qu'aggraver le piratage, et la contre façon qui sont déjà légion dans cette partie du globe.

Atrop vouloir brider le peuple, et tenter d'enrayer les libertés d'expressions ils ne réussissent qu'à faire proliférer le marché parallèle illégal. Une question que ferai bien de se poser les grosses pontes de la finance. Un gouffre financier qu'il redoute mais qu'ils auraient eux même provoquer, une ironie du sort intéressante mais ô combien déplorable et pitoyable. Mais seul l'avenir pourra nous dire ce qu'il en est vraiment. En attendant le rétro a encore de beaux jours devant lui.



Le début de la fin pour le cube.

Plusieurs enseignes anglaises dont la grande chaîne GAME ont annoncées qu'elles cesseront de mettre dans leurs rayons les consoles GameCube pour cause de mauvaise vente, et qu'ils tenteront



de vider ces derniers des produits concernés par la console. Seul au Japon le Cube a réussi à percer avec un peu de 4 millions de ventes, un semi-échec qu'ils ont réussi à rattraper grâce aux bonnes ventes de jeux estampillés big N. Twilight Princess devrait donc être le champ du signe de la firme sur leur console. La seule consolation sur le territoire Britannique, sont les ventes importantes de DS. Un adieu un peu prématuré, puisque la Revolution n'a pas encore pointé le bout de son nez.



Breath of fire III

Le remake de l'épisode PS, est sorti le 3 mars 2006

Des créateurs de jeux décorés.

Renaud Donnedieu de Vabres, ministre de son état, décorera le 13 mars prochain trois figures emblématiques du jeux video : Shigeru Miyamoto (Mario, Donkey Kong) Frédérick Reynal (Alone in the dark) et Michel Ancel (créateur de Rayman), la distinction qui leur sera décerné est l'insigne des arts et des lettres. Une haute distinction, à laquelle les étrangers ont rarement droit. La France devient donc pour le coup un pays avant gardiste, puisqu'il est le seul pays à avoir décoré des créateurs d'un loisir souvent considéré comme de la distraction plutôt qu'un art à part entière, alors que celui-ci génère plus d'argent que le monde du cinéma. Un grand pas est donc fait vers la reconnaissance de cet art. A quand les victoires des jeux video à la TV.



Rockman Rockman / Megaman Powered up

Après un retour aux origines de la série X avec la sortie de Megaman X maverick hunter sur PSP qui est une adaptation du premier Megaman X sorti sur Super Nintendo. Capcom remet le couvert avec une autre réadaptation, celle du tout 1er Megaman NES soit l'origine de cette grande série. Cette adaptation sortira sur PSP avec des graphismes en SD (Super Deformed) on y retrouvera bien sur les 6 boss de base, Elecman, Fireman, Cutman, Gutsman, Bombman et Iceman mais deux nouveau boss Timeman et Oilman. Du coté des gentils on retrouve bien sur notre héros bleu Megaman mais aussi sont frère Protoman et sa sœur Roll, que vous retrouverez une fois certaines conditions remplies.



Au niveau du gameplay Megaman pourra charger ses tirs et utiliser la glissade (chose qui sont apparues respectivement dans le Megaman 3 et 4), la durée de vie semble être assez conséquente puisque l'ont aurait droit à plusieurs mode de jeu et de difficulté :

-le news mode qui correspond au mode histoire avec les niveaux retravaillés et les graphismes en SD et en pleine écran
- le old mode correspond lui jeu d'origine avec le graphisme SD et en tiers d'écran
-le mode mission ou l'ont doit réaliser 100 défi en incarnant autant Megaman que les boss

D'autres modes semblent être aussi disponible. Un ou l'on peut faire le mode histoire avec le boss de son choix ou jouer avec les graphismes retro
-connexion au net pour télécharger des défis ou des niveaux supplémentaires
-il y a aussi un éditeur de niveau ou l'on pourra construire son propre niveau et le télécharger via le net

Le jeu sort le 03 mars au Japon et est annoncé pour le 14 mars aux USA et enfin le 24 mars en Europe, il est fort possible qu'il y ait des retards sur la sortie Europe.

Le plus grand serveur s'en est allé.

Le 21 février dernier, Razorback s'en allait entre les mains de la police Belge. Le plus gros serveur emule/edonkey. Avec plus d'un million d'utilisateurs il était le plus important au monde. L'association domiciliée en suisse avait ses principales installations en Belgique, ce sont donc les fédéraux Belge qui s'occuperont de l'affaire. Les deux principaux dirigeants sont toujours injoignable à ce jour. Jugé illégal par la justice, alors qu'il y a quelques années le dirigeant avait proposé de faire une blacklist des fichiers dont les droits était détenu par les majors, cela était restée sans réponses.



Pourtant Razorback tentait de concilier le légal avec l'illégal en mettant à disposition des fichiers payant protégés par DRM. Pourtant les internautes et utilisateurs d'emule n'ont rien à craindre d'une partielle perte des liens de téléchargements grâce à l'arrivée il y a quelques mois du réseau Kad. Mais c'est l'un des fondateurs d'emule qui s'en va aujourd'hui.





EMULATION

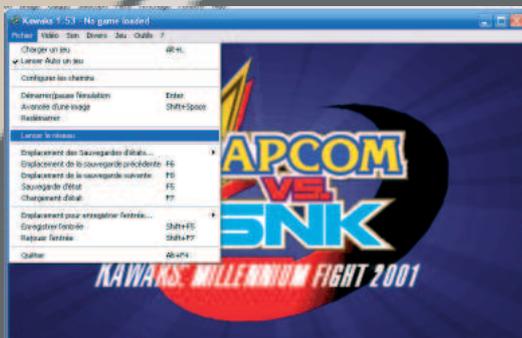
- Se connecter à un serveur Kaillera -



Après avoir vu les tenants et les aboutissants de l'émulation, voici aujourd'hui le tutorial pour pouvoir jouer à vos jeux préférés en réseau avec des adversaires du monde entier ! Et oui vous avez bien lu ! Fini les parties de King of fighters seul ou au mieux avec votre petite sœur. Place aux parties de Mario kart en réseau, et cela sans DS. Voici venu les explications pour vous ouvrir au monde !

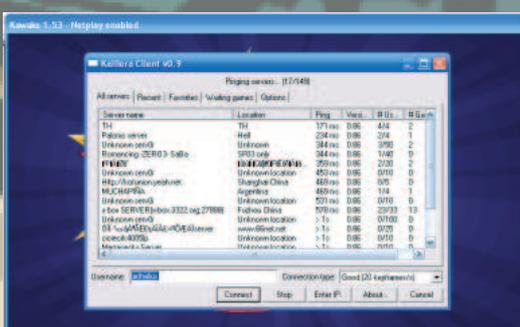
Mais avant toute chose voici quelques précisions avant de partir à l'aventure et de revenir déçu. Vous ne pourrez jouer avec un quelconque adversaire que si ce dernier possède la même version de rom mais aussi d'émulateur. Nébulas, MAME ou encore Winkawaks (mon préféré) sont les meilleurs émulateurs pour les jeux arcade. Ce qui veut dire; pas la peine d'essayer de jouer avec un adversaire qui utilise Nébulas si vous jouez avec MAME, logique !

Attention aux versions utilisées, avec les nombreuses mises à jour il est parfois difficile de s'y retrouver.

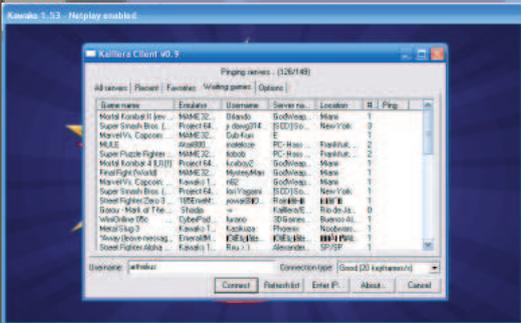


Une fois l'émulateur fin prêt, cliquez **sur fichier** puis sur **start netplay ou lancer serveur** en français. Vous pouvez maintenant dans l'interface des serveurs. On peut trouver leur nom, la version du serveur, le ping, la localisation des serveurs et donc souvent joueurs, ainsi que le nombre de connectés et pour finir le nombre de jeux en cours. Inscrivez un nom pour pouvoir participer (de préférence garder toujours le même, rien que pour la gloire !) et cliquez sur **Nickname**.

Petit encart, si vous cliquez sur **waiting games** vous aurez la liste des jeux joués sur le serveur Kaillera, ainsi que leur localisation, ce qui permet de ne pas se lancer dans un grand discours avec un joueur brésilien qui ne comprendra pas un mot de ce que vous dites.



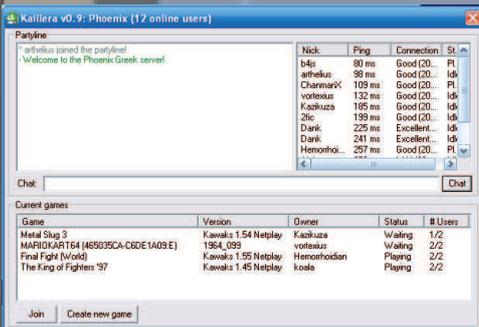
Ensuite on passe aux choses sérieuses : le choix du serveur, beaucoup ne fonctionnent pas ou mal, il est donc essentiel de bien choisir son serveur en fonction de sa localité, ne serait-ce que pour des facilités de connexion évidentes. Pour être sûr d'avoir le plus proche de chez vous, choisissez celui qui a le ping le plus bas.



i jamais cela ne fonctionnait pas et que la liste des serveurs ne s'affichait pas, entrez manuellement une adresse IP de la liste suivante, après avoir cliqué sur **enter IP**.

- 69.49.140.238:27887
- 213.202.245.121:27887
- 80.190.247.218:27887

Une fois votre choix effectué cliquez sur **connect**.



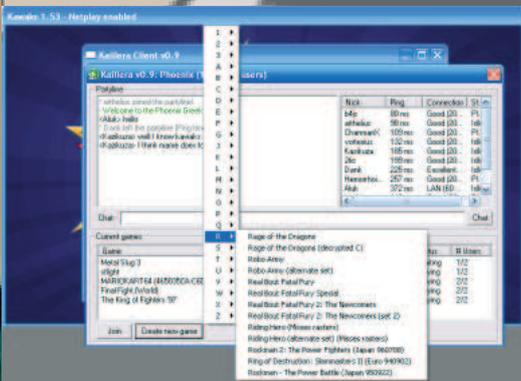
Une fois la nouvelle fenêtre s'ouvre, celle des joueurs connectés, leurs pays et leurs ping, mais aussi le chat ce qui permet de discuter avec les autres joueurs. En dessous vous pouvez voir les parties en cours et donc les rejoindre pour y participer ou bien en créer une avec l'un de vos propres jeux contenus dans votre dossier roms.



Une fois l'adversaire trouvé il ne vous reste plus qu'à cliquer sur **start game** et à vous les parties endiablées avec votre nouvel ennemi.

Bon jeu sur le réseau.

Merci au site paduction pour son aide.





Dossier Playstation



®

Après avoir parlé en long et en large de la Super Nintendo dans le numéro 2, il était normal de faire un dossier sur la Playstation qui quelque part en découle. Comme vous le savez maintenant au départ la PlayStation devait être un add-on de la Super Nintendo (si vous ne le savez pas, et bien il en vous reste plus qu'à lire le RG2) mais après quelques différends, Big N préféra travailler avec Phillips, qui jugeait comme une compagnie montante (l'avenir et le CD-i prouva qu'il avait tort, mais ceci est une autre histoire). Sony récupère donc son SuperNES Disk, le renomme Playstation et la légende peut enfin commencer.



Au commencement était le CD

Revenons en 1985, Sony et son grand concurrent (de y'a 10 ans) invente le Compact Disc-Rom, cinq après le CD audio. Pourtant ce support numérique en avance sur son temps ne fera pas l'unanimité, les ordinateurs de l'époque étant plutôt limités techniquement. Une capacité de 64 ko de mémoire vive était déjà la panacée, de plus le format cassette était le plus répandu, pas encore de disquette 5 pouces 1/4, et encore moins de disquette 3 1/2, alors le lecteur CD je ne vous en parle même pas. Phillips part vers la route ténébreuse du CD-I disque interactif, alors que Sony lui prend le chemin du super CD.



Acette époque Nintendo se cantonnait au support cartouche, qu'il appliquera d'ailleurs à la Nintendo 64, d'une capacité de 256 mo bien ridicule face aux 650 d'un CD, sans parler de la qualité sonore de ce dernier bien supérieur à ceux des cartouches. Mais avant de parler un peu plus de la Playstation, revenons sur son support le CD. Sega avec le Mega CD avait tenté l'expérience sans réelle saveur, le support ayant mal été exploité, en tout cas à mauvais escient. Tout comme Phillips et son CD-I qui ne vu que dans le support CD, une possibilité vidéo, à peine amélioré mai surtout une capacité ludique peu évidente à la vue des jeux sortis sur cette console. Ce qui primait c'était son extension et ses jeux/films interactifs, qui sont

d'une qualité plus que médiocre (à part certains bien sur). Pourtant à côté de ceci Sega, va, lui retenter le support CD, et comprendre ses capacités. Fini les graphismes laids, ils vont revenir à de la 2D plus classique (le moteur de la console était plus puissant pour la 2D que la 3D, à l'inverse de la PS1), accompagné de cette nouveauté qu'est alors à l'époque la 3D, le nom de cette console la Saturn. Bien sur il existe de nombreuses autres consoles qui utilisèrent les galettes irisées comme la Playdia ou encore la 3DO de Panasonic. Mais celui qui va tout rafler et comprendre l'évolution que représente ce support est bien sur Sony (il suffit de regarder le marché actuel). Voilà enfin le commencement de l'ère du CD.

Un nouveau challenger

En 1993, Sony quitte le projet SuperNES Disk (on pourrait même plutôt dire Super Famicom) avec dans ses cartons sa console. A ce moment là, Sony n'a aucune expérience du monde du jeu vidéo, leur truc à eux c'est le son. Mais pourtant ils vont tout tenter, le tout pour le tout, comme beaucoup à cette époque, mais qui malheureusement

pour eux n'ont pas résistés comme a su le faire Sony. Donc les voilà avec un projet sur les bras, un prototype de console, un design, une identité à définir. C'est à ce moment qu'intervient Ken Kutaragi, celui que l'on considère aujourd'hui comme le père de la Playstation. Alors chargé de développer une carte graphique capable de gérer la 3D, aussi bien que sur les ordinateurs de l'époque. Puis on voit

arriver ce qui deviendra la Risc technology (je l'ai laissé en anglais) un processeur capable d'effectuer de gros calculs en un minimum d'opérations. C'est alors



qu'un prototype est monté, ainsi qu'une équipe de 50 personnes qui ne travaillera exclusivement que sur ce projet. La même année Kutaragi sera nommé vice président exécutif, chargé de la recherche et du développement.

L 994 Sony ne dispose pas d'un parc de développeurs, ni de tiers assez important pour pouvoir lancer sa console. Pourtant cela ne l'arrêtera pas, il va alors appliquer une stratégie des plus fines et intelligentes faire circuler dans le monde des studios de création, un prototype de sa future star. Un an auparavant, la console est présente dans les nouveaux locaux de Sony à Londres et fait sensation, jamais on avait vu de tels graphismes, une telle réalisation, un mois plus tard en janvier, ce sont les développeurs Américains, qui ont droit à une présentation du hardware.

En Mai la section Américaine de la SCEE (Sony Computer Entertainment Europe) est créée en Californie à Foster. La machine financière Playstation est en route son lancement est imminent. Jouissant d'une publicité gratuite dans le milieu, Sony gagne en respect, et sa future console fait de plus en plus de bruits.

La fin de l'année arrive à grands pas, et comme nous le savons tous, c'est la période de l'année la plus juteuse pour toutes les compagnies du jeu vidéo, c'est donc pour Sony le moment propice pour lancer sa console : La Playstation.

Final Fantasy 6

Sorti sur SuperNES, il fut réédité sur Playstation. Affublé de scènes cinématiques assez mauvaises. Tout ça pour parler de cette jonction/rupture de Square avec Nintendo. Edité en France mais pas traduit, groupés ! Voilà un fait des plus étrange. D'ailleurs la totalité des épisodes de la saga seront portés sur la Playstation, à chaque fois des scènes cinématiques seront ajoutés, avec plus ou moins de réussite. Après avoir régné sur les consoles Nintendo, Square étendra son royaume à la Playstation et cela avec réussite et gros sous (mangé par le film !).



La carte mémoire

Une première dans l'histoire des jeux vidéo. Il n'était plus question de jeux équipés de pile au lithium, qui ne permettait que de sauvegarder les parties du jeu en cours dans la cartouche. Mais de cartes mémoires qu'on pouvait emporter avec nous, pour jouer à nos jeux préférés chez nos amis et ainsi profiter de notre avancée dans le jeu, ou encore de pouvoir jouer avec les personnages que l'on a mis des heures à customiser. Vendu au prix de 200 frs, elle possédait 15 blocs, la place prise par les sauvegardes variait selon les jeux. Par exemple Pupolous en prenait 15 ! Soit la totalité de la carte.

Lancement d'une étoile

Au mois de décembre sort sur le sol Japonais la Playstation au prix de 39 800 yens (soit 282 € environ). Le même mois au USA au prix de 200 \$ (environ 300 €) En France elle arrivera en septembre 1994, au prix de 2090 Frs (soit environ 318 €) soit quasiment 1 an plus tard. La console remporte un franc succès, malgré le statut de challenger de Sony. En quelques mois la Playstation écrase la Saturn. Pourtant au début le débat était ouvert entre les deux consoles, sur leurs puissances, l'intérêt des futurs jeux, et Sega ne partait pas vainqueur mais avec l'atout de l'expérience. Pourtant l'avenir nous prouvera le contraire. A sa sortie les jeux présenter sur le marché seront surtout des conversions arcade des plus réussis, qui ne se souvient pas de Ridge Racer de Namco (grand nom de l'arcade) un jeu de course trop répétitif mais très sympa, petit aparté juste pour vous dire que Sony avait signé un accord avec ce dernier afin qu'il puisse utiliser l'hardware de la console pour les bornes d'arcades, le fameux System 11. Mais ce n'est pas tout car on pouvait aussi acheter Toshiden de Takara qui introduisait les jeux de combats en 3D sur console, même si l'apogée de ce style de jeux ne sera atteint que de nos jours avec des jeux tel que Soul Calibur 3, elle devait faire face à une 2D déjà très présente, et qui a encore des adeptes aujourd'hui (dont moi). A ses côtés Tekken, le plus fervent adversaire de Virtua Fighter. Du côté de notre cher pays, la console aura droit à la même distribution, plus le jeu de course le plus ahurissant du moment, Wipeout (qui a sombrer dans l'oubli

depuis, malgré son retour sur PSP). Mai 1995, Sony a vendu plus d'un million d'unités de sa console, dépassant tout leurs espoirs et bluffant toute la concurrence, surtout Sega, qui se ramasse face à ce nouvel arrivant, sauf au Japon où elle écoule tout de même de beau jour. Nintendo annonce sa future console la Nintendo 64, qu'il développe depuis 1993. Mais tout comme la Saturn, la N64, n'inquiète pas le moins du monde Sony, surtout qu'elle ne sortira finalement qu'en 1996.

Une campagne de guerre

Mais Playstation c'est aussi, sa campagne publicitaire écrasante, qui ne se souvient pas de ces campagnes adultes, fortes, à des années lumières des pubs gentillettes de Nintendo. Des icônes fortes qui petit à petit commencent à toucher les adultes, et en



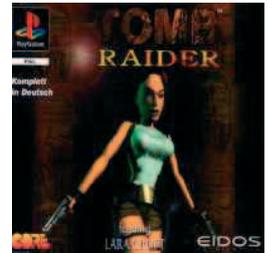
un rien de temps, la Playstation devient une console multi génération, de gamers âgés de 12 à 30 ans. Pourtant la console manque d'icône forte à la manière d'un Sonic, ou Mario. Sony se penchera alors quelques temps sur le cas de Crash Bandicoot, ou encore Lara Croft, icône féminine aux atouts connus de tous, c'est d'ailleurs la seule qui restera comme véritable icône de la console, pourtant une certaine annonce va faire l'effet d'une bombe et rallier des millions de personnes à la cause de Sony. Square quitte le navire Nintendo et sortira son Final Fan

tasy aux capacités techniques ahurissantes, emportant avec lui nombre de joueurs achetant la console rien que pour jouer au jeu de Square.

Mais ceux qui vont changer la donne c'est véritablement Psygnosis, qui vont inventer pour la Playstation un nouveau moteur pour les scènes cinématographiques, dont les fans sont friands. Car jusqu'alors les dites scènes coutaient extrêmement cher, mais en janvier 1995, au CES (ancêtre de l'actuel E3) est présenter le saint graal des développeurs, qui remplace dès lors le silicon graphics des kits de développement initiaux.

Où mais les jeux ils sont comment ?

Comme on ne le répétera jamais assez, une console n'est rien sans de bons jeux (aussi un bon marketing, mais ça c'est autre chose). De nos jours la Playstation dispose de la plus grande vidéothèque de l'histoire des consoles, de salon, car la Game Boy est la tenante du titre au ni-



veau des portables. Comme je le disais un peu plus haut, la Playstation est la console qui a instauré la véritable 3D, car bien sur, auparavant Sega avait déjà utilisé la 3D sur Virtua Racing, par exemple, pas Sonic 3D, qui est en 3D isométrique donc pré calculé et ingérable par le joueur. Mais ce n'est pas tout car jusqu'alors les éditeurs ne se frottaient pas trop, aux jeux d'horreur ou « plus adulte », poussé par des consommateurs assez jeunes, même si en son temps Sega avait tenté le coup, qui ne se rappelle pas de la pub avec le punk et son slogan. Ou encore du jeu D sur Saturn. Pourtant Playstation va initier les plus âgés à sa pratique et dès lors crée un véritable marché de softs plus adulte (la je





ne parle pas des jeux Hentai de la NEC). Si la Playstation ne possède pas de véritable domaine de prédilection en matière de style de jeux, ses choix vont au départ se porter sur l'adaptation de jeux arcade essentiellement, comme Tekken, Ridge Racer et bien d'autre.

O'ailleurs ceci sera le slogan de plusieurs pubs de l'époque « les plus grands jeux arcade chez vous » slogan typique. Mais par la suite quelques éditeurs vont trouver la 3D forte intéressante pour renouveler un genre qui se terre : les jeux de plate forme, et l'on verra donc apparaître quelques Tomb Raider et autres Spyro, ainsi que le portage de Rayman, sans oublier Pandémonium ou encore Crash. Mais la ou Sony va frapper fort c'est avec les simulations, les jeux de courses vont alors prendre du galon et de l'assurance, et passer du style arcade à la simulation quasi réel. Des titres tels que Gran Turismo, bien connu du grand public vont faire leur début sur la PS, dommage que quelque bons softs, tel que Porsche Challenge n'est pas eu plus de succès, comme ont pu avoir les Need For Speed. Mais à côté de cela les jeux de motos tels que Moto Racer vont tenter une percée, mais qui malheureusement n'auront aucune suite au delà du second épisode. De même pour Rapid Racer, simulation de hors board, qui ne connaîtra qu'un épisode. Puis petit à petit la console va devenir le fer de lance des jeux dits de Hardcore Gamers, et voler les titres chers à la Saturn. Les rpg's et les jeux de bastons. Square ayant changé d'écurie, ce n'est pas moins de trois épisodes qui verront le jour sur Playstation, repoussant à chaque fois les limites de la console, sans oublier les autres jeux de al firme comme Legend of Mana ou encore Saga Frontier. Puis d'autres développeurs suivront la même lancée et viendront vendre leur titre sur la nouvelle console 32 bits. Des jeux comme Grandia ou encore Star Ocean, feront une nouvelle réputation

à la Playstation, celle des rpg's les plus beaux. Le tactical verra lui aussi son genre renouveler, avec le fabuleux Final Fantasy Tactics (mais le genre prendra de l'envol avec sa grande sœur la PS2). Pour ce qui est des jeux de bastons, alors là c'est le carnaval ! Entre les différents Street Fighter, alpha et EX (en horrible 3D) et autre jeux de bastons de chez Capcom comme Marvel VS Capcom ou encore Guilty Gear (pas de chez Capcom mais de chez Sammy), tous en 2D, ils raflent tout avec leur animation des plus fluide. Mais ce sont aussi les jeux en 3D qui vont faire les beaux jours de la console, entre Bloody Roar, Tekken, Soul Blade, ou encore Toshiden et autres Tobal, la console va devenir une vraie console de défis entre potes. Bien sur ce ne sont pas les seuls genres représenter sur la console, n'oublions pas les jeux de réflexion comme Bust and Move, et autres puzzles, ou en

ratés (et oui ça arrive) donc plongeons maintenant dans le domaine des gadgets qui font bouger notre corps.

Allez bouge ton corps !

Oans cette jungle urbaine, par où commencer ? En dehors des sempiternels Action Replay, et autres manettes, il existe des accessoires beaucoup plus atypiques. Comme l'adaptateur qui permet de lire les MP3 sur sa PS1, pas franchement utile, ou encore l'écran TFT qui permet de jouer à sa console favorite un peu partout. N'oublions pas les chers volants avec ou sans retour de force, qui permettent sois disant de jouer aux jeux de courses avec de vrais sensations, hum... Dans le genre accessoires connus il y a aussi les guns, qui permettent de jouer aux jeux (devinez ?) de tirs, la par contre l'intérêt est un peu plus important, même si la qualité de ces

Pocket Station

Après la Virtual Memory de la Dreamcast. Sony sortit une autre carte mémoire doté d'un écran LCD et d'une croix de directions. Sortit début 2001, donc en fin de vie de la PS1. Mais seulement au Japon, l'exportation fut annulée pour le reste du monde. Grandia, Rayman, Street Fighter Alpha 3 et Megaman Complet Works utilisaient cet accessoire, ainsi bien sur que Final Fantasy VIII. Il s'agissait d'un jeu avec les chocobos. Mais le soucis s'était qu'elle n'était compatible qu'avec les jeux Japonais. Elle existe en deux couleurs blanche comme la PSone et transparente comme certaine manette officielle Sony.

encore les jeux d'actions comme Die Hard Trilogy ou Gekido (il est vrai que l'exemple n'est pas frappant), et j'en passe et surtout j'en oublie. J'allai oublier les jeux d'horreur comme Resident Evil ou Silent Hill, qui feront leurs armes et leurs cris sur cette console, tout comme el pseudo rpg/horreur de chez Sony Parasite Eve. Tout ça pour dire qu'au fil des années la Playstation s'est constitué une bonne collection, et cela dans tous les genres. Mais surtout quel a permis les prémices de beaucoup de gros hits d'aujourd'hui et surtout une certaine avancée technologique, même si de nos jours, on a eu le temps de s'apercevoir des meilleurs capacités de la Saturn dans certains domaines, sauf le calcul 3D, le problème fut la complexité du kit de développement. Mais que serai une console sans ses délires de constructeurs, et ses jeux aux accessoires démentiels, ou parfois simplement délirants ou même

n'est pas toujours égales. Mais ceux qui ont le plus attirés mon attention se sont bien sur les accessoires des jeux musicaux, tel que les tapis de danse, qui permettent de jouer sur un tapis représentant les 4 directions et les 4 boutons de la manette, fun garantie, ainsi que perte de poids, d'ailleurs certaines écoles des USA l'ont adoptés pour faire maigrir leurs petits élèves obèses. La plus connue des sé



séries de ce genre est bien sur Dance Dance Révolution. Ces tapis qui proviennent de l'arcade existent en dur et en métal avec barre de danse, bien sur le prix est en conséquence. Mais ce n'est pas tout car il existe aussi les guitares, qui vous permettent de devenir un apprenti musicien, tout comme les tables de mixages, à l'intérêt limité, voir très limité. Konami est passé maître dans l'art des jeux musicaux. Leurs séries continuent encore de nos jours sur la PS2. Pourtant la PS1 ne sera pas la console des accessoires extravagants comme a pu l'être la Famicom, à son époque.

Et ensuite...

À début 1996, la moitié des jeux lancés sur la Playstation proviennent des éditeurs tiers, prouvant ainsi que la console a remporté tous les suffrages aussi bien public que professionnel. En quelques années celle-ci commence à faire son trou dans le monde du jeu vidéo, écrasant au passage, les plus anciens. Quelques mois plus tard le premier jeu développé en interne sortira, ce jeu c'est Total NBA 96. Puis au USA le prix de ventes descend, et est ramené à 199 \$ (150 €), de même en Angleterre ou la console perd elle aussi 100 livres sterling, puis c'est au tour du Japon de descendre en dessous de la barre fatidique des 20 000 yens. Et c'est alors en 1997 que Sony a l'excellente idée de créer la gamme de jeux platinum, qui lorsqu'un jeu dépasse de plus de 6 mois d'existence, et qu'il s'est vendu à un certain nombre (conséquents). Il se voit réédité mais à un prix moindre compris entre 20 et 30 €. La



jaquette prend alors une belle couleur (non immonde en fait) argenté tout comme la surface du CD, mais il est à noter que le nom de platinum n'a cours qu'en Europe, aux USA ils sont nommés Greatest hits, et le boîtier prend lui alors une jolie (horrible aussi en fait) bannière verte. Grâce à cette idée marketing Sony va propulser ses ventes. Puis en 1997, La Playstation voit encore son prix descendre dans toutes les contrées où elle est distribuée. Mais c'est aussi l'année où Sony décide de produire des manettes analogiques pour sa console, tout comme l'avait fait Nintendo pour sa N64. Tout comme de rendre la licence Tomb Raider exclusive à la Playstation, car la série s'était vue porter

sur la Saturn dans le passé. Mais 98 se profile à l'horizon, et avec elle l'arrivée de la nouvelle console de Sega : la Dreamcast. Sega se lance donc dans un lancement prématuré de sa console 128 bits, afin de pouvoir couper l'herbe sous le pied de Sony, qui est en phase de développement de la remplaçante de sa star, (attention nom très original) la Playstation 2. Mais revenons à la Playstation, qui fin 1999, sa fin arrivant, avait produit plus de 2006 jeux au Japon, 635 en Amérique du Nord et 623 en Europe, vendu plus de 430 millions de jeux dans le monde et 54,42 millions de consoles. Un très joli score. Un high score que les autres consoles du moment n'atteindront jamais. Dommage d'ailleurs pour la Dreamcast qui avait un certain potentiel (qui est reconnu de nos jours, puisque des jeux continuent à être développés dessus). Puis en 1999, le prix de la console descendra encore aux USA passant sous

Galerie des accessoires



La guitare, pour jouer à la rock star !



Pour tout les fans de jeux de courses le volant.



Le stick arcade, indispensable pour les jeux de baston.



Pour les musiciens en herbe, la station DJ



Pour vos voyages la Playstation portable avec son écran .

Tapis de danse Dance Dance

Voici l'accessoire indispensable pour jouer convenablement aux jeux de danse Dance Dance Revolution (et les autres). Il existe en plusieurs modèles : souples, en plastiques, et pour finir le grand luxe en métal avec sa barre. Un classique des bornes d'arcade au Japon. La représentation à plat de votre manette vous permettant ainsi de faire les mouvements de danse imposés par le jeu. Un défouloir immense et un gros atout pour vos soirées entre amis, et quoi qu'on en pense ce n'est pas réserver aux filles, Messieurs la piste est à vous.

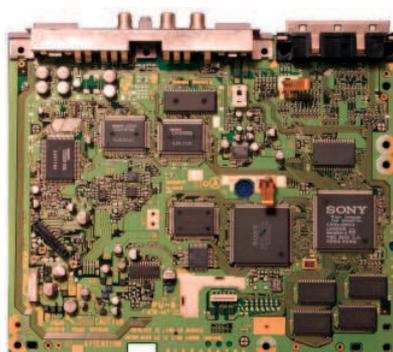




la barre des 100\$, la gamme de jeux platinum aidant, c'est plus de 1 millions de consoles qui seront vendues en 2 mois. Espérant ainsi écraser la console de Sega qui elle est vendue 199\$. 2000 la Playstation commence à se faire vieille, alors comme la Super Famicom en son temps, ou la Megadrive, une nouvelle version sera présentée son nom : la PS one. Plus petit, plus compact et d'un blanc immaculé, la console remportera tout les suffrages des parents aux enfants, qui prend alors un coup de jeunes avec son look plus enfantin (enfin c'est mon avis).

Fin d'un règne

La Playstation arrive en fin de vie, la Dreamcast est déjà sur le marché depuis 2 ans, la relève doit arriver. La même année que la sortie de la PS one sort la PS2, beaucoup plus puissantes que son aînée, elle sortira quelque peu à la hâte, pourtant l'attente des joueurs est bien là, tout comme le marteau marketing de Sony, qui s'est imposé en seulement 5 ans comme le leader de ce marché. On prend les mêmes et on recommence, mais on sort du cadre de notre dossier et par-dessus ça du rétro en lui-même, donc à dans 5 ans pour un dossier sur la PS2.



Fiche Technique

Processeur - R3000A 32 bits RISC à 33.9Mhz supportant jusqu'à 30 millions d'instructions par seconde

- 4Ko de cache interne
- Bus à 132Mb/s Mémoire - 2Mo de RAM principale
- 512Ko de RAM vidéo
- 512Ko de RAM sonore
- 32Ko de mémoire cache pour le CDROM Graphismes
- Résolution de 256x480 jusqu'à 640x480 pixels
- Affichage de 16, 256, 32 768 ou 16 777 216 couleurs
- Jusqu'à 1.5 millions de polygones affichés en Flat Shaded
- Jusqu'à 500 000 polygones affichés en Gouraud, Textured et Light Sourced Son
- 24 canaux
- Qualité de son 16Bits 44.1Khz
- Source audio PCM
- Effets digitaux: Envelope, Looping, Digital Reverb CDROM
- Taux de transfert de 150Ko/s en vitesse
- Support : CD
- Sauvegarde : Carte mémoire

Dossier réalisé par Arthelius

TOP et FLOP

PLAYSTATION

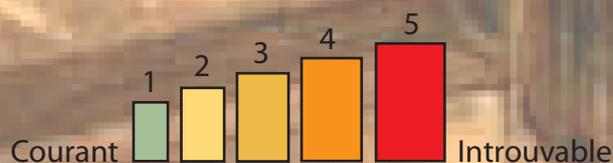
Une petite sélection faite par mes soins, donc pas exhaustive et juste pour un sous



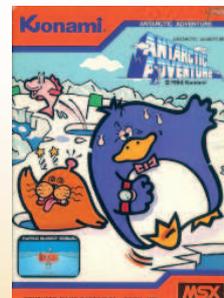
A vous maintenant de venir contester, ou approuver ce classement sur le forum

1	Castlevania symphony of the night		ECW Anarchy Ruls	1
2	Finala Fantasy 9		Dreams	2
3	Street Fighter Alpha 3		Bishi Bashi	3
4	Metal Gear Solid		Erhgeiz	4
5	Star Ocean The second Story		Blade	5
6	Ridge Racer		Firebugs	6
7	Tekken 3		Devil Duce	7
8	Vagrant Story		Risk	8
9	Bust and move 4		Cindy's Caribbean Holiday	9
10	Spiderman 2		Hellnight	10

Aujourd'hui je vous propose une côte non exhaustive des produits Sony, mais en particuliers leurs consoles, qui sont au nombre de 3. Donc comme je le précisais cette liste n'est sûrement pas complète, cela est dû aux manques d'informations concernant le prix des consoles qui sont devenus introuvables ou tout simplement inconnus du grand public, donc des sites sur lesquels je m'appuie pour vous faire cette côte. En espérant, tout de même répondre le mieux possible à vos attentes.



Modèle	Rareté	Prix (en €)
Playstation Serie 1002	1	20,00
Playstation Serie 5502	2	30,49
Playstation Serie 5552	1	19,00
Playstation Serie 7002	1	19,90
Playstation Serie 75022	1	8,90
Playstation Jap Serie 1000	4	79,95
Playstation 1 Série Limité Crash Bandicoot	3	60,00
Playstation One	1	12,00
Playstation Net Yaroze (kit de développement)	5	?
Playstation 2 - Pack Ps2 Satine Silver - Edition Roland Garros	2	185,00
Console Playstation 2 - Pack Seigneur Des Anneaux	2	180,00
Playstation Two Silver - Ps Two Silver1	1	150,00
Playstation 2 - Ps Two - Pack Roland Garros Paris 2005	1	145,00
Playstation 2 - Ps2	1	70,00
Playstation 2 Silver	1	100,00
Playstation 2 Eye Toy Pack	2	150,00
Playstation 2 - Pack Prince Of Persia - Les Sables Du Temps	2	180,00
Playstation 2 - Ps2 - Aqua Blue	2	110,00
Playstation Two - Ps Two - Playstation 2 - Ps2 Nouvelle Version Nov. 2004		100,00
Playstation Two - Pack Ps Two + Gta San Andreas + Carte Mémoire	2	180,00
Playstation 2 - Sakura Edition (Version Japon)	3	250,00
Playstation 2 - Gt3 Racing Pack	2	180,00
Pack Playstation 2 Silver + Tekken 5	1	150,00
Playstation 2 - Mod 50004 - Noire	2	120,00
Playstation Jap Serie 3000	2	200,00



Console : MSX et NES

Genre : Action

Développeur : Konami

Année : 1984

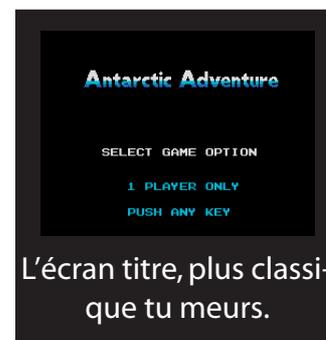
Côte : introuvable

Antarctic Adventure - MSX -

Alors que je replongeais dans mes souvenirs, je suis tombé sur ce petit jeu sans prétention, qui m'a tout de suite accroché. J'aurai pu vous faire le test de Gradius auquel j'ai joué le même soir et pourtant non, j'ai préféré vous parler de l'histoire de ce pingouin explorateur. Alors que je ne faisais qu'essayer ce jeu auquel je n'avais jamais joué, je me suis attaché à ce petit pingouin, un peu manchot (oui désolé pour ce jeu de mot) et j'ai donc continué ma partie et est décidé de vous faire part de mon expérience.



Oh le joli morse rose !



L'écran titre, plus classique tu meurs.



Il court, il court le pingouin... (air connu)

Vous êtes donc un petit pingouin en Antarctique, qui doit pour on ne sait quelle raison, faire le tour du continent, et dieu sait que ce malheureux va en parcourir des kilomètres, au total dix stages plus ou moins long. Le principe est donc très simple, vous devez vous diriger à travers

le niveau, tout en évitant les obstacles que sont les trous dans la banquise, et les morses aux couleurs champêtres, un joli rose vif. Sachant que notre ami pingouin avance sans cesse vous devez juste régler sa vitesse, et faire attention de bien slalomer entre les trous ou bien de sauter par-dessus. Rien de plus, on ne pas vraiment faire plus simple ! Mais que serai ce genre de petit soft, sans son score, car il s'agit d'un jeu de high score, comme il en existait tant à l'époque. Alors que serai ce jeu sans ses bonus, sous forme de poissons que vous devrez récupérer au passage (hum vive le saumon). Une fois les dix stages terminés vous recommencez jusqu'à épuisement, particularité de ce genre de jeu, puisqu'il n'y a aucune véritable fin, . La distance à parcourir est indiquée en haut en kilomètres, ainsi que la vitesse de progression de notre ami, pour augmenter à vitesse, ce qui saura indispensable,

vous devez juste maintenir la touche directionnelle haute enfoncée. Pour ce qui est de l'aspect technique. La, le jeu ne révolutionne pas le genre. Les sprites sont toujours les mêmes, et ça d'un stage à l'autre, idem pour le décor, même si lors de deux stages le ciel deviendra rose et non bleu (waouh les effets spéciaux). Alors pourquoi vous parlez de ce jeu, qui a première vue semble des plus banals, et qui plus est dénué de toute histoire ou encore de particularités. Et bien voilà, jouez une fois à ce jeu et vous verrez, il s'en dégage une certaine sympathie pour ce pauvre petit pingouin qui doit parcourir une si grande étendue de glace et cela sans raison apparente (à cette époque la, les scénarios étaient inexistantes) un certain calme, tant de vide, de glace, pas de violence, juste un pingouin, des morses et des poissons, rien d'autres. Bien sur ce n'est pas le genre de jeu que vous ferez et refe

rez sans cesse, mais pourtant, ne serai ce que pour passer une heure sympathique, je ne saurai que vous conseillez d'essayer une fois Antarctic Adventure. J'espère vous avoir captiver, et cela malgré mon approche beaucoup plus technique et sensoriel de ce petit jeu, plutôt que nostalgique.

Alors chaussez vos raquettes, mettez vos gants et votre doudoune, et rejoignez ce petit oiseau noir et blanc sans ailes.

Antholius



Si vous avez aimé : Alpha Squadron

Un jeu de d'avion futuriste, mais qui ressemble beaucoup au jeu testé ici. Un décor qui défile, des obstacles, des bonus, un jeu de score, dans la pure lignée de Antarctic Adventure dans le principe. Même si le jeu reste en deça de celui ci.

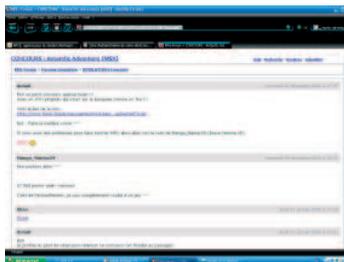
10/20



Suite connue à ce jour : Penguin Adventure

Sortit en 1986, voici la suite de ce premier épisode, une princesse à délivrer, comme c'est original. Un des meilleurs jeu d'action de la MSX. Des décors détaillés, une diversités des niveaux et quelques nouveautés sympas.

Voici un forum ou l'on propose un concours sur Antactic Adventure le topic est assez ancien, mais pourquoi pas le relancer



son adresse : <http://www.rpg-legends.com/forum/lofiversion/index.php?t331.html>

Et voici un site pour télécharger la rom



<http://www.gametronik.com/site/fiche/msx1/Antarctic%20Adventure/>

Antarctic Adventure - MSX -

Anecdotes :
Il s'agit du premier jeu de Hideo Kojima.

Les développeurs ont faenit une grosse erreur car il ne peut s'agir d'un pouguin mais d'un manchot puisque ces derniers ne vivent qu'en Antactique et ne possèdent pas d'ailes contrairement au pingouin.

Nostalgie	Beaucoup, une larme pourrait même tomber.	13/20
Graphisme	C'est très banal.	10/20
Jouabilité	Les sauts du pingouin sont assez lents, mais sinon ça va.	14/20
Durée de vie	Ce jeu n'a pas de fin, la seule limite c'est vous.	15/50
Musique	Aie	07/20
Scénario	Re aie	03/20

Note globale

Un jeu amusant, pas révolutionnaire mais sympa une demi heure.

13/20



Les chevaliers du zodiaque - NES-

Dans les années 80 au côté de Dragon Ball, cartonnait un autre manga, Les chevaliers du zodiaque (Saint Seiya en V.O) qui comme son concurrent direct se verra adapté en jeux vidéo, par Bandai, la boîte à licence. Prenant plus ses marques sur l'anime que le manga, voici ce qu'il en est vraiment, et comme tout jeu à licence respecte-t-il le scénario original, et surtout plaira t il aux fans. ?



Seiya en pleine action !

L'histoire suit les débuts du chevaliers de bronze, lors du combat contre Cassios dans le colisée, jusqu'au combat contre le chevalier des gémeaux. Une des meilleurs sagas de la série (en tout cas selon mon avis) C'est donc 5 héros que vous pourrez diriger, Seiya, Shiryu, Shun, Hyoga et enfin Ikki. Sans compter l'amure d'or du sagittaire. Bien entendu chaque



L'inferral sanctuaire

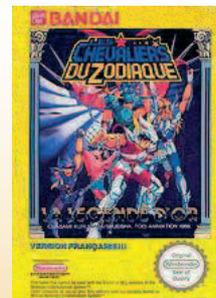
chevalier a sa propre attaque, qui respecte totalement l'origine des personnages, à vous les différents Comète de Pégase et autre chaîne nébulaire. Le scénario s'éternise un peu trop sur la mésaventure d'Ikki et de son larcin, et pas assez sur les chevaliers d'argents, qui sont d'ailleurs assez faibles dans le jeu, par rapport à Hercules par exemple. Bien sur, tout les PNJ sont présent comme Saori et son grand père (qui vous donnera un bon coup de main) ou encore Marine. La taille des sprites n'aide pas à les reconnaître, mais bon ils n'ont pas été oublié (qui a dit que Saori ressemblait a un gros bonbon) Donc des sprites un brin ridicule lors des phases d'exploration en scrolling horizontal. Mais dès qu'un combat commence on en prend plein les yeux et les sprites prennent la quasi-totalité de l'écran, et la on les reconnaît bien les chevaliers, pas de soucis. Donc vous voila face à votre adversaire, s'offre



Le vieux maître Doko.

alors à vous 4 choix différent, le combat bien sur ou vous devez calibrer vos coups pour ne pas user tout votre cosmos qui est limité, mais aussi vos parades qui sont au nombre de deux parer et esquiver, tout comme les coups qui sont séparés entre pied et poings (bien sur poing est beaucoup plus impressionnant). Autre choix : parler avec votre adversaire, ce qui vous permet parfois de gagner quelques points de cosmos. Fuir aussi, comme souvent dans ces jeux, mais qui fonctionne que rarement. Et enfin Ami, qui comme dans qui veut gagner des millions permet l'appel a un ami (d'accord on n'a pas tous Shiryu comme ami, par contre Shun...) Ce système donne un certain côté stratégique aux combats. Malgré cela les combats sont dynamiques, quelques répliques venant ponctuer tout ceci, mais petit détail qui fait sourire la traduction qui est parfois à côté de la plaque, tout comme le système, bien que sympa, de personnalisé Seiya avec

Les chevaliers du zodiaque - NES-



Console : NES

Genre : Action/Stratégie

Développeur : Bandai

Année : 1987

Côte 8€:

son signe astrologique, mais malheureusement se trompe une fois sur deux, si vous êtes né le 1 janvier, vous êtes bélier !? L'aventure est longue et passionnante, remplie de rencontres et de combats, vous pouvez même garder votre armure en permanence mais cela consomme du cosmos ce qui est assez gênant (tout comme le système de mot de passe) Par contre, je vous le dit tout de suite vous allez en baver vers la fin ! Un jeu très sympathique, assez long, un système de combat innovant, des personnages très bien retranscrits, mais surtout, et c'est très important l'esprit du manga de Kurumada est conservé et sauf, ouf ! Petit regret, que le jeu ne soit pas un rpg, car la on aurai touché la perfection, mais qui sait, un jour, car la licence n'a pas vraiment eu de bonnes adaptations depuis ce jeu. Alors si vous êtes fan, n'hésitez pas. Petit détail amusant il n'existe pas en version Américaine, puisqu'il a été directement importé du Japon.

Artholius



Si vous avez aimé : 2 jeux Punch out et trojan

le premier est un jeu de boxe à la troisième personne comme lors des combats de Sait Seiya, et le second un jeu d'action classique comme lors des phases d'action. Deux très bon jeux dans leur genre respectif.

Punch Out 15/20

Trojan 15/20

Suite connue à ce jour : Saint Seiya - Ougon Densetsu Kanketsu Hen

Jamais sortit en dehors du Japon, à cause du succès mitigé du jeu, et cela malgré la traduction intégrale du jeu dans la langue de Molière (pour le premier épisode). Le jeu reprend la phase du sanctuaire uniquement en respectant encore un peu plus le scénario du jeu. Ceux qui l'ont essayé disent qu'il est meilleur que le premier épisode., Moi je n'ai pas trop accroché.



Voici un site consacré à la série malgré sa mise en page assez laide, le site est intéressant

[Http://perso.waadoo.fr/seyar.htm](http://perso.waadoo.fr/seyar.htm)



un clasique du net, jeuxvideo.com, sur lequel vous pourrez retrouver deux dossiers concernant la saga des chevaliers.

http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00005368_00000028_dossier.htm



Les chevaliers du zodiaque - NES-

Nostalgie	Je n'ai pas hésité à rebrancher ma Nes pour y rejouer.	15/20
Graphisme	Pas les plus beaux de la console, mention spécial aux combats !	12/20
Jouabilité	Peu mieux faire. Les sauts sont un peu aléatoires.	11/50
Durée de vie	Assez difficile, merci les mots de passe	13/20
Musique	Gros points faibles, c'est un peu de la bouillie en midi.	08/20
Scénario	Ca suit le manga, tous les personnages sont présents.	12/20

Anecdotes :

Le second épisode reprend exactement la même intro que le 1

Les chevaliers d'acier n'apparaissent pas dans le jeu. Mais seulement dans l'anime.

Note globale

Indispensable pour tous les fans des chevaliers de bronze.

14/20



Console : Megadrive

Genre : Plate forme

Développeur : Segai

Année : 1991

Côte : 5€

Sonic the hedgehog - Megadrive -

Aujourd'hui Sonic est, comme les frères Mario, une figure emblématique du jeu vidéo, et vous l'aurez compris, qui dit Sonic dit SEGA. En effet le hérisson bleu a su s'imposer grâce à ses particularités, dans le monde du jeu de plateforme : la preuve, bien que SEGA n'existe plus dans le monde des constructeurs, il continue quand même à sortir des jeux et notamment des Sonic (Sonic rush sur DS en est la preuve).



Marble zone, le pays où la lave est partout !

Premier volet de la saga Sonic sur Mega Drive et plus généralement sur SEGA, Sonic est donc sorti dans sa toute première version en 16 BITS. Si SEGA a créé ce héros, ce n'est pas un hasard. En effet, à cette époque bénie, les deux géants présents sur le marché du jeu vidéo étaient SEGA et Nintendo. Tout comme SEGA, qui avait sorti une première console de salon 8 BITS grand public : la mark III qui devint Master system, la firme au grand N sortit la NES. Le scénario fut le même pour les consoles 16 BITS (Super NES et Mega Drive). Ainsi, dès que Nintendo sortait une nouvelle console, Sega perdait des parts



Le premier niveau, coloré et fun.

des parts de marchés. De plus Nintendo avait déjà un avantage sur SEGA : la mascotte. Un super-héros-plombier du nom de Mario. Ainsi SEGA se mit à l'œuvre en proposant Sonic. Un hérisson bleu qui tournoie à la vitesse du son en passant à travers des loopings des bancs de lave en feu... Lors de sa sortie, le jeu fait un carton et les ventes de méga drive augmentent de manière considérable. Sonic devient donc l'ennemi juré de Mario. Pourquoi un hérisson... tout simplement parce que celui-ci pouvait se mettre « en boule » et ainsi on pouvait lui donner plus facilement de la vitesse... (On se demande donc pourquoi il y a tant de hérissons morts sur les routes... mais ceci est une autre histoire). Sur la planète de Möbius, les animaux vivaient en paix, mais depuis peu ils se volatilisent... Il s'avère que le docteur Robotnik, fanatique des machines en tout genre, est la cause de tout cela. En effet, il capture les animaux pour les enfermer dans des robots. Sonic part donc à la rescousse de ces pauvres petites bêtes martyrisées en les délivrant des robots dans lesquels ils sont enfermés, et va ainsi



Aïe, Sonic est touché, adieu les anneaux.

Du point de vue du gameplay, Sega nous a sorti là un jeu « classique d'un genre nouveau ». Je m'explique : Sega, nous l'avons dit, a créé un jeu de plateforme, chose courante à cette époque... ainsi une nouvelle notion y a été ajoutée : la vitesse ! Et oui Sonic ne porte pas son nom par hasard ! Le gameplay mise en effet avant tout sur la vitesse. Dès le début Sonic se mettra à courir et à rouler en dévalant à pleine vitesse pentes et loopings. Bien sûr comme dans tout bon jeu de plateforme, le héros ne se contente pas de courir à travers le décor... cela aurait pour risque de lasser le joueur. Les mondes proposent en effet un vaste choix de robots à détruire. Et oui ces robots sont aux ordres du docteur Robotnik et vous persécutent tout au long de votre périple. Mais aucune crainte, grâce à la « formidable attaque supersonique » vous pouvez réduire ces robots en pièces détachées... et libérer les animaux enfermés. Les défauts de ces jeux sont certes rares, mais ils existent... Tout d'abord, le jeu comporte quelques bugs graphiques lors de l'affichage des sprites, mais rien de grave. Le plus gros défaut revient non pas à SEGA

mais plutôt au matériel que nous utilisons en Europe. En effet vous n'êtes pas sans savoir que les bonnes vieilles télévisions européennes tournent à 50 images par seconde (50 Hz) alors qu'au pays du soleil levant, on tourne à 60 ! Ainsi en Europe nous jouons à un Sonic au ralenti. Mais lorsqu'il s'agit d'y jouer en 60 Hz, ce n'est déjà plus pareil !

Vous l'aurez compris, le grand atout de ces jeux est sa rapidité. Sonic va vite, le paysage passe à une vitesse folle... et cerise sur le gâteau, tout ceci est fluide ! Sega nous montre ainsi ce que sa console est capable de produire. Les niveaux, au nombre de 19 et 6 bonus stages vous assureront quand même de bons moments de jeux. La difficulté est elle aussi bien dosée et croît selon un rythme correct. Chose nouvelle aussi à noter, Sonic The Hedgehog utilise bon nombre de raccourcis et passages secrets dans les niveaux, ce qui est chose nouvelle pour l'époque !

Bref, vous l'aurez compris, Sonic est un incontournable du jeu vidéo auquel tout bon joueur se doit d'avoir joué au moins une fois dans sa vie.

Zonrok



Si vous avez aimé : Kid Kameleon

Un jeu de palte forme simpliste mais aux idées très sympa. Un enfant part à l'aventure mais ce garçon a le pouvoir de se transformer en créatures aux capacités exemplaires. Un jeu dur mais bon.

15/20



Suite connue à ce jour : Sonic 2

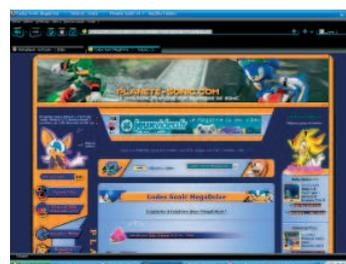
Sonic s'est trouvé un allié en la personne de Tails qu'un second joueur peut diriger. Des graphismes plus fins, une durée de vie plus longue, un bonus stage très sympa, et surtout une sensation de vitesse bien meilleur. En somme un très bon épisode que tout amateur de la mascotte de Sega se doit d'avoir dans sa collection.

test de Sonic sur 1 up, si jamais vous voulez un second avis.

<http://www.1up-games.com/md/sonic.html>

Tout un site consacré à Sonic, vous trouverez de tout alors ne vous privez pas !

<http://www.planete-sonic.com/jeux/soluces-codes/codes-sonic-megadrive-a149.htm>



Sonic - Megadrive -

Nostalgie	Qui n'aime pas Sonic encore de nos jours ?	16/20
Graphisme	De jolis couleurs et des décors fins.	14/20
Jouabilité	Vraiment au poil !	16/20
Durée de vie	La moyenne des jeux de palte forme.	15/50
Musique	Je siffle parfois l'air de Sonic dans mon bain	17/20
Scénario	Classique, archi classique !	10/20

Anecdotes :

Au départ Sonic devait être un lapin.

Le jeu fut convertit sur la Master System mais uniquement en Europe.

Note globale

Un classique à redécouvrir ou à découvrir d'urgence !

17/20



Donkey kong Country 2 - SuperNES -

Rare avait sonné le coup d'envoi des jeux de nouvelles générations (et cela sans la 3D) avec Donkey Kong Country, premier du nom et voici qu'il remettait ça avec ce second opus, alors chef d'œuvre ou suite insipide ? Bien sur le scénario n'a rien d'original, après le coup des bananes, qui était osé, là il nous la joue Mario et remplace la princesse Peach par Donkey Kong, certes moins glamour, mais ô combien plus poilu !



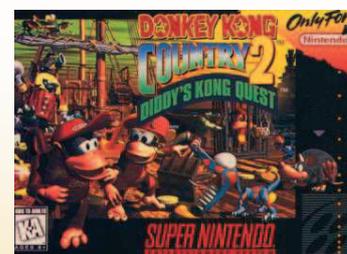
Un premier niveau qui annonce la couleur !

Donc voilà derrière ce sujet bateau, se cache un jeu au gameplay et aux idées époustouflantes. Alors exit Donkey et place à Dixie, et à ses couettes, mais surtout aux multiples possibilités de combinaisons acrobatiques que cela confère. Car grâce à sa capillarité exacerbée Dixie peut voler et s'accrocher. Mais ce n'est pas



Des couleurs vives et des niveaux colorés

tout car le nombre de compagnons qui vous accompagneront s'est lui aussi agrandi comme par exemple Squawk le perroquet ou encore Squitter l'araignée. Mais les grandes évolutions ne se situent pas encore à ce niveau là, mais du côté des graphismes, des sous quêtes et du gameplay général. Mais je me perds et je m'explique mal. Vous êtes Dixie Kong accompagné de Dixie, mais aussi de toute la famille Kong, qui vous aidera durant toute la partie, entre les conseils du grand-père, ou les sauvegardes de la grand-mère qui a remplacée la plantureuse guenon du 1. Au niveau de votre avancement entre les niveaux, rien n'a beaucoup changé, si ce n'est que les mondes traversés se sont diversifiés, pour preuve le galion du premier monde qui est somme toute très sympa, sans oublier le monde volcanique qui nous offre un festival pour nos mimittes. La maniabilité répond aux doigts et à l'œil (si il est encore vivant) la musique a subit un lifting des plus sympas,



Console : SuperNES:
Genre : Plate-forme
Développeur : Rare
Année : 1995
Côte : 20€



Et un joli coucher de soleil pour Dixie.

beaucoup moins de thèmes passent partout. La durée de vie s'est grandement améliorée, bien que celle du 1 était déjà très correcte. Des quêtes annexes ont été ajoutées, comme celle des logos DK, et bien sur la quête des 101 % (qui pour l'occasion passe à 102%) qui est toujours présente. Donkey Kong Country 2 est un des meilleurs jeux de plate forme de la Super NES, si ce n'est le meilleur, je le préfère au 3, même si ce dernier est très bon. Il est riche, beau et célèbre (ah non ça c'est moi) non plus sérieusement, le jeu est l'un des plus beaux de la console avec des graphismes d'une finesse extrême, des sprites détaillés au maximum et dont l'animation ne saccade jamais. Une durée de vie très importante pour un tel soft, rehaussée d'une difficulté accrue pour certain niveau, ce qui ne gâche en rien le plaisir mais qui donne au jeu un certain côté challenge. Enorme bon point pour les ennemis, tous différents, tout comme les niveaux, qui sont très variés. Mention spécial aux boss, originaux et drôles. Des thèmes vraiment sympas qui desservent bien les ambiances particulières de chaque moment. En gros le jeu à acheter si vous aimez

les jeux de plate formes, et les bananes. Par contre je vous préviens il est assez dur à trouver, ou reste assez cher, je me rappelle du type qui voulait me le vendre 20 € en loose, voilà le genre de chose que vous verrez assez souvent. Alors bonne chasse.

Artholius

Si vous avez aimé : Earthworm Jim



Un jeu de plate forme, à l'ambiance délirante. Vous êtes un vers de terre qui découvre une combinaison spatial aux pouvoirs détonnants. Vaches, chien fou et autres drôleries seront au rendez-vous. Un jeu assez dur mais bien sympathique.

15/20

Suite connue à ce jour : Donkey kong Country 3



Ce coup ci c'est Diddy et Donkey qui ont disparu. Dixie fait alors appel à son cousin, un gros singe bébé, pour aller les secourir. Au programme, aventure et action. Un peu en dessous de second épisode au niveau réalisation, il le surpasse au niveau des trouvailles qui rallongent essentiellement sa durée de vie. Un excellent épisode, le dernier de la Super Nintendo.

Encore et toujours le même je veux bien sur parler de jeuxvideo.com, ce coup ci vous pourrez retrouver la soluce complète du jeu



<http://www.jeuxvideo.com/bta-jv99/etajvhtm/00401054.htm>

Un site qui vous parlera du célèbre gorille de Nintendo



<http://www.p-nintendo.com/articles/B-86.html>

Donkey kong Country 2 - SuperNES -

Nostalgie	Vous pourrez encore y jouer dans 20 ans, il n'aura pas prit une ride !	18/20
Graphisme	Parmi les meilleurs graphismes de la console.	18/20
Jouabilité	Aucun soucis.	17/20
Durée de vie	Avec tout les sigles DK à trouver, l'aventure est longue.	16/50
Musique	Un hymne aux oreilles	16/20
Scénario	C'est vu et archiveru, même si on ne délivre pas tout les jours des gorilles.	10/20

Anecdotes :

Un classement est disponible, on peut y appercevoir Link, Mario mais aussi les chaussures de Sonic et Earthworm Jim près d'une poubelle.

Cranky est le héros du tout premier Donkey Kong en Arcade

Note globale

Le jeu de plate forme a posséder sur Super Nintendo.

18/20

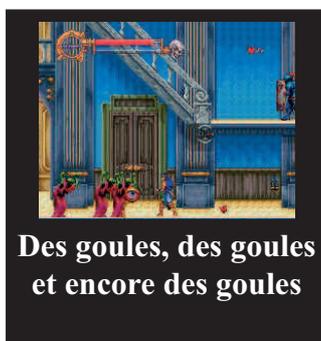


Castlevania Vampire Kiss - SuperNES -



Console : SuperNES:
 Genre : Plate-forme
 Développeur : Konami
 Année : 1995
 Côte : 30€, avec 100€ ;
 sous blister, plus de 150€

Castlevania, la série Gothique par excellence, sortit tout d'abord en 1986 sur NES, on peut être quasiment sûr de trouver un épisode par console ou presque (seul quelques rares rejetés n'en ont pas eu... master system, game gear, game cube...) La série compte à ce jour une vingtaine d'épisodes différents, et ne cesse d'évoluer (sauf graphiquement, chose reprochée, par bien des joueurs sans âmes...) Certaines pièces très rares atteignent les 150 € (Chi no rondo, pas sous blister, si quelqu'un en voit un, un jour, qu'il l'achète et le garde, cela doit sûrement valoir dans les 200-250 €...)



Des goules, des goules et encore des goules

strictement la même sauf que l'on ne sauve plus les deux vierges enlevées comme sur la NEC, et que les petites séquences en Anime ont disparu (manque de place sur cartouche SuperNES oblige) Richter arrive donc dans une ville enflammée et la, le thème à la « guitare » de la Super NES nous dilate tout de suite la rétine (ainsi que les flammes en arrière plan) un vrai régal... et tout le jeu sera ainsi, voir mieux. Seul problème qui pourrait rebuter les novices : sa difficulté, ce n'est vraiment pas le plus simple des Castlevania (pas le plus dur non plus je vous rassure). Richter bouge bien, mais malheureusement trop lentement et des fois on a du mal à vraiment esquiver les ennemis, on ne peut que difficilement jouer sur les réflexes donc... Au niveau du jeu en lui-même de son principe, il a posé les bases de la saga, encore aujourd'hui on retrouve des clin d'œil à ce jeu (voir Soma, dans Dawn of Sorrow) et je siffle encore les musiques dans ma tête. Au niveau graphique, la 2D est bonne, les passages en



Des graphismes fins et détaillés.

anime aurait bien été apprécié, mais malheureusement, n'y sont pas, les sprites sont nickels mais le jeu rame quelquefois (2 méduses head à l'écran, plus 3 boneheads avec 1 squelette et Richter qui saute partout, la Super NES gère mal...). Du côté de la maniabilité, Richter est un peu trop lent (déjà sur la NEC) et ne peut pas fouetter dans toutes les directions, néanmoins il possède les items crash pour se sauver des mauvaises situations, et on peut sauter dans les escaliers... Pour ce qui est de nos petites oreilles, les musiques sont très bonnes, on a bien sûr, pas la qualité CD de la NEC, mais le processeur Super NES est ici, poussé à son paroxysme, très variées, très prenantes, un régal (pour moi elle surpasse de loin leurs aînées sur SuperCastlevania IV). Le scénario quand à lui se résume à ça. Moi m'appeler Richter, Moi va tuer Dracula car lui méchant... pas très développé, heureusement cela changera par la suite



Le premier niveau, un mot extraordinaire.

Pour bien commencer ce test, il faut d'abord parler du jeu « originel » j'ai nommé : Dracula X (chi no rondo – rondo of blood) sorti sur la NEC en 1993 le jeu mettait en place Richter Belmont (prononcer Riktèr Belmonte) qui allait dans Castlevania (c'est le nom du château) tout comme son ancêtre Simon Belmont, afin de tuer Dracula... Ici l'histoire est

notamment grâce à cette épisode... et l'arrivée d'IGARASHI nouveau directeur de la série depuis Symphony of the night). Au final, il ne surpassera pas son aîné sur NES, mais laisse loin derrière Super Castlevania 4, malgré un fouet rigide. Les musiques, la difficulté, les décors, ainsi que l'ambiance du jeu, sont un régal...

Siriusql

Si vous avez aimé : Super Metroid



Un jeu très similaire à Castlevania, dans son déroulement mais très différent dans l'ambiance. Un monde futuriste, des aliens, des items et surtout une durée de vie très importante. Une excellente série à découvrir.

17/20



Suite connue à ce jour : Castlevania Symphony of the night

La suite direct de cette épisode mais cette fois ci sur Playstation. Vous incarnez Alucard, qui recherche Richter qui est porté disparu. Un subtil mélange entre l'action et le RPG, pour un des

meilleurs épisodes de la série. ici pas de limite entre les niveaux tout se suit, pour notre plus grand plaisir. Des heures de jeux en perspectives.

Un des meilleurs site français sur la saga Castlevania, à visiter d'urgence. Vraiment complet.

<http://castlevania.free.fr>

Le site officiel de Konami sur la saga Castlevania

<http://www.konami.com/gs/officialsites/castlevania/>



Castlevania Vampire Kiss - Super NES -

Nostalgie	Le début de tout !	19/20
Graphisme	De bons graphismes malgré quelques ralentissements.	18/20
Jouabilité	Quelques soucis de rapidité, et de directions du fouet.	15/20
Durée de vie	Plus longue que les autres épisodes.	14/50
Musique	De très bons morceaux supérieurs au précédent épisode.	17/20
Scénario	Classique, banal.	12/50

Anecdotes :

Richter belmont revient dans l'épisode suivant dans un rôle inattendu.

Il s'agit du premier épisode dirigé par IGA.

Note globale

Malgré son succès moins important que son aîné, il lui est supérieur.

17/20



Koudelka - Playstation 1 -

Tout commence le lundi 31 octobre 1898, au pays de Galles en grande Bretagne ou plus exactement au monastère Nemeton une ancienne forteresse construite il ya presque mille ans pour éradiquer les forces du mal.



Un bel exemple de l'ambiance gothique.

Koudelka lasant une jeune femme de 19 ans est appelée par des voix de l'au delà et se rend au monastère. Elle y trouvera un dénommé Edward Plunkett, lui âgé de 20 ans qui est arrivé jusqu'ici pour chasser ses démons intérieurs et se mettre en quête d'une vie moins tourmentée. Plus tard dans le jeu nos deux compagnons feront la connaissance de James O'flaherty un prêtre de 53 ans qui a été envoyé par le Vatican. Tout les trois vont parcourir ce grand monastère et devoir résoudre des énigmes. Ils seront obligés de s'entraider, d'apprendre à se connaître et à se faire confiance ce qui ne sera pas facile car tout trois sont d'habitudes des solitaires. Ils rencontreront différents personnages qui les aideront ou qui essaieront des les tuer. Le monastère est quand a lui investi par un très grand nombre d'entités maléfiques qu'il faudra affronter pour pouvoir avancer. Les combats



Voici les menus de combat.

se dérouleront à la mode des rpg avec une touche fantaisiste de déplacements en mode échiquier. Des cinématiques doublées en français pour notre plus grand plaisir ponctuent le jeu pour y ajouter de la vie et du dynamisme ce qui n'est pas pour nous déplaire car le jeu à parfois tendance à être un peu lent. (Mais bon pour l'époque on ne va pas trop s'en plaindre) Au fur et à mesure que Koudelka et ses compagnons découvrent de nouvelles pièces et de nouvelles énigmes vous sentez l'angoisse du lieu et l'envie d'aller toujours plus loin voir ce qui se cache. Découvrir l'histoire de ce monastère et de ces anciens occupants. Le côté gothique du jeu a été pour moi très bien rendu. Ce jeu à l'ambiance mystérieuse et assez lugubre vous fera découvrir que même une jolie jeune fille peut venir à bout de gros méchants. Car Koudelka n'est pas n'importe quel femme elle possède des pouvoirs psychiques



Console Playstation 1

Genre : RPG

Développeur : Sacnoth

Année : 2000

Côte : US 8\$
F 15€



Une cut-scene, la lumière est splendide.

impressionnant et elle développera sa magie tout au long du jeu faisant ainsi partager ces connaissances avec ces confrères. Mais Koudelka sait aussi se battre avec une arme. Elle peut vous tuer avec une arbalète ou vous poignarder. Méfiez-vous horribles créatures Koudelka va croiser votre chemin emmenant avec elle Edouard et James. Et ces deux la non plus je ne vous conseil pas de les froisser car tout gentils qu'ils sont l'air ils peuvent se révéler être de dangereux ennemies pour les méchants du jeu. Doté d'armes classiques et d'autres plus étranges comme la lame du vampire ou la croix de saint Patrick. Nos amis traverseront toutes les salles et tout les couloirs de ce vaste monastère affrontant mainte et mainte fois des squelettes ou des zombies terrifiants, des fantômes et même des meubles possédés, on trouve de tout dans ce monastère. Même si il est très vaste vous n'y trouverez aucune boutique pour vous fournir en objets, armes, ou potions. Vous récupérez tout au fur et à mesure dans les salles ou après les combats mais attention n'oubliez rien car vos armes ne sont pas éternelles et finissent par se briser.

En 15 heures environ vous aurez fait le tour de tout les monstres et autres personnages de ce jeu, et découvert tous ce que le monastère avait à vous apprendre. Ce jeu qui fut critiquer par des foules entières est pour moi un excellent jeu mêlant intrigue et horreur, suspens, peur et découvertes en tout genre autant sur les personnages que sur le monastère.

Malgré tout ce que les critiques ont pu dire ce rpg horreur à l'excellent style gothique est un jeu formidable. Avec des vrai boss tels que la fameuse gargouille que vous mettrez un temps infini à tuer si vous n'avez pas bien équilibré votre équipe grâce aux bonus de changements de niveau vous ne pourrez que voir et revoir le game over.

Et oui à la fin de chaque combat vous gagnez des objets ou des armes, et à chaque niveau vous avez des points à repartir sur différentes statistiques tels que agilité ; force ; dextérité et d'autres. En fonction de votre équilibrage vos personnages ont plus ou moins d'aptitudes

Mais revenons-en au vrai boss le vrai de la fin est Elaine, non ne me supplier pas je ne vous dirai pas qu'y elle est c'est à vous de le découvrir. Juste un truc, ne vous affolez pas lorsqu'elle vous poursuit, et surtout oui surtout si vous mourrez ne couper pas le jeu car Koudelka à trois fins différentes. Une avec la gargouille lorsque vous la tuer, une si vous perdez contre Elaine et une si vous gagnez, alors maintenant il ne vous reste plus qu'à jouer

Voilà j'espère vous avoir donné envie de jouer à ce jeu formidable, et auquel j'adore rejouer de temps en temps.

Samantha



Si vous avez aimé : Vagrant Story

Le meilleur action/RPG de la console, un hit en puissance, un système de combat original, un scénario unique ainsi qu'une durée de vie et des graphismes ahurissants. A acheter d'urgence, vous ne le regretterez pas !

19/20



Suite connue à ce jour : Aucune

Pourtant il existe Shadow Hearts sur PS2, qui reprend le même monde, le même style graphique, mais pas technique. de plus l'un des personnages de Koudelka fait une apparition. Un jeu pour les fans, mais peu apprécié par les autres. maintenant à vous de vous faire un avis. Un jeu atypique, intéressant, et assez long.

Le jeu ne possède pas de sites dédiés (tout du moins je n'en ai pas trouver) Pourtant jeux vidéo.com possède la solution complète du jeu ce qui pourrait bien s'avérer utile, même si le jeu n'est pas excessivement dur. Vous connaissez tous cette adresse mais je vous la redonne quand même.



www.jeuxvideo.com

koudelka - Playstation -

Nostalgie	Un jeu auquel je prend plaisir de rejouer de temps en temps.	19/20
Graphisme	Certains décors sublimes tels que la cathédrale à la fin du jeu.	17/20
Jouabilité	Bonne maniabilité, facile à jouer.	16/20
Durée de vie	Pas le RPG le plus long de la PS1.	14/50
Musique	Trop redondantes peut vraiment mieux faire.	13/20
Scénario	Un scenario original dans lequel on prend plaisir à se laisser guider.	17/50

Anecdotes :

Sacnoth l'épée ultime du jeu, est aussi le nom du studio de développement.

Note globale

Très bon jeu dans l'ensemble, une ambiance gothique unique.

17/20



Console Nintendo 64

Genre : Plate forme

Développeur : Nintendo

Année : 1996

Côte 5€

Super Mario 64 - Nintendo 64 -

Nintendo révolutionnait le jeu de plates-formes avec Mario 64 en le transposant dans un univers en 3D, posant les nouvelles bases du genre. A l'heure où la 3D envahit nos poches, Mario est invité par la princesse Peach à prendre le thé dans son château. Mario met sa plus belle casquette et accourt voir son amie. Horreur ! Une fois rentré dans le château, une voix bien connue le somme de déguerpir. Bowser a, une fois de plus, fait prisonnière la princesse. Toutes les portes sont verrouillées. Mario s'élançait vers la toile de peinture d'où semble provenir la voix...



Les plantes carnivores sont de retour !

Il fut le premier épisode de la série des Marios en 3D. Sorti en septembre 1997 en France, il fut l'une des meilleures ventes de la console. Le développement du jeu a été supervisé par Shigeru Miyamoto. Quand on pense Mario 64, on pense gameplay riche, diversité, longueur et stick analogique. Car non content d'avoir été un jeu de folie qui reste aujourd'hui encore une référence, Mario 64 avait fait la brillante démonstration de l'efficacité du stick analogique du pad N64, quoi qu'on ait pu penser de son design. Super Mario 64 contient 15 niveaux, auxquels on accède en sautant dans les tableaux accrochés dans les différentes salles du château. Les portes qui mènent à celles-ci sont verrouillées, mais leur accès se libère au fur et à mesure que le joueur accumule des étoiles. Celles-ci sont obtenues dans les différents niveaux



Une étoile, plus que 119 à trouver !

et, à raison de 6 étoiles par niveau plus quelques unes cachées dans le château et ses environs, on arrive à un total de 120 étoiles. Pour en obtenir une, il faut accomplir la tâche indiquée en début de niveau. Ainsi, chaque niveau existe en 6 versions, proposant chacune un but différent, et permettant donc d'obtenir une étoile distincte. Les ambiances des niveaux sont variées et héritent des niveaux des jeux Mario précédents (plaine, volcan, désert, montagne enneigée, île, etc.), et proposent des tâches variées à accomplir (battre un boss, faire la course contre un challenger, récupérer 8 pièces rouges). De plus, Mario dispose, de façon limitée dans le temps, de 3 transformations, symbolisées par des casquettes différentes : la première le transforme en métal, lui permettant, entre autres, d'évoluer plus facilement sur le fond des étendues d'eau, la seconde le rend invisible aux ennemis et donc invulnérable.



Le début de l'aventure le hall du château.

Il s'agit du premier jeu vidéo sorti sur Nintendo 64. Il fut présenté pour la première fois au Nintendo Space World en août 1995, préparant le lancement médiatique de la Nintendo 64.

néralbe, de même qu'elle lui permet de traverser certains murs, et la dernière lui permet de voler. On peut arriver à la fin du jeu sans avoir trouvé toutes les étoiles, et, de manière générale, le jeu est tout sauf linéaire. Super Mario 64 ouvre une nouvelle époque pour la série des Mario, de par son passage à la 3D. Ainsi, la proportion d'ennemis baisse considérablement, alors que les obstacles et les plate-formes se diversifient. La caméra utilisée pour donner le point de vue est mobile, soit dirigée automatiquement, soit par le joueur. De plus, le nombre de mouvements disponibles est important, puisqu'on en compte en tout 28. Mario marche, court, saute, vole, nage, monte dans des arbres ou même dans des canons. Ces mouvements tirent parti du stick analogique de la console (par exemple, Mario marche plus ou moins vite selon l'inclinaison du joystick).

mogaman95

Si vous avez aimé : Banjo and Kazooie



Un jeu de plate forme de chez Rare, d'excellente facture. Long, difficile ce qu'il faut. Des personnages bien sympas, et des situations cocasses. le tout dans des niveaux enchanteurs. A essayer d'urgence.

16/20



Suite connue à ce jour : Paper Mario

Paper Mario est un jeu vidéo sorti en 2001 sur Nintendo 64. Il est le dernier jeu de cette console à utiliser l'univers de Mario. Il s'agit d'un RPG, seconde expérience en ce domaine dans l'univers du plombier moustachu, après Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars, coopération entre Square Co. et Nintendo édité uniquement au Japon et en Amérique du Nord sur Super Famicom.

le site officiel de Nintendo. Parfait pour tous ceux qui sont soucieux de connaître les actualités du plombier



<http://www.nintendo.com/home>

Un excellent site sur tout ce qui concerne Nintendo. Allez y jeter un oeil.



<http://www.p-nintendo.com/>

Super Mario 64 - Nintendo 64 -

Nostalgie	Encore jouable.	15/20
Graphisme	Magnifiquement travaillé pour ce jeu.	15/20
Jouabilité	Bref, c'est Mario 64 avec quelques bonus.	17/20
Durée de vie	Très intéressante pour ce genre de soft.	14/50
Musique	On retrouve les thèmes principaux, c'est agréable.	15/20
Scénario	A part l'intro du jeu il n'y a pas d'autre intro.	08/20

Anecdotes :

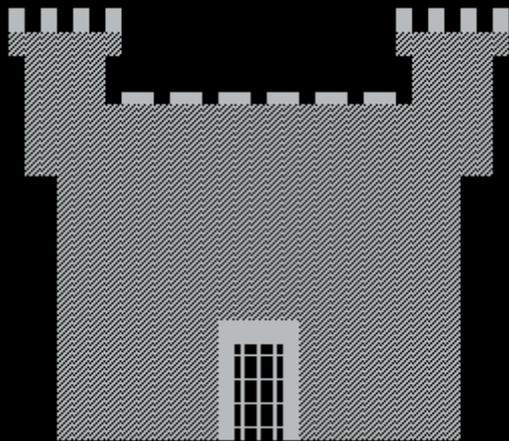
Si vous arrivez à trouver toutes les étoiles, vous pourrez rencontrer Yoshi qui fera quelques beaux cadeaux.

Une version jouable aussi avec Luigi était prévue mais fut annulée faute de temps .

Note globale

Le meilleurs Mario de tout les temps.

16/20



P - to play I - for instructions

PC MSDOS

Genre : ASCII / Aventure

Développeur : Kevin Bales

Année : 1984



Castle Adventure - ASCII -

Alors là, à l'époque, quelle joie ce jeu! Un héros perdu dans un château cherchant la sortie dans ce dédale de pièces! Des graphismes superbes, une histoire prenante! Franchement, je me souviens avoir passé des heures dessus! Mais il faut avouer qu'à l'époque j'étais aveugle, je connaissais de l'anglais que «yes», «no» et «open door» et que les histoires complexes dépassaient de loin les capacités de mon unique neurone. Posons notre regard un instant sur ce jeu mythique qui a fait s'arracher les cheveux d'une petite armée de gosses derrière leur PC.

En quatre lignes exactement, le premier écran du jeu résume la situation: vous entamez votre aventure dans un château abandonné cherchant désespérément à trouver un moyen de sortir!

Voilà, fin du scénario...Ca vous épate hein! Mais, n'oublions pas qu'en 1984, un rien suffisait à plaire à tout le monde! Et ça a marché car tous ceux qui s'en souviendront ont passé bien du temps à se balader de pièce en pièce en quête de fortune et de gloire.

En effet, le jeu consiste à se promener dans les différents couloirs, pièces et tours du château en résolvant différentes énigmes se présentant à vous. On se rend vite compte qu'on n'est pas seul à errer en ces murs et que nous devons y combattre plusieurs

ennemis (même un vampire!). Treize trésors sont à découvrir tout au long de votre périple. Chaque trésor et ennemi sera, à la fin du jeu, converti en points et le but devient alors de comptabiliser un maximum de points! Vous gagnez la partie en trouvant la sortie mais la répartition des points transforme vite votre but, en croisade contre tous les



ennemis et découverte de chacun des trésors. Vous serez élu «joueur de l'année» si vous atteignez le maximum de 1550 points

Pour ceux qui étaient déjà nés, ce jeu est à la fois un mythe et un mystère. En tous cas pour moi c'était le cas. Je n'avais qu'une dizaine d'années quand j'ai eu le droit d'admirer, sous mes yeux ébahis, le caractère ASCII «a» (le héros) se déplacer sur l'écran pour



découvrir les innombrables pièces du château. Je ne comprenais pas un traitre mot des descriptifs que le jeu me présentait mais j'étais un bambin empli de bonheur en déplaçant mon majestueux «a» à l'écran. Le pire c'est que j'ai découvert moult trésors du haut de mes trois pommes.

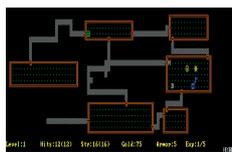
Vous l'aurez compris, on a affaire à un jeu d'aventure totalement en ASCII. Mais, grande nouvelle, ce n'est pas un jeu en mode texte : on peut déplacer le héros via le pavé numérique! Il y a toujours l'interaction textuelle pour les différentes actions. Car, honnêtement, que ferions-nous sans?

Chaque pièce du château est accompagnée d'un descriptif, d'une possibilité d'interagir (prendre ceci ou cela, utiliser tel objet, ...) via des commandes simples introduites au clavier. Vous amasserez objets et trésors au cours de votre quête en remarquant bien vite que vous avez une limite de stockage dans votre sac à dos! Il va falloir ruser et déposer vos objets inutiles afin de pouvoir en prendre d'autres! Une innovation de l'époque qui semble si usuel de nos jours mais qui épatait tout le monde!

Quand on y repense, on a l'impression qu'en 1984, le marketing, le chiffre d'affaire et tout le business si cher à notre époque n'était qu'un foetus à peine capable de pleurer. Que nous étions naïfs (sommes?) et Castle Adventure en est la preuve! Le jeu a été écrit par Kevin Bales, dont le nom ne vous dit peut-être rien, mais c'est du haut de ses 14 ans que le petit Kevin a écrit Castle Adventure! Malheureusement, en 1987, sort le package Sword and Sorcery. Cette compilation de 4 jeux sortis par Key-punch Software comptait Golden Wombat dans sa collection. En fait, Golden Wombat n'est autre que Castle Adventure renommé. Pensez bien, on n'a jamais demandé l'avis du petit Kevin et bien sur on ne lui a même pas versé un rond! Il n'est jamais trop tard pour se faire arnaquer sur notre petite terre.

Rien à dire, ce jeu est terrible! Il n'a l'air de rien. Mais pour les moins nostalgiques d'entre nous, l'aspect rudimentaire pourrait dérouter. Mais pour les autres, trouver ou retrouver cette chasse aux trésors ASCII sera du pur bonheur! Il faut bien l'avouer, c'est d'un moche terrifiant, le son (quasi inexistant et beeper-isé) ne sert à rien, l'histoire est proche du néant infini mais au final, c'est quand même très chouette de (re)parcourir ce dédale de pièces!

Ryo

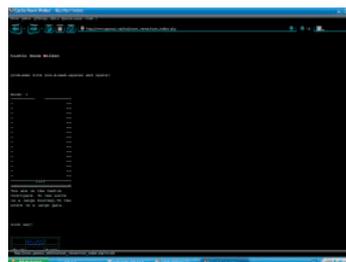


Si vous avez aimé : Ressortez de vos caisses «Rogue - The Adventure Game», un autre de ces jeux graphiquement supérieurs. Celui-là date de 1983 et a été fait par Michael C. Toy et Kenneth C.R.C. Arnold. On reste dans le mode ASCII mais le mode aventure est légèrement altéré reprenant les grands principes du jeu de rôle tel que connu à l'heure actuelle.

16/20

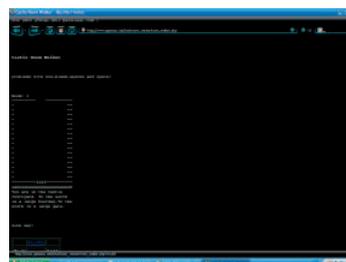
L'aventure Castle Adventure se prolonge sur l'Internet! En effet, il vous est possible de parcourir dynamiquement toutes les pièces du chateau sur le site

http://www.gammax.net/test/room_viewer/room_walker.php



La bonne nouvelle, c'est que vous ne serez ennuyé avec aucun des monstres du jeu!

Et, si vous ne supportez pas l'interactivité ou que vous vénerez la fénéantise, vous avez même la possibilité de voir les screenshots de chaque pièce du chateau sur



http://www.gammax.net/test/room_viewer/room_viewer.php

Castle adventure - ASCII -

Nostalgie	Un jeu que tout le monde devrait (re)découvrir	17/20
Graphisme	Doit-on noter un graphisme en ASCII? Franchement...	NA
Jouabilité	Apprenez à courir plus vite que l'ogre!	14/20
Durée de vie	Bien trop court.	NA
Musique	Catastrophe! Le beeper est inexploité !	01/20
Scénario	A l'époque, un des meilleurs scénarios finalement !	10/20

Note globale

Un très bon jeu ASCII, à découvrir d'urgence

17/20



Arcade

Le CPS1



Quand on pense au retro, qui ne revoit pas dans sa tête, les furieuses parties de Street Fighter, Pacman ou encore Dimahoo, sur ces bonnes vieilles arcades, personne n'y échappe!

C'est donc pour cela, que nous nous devons de leur consacrer une rubrique bien à elles, ou on ne parlera que d'elles et de leurs exploits pixellisés ainsi que de leurs sticks usés par les pognes des bambins que nous étions. Je déclare donc ouvert la rubrique souvenirs des dimanches après midi passés à quémander une pièce de 10 francs à nos parents dans ces bars lou-

ches, ou c'est nous qui étions des êtres étranges à vouloir jouer sur ces drôles de machines, alors qu'à côté de drôles de types vous montraient volontiers la voie de la toxicomanie, abreuvés d'alcool. Allez t'as pas 10 balles ?



La liste des jeux ayant tournés sous le système CPS1 de 1989 à 1995

- * 1941 - Counter Attack (1990)
- * Cadillacs and Dinosaurs / Cadillacs Kyouryuu Shin Seiki (1993)
- * Capcom World 2 - Adventure Quiz (1989)
- * Captain Commando (1991)
- * Carrier Air Wing / U.S. Navy (1990)
- * Dynasty Wars / Tenchi Wo Kurau (1989)
- * Final Fight (1989)
- * Forgotten Worlds (1988)
- * Ghouls 'n Ghosts / Dai Makai Mura (1988)
- * The King of Dragons (1991)
- * Knights of the Round (1991)
- * Magic Sword - Heroic Fantasy (1990)
- * Mega Man - The Power Battle / Rockman - The Power Battle (1995)
- * Mega Twins / Chiki Chiki Boys (1990)
- * Mercs / Senjou no Ookami II (1990)
- * Nemo (1990)
- * Pang! 3 (1995)
- * Pnickies (1994)
- * The Punisher (1993)
- * Quiz & Dragons - Capcom Quiz Game (1992)
- * Quiz Tonosama no Yabou 2 - Zenkoku-ban (1995)
- * Saturday Night Slam Masters / Muscle Bomber (1993)
- * Street Fighter II: The World Warrior (1991)
- * Street Fighter II' - Champion Edition (1992)
- * Street Fighter II' - Hyper Fighting (1992)
- * Strider / Strider Hiryu (1989)
- * Three Wonders / Wonder 3 (1991)
- * U.N. Squadron / Area 88 (1989)
- * Varth - Operation Thunderstorm (1992)
- * Warriors of Fate / Sangokushi II / Tenchi Wo Kurau II (1992)
- * Willow (1989)

En 1988, la folie Arcade bat son plein, les consoles de salon ont fait une percée, mais n'arrivent pas à la cheville de ses reines des jeux que sont les bornes d'arcade. Capcom se lance alors dans le marché, concurrent de la boîte qui monte SNK, et lance le système CPS1 (Capcom Play System 1).

Capcom voit en l'arcade son nouvel eldorado, mais la concurrence est rude et n'osera pas d'ailleurs se frotter au jeu de baston avant un bout de temps, le premier jeu à sortir sur ce support est Forgotten World, suivi de très près par Ghouls'n Ghosts. Le CPS1 est certes moins puissant que le MVS de SNK, avec son système de carte JAMMA mais il tient bien la cadence, et en 1993 Capcom sortira son nouveau système le CPS2 (oh comme c'est original, Sony est passé par la ?)

Mais pour mieux comprendre ce dont il s'agit voici les caractéristiques de la carte CPS1.

- * Processeur : Motorola 68000 à 10 MHz
- * Processeur sonore : Zilog Z80 à 4 MHz
- * Puces sonores : Yamaha YM2151 à 3.57958 MHz + OKI6295 à 7.576 KHz ou Q-Sound à 4 MHz
- * Nombre de couleurs simultanées : 4096
- * Résolution d'écran : 384 x 224

La carte mère était une motherboard pour les jeux ou bien une rom board appelée aussi A-board, et pour la protection il s'agissait d'une C-board (sauf Forgotten World qui n'en possède pas).

Une version de salon sortira sous le sobriquet de CPS Changer, muni de deux joysticks en série.

Mais étant quelques peu dépassé par les bornes SNK, Capcom cessa la production de système CPS1 en 1991, même si Pnickies sortira en 1994 ainsi Mega Man - The Power Battle en 1995 sur ce support.

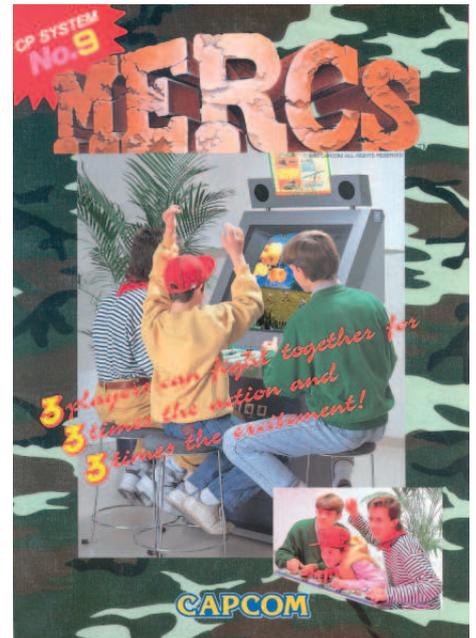
Moment d'anthologie



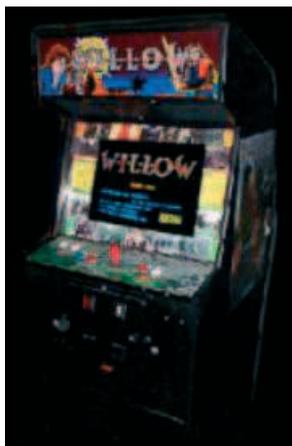
1941 : une image qui en dit long.



Un jeu peu connu dans notre contrée mais bien représentatif de la firme.



Une affiche Capcom d'époque. Que de souvenirs !



Willow la conversion du film sur arcade.



Une véritable borne The punisher.



Street Fighter 2 la légende !
Quie de parties dessus.



Mega Man sauce baston peu mieux faire.



L'affiche de The king of dragon



Pnicksies un jeu typiquement Japonais et loufoque.





Pang 3 - CPS1 -

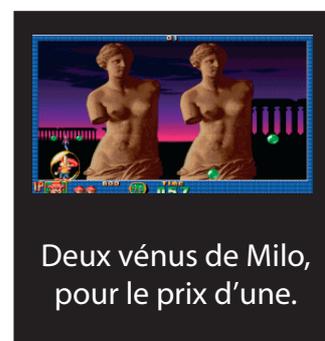


Console	:	CPS1
Genre	:	Tir
Développeur	:	Capcom
Année	:	1995
Côte	:	?

Le choix a été difficile pour ce test CPS1. Alors plutôt que de vous présenter une enième fois Street Fighter ou Cadillac and Dinosaur ou je ne sais quel autre jeu hyper connu, je me suis penché sur cette petit jeu sans prétention mais qui m'a fait passer des après midi joyeux au grand dam de mes parents. Ce jeu c'est Pang.



Le premier niveau, coloré et fun.



Deux vénus de Milo, pour le prix d'une.



Un premier niveau qui annonce la couleur !

Le principe de ce soft est on ne peut plus simple, vous êtes un petit bonhomme armé d'un pistolet grappin (petit détail dans le 3, le personnage change selon le niveau de difficulté) et vous devez, équiper de votre arme percer des bulles, qui une fois touchées vont se séparées en boules plus petites jusqu'à disparaissent. Le principe est bateau, et surtout un brin accrocheur, car le challenge, si il est simple au début s'avère vite corsé. Car très vite vous allez être submergé par les petites boules de couleurs et en toucher ne serai ce qu'une seule vous conduit directement à une mort

certaine. Mais viens s'ajouter a tout ceci, des plates formes et des échelles qui bloquent la progression, aussi bien la votre que celle des billes. Heureusement dans votre aventure, viendront vous aidez nombres d'items comme le double grappin ou encore le grappin qui s'accroche et qui ne disparaît que lorsqu'il touche sa cible. Et voilà le principe de ce jeu, rien de plus, si ce n'est le score qui bien sur prend une place à part dans ce genre de soft. Les bonus score sont représentés par des fruits, ce qui ajoute un côté frais au jeu. Petit détail amusant le héros est habillé comme les explorateurs, c'est-à-dire chapeau bol et chemise à poches sont de guises. Mais malgré cette répétition incessante, le soft est prenant, et vous serez contaminer en un rien de temps par ces boules de couleurs à dégommer. Alors la ou les gens de chez Capcom on fait fort c'est avec les décors de fond, ils sont tous plus jolis les uns que les autres. Vous serez transportés entre ces célèbres tableaux de maî

tres ou ses paysages enchanteurs. Dans les autres épisodes se sont les monuments du monde que vous visiterez, à vous l'Egypte et ses pyramides, les châteaux d'Ecosse, et autres ponts de San Francisco. Une vrai hymne aux voyages et cela contribue fortement à l'ambiance qui ce dégage de ce jeu sympathique jeu de réflexion/réflexe, frais et enjoué, loin des ambiances lourdes et oppressantes des jeux d'actions purs et durs. Le jeu est assez long, vous mettrez un certain avant d'en venir a bout. Il est à noter qu'une conversion super NES existe si vous ne voulez pas déboursé toutes vos économies en un seul week end. Alors si un jour vous passez devant un café et qu'une borne Pong trône dans un coin, recouvert de poussières, n'hésitez pas, entrez, zigaguez entre les piliers de comptoir, sortez votre pièce de 10 francs (oui je sais faut déjà en avoir une, c'est pour ça qu'il faut toujours en avoir une sur soi) frap

pez le tenancier si la borne n'est pas branché, et après seulement après vous pourrez jouer a ce jeu si passionnant et contempler d'un air béat que parfois les vieux jeu ça a du bon.



Si vous avez aimé : Bust and move

Ce jeu a été adapté sur un plétore de consoles. Même les portables y sont passés. En tout cas il s'agit d'un excellent jeu de réflexion, avec des bulles aussi, des bébêtes et des high score. De plus il bénéficie d'un mode 2 joueurs.

17/20

Artholius



Suite connue à ce jour : Pang

La super Nintendo a eu droit à une fidèle adaptation de ce jeu. Un bon moyen de ne pas passer tout son argent dans la borne tout en restant à la maison. C'est bobone qui va être contente, elle qui croyait avoir un mari alcoolique, puisque ce dernier passait tout ses après midi au bistro du coin. Si elle l'avait suivi elle

aurai compris, l'emprise de cette boite noire sur sa moitié, et aurai sûrement participé a ce culte.

Voici un petit historique de la saga, vous découvrirez en plus une surprise de taille !

<http://pangarcade.com/>

Retrouvez Pang 3 sur tout les supports possible, alors vous n'avez pas d'excuse pour ne pas essayer ce jeu.

http://caesar.logiqx.com/php/game_group.php?id=pang3



Nostalgie

Moi j'adhère encore alors pourquoi pas vous ?

16/20

Graphisme

Juste mais les fonds sont superbes

15/20

Jouabilité

Pas compliqué.

15/20

Durée de vie

C'est assez long et prenant.

16/50

Musique

Ce n'est pas le point fort du jeu.

10/20

Scénario

Aucun !

01/20

Note globale

Un bon jeu d'arcade simple mais prenant.

14/20

Le Match

Kirby VS Alex Kidd



Kirby

Petit boule rose, à l'appétit démesuré de chez Nintendo qui fera sa première apparition en 1992 sur Gameboy. Ses pouvoirs provenant de ses ennemis, Kirby revêt alors plusieurs costumes différents, aux aptitudes bien spécifiques. Toujours de bonne humeur, nonchalant, Kirby respire la joie et la bonne humeur. Mais attention sous cette carapace de gentillesse se cache un guerrier déterminé. Attention à cette boule rose !

Alex Kidd

Il était la vedette de Sega avant que Sonic ne lui vienne voler la place. Armé de ses poings il va tenter de sauver le Miracle World. Amateur de Hamburger dans la version Américaine. Alex reconnaissable à ses grandes oreilles est un garçon courageux, et qui n'a pas peur d'affronter des ennemis plus fort que lui, mais au chifoumi bien sur. D'un caractère jovial, il est lui aussi la bonne humeur incarné, loin des bad boys. Gare à ses poings, sa meilleure arme.

Par un joli dimanche ensoleillé, Alex se promène, lorsque tout à coup il aperçoit un joli sushi/hamburger il va alors pour le ramasser afin de mieux le déguster, mais ce dernier est alors aspiré pour mieux finir dans la bouche d'une grosse boule rose plus connu sous le nom de Kirby. Ce dernier ne désire pas rendre ce délicieux met, et Alex n'a pas l'intention de le lui laisser. Une seule solution, se départager la dite nourriture au Chifoumi ! (bah oui on n'allait quand même pas les faire se frapper comme des chiffonniers) Après une explication laborieuse, Kirby comprend les règles, et accepte le défi. Trois manches départageront les opposants. Alex se concentre, Kirby fronce les sourcils, 1,2 et 3 Alex sort

sort la pierre, et Kirby le ciseau. Alex vainqueur. Seconde manche ? Alex bouge une oreille, de la sueur perle sur leurs fronts. Kirby sort la feuille et Alex la pierre, Kirby vainqueur. La tension monte, on peut ressentir l'électricité dans l'air. Le suspens est à son comble qui va emporter ce sandwich. Et là d'un coup Alex sort le ciseau, et Kirby la feuille. Kirby comprend de suite qu'il a perdu, il ouvre alors grand sa bouche et tente d'absorber Alex, ce dernier s'agrippe, Kirby redouble d'effort, les feuilles et l'herbe s'envolent. Puis Alex lâche prise s'en est fini de lui, et bien non pas encore car ses oreilles l'empêche d'être absorbé, Kirby est bloqué, comment cela va-t-il finir ? Alex tente de frapper Kirby de ses poings mais en vain, il ne peut l'atteindre. C'est alors que le sandwich s'envole à son tour et assomme Alex qui finit tout droit dans la bouche de Kirby qui se transforme alors en Kirby à salopette rouge, avec une grosse touffe et des oreilles. Kirby vainqueur le sandwich est pour lui !

Vous l'aurez compris le pouvoir d'absorption de Kirby, cent fois supérieur au meilleur des aspirateurs n'a fait qu'une bouchée de Alex. Merci aux votants, désolé pour les fans d'Alex et pour ce match assez loufoque.

Vainqueur KIRBY

Résultat des votes

Kirby 71 %
Alex 29 %



Perso du mois



En 1986, Nintendo va créer la surprise en intégrant dans son jeu Metroid, une héroïne à la place du preux chevalier habituel, de plus le soft se déroule dans un design des plus dark, tout droit inspirer du film Alien, qui va surprendre tout le monde à l'époque (et aujourd'hui encore). Une première dans l'histoire des jeux vidéo.

Mais revenons sur son destin tragique. Encore enfant Samus habitait avec ses parents sur la planète K2-L (et pas K2R le détachant) jusqu'au jour où les pirates de l'espace débarquèrent et que Ridley assassina son père. Dès lors elle fut recueillie par les Chozos, qui lui apprirent tout ce qu'ils savaient. Une fois adulte elle les quitta pour devenir, chasseuse de primes, afin de retrouver l'assassin de ses parents. C'est alors que la police galactique demande à notre Samus de se rendre sur la planète Zebes afin de détruire les pirates et le metroid. Après avoir vaincu Mother Brain, tout semble être redevenu calme. Pourtant Samus recroise la route de Ridley qu'elle croyait mort, elle décide donc de le suivre, ce qui l'amènera sur la planète Tallon IV, où nombre de secrets l'attendent. A la vue du danger que représente les Metroid, les grands pontes envoient notre héroïne sur SR388, afin de tous les exterminer. Puis le seul exemplaire d'embryon metroid est dérobé et la station des chercheurs détruite, encore

une mission pour notre chasseuse de prime, qui pour l'occasion doit retrouver l'embryon, d'ailleurs ce dernier se sacrifiera à la fin, pour sauver Samus, il la protégera du boss et lui confèrera sa puissance. Mais n'ayant pas compris la leçon, les chercheurs veulent d'autres échantillons du metroid, et envoient de nouveau Samus sur SR388, mais tout ne se passe comme prévu et elle contracte le virus « X », ce qui changea toute sa structure moléculaire (d'où ce nouveau costume violet). Ca dernière mission en date se passe sur la planète Ether où elle doit sauver un peuple de l'oppression guerrière. Mais bientôt un message des Almibics vont obliger Samus à reprendre la route des étoiles afin de déterminer les véritables motivations de ce peuple, qui cherche à regrouper le maximum de chasseurs dans leurs filets.

Uoilà en gros (taillé au laser) l'histoire de Samus Aran. Maintenant penchons nous un peu plus sur ses capacités physiques et intellectuelles. Equipée de son armure orange, héritée du peuple Chozo, elle possède des capacités physiques étonnantes, qu'elle amplifiera au fil des aventures et des items récoltés, simple jeu d'action en 2D, sur les consoles oldies, Samus deviendra une tireuse d'élite avec l'apparition de la 3D, sur GameCube, dans un Metroid Prime qui penchera plus vers le FPS.

Les items dont je vous parlais et qui aideront grandement Samus, sont le grappin, le double saut, ou encore les bottes de courses, mais c'est sans compter sur de nouvelles armures (ou plutôt des add on puisque son armure est presque vissée à elle) qui l'aideront à franchir les mondes de laves et les lacs. Les scénaristes ont toujours eu une bonne excuse pour que cette dernière perde ses acquis entre chaque épisode, un crash qui endommage l'armure, un virus, enfin ils ont de la ressource.

Très mystérieuse on sait peu de choses à son propos, peu éloquente aussi, on n'a jamais entendu sa voix. Son passé est un mystère que les créateurs aiment cultiver longtemps, avant que n'arrive l'épisode Prime, où l'on apprend enfin ses origines.

Comme je le précisais dans l'intro, l'inspiration vient du film Alien, mais au fil des années, Metroid a su s'en démarquer pour ne ressembler en aucun point à l'héroïne du film.



Samus fera partie du casting du jeu Mario Smash Melee, elle est d'ailleurs un très bon perso, très maniable et complet avec son arsenal habituelles (non pour une fois elle ne l'a pas perdu).

Son aspect physique, elle est blonde, plutôt grande et mince, dans le Prime on la verra même avec des dread locks ! Une héroïne qui a encore de belle année devant elle, loin des stéréotypes féminins du monde du jeu vidéo (qui a dit Lara Croft ?), cachée sous son armure. Encore pleins de mystères qui nous reste à découvrir pour notre plus grand bonheur.





La lettre du mois ▼

Bonjour,

Je suis tombé par hasard sur ton message dans un forum, qui présentait ton magazine «Retro Gamers», j'ai téléchargé le numéro 2. Tu as posté ton message en septembre. Ce qui m'a attiré dans ton post, c'est que je suis un grand fan de jeux rétro, j'ai déjà fait des vrais magazines papiers amateurs (mais en manga), et j'ai déjà pensé à faire un vrai magazine rétro. J'ai donc téléchargé, et je vais être franc avec toi, la couverture n'est pas belle, la maquette est standard, y'a trop de Nintendo, etc...

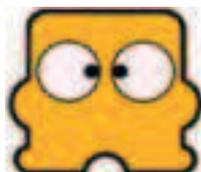
Je ne suis pas là pour te faire mal, vu que je suis déjà passé par là, mais la critique grandie et si c'est ce que tu veux vraiment, il faut déjà que tu sois «pro» dans ta tête, même si tu es amateur. Si tu présentes un numéro, même 20 fois mieux que le 2, tu n'a presque pas de chance.

Il faut:

- une couverture pro, aguicheuse, objective
- une maquette qui a du caractère, qui donne envie de lire (c'est le plus important, le visuel)
- une rédaction objective (je comprend ta nostalgie, mais moi par exemple, j'ai été bercé par la master system et d'autres l'Atari 2600, d'autres les ordis, d'autres Nintendo)
- que tu te risques à sortir un format papier à peu d'exemplaires, car la manière de travailler avec sortie papier, je te promets mon gars tu va vite voir la différence, c'est 100 fois plus difficile.
- Il faut que tu laisses tomber tes Publisher et autres merdes de Word, même en amateur il faut que tu apprennes à bosser sur Photoshop, xpress, indesign, Illustrator, etc..., ca t'approche du monde presse.
- si tu veux te présenter à un éditeur, faut lui ramener un dossier béton, il s'en fiche d'un petit mec qui viens avec sa maquette à 2 balles, tout le monde peu faire ca. Par contre, si tu amènes un magazine amateur sur papier réel, si tu as essayé de le vendre, si tu lui montres sur un dossier que tu as prévu l'avenir avec un dossier de finance, bref te faire passer pour un patron, t'auras plus de chance.
- Dire je veux vendre mon mag 3 euros comme ca, c'est immature, c'est parler sans savoir, les mag pro ne mettent pas 6 euros pour se faire plaisir, mais c'est un contrat avec un imprimeur, le nombre d'exemplaires, la qualité du mag et les pubs qu'il aura dedans qui définissent un prix...
- pour finir, le site est vide, sans vie, ne donne pas envie, liens mort, la moindre des choses c'est qu'il reflète l'âme du mag et la nostalgie, qu'il soit beau et professionnel.

Voilà, j'espère t'avoir aidé, j'espère que tu me répondras, que tu n'as pas laisser tomber. Puis que tu persévères, et qui sais, si tu montes et montes et montse, pourquoi ne pas faire un truc ensemble un jour ? Vu qu'on prend le même chemin ?

A plus ! ;-)



Bonjour

Merci pour ce long mail, plein de bons sens, et surtout pour l'étude approfondi du mag que tu as faite.

Donc voila ma réponse à tout ceci. Première chose le concept, et le magazine en lui même ont énormément évolué. Après avoir sortit celui ci (je dirais même dans de mauvaise condition) je l'ai imprimé et je me suis rendu compte du nombre d'erreurs importantes. Deuxièmement j'utilise (je n'arrête pas de le crier) Photoshop, Illustrator et xpress (ou indesign) pour le mag et pas l'office de Windows, car on arrête pas de me le dire (surement car quelque part le résultat n'est pas à la hauteur) Troisièmement après la sortie du 2, je me suis renseigné auprès des imprimeurs, éditeurs, mlp, nmpp pour le mag, c'est donc pour cela que si un jour le mag sort, son prix tournera autour des 5,50 €. Mais si tu regardes bien le prix n'apparait nulle part depuis le 2. Voila quelques points dont tu ne peux pas avoir connaissance, mais qui permettent de recentrer le débat.

Maintenant la critique de la forme du mag.

Pour la maquette celle ci a été revu avec le 3 comme tu as pu le voir, tout comme l'orthographe, espérons au mieux. La couverture, je ne pense pas qu'elle soit si moche, j'en ai vue des biens pires et cela dans les kiosques car je ne parle même pas des fanzines (sauf bien sur ceux de BD ou mangas) Tu pourras te rendre compte que le logo a été changé, et qu'il colle mieux à l'esprit du mag.

Pour notre orientation pro Nintendo tout ceci devrai disparaître au fur et à mesure, il suffit de regarder ce numéro, qui incorporent une section micro, une autre arcade, et le dossier PlayStation.

Pour le site par contre la, je sors mon joker, car c'est un peu la galère. Si je suis fier du forum, on est loin du résultat pour le site. Mais dans l'avenir je voudrais obtenir un mélange à cheval entre Retro Gamers (www.retrogamers.fr.tc) et Retro Player, et si tout va bien le site devrai être fait en PHP, avec thème graphique et mise à jour régulière. Le site devrai beaucoup changé au fil des mois, ou semaines. Le site est en bonne voie, le résultat bientôt.

Arthelius

Tout d'abord, bonjour ! Et well donn pour votre mag :) Je ne suis pas vraiment expert mais ça me plais bien de revoir tout ces vieux jeux qui ont «construit» mon enfance :) Continuez comme ça (en vous améliorant un peu, mais, je sais pas ou xD; peut-être dans le choix des couleurs, qui font mal lorsqu'on lit le mag sur le pc...)

Sinon je tenais juste à râler :

Y'a pas de perso de Castlevania sur le jeu de carteuhhhh !!! (Très bonne idée par contre) je sais que «tu peux en rajouter» mais c'était juste pour le plus grand plaisir d'ouvrir ma grande gueu..

Continuez ainsi (c'est à dire en vous améliorant tout le temps, grâce aux critiques supra pas sympa mais plus constructives que mon mail là)

Sirius le vampire qui ne buvait que du sang...

--

<http://castlevaniadensetsu.darkbb.com/>

Merci pour ce message très sympa. Ca me fait vraiment très plaisir de savoir que les cartes t'ont plu. Pour Castlevania je suis désolé mais je n'avais pas assez de sprites, mais qui sait un jour peut être ferons nous une série de cartes spécial Castlevania.

À bientôt

Arthelius



Salut

Je voudrais savoir si sur ton site tu voudrais faire un top 5 des anciens jeux pour la master system, MD, NES, Super NES, neo-geo.. Mais pas les consoles récentes où chaque visiteur pourrait mettre leurs jeux préférés. C'est vrai vu le nombre de jeux et les goûts différents la liste peut être longues mais bon, en creusant un peu l'idée on peut faire quelque chose de sympa. Surtout par rapport à ces classements et aux résultats obtenu, tu pourrais rédiger des dossiers spéciaux pour tels ou tels jeux. Ca l'air farfelu a première vu, mais voila une petite idée.

A+

Salut

Comme tu as pu le lire dans le magazine, ce système de top est déjà instaurer avec le dossier de chaque numéro. Mais cela serai une bonne idée de le rajouter sur le forum ainsi le classement serai beaucoup plus simple et surtout beaucoup plus juste. Une fois que les visiteurs ont votés il suffira de faire une moyenne de tout ceci. C'est une très bonne idée que je vais sûrement instauré rapidement. Merci à toi



Une collection bien agencée



La petite collection Megadrive de Zanrek



Une petite collection Atari 2600m'appartenant



Et la ma collection modeste Super Nintendo

Collection

Tips & Astuces

Super Mario 64

- Nintendo 64 -



Besoin d'énergie ??

Si vous êtes en manque d'énergie et qu'il y a de assez d'eau dans le niveau pour nager, allez piquer une tête, restez à la surface de l'eau et votre énergie reviendra comme par magie à vitesse grand V.

Besoin de vie ??

Qui a dit que la violence ne sert à rien, si vous croisez des papillons, donnez leur des coups de poing et ils se transformeront en champignons verts (attention ça marche pas à tous les coups), pensez à monter en haut des arbres et des perches pour faire apparaître des vies cachées.

Monde 2 « forteresse de whomp »

Cette astuce ne marche qu'à partir de la 3ème étoile de ce niveau. Dès le départ il y a un arbre derrière vous, montez dedans jusqu'à un haut pour faire apparaître un hibou, accrochez vous à ses pattes pour une petite balade aérienne qui vous permettra de monter en haut du niveau en moins de deux.

niveau 11, « Monde Trempé-Séché »

Selon la hauteur où vous rentrez dans le tableau le niveau de l'eau sera plus ou moins haut.



14ème stage l'horloge



L'heure à laquelle vous sautez dans le cadran détermine la vitesse des mécanismes de l'horloge à l'intérieur du niveau. À une heure pile, tous les mécanismes seront arrêtés. Si la petite aiguille (celle des heures) se situe entre 12 et 3, les mécanismes seront ralentis. Ils retrouveront leur rythme normal entre 3 et 6 heures. Ils seront complètement désordonnés entre 6 et 9, et, si vous sautez entre 9 et 12, Mario sera confronté au Challenge de sa vie !!!

Les chevaliers du zodiaque

- NES -



code de quasi invincibilité :

tu.as gagné! tu.es passé maitre!!

Koudelka

- Playstation -



déclencheras alors

Pour la troisième il vous faut battre la gargouille

Petite astuces pour la gargouille je sais qu'elle est très sensible au parchemin eau et qu'il faut au minimum un niveau 50 / 60 pour koudelka pour la vaincre. Sinon vous n'avez aucune chance d'en ressortir vivant

-Avant le combat final contre Elaine il vous faudra obligatoirement avoir le pendentif sinon vous ne pourrez pas finir le jeu

-Sinon ne vous inquiétez pas si Elaine vous poursuit dans la tour il vous suffit de la battre à chaque fois et de monter les étages entre chaque combat une fois arriver tout en haut vous vous bâtez alors contre le boss final.

-Sachez qu'il y a trois fin la première et la plus logique c'est lorsqu'on a fini de battre le big boss.

Mais si vous perdez une autre fin ce



Aladdin

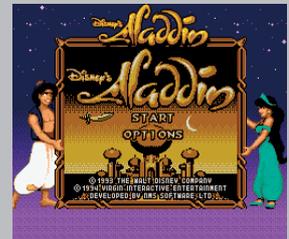
- Game Boy -

Zapper un niveau :

Mettez le jeu en pause et appuyez sur
A, B, B, A, A, B, B, A pour passer au niveau suivant.

Voici aussi les codes de niveaux du jeu :

2: 120Z	3: 2119
4: 332B	5: 443C
6: 554D	7: 665S
8: 776F	9: 8870



Donkey Kong Country 2

- Super Nintendo -



Avoir 50 vies

Au menu principal (1 Player, 2 Player..), allez sur 2 Players Contest et appuyez 5 fois sur Bas, le menu Music Test apparaîtra. Ensuite, appuyez à nouveau 5 fois sur Bas et le menu cheat code apparaîtra. Alors, faites : Y, A, S, A, D, L, A, D grâce aux manipulations suivantes : Y, A, Select, A, Down (Bas), Left (Gauche), A, Down (Bas).

Music test

Pour obtenir le «Music test», allez à la page de sélection du mode de jeu (1P Game, 2P Contest...) et faites Bas, Bas, Bas, Bas, Bas.



Choix de Niveau

A l'écran titre, entrez la combinaison de touches suivante :
Haut, Bas, Gauche, Droite, A+Start

Codes GameGenie

ATBT-AA32 MASTER CODE-DOIT ÊTRE ACTIF

2E6T-BCHT Invincibilité

2E6T-BCR6 Commencer avec plus de 500 anneaux

CA3A-AA4C Level select

SCRA-B9X0 1 anneau en vaut plus de 25000

NCLT-BYE6 Super crabes

NCLT-B9E6 Crabes invisibles

AB3A-DADT Message «Press Start Button» à l'écran titre

AE3T-AA4L Commencer avec 1 vie

AY3T-AA4L Commencer avec 5 vies

AE0T-CABE L'invincibilité ne s'arrête pas

AE0T-CABY La Super-Vitesse ne s'arrête pas

SCRA-BJX0 Un anneau en vaut 2

SCRA-BNX0 Un anneau en vaut 3

SCRA-BTX0 Un anneau en vaut 4

SCRA-BYX0 Un anneau en vaut 5

SCRA-B2X0 Un anneau en vaut 6

SCRA-B6X0 Un anneau en vaut 7

SCRA-BAX0 Un anneau en vaut 8

GJ6A-CA7A Vies infinies

AJ3A-AA4G Menu Level select

AE3T-BA4R Commencer avec 1 chaos emerald

AJ3T-BA4R Commencer avec 2 chaos emeralds

AN3T-BA4R Commencer avec 3 chaos emeralds

AT3T-BA4R Commencer avec 4 chaos emeralds

AY3T-BA4R Commencer avec 5 chaos emeralds

A23T-BA4R Commencer avec 6 (toutes les) chaos emeralds

DDL T-AAGL Super saut

BDLT-AAGL Skywalking

KDLT-AAGL Low jump

9T6T-BAAT Pas de title cards

TA6T-BD TY Title cards persistantes

NN3T-AA4L Commencer avec 99 vies

JLVT-AA48 Tous les écrans bonus contiennent des Super-Sneakers

2E6T-BCS6 Debug mode

AMBA-PE00 Accès à une zone cache dans Labyrinth Zone 1, avec une nouvelle plate-forme



Hyrule Symphony

Liste des pistes



The legend of Zelda, voici ma première critique d'O.S.T pour le mag CD tiré du jeu « Zelda ocarina of time » il est sous titré « Hyrule Symphony et symphonique je peux déjà vous le dire qu'il l'est. Entrons dès maintenant dans le royaume d'Hyrule, et courons les plaines verdoyantes sur le dos d'Epona.

L se compose de 13 pistes, la pochette représente le célèbre Ocarina sur fond bleu, le livret est très sympa, avec une carte du pays et des photos tirées du jeu, ainsi que les partitions des différentes symphonies du soft, c'est vraiment une bonne idée, et enfin un petit résumé des épisodes de Zelda sur les différen-

1. Title
2. Kokiri Forest.
3. Hyrule Field.
4. Hyrule Castle
5. Lon Lon Ranch.
6. Kakariko Village.
7. Death Mountain.
8. Zora's Domain.
9. Gerudo Valley
10. Ganondorf.
11. Princess Zelda.
12. Ocarina Medley
13. Legend of Zelda Medley

tes consoles que Link a côtoyé, ils nous ont même mis toutes les jaquettes des jeux sur lesquels notre elfe préféré à sauver sa princesse.

Allez attaquons la critique de cette galette. Chacune des pistes explore l'une des contrées d'Hyrule, la 1ère est un thème général joué à l'ocarina, tout en douceur, accompagné de violons un peu plus énergiques, mais le tout reste très calme et nous plonge directement dans l'ambiance du soft, une piste lyrique à souhait.

Passons à la suivante, qui représente, d'après la carte et aussi mes souvenirs, la forêt des Kokiris, le morceau est plus gai, toujours au violon mais disparus l'ocarina, les élans musicaux sont enjoués. Suivante. La 3ème représente les plaines d'hyrule celle qui sert de carrefour à l'aventure. Ici le thème et le style musical reste à peu près identique à la précédente, elle lui est très similaire. La 4ème est le château d'hyrule et ressemble beaucoup, a de la musique classique dans le style pas dans la composition, pour ceux qui connaissent cela ressemble à de la musique de cour royale ou de la lande. C'est très sympathique et toujours rempli de gaietés, piste par contre assez courte. La 5ème, beaucoup plus calme, elle correspond au thème du ranch et à Malon, elle est d'ailleurs accompagnée d'une mélodieuse voix qui susurre juste quelques notes, c'est magnifique, et très reposant, hum ! (pardon je me perdais), la piste donc est en parfait accord avec cet endroit du jeu. Rien à redire.

La 6ème, Le village cocorico, la harpe ce coup-ci accompagne le thème, et toujours le violon, c'est toujours calme loin du thème des Kokiris, classique, très musique de chambre. Mais alors que le début est calme le milieu est réveillé par quelques notes plus accrocheuses. Gare à ne pas vous endormir. La 7ème, bien plus étrange que tout ce qu'on ait pu entendre jusque là, il s'agit du thème des Gorons, donc nous avons là un thème plus « farfelu », malgré tout cela reste dans le registre classique, hautbois et contrebasse font le fond, tandis que les violoncelles font le côté enjoué. Particulier, pas la meilleure piste, bien que très bonne.

La 8ème, nous revenons à nos thèmes plus classiques, avec le royaume des hommes-poissons (désolé j'ai un trou pour le nom) plus gai, plus rapide mais n'évoquant pas l'eau, bizarre, un bon thème quand même ; La 9ème, Alors là, plus rien à voir, c'est certainement le meilleur morceau du disque, sances, petit fond de hautbois, c'est du grand art. Si on ne devait garder qu'un thème c'est celui-ci.

La 10ème, beaucoup plus sombre le thème de l'Hyrule de Ganondorf, tragique à souhait, plaintif et mystérieux, mais très court, ils ne doivent pas aimer les choses sombres chez Nintendo. La 11ème, quasi identique au chant de Malon d'ailleurs c'est la même, mais ou, ici la chanteuse a été remplacé par un instrument à vent des plus simple et mélodieux. Joli sans plus.

La 12ème, on approche de la fin, Le thème du jeu, en plus gaie et joué à l'ocarina, le morceau du soleil accompagne ce thème, ça se cale entre envolés au violon et morceaux doux à l'ocarina, le tout reste des plus corrects et même est très accrocheur, l'ocarina apporte une fraîcheur très revigorante, et enfin la dernière.

La 13ème, le thème classique du jeu, mais là, on le reconnaît bien mieux, et pour les nostalgiques, cela leur fera certainement monter les larmes aux yeux (attendez j'ai une poussière dans l'œil) le thème est superbe, tout au violon, ça nous rajeuni pas, le second meilleur thème du cd.

Et voici le test est quasiment achevé, conclusion, Zelda reste Zelda et c'est (un grand) tant mieux, qu'il nous change rien chez Nintendo, la musique est superbe de bout en bout, il n'y a aucune piste d'inouï, bien sur certaines sont moins bonnes, comme le thème des Gorons, mais pas grand chose à redire, si ce n'est qu'il faut soit aimer Zelda (et encore je pense que ça ne va pas vraiment suffire) ou soit aimer la musique classique, sinon je pense que le cd ne plaira pas à tout le monde, c'est une O.S.T superbe mais très spécifique dans le genre de musique, (en même temps je vois mal de la techno sur Zelda mais pourquoi pas), donc pour amateur de Zelda et de musique grand siècle. Je vous laisse car Epona m'attend pour une virée dans les plaines d'hyrule.

Reflexion



Car Retro Player n'est pas qu'un magazine qui parle de jeux sans y avoir réfléchi je me devais de créer une telle rubrique ou les jeux vidéo passeront pour des réflexions d'intello. Car tout n'est pas que bagarre comme dans Street Fighter, que nous ne sommes pas des tous Lemmings et que nous ne courons pas après les étoiles et les anneaux dans la vraie vie. Voilà pourquoi cette rubrique existe, pour montrer que des fois on sait aussi être intelligent !

Nous allons inaugurer cette rubrique avec la fièvre qui sévit sur le monde des jeux vidéo depuis quelques temps, et qui nous concerne tous (enfin tous les lecteurs et rédacteurs de ce magazine) le retro gaming. Il suffit de regarder les rééditions de saga comme Sonic ou Megaman sur les dernières consoles pour ne plus douter du phénomène de mode qui sévit sur nos vieux titres rétro. A la vue de ce phénomène la première chose qu'on se dit, c'est que l'appât du gain attire tous ces philanthropes avides de se faire des gros billets verts sur le dos de jeux qui ont fait le bonheur et la réputation de certaines machines. C'est vrai on ne peut pas le nier, mais pourtant est-ce vraiment la seule raison ?

Mais avant de parler d'avantage, revenons sur le début de cette folie rétro. La première console à vouloir revenir aux origines est la SuperNES. Nintendo qui avait alors regroupée en une seule cartouche tous les épisodes NES de Super Mario, son nom Super Mario all stars. Le jeu avait été quelque peu revu pour mieux coller aux graphismes de la SuperNES, pourtant l'idée de rééditer d'anciens jeux étaient là, soutenue par un système de sauvegarde alors absent de la première version. A l'époque le nombre de jeux existants n'étaient pas celui que l'on connaît aujourd'hui alors pourquoi vouloir rééditer des titres qui n'étaient pas si vieux que cela ? Peut être par respect du joueur, et ainsi proposer une cartouche qui regroupe tous les épisodes de la saga fétiche, mais par-dessus cette raison, je pense qu'à l'époque Nintendo voulait surtout démontrer la capacité technique de sa machine par rapport à la Famicom. Mais Nintendo ne fut pas le seul rappelez vous Sega et son Sonic compilation qui regroupait Sonic 1 et 2 ainsi que Mean bean machine.

La déjà l'exemple est plus parlant et s'approche davantage de la conception des compilations d'aujourd'hui. Car là, il n'était pas question de démontrer les capacités de la Megadrive puisque ces jeux en provenaient déjà, mais plus de compiler des softs qui ont eu un franc succès. Puis se sera au tour des éditeurs tiers de faire de même. Rappelez vous Konami avec Konami GB Collection, qui regroupait déjà sur la portable de Nintendo ces plus grands hits, tout comme le Game and Watch Gallery, ou encore le Capcom arcade classics sur GBA. Mais aussi de Midway, Atari ou encore Namco qui vont de leur museum collection sur Playstation. Plus on approche de la 3D plus les rééditions pullulent, une volonté de revenir en arrière ? Tout ceci pour dire que depuis fort longtemps les rééditions existent. Et je pense que ceci a une bonne raison, en plus de la raison pécuniaire.

Depuis que l'homme sait tenir un semblant de stylo ou pinceau, il essaye de transmettre aux autres son savoir, de garder une trace du passé et de ce qui a déjà été fait. Alors pourquoi le monde des jeux vidéo sortirait il de cette règle pré établie depuis la création



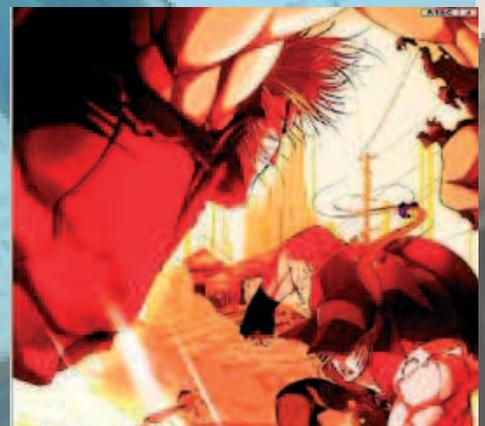
©1996 Williams Entertainment, Inc.
All Rights Reserved.

Licensed by Sega Enterprises, Ltd.

Le précurseur, souvent copié jamais égalé, plus rétro y'a pas !



L'indispensable pour tout les fans de Megaman, une exclu des USA



A quand une anthologie des deux géants Capcom et SNK

de l'écriture, et même depuis la nuit des temps. Il est en perpétuel évolution, progressant de jours en jours, repoussant ses propres limites à une vitesse folle. Mais tout ceci ne peut pas se faire sans un certain regard en arrière sur tout ce qui a déjà été produit.

Oe plus les grandes sagas s'inscrivent dans une continuité que tout créateur se doit de respecter pour ne pas heurter la sensibilité des fans, et pour mieux recentrer les choses quoi de mieux qu'une compilation qui regroupe tout les épisodes passés d'une longue saga, ainsi le pont entre les anciennes versions et les nouvelles existent et permet ainsi de ne perdre personne en route. Bien sur je pourrais aussi évoquer la cause du temps et la détérioration du matériel, surtout que la plupart d'entre nous on eu ces consoles étant enfant, ce qui rend la possibilité de jouer aux jeux sur leur console respectif plus laborieuse. Mais je ne pense pas qu'au fond un rétro gamers, ne souhaite jouer sur autre chose que sa console rétro d'origine.

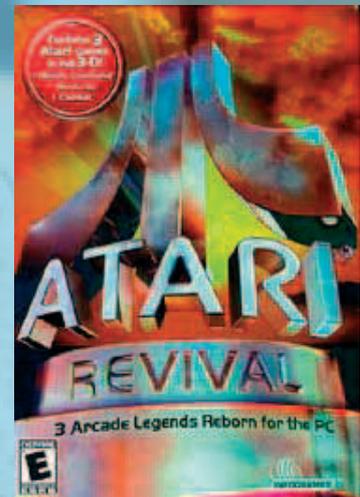
Il reste le cas du collectionneur et qui plus est fan, qui intéresse fortement les éditeurs, du fait que de toute façon il achètera le jeux même si il les possède sur la console d'origine, qu'il garde dans sa boîte d'origine tout comme le jeu, rien que pour avoir tout les jeux sortis estampillé du titre de sa saga fétiche. Mais cela concerne plutôt un autre marché celui des spin off (produits dérivés de la saga original, souvent avec pour héros les seconds couteaux) et des goodies.

On ce qui pousse; nous autres joueurs à se procurer de tel compilation c'est la recherche du passé, soit car on ne possède plus les machines adéquates ni les jeux, ou bien qui sont devenus trop cher en occasion (voir les Megamans). Dès lors les rééditions deviennent une aubaine car ainsi on peut redécouvrir nos jeux du passé mais aussi y jouer avec du matériel récent, et découvrir nombre de bonus qui jonchent ces compilations, tout comme la possibilité de jouer à des jeux devenus introuvables ou jamais traduit ni importés sur le vieux continents.

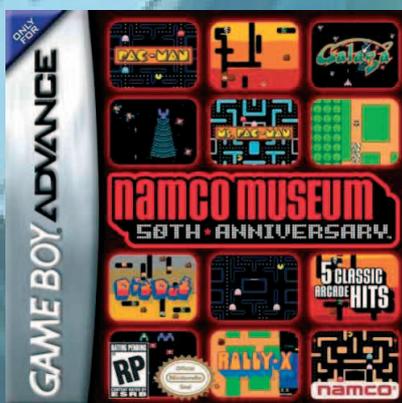
En attendant, continuez de jouer, que ce soit sur des consoles rétro ou récentes, et passez le virus autour de vous, ce sera votre plus belle preuve d'amour envers ces jeux qui vous le rendent bien.



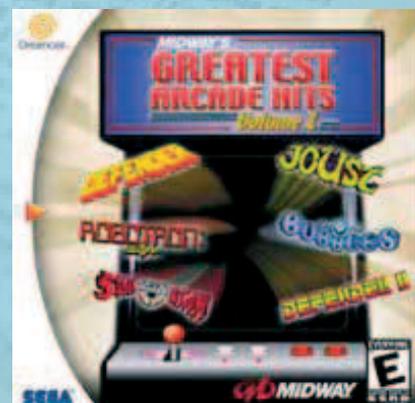
Pas grand chose a se mettre sous la dent, mais du bon classique.



Le logo qui a la classe ! Atari s'y connait.



50 ans c'est pas rien, et Namco le fête dignement.



Même la dreamcast a eu droit a ces rééditions.

ATTENTION :

Vous réalisez cette modification à vos risques et périls...

En aucun cas la rédaction ne pourrait être tenue pour responsable de tout désagrément survenu aussi bien pendant qu'après la modification, à court, moyen, long, ou même très long terme.

J'ai réalisé cette modification un nombre incalculable de fois et je n'ai rencontré aucun dysfonctionnement. Je signale aussi que des connaissances simples en électronique et qu'un bon niveau de bricolage sont requis...

Suite à notre premier dossier sur le switch de la super Nintendo, nous avons décidé avec le rédacteur en chef de changer le sujet de ce numéro qui devait être la découpe du port cartouche Snes, par le switch de la SMS (Sega Master System) première génération.

Vous allez me demander : « Pourquoi switcher une SMS 1 et non une 2 qui est plus petite ? »

La réponse est très simple...

La SMS 1 possède un lecteur pour les cartes Sega que n'a pas la SMS 2. Mais ce n'est pas la seule différence ...

La majorité des SMS ont un jeu inclus dans leurs tripes.

Il s'agit bien souvent d'Alex Kidd pour la majorité des SMS 1 et la totalité des SMS 2.



Quelques rares versions de SMS premier modèle ont 2 jeux et pas des moindres puisqu'il s'agit de « hang-on » et de « safari-hunt » ! Les consoles sont

repérables à leur numéro de série .

3005-09-B pour les plus communes (avec Alex Kidd)

3005-09-A pour les rares versions avec « hang-on »

3005-09 pour les version encore plus rare qui ne dispose d'aucun jeu. En réalité si, 1 jeu est caché dans la console et accessible avec un code (une simple série de direction et de boutons)

Enfin bref passons ce petit détail.

Il est temps de ce mettre au travail !

Liste de matériel :

- une SMS 1
- un tournevis cruciforme
- une pince coupante et a dénuder
- un fer à souder
- 1 dremel ou une perceuse
- un switch 2 position (on/on)
- du câble fin
- de l'étain
- de la colle forte
- du ruban adhésif
- un cutter

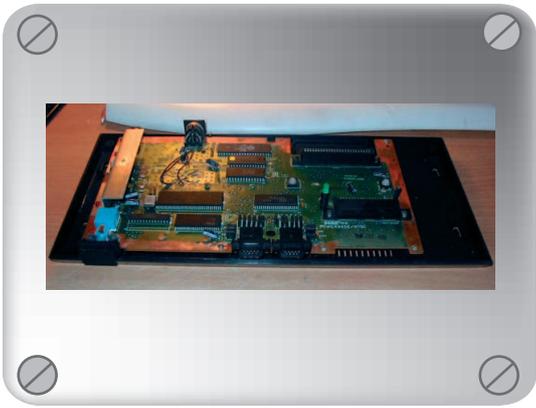


Image 01

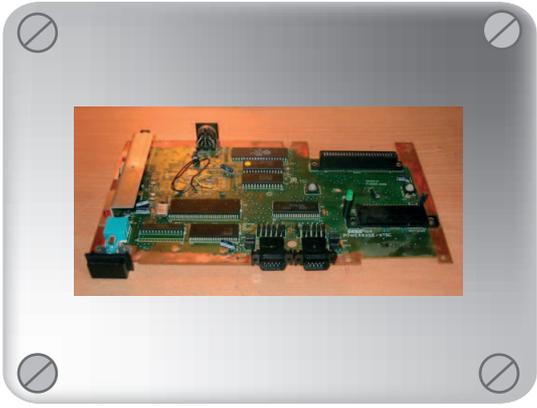


Image 02

image 01

Vous la retournez comme une crêpe et vous dévissez les 6 vis qui sont en dessous de la coque.
Ca c'est la routine pour des bricoleurs de votre classe...

image 02

Maintenant on retire les 12 vis de la PCB...
Là encore une routine.
Puis retirez la PCB de la coque.

Voici votre SMS nue comme un ver.

image 03

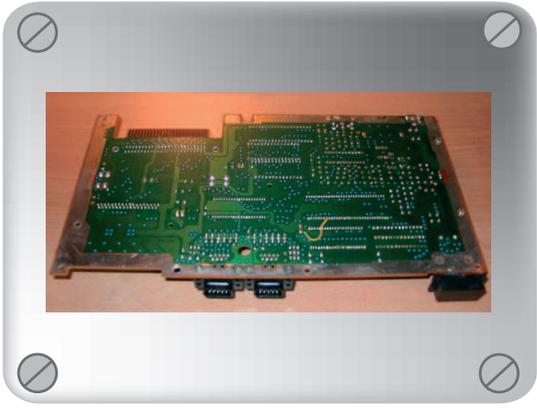


Image 03

C'est maintenant que les choses se compliquent...
Retournez la PCB.

image 04

Il va falloir repérer 3 points sur la PCB...
Ils sont à côté du petit câble (le plus souvent jaune)

image 05

De plus prêt ça donne ça...

image 06

On appellera ses 3 point A, B et C.

Prenez votre fidèle pince coupante et coupez le câble au niveau du point A.

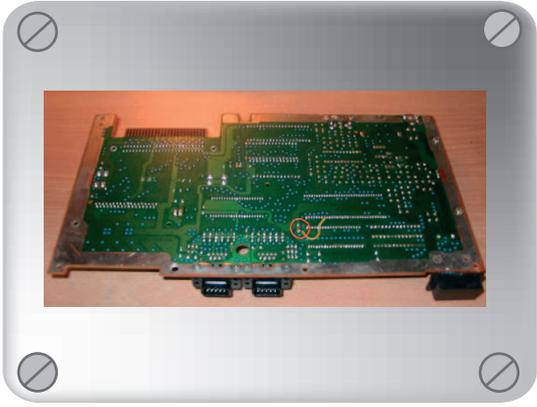


Image 04

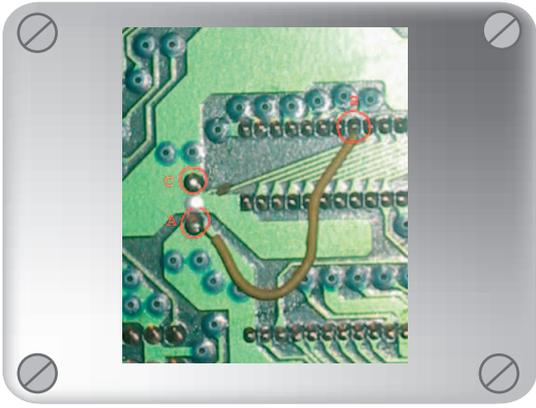
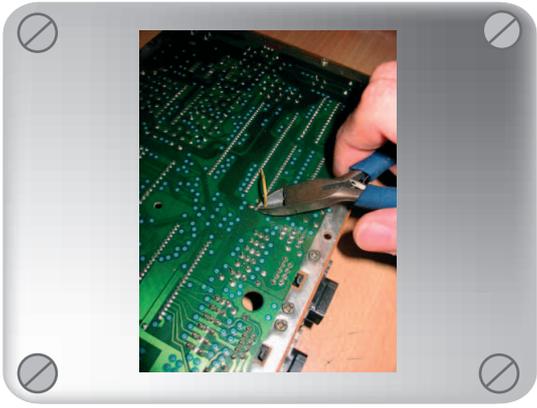


Image 05

Image 06



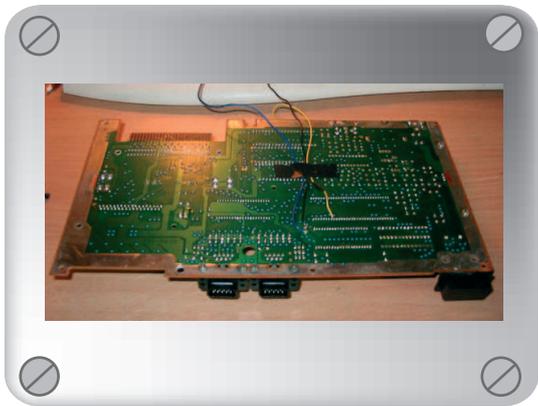


Image 07

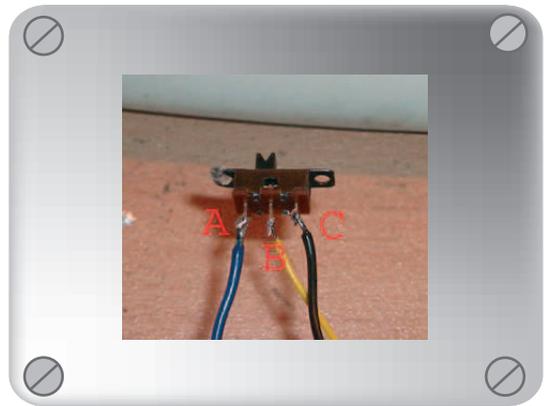


Image 08

image 07

Une fois le câble coupé, soudez 3 autres câbles sur les point A B C.
(petite technique : pour le point B rajoutez un peu de câble au morceau déjà présent sur la PCB et isolez-le avec du ruban adhésif ou mieux une gaine thermo rétractable)

image 08

Fixez vos câbles sur la PCB avec le ruban adhésif vers l'endroit où vous voulez fixer votre switch (ici sur l'arrière de la machine)

Soudez maintenant votre switch 2 positions (on/on) avec le point B au milieu.

image 09

Il ne reste plus qu'à fixer votre switch sur la coque de la machine.
Visualiser ou vous aller percer (ici nous ferons un trou rectangulaire à l'aide d'une dremel et d'un cutter)... puis faite votre trou.

image 10

Fixez-y votre switch ici avec de la colle extra forte.

Replacer votre PCB dans sa coque, vissez les 12 vis puis refermez la coque.

voilà votre console est maintenant prête à passer vos jeux en plein écran et avec une image beaucoup plus rapide...

Ce n'était pas bien compliqué?

Kotomi.
kotomiblog.blogspot.com



Image 09

Image 10



Chronologie Spiderman



Si vous avez toujours voulu savoir quelle console avait accueilli un épisode du monte en l'air, tournez cette page et vous saurez tout sur l'homme araignée, qu'on appelle plus couramment Spider-Man. Retrouvez aussi la liste complète ainsi que l'argus de tous les épisodes ou presque !



E bien avant que les adaptations de comics ne fassent les choux gras des studios de cinéma, elles existaient déjà sur console, et cela sur plusieurs plate formes, la conversion multiplateforme du même jeu existe depuis ces licences comics et filmographiques. Pour ne pas se perdre dans une chronologie hasardeuse, les jeux seront triés par support.



Sega Master System



Amiga



Apple II

Les origines

Mordu par une araignée radioactive Peter Parker possède tout les pouvoirs arachnides de cette dernière, et il s'en sert pour venir en aide aux plus démunis, son nom est Spider Man.

La toute première conversion se fit en 1978 mais ne sortit qu'en 1984 sur Commodore 64/128 et Apple II, le jeu intitulé Questprobe, était en fait une série de jeu sur les super héros Marvel, dont le premier fut Hulk. Le jeu tenait sur une disquette 5" 1/4 (un format disquette disparu depuis fort longtemps, qui était bien plus gros que les disquettes 3" 1/2). Mais pour en revenir au jeu, il s'agissait d'un simple texte et click, sans aucunes actions directs. La jaquette du jeu représentait une couverture classique du comic, faite par le dessinateur de la série Steve Ditko. Un collector de nos jours, produit par Load'n'go.

La toute première intervention sur console du tisseur se fit sur Atari 2600 en 1983, ou le sprite de l'araignée était peu reconnaissable. L'action se limitait à grimper sur la façade d'un immeuble et à éviter les obstacles qui vous barraient la route. Bien sur il s'agit là d'un jeu de high score classique. Difficile à trouver de nos jours. Son titre The amazing Spider man.

Puis vint l'ère des consoles de salon 8 bits aux couleurs flamboyantes (pour l'époque !). Et avec elle les jeux à licence dont Spiderman en fait partie.

L'honneur à l'Amiga qui a accueilli en 1990, amazing Spiderman au graphisme très sympa, et surtout ou il était possible d'utiliser la toile, par contre Spiderman est tout petit. Collector de nos jours. Il existe en deux versions cassette et disque, qui ne sont d'ailleurs pas au même prix. A noté qu'un autre épisode est sorti sur Amiga qui se nomme Spiderman, et qui est dans la même lignée que celui-ci.

Premièrement la Sega Master System. Qui accueillit deux jeux. Le premier en 1991, Spider man the return of sinister six (ah par ce qu'ils étaient partis ?) Un jeu à l'intérêt limité tout comme les possibilités de l'araignée. Des graphismes par contre de bonne facture, mais le héros n'avait aucun charisme, on aurait dit un Lego ! Du côté des boss par contre là, tout avait été respecté, ils étaient reconnaissable avec leurs supers pouvoirs qui leurs étaient bien propre (oui oui ils se lavent parfois) Un jeu qui ne laissera pas un souvenir intarissable, mais de bonnes factures tout de même.



Version SMS



Version MD



Version SCD



Petit détail amusant, Spider man ne pouvait lancer de la toile qu'accroupie et lorsque celle-ci touchait l'ennemi, au lieu de l'encoller elle le détruisait complètement, depuis quand la toile c'est corrosif !

Le second épisode à être sorti sur la console de Sega, fut Spider man VS The Kingpin, le Caïd en français, ennemi de l'araignée et de Daredevil dans le début des années 90. Une réalisation revue quelque peu à la hausse, un intérêt plus important, ainsi qu'un sprite et des actions plus respectueuses du héros original. Une attention toute particulière avait été apportée au packaging avec un artwork vraiment accrocheur. Il est à noter que le jeu était aussi sorti sur Sega CD en 1993 (avec des graphismes revus). Ce sont les tout premiers jeux de la série à bénéficier d'une sortie multiplateforme.

Autre console 8 bits qui eu l'honneur de voir déparquer le tisseur fut la NES. Avec une conversion similaire à la version Master System de the sinister six en 1992. Une réalisation quasi similaire, si ce n'est des couleurs plus criardes, il suffit de voir l'écran titre pour s'en convaincre. Il était toujours impossible de se balancer avec la toile. Un poster était offert avec le jeu.

Ce fut le seul épisode à être sorti sur la NES, l'épisode Kingpin restera inédit aux consoles Sega sauf pour la Game Boy.



NES



Game Boy

Spiderman en kit

La game Boy ne sera pas en reste avec pas moins de 6 épisodes. Le premier se nomme Spiderman (c'est original !) et reste dans la veine du reste des jeux de cette époque, sprites petits mais malgré tout reconnaissables, pour les collectionneurs, il sort en 1990. Le second Spiderman 2 ou votre ennemi est Carnage, bien sur c'est pas transendental, et c'est sorti en 1992, la même année sort la conversion game Boy de arcade's revenge, rien à dire c'est assez moche.

Et pour continuer sur la lancé voici Spiderman 3 invasion of the Spider slayers. Rien de bien nouveau si ce n'est des graphismes revu à la hausse, Spiderman répond bien et à enfin une gueule de super héros. Ensuite pas d'épisodes de l'araignée avant 2000, avec Spiderman, tout court (8 ans pour s'en rappeler de SM) sorti sur Game Boy Color, la jaquette nous laisse penser qu'il s'agit d'une conversion de l'épisode PS1, mais à la vue des photos, bien sur on en est loin.

Par contre de zolis z'images venait ponctuées l'aventure. Et enfin le dernier sur GB fut Spiderman 2 : the sinister six (?) une conversion de l'épisode 8 bits. Agréable et fidèle sans plus. A noter qu'un épisode de the Punisher verra le jour sur Game Boy ou l'araignée sera de l'aventure.



Game Boy



Game Boy Color



Version NES



Version Game Boy Color



Version Game Boy





Super Nintendo



Super Nintendo



Megadrive



Megadrive



Du nouveau à l'horizon

Puis les consoles 16 bits pointèrent le bout de leur nez. Des graphismes de plus belles qualités, pour un style jeu qui allait beaucoup changé. Une fois de plus honneur à la console de chez Sega la Megadrive ou Genesis.

La Megadrive eu elle aussi le droit à l'épisode Spiderman VS the Kingpin, en 1991, avec bien sur des graphismes qui font honneur aux capacités de la machine, tout comme la réalisation en générale. Rien de plus sur le fond par rapport à la version Master system.

Puis en 1992 sortira le premier cross over super héroïque dans les jeux vidéo, avec Spiderman and x-men the arcade's revenge. Vos amis x-men était prisonnier du super vilain, Arcade (version Marvel du joker) Une fois vos co-équipiers délivrés vous pouviez jouer avec eux dans des niveaux bien particuliers, puisque le tout se passait dans une immense fête foraine, meurtrière bien sur. Cyclope, Tornade, Gambit et Wolverine étaient donc jouables dans des niveaux qui leur étaient personnels, il était impossible de choisir son personnage. Un jeu à la réalisation moyenne et surtout à la difficulté mal dosé, mais qui introduisait une idée forte intéressante : le cross over.

Puis ce fut le tour d'une version exclusive aux consoles 16 bits. 1994 sera une année prolifique puisque se sera pas moins de 2 jeux qui viendront grossir les rangs. Le premier fut une conversion de la série animé TV, dont le nom n'a rien d'original puisque c'est Spiderman the animated série. On retrouvait dans cette épisode tous les ennemis de l'homme araignée dans leur version TV (qui on peut le dire respecté assez bien leur s homologues papiers) au total 13 ennemis des plus coriaces. Mais ce n'est pas tout puisque vous serez parfois aidé par vos amis super héros, les 4 fantastiques. Un jeu qui perpétue la tradition puisqu'il s'agit d'un classique jeu d'action. Une durée de vie plus qu'honorable, pour un bon épisode de la série.

Ensuite viendra Maximum Carnage, un jeu au nom évocateur ! Puisque vous alliez poursuivre un des ennemis du tisseur les plus cruels : Carnage (VO ou VF c'est pareil). Tiré de la mini série au nom identique en 14 parties, ou Venom faisait équipe avec Spider man, une première dans le comic mais aussi dans le jeu, ce qui allait en plus changer le déroulement du jeu. Mais ce n'est pas tout puisqu'il s'agit aussi du premier Beam them all de la série. Le jeu était plutôt sympathique mais ce qui fit sa légende ce fut son packaging inédit puisque cette épisode ne sortira qu'au USA, dans une version plus ou moins collector. Ce qui fait que cette relative rareté fait de ce jeu l'un des plus chers de la Genesis (si ce n'est le plus cher d'ailleurs au côté de tetris). Ce qui explique aussi cette montée des côtes vertigineuses c'est son année de sortie proche de l'année de mort de la console. Un jeu classique pour une valeur exagérée, elle pas classique. Un comics était offert avec le jeu.

Et enfin le dernier épisode fut Spiderman separation anxiety, en 1995, une version amélioré du précédent épisode en quelque sorte, et c'est normal puisqu'il s'agit en quelque sorte de la suite, pas de grosses améliorations en vue, si ce n'est au niveau maniabilité.

Encore une fois vous faites équipe avec Venom le symbiote.



Version Genesis



Version Genesis



Version Super NES

Tournons nous maintenant vers les épisodes Super Nintendo qui sont au nombre de 6. Le premier de cette série fut Spiderman and x-men arcade's revenge. Pas de grosses différences à l'horizon, une réalisation un brin plus fine, mais sans plus, les personnages sont assez râblés tassés, en gros ce n'est pas le jeu de l'année à réserver aux fans. Grosse différence entre les deux versions, l'écran titre qui est vide sur la version SuperNES alors que sur la version Genesis les super héros sont représentés en fond.

Passons au second. Encore el même épisode que sur la Megadrive, the animated série, le scénario est le même, le principe aussi, la réalisation identique, sa date de sortie 1994, tout comme Maximum Carnage, qui lui aussi est identique à l'autre version 16 bits. Un épisode exclusif à la Super NES fut Spiderman letal foes. Très classique mais par contre très peu connu, donc recherché, un jeu d'action classique, mais proche dans la réalisation de animated série, ici pas de violence et de glauque comme dans Maximum carnage. Et pour finir Maximum Anxiety tout comme sur la console Megadrive. Et enfin l'épisode unique à la Super Nintendo, War of Gems, ou Spiderman fera une apparition dans ce jeu de baston en 2D, en tant que héros jouable. L'ennemi final est cette fois-ci Thanos, ennemi juré d'Adam Warlock. Le premier jeu de baston ou notre tisseur apparait. Un jeu peu connu et surtout recherché.

Voilà s'en est fini de la période 16 bits, passons maintenant à la période 32 bits. Mais avant je voudrais juste vous dire qu'il existe une version Sega CD, de l'épisode Kingpin mais lui par contre ne sortira qu'en 1993, une réalisation plus que douteuse à mon gout, mais un jeu devenu assez rare aujourd'hui. Puis sur le 32X sortira un épisode inédit, 1992, Web of fire. Ou Spiderman se bat dans un monde virtuel (le web, petit jeu de mot) Une réalisation passable, voir maigre, pour un jeu d'action typique.

Vive la 3D, c'est la liberté

Un épisode de Spiderman, sortira sur la 32 bits de Sega la Saturn. Par contre il en sera différent de la Playstation qui devient donc la terre d'asile de notre homme araignée. 2000, le millénaire commence (oui je sais ce n'est pas avant 2001 en fait, mais moi ça me tue mon intro alors...) et une nouvelle ère pour les aventures du tisseur aussi, fini les beam them all en banal 2D, place à la 3D, la noble 3D libératrice !

Spiderman tout simplement, est donc un jeu d'action pure mais en 3D donc (je vous le rabâche depuis le début) et place à une fidèle adaptation des pouvoirs de notre héros. La toile qui vous permet enfin de vous balancer à volonté, mais aussi d'encoller vos ennemis, et d'entoiler vos poings, un sens d'araignée enfin efficace, et des mouvements plausibles car notre araignée peut grimper au plafond et ainsi surprendre ses adversaires (et cela sans super glue). Mais le charme de ce jeu réside dans une adaptation fidèle aux comics mais aussi dans un doublage des plus réussis, et d'un humour certain lors des cut-



Super NES



Megadrive



Super Nintendo



Megadrive



Version
Megadrive



Version
Super Nintendo



Version
Saturn





Playstation



Nintendo 64



Game Boy Color



game Boy advance



scène et même lors des phases d'actions. Bien sur les décors sont légèrement vides, et les personnages légèrement (beaucoup ?) carré (syndrome final fantasy 7 sans doute). Mais jusqu'alors jamais une version de Spiderman n'a été aussi proche du héros. Cela était vraiment jusqu'à l'arrivée du second épisode bien entendu. Qui en n'apportant que peu de possibilités de plus, réussi à garder son intérêt face à un intérêt renouvelé, le grand ennemi cette fois ci Electro, le titre Spiderman Electro's revenge. On aurai aimé un peu plus de qualités au niveau de la réalisation, et surtout une progression entre les deux épisodes un peu plus visibles. Par contre accrochez vous pour le finir car la difficulté à été revu à la hausse. Petit détail à l'intérêt pas indéniables et communs aux deux épisodes la somme astronomiques de bonus, tels que les couvertures du comic qui retracent les moments forts mais aussi la pléthore de costumes qui sont déblocables, donc certains vraiment spéciaux comme le spider bag ou encore Captain Universe (merci au créateur pour celui de ben Reilly).

Deux Spiderman donc fort intéressant et qui vont renouveler le genre. Enfin le dernier épisode est Spiderman the movie, sur lequel je n'ai trouvé aucune information, a-t-il été supprimé des plannings ?

Mais parallèlement à sa propre série Spiderman est apparu dans deux autres jeux. Marvel vs Capcom ou tout comme dans War of gems il est un personnage jouable, puis dans Marvel Super Heroes VS Street Fighter le jeu est aussi sorti sur Saturn. Il est à noter que son sprites n'a pas changé depuis, quand même quel feignant, ses programmeurs.

Le premier épisode sera adapté sur la Nintendo 64 en 2001, avec une réalisation un poil meilleur (encore heureux) ainsi que sur Dreamcast. Spiderman fera une apparition dans Marvel VS Capcom sur Dreamcast, ainsi que Venom.

Spiderman en kit, le retour.

Encore et toujours sur la portable de Nintendo (la Game Gear avait eu une épisode sinister six, désolé pour l'oubli) mais cette fois ci sur Game Boy Advance, nous retrouvons en 2001, Spiderman Mysterio's menace, un jeu d'action de bonne facture, une bonne adaptation à qui il ne manque que la 3D (je parle la de vrai 3D) un jeu bien sympathique. Ensuite vint Spiderman the movie, l'adaptation du film, moins intéressant que le précédent épisode. Il souffre de la comparaison avec l'épisode console. Il est sorti en 2002. En 2004 sort le second film sur le tisseur et son adaptation portable aussi, mais cette fois ci finit la 2D place à la 3D, mais de mauvaise facture, encore un épisode moyen. Son titre, devinez ? Spiderman 2 bien sur. Mais qui pourra sauver l'honneur de Spiderman ? Et bien ça ne sera pas Ultimate Spiderman qui est sorti l'année dernière, tiré du comic éponyme qui avait en 2000 crée la tendance en réinventant l'univers de l'araignée à la sauce 2000 (entendez par la sans la lourde continuité). Un jeu très fade loin du très bon épisode consoles.

Sortit il y a peu le packaging reprenant les deux épisodes tirés du film dans une seule et même cartouche.

Juste un petit mot sur l'épisode N-cage de l'adaptation du second film, qui lui est sorti en 2004. Pour continuer sur les portables, la DS, a elle aussi accueilli Spiderman 2 en 2005. Et la PSP en septembre 2005.



Version Playstation



Version GBA



Nouvelle génération

Spiderman prend la réalité par surprise. Avec l'arrivée des consoles on voit converger les nouvelles versions de Spiderman, fini les épisodes classiques, place aux adaptations. En 2002 sort le premier film de Sam Raimi, sur Spiderman produit par Sony, quand a lui le jeu sera développé par Activision. Le jeu sortira sur les 3 consoles, PS2, Xbox et GameCube. Une fidèle adaptation du film ou l'action est roi, la sensation de liberté n'a jamais été aussi grande (même si parfois on se demande ou il peut bien accrocher sa toile ?) Pour l'occasion, des boss comme le Shocker ont été ajoutés par rapport au film, une bonne chose. La réalisation est superbe tout comme les graphismes franchement je le conseille vivement. Puis en 2004 sort le second film, qui aura à son tour droit à une conversion, bien sur les graphismes sont toujours aussi sublimes et l'intérêt du jeu toujours présent sa date de sortie 2004. Puis en 2005, fini les adaptations de film place à l'univers Ultimate avec Ultimate Spiderman. Des graphismes en cell-shading, un scénario original du scénariste de la série, Michael Bendis, et du design de Bagley, le dessinateur d'Ultimate Spiderman. Vous pouvez incarner Spiderman mais aussi Venom, les missions sont alors bien différentes, un excellent épisode. Capcom VS Marvel est lui aussi sorti sur les trois consoles.



Arcade



Carnage sur NES



PC



Arcade

Hors continuités

Un seul jeu à vu le jour sur Spiderman en 1991, un jeu similaire à The Punisher, un classique Beam them all, aux graphismes bien colorés, difficile à trouver de nos jours même en émulation.

Ensuite, bien sûr on peut compter sur les jeux de bastons où Spiderman apparaît comme Marvel Super Heroes ou encore les deux Marvel VS Capcom que l'on peut retrouver en adaptation sur Playstation, Dreamcast ou encore les consoles next gen.

Petit encart pour parler de ce petit épisode que j'ai trouvé sur NES, et qui se nomme Carnage. Il s'agit du premier Mario mais avec pour héros Carnage, tout est à la sauce Carnage, le décor, les ennemis, les items, tout ! Un jeu en noir et rouge, amusant 5 secondes.

Les épisodes PC

Comme on a pu le voir au début est sorti en 1978, un épisode PC, de textes et de clics. Mais en 1989 sortit aussi sur PC, Doom's Revenge (à ces vilains a toujours vouloir se venger) ou Spiderman apparaît aux côtés de Captain America. Tout comme sur Super NES, est apparu sur PC Windows 95 Spiderman the amazing Spiderman, Maximum Carnage, et Separation Anxiety aux mêmes dates que pour leurs homologues PC (ça va vous faire travailler un peu de chercher). Puis en 1996, toujours sur PC, apparaît une conversion libre de The Sinister Six, en 3D, assez laide auquel sont mélangés des phases d'action à la troisième personne. Un clic and play pour enfant. Des graphismes assez pauvres pour cet épisode. Le dernier épisode PC en date fut l'adaptation du film en 2001, identique aux versions consoles.



Version Arcade



Version PC



Version Arcade



Voilà le tour d'horizon des adaptations consoles et PC des aventures de notre monte en l'air est fini. J'espère n'en avoir oublié aucun (même si je sais qu'un de ces quatre je vais recevoir un mail pour ça). J'espère avoir rendu hommage comme il se devait à Spider-man, veuillez m'excuser du peu de détails de certains commentaires mais la place me manque (sinon j'aurai fait un Hors Série ça aurait été plus vite). J'espère aussi vous avoir donné envie de jouer a tout ces jeux, et surtout ne mettez pas un filet à commission sur la tête et en sautez pas la fenêtre, vous auriez l'air ridicule, et plus vous vous feriez mal, je préfère el dire avant de vous quittez.

Excelsior

Quelques images en vrac





Cette côte n'est pas exhaustive, elle a été faite à un moment précis et donc n'est pas précise dans le temps. Les côtes sont établies à partir d'une moyenne de plusieurs sites, et non de ventes extérieures ou de brocantes.

Les jeux sont en état complet, si le prix indiqué concerne des jeux incomplets cela est indiqué.

Merci de votre compréhension, en espérant que cette côte vous permettra de mieux réaliser vos achats.

Les jeux indiqués sont des jeux euro ou français. Pour une côte plus précise avec les prix en loose, avec notice, avec boîte, en version Japonaise, ou Américaine, je vous demanderais un peu de patience celle ci devrait être présente sur le site de Retro Player dans quelques temps. Merci



Liste et côtes des jeux

Titre	Console	Année	Prix
Amazing Spiderman	Amiga	1982	30 €
Siderman	Atari 2600	1983	25 €
Spiderman Questprobe	Apple II/Commodore	1984	?
Doom's revenge	Amiga/Commodore	1989	50 €
Amazing spiderman	PC	1990	?
Spiderman	GB	1990	13 € loose
the amazing spiderman	GB	1990	8 €
The return of cinister six	SMS	1991	20 €
The return of sinister six	GG	1992	24 €
Spiderman VS the Kingpin	SMS	1992	10 €
Spiderman VS the Kingpin	MD	1992	4 €
The return of sinister six	NES	1992	13 €
Web of fire	32X	1992	?
Arcade's reenge	GB	1992	13 € loose
Arcade's reenge	MD	1992	11 €
Arcade's reenge	SuperNES	1992	10 €
Spiderman 2	GB	1992	13 € loose
Spiderman 3	GB	1993	18 € loose
SM letal foes	SuperNES	1994	?
SM the animated serie	MD	1994	10 €
SM the animated serie	Super NES	1994	10 €
SM maximum Carnage	MD	1994	30 €
SM maximum Carnage	SuperNES	1994	10 €
The return of sinister six	32X	1994	39 €
SM separation anxiety	MD	1995	12 €
SM separation anxiety	SuperNES	1995	12 €
SM separation anxiety	PC	1995	9 €
War of gems	SuperNEs	1996	30 €
The sinister six	PC	1996	?
Marvel super heroes	PSX	1997	20 €
Marvel VS Street Fighter	PSX	1997	22 €
Marvel VS Capcom	PSX	1998	28 €
Marvel VS Capcom	Saturn	1998	10 €
Marvel VS Capcom	DC	2000	18 €
Spiderman	PSX	2000	10 €
Spiderman	GBC	2000	7 €
Marvel VS Capcom 2	DC	2000	40 €
SM la revanche d'electro	2PSX	2001	12 €
SM Mysterio's menace	GBA	2001	22 €
Spiderman	DC	2001	15 €
Spiderman	N64	2001	?
Spiderman 2	GBC	2001	13 € loose
Spiderman	PC	2001	8 €
Spiderman	PS2	2002	10 €
Spiderman	GC	2002	10 €
Spiderman	Xbox	2002	8 €
Spiderman the movie	PSX	2002	?
Spiderman	PC	2002	8 €
Spiderman	GBA	2002	20 €
spiderman	Ncage	2002	16 €
Marvel VS Capcom 2	Xbox	2002	40 €
Marvel VS Capcom 2	PS2	2002	60 €
Spiderman 2	PS2	2004	7 €
Spiderman 2	GC	2004	9 €
Spiderman 2	Xbox	2004	13 €
Spiderman 2	PC	2004	7 €
Spiderman 2	DS	2005	19 €
Ultimate Spiderman	DS	2005	25 €
Ultimate Spiderman	GBA	2005	20 €
Ultimate Spiderman	PS2	2005	21 €
Ultimate Spiderman	GC	2005	20 €
Ultimate Spiderman	Xbox	2005	22 €
Ultimate Spiderman	PC	2005	18 €
Spiderman 2	PSP	2005	30 €
SM 1 et SM 2	GBA	2005	21 €



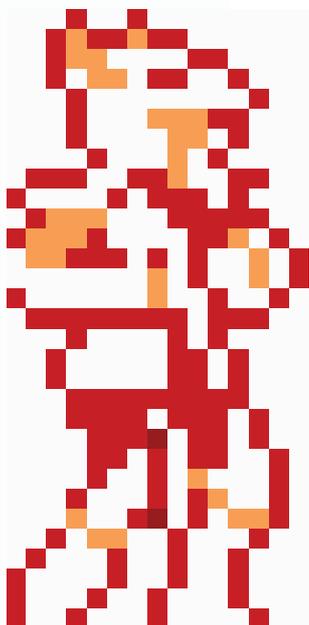
Merci d'avoir lu le magazine, d'avoir laissés vos commentaires, avis ou critiques sur le forum ou par mail (pour ceux qui l'ont fait). Ce magazine est là pour faire vivre notre passion, de la faire découvrir autour de vous, et j'espères qu'en cela il tient son pari, et vous a fait passer un agréable moment .

A bientôt j'espères pour un nouveau numéro de Retro player, ou qui sait pour une nouvelle aventure.

le rétro vivra !



Pour me joindre ou envoyer une lettre, un seul e-mail :
arthelius5@hotmail.com

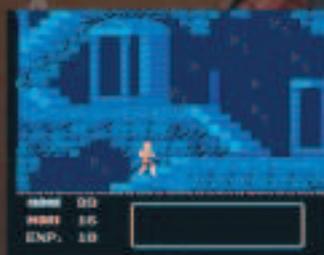




CHRONOLOGIE SPIDER-MAN

DOSSIER PLAYSTATION

DOSSIER PLAYSTATION



Sonic
Koudelka
DKC 2

Tests



Le match
Argus
Reflexion

Perso du mois



Tips