



Les Tests

Final Fantasy IX
Another World
Alley Cat
Alex Kidd
Clock Tower



Interview exclusive
d'Yves Bolo



Soluce complète
The legend of Zelda

Atelier

Monter sa propre borne

Emulation

Utiliser Kawaks

Le match

Bonk VS Sam

DOSSIER ATARI

Toute l'histoire
de cette
firme de légende





PROCHAINEMENT...

Hors Série Castlevania
100 pages
Pour tout connaître sur la
saga mythique.

RETRO PLAYER 4

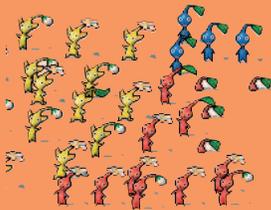
Association Retro
Player

Rédacteur en chef :
Arthelius

Rédacteurs :
Arethius
Dams
Koudelka
Luxkiller
Saebaryo
Shyma.X
UMX

Correction : Shyma.
X et l'équipe

Maquette : Arthelius



Je voudrais aussi
remercier...

PerfectDams pour sa
soluce de Zelda 1.
Merci à Arethius pour
son test très osé de
Burnin Rubber (on
attend avec impatience
qu'il rejoigne l'équipe)
à Patathor pour sa NES
custom Zelda, à Faba-
lavista pour les photos
de sa collection. A
Laurent de Gropixels
pour sa pub sur le site.
A FredoL de aban-
donware magazine
pour tout ce qui a fait
pour le mag sur son
site. ANgI de Player
Two qui on l'espère,
continuera longtemps.
Nostaljgammer de
nous suivre dans notre
aventure, tout comme
Andromède et Mas-
terjojo qui m'aident
sur le site, un coucou
à Zanrek et à Kotomi,
ainsi qu'à GhostRider
et Jungrock et ceux
que j'oublie mais à qui
je consacre une grosse
pensée attentionnée.

EDITO

Dans l'édito du numéro 3, je clamais haut et fort que personne ne lisait l'édito, et je me trompais lourdement. Veuillez donc accepter mes plus plates excuses à vous lecteurs qui lisez bien consciencieusement l'édito, et place à celui du 4.
Commençons par les choses qui fâchent, ce satané retard. Retard qui sera, je pense, amplement justifié à la lecture de ce numéro bien rempli. Bien rempli, il l'est certes. Mais rempli de quoi ? Pas de vide je vous rassure, mais de nombreuses nouvelles rubriques qui ont pris la place d'anciennes devenues obsolètes, voir ouverte à la polémique. Histoire de recentrer la chose, je nommerai juste l'argus, qui a été de nombreuses fois discutée. Donc exit l'argus, et place à des rubriques comme l'instant culturel, l'inconnu, ou encore la soluce, qui pour ce numéro est entièrement consacrée à Zelda 1 sur NES. Mais un cadeau n'arrivant jamais seul le dossier du mois concerne la firme Atari. Retrouvez la chronologie d'une entreprise qui a marquée l'histoire de ces hits précurseurs. Pour la suite, je vous donne rendez vous au sommaire.

Mais aujourd'hui, pas de coup de gueule ou de choses de ce genre. Je préférerais lever mon verre (oui, là, au moment où vous lisez ces lignes, j'ai un verre à la main.) et porter un toast à toutes ces personnes qui font avancer le retro gaming, toutes ces communautés de fans, de passionnés quasiment unique en leur genre. Je pourrais vous faire le listing de toutes ces personnes mais ce numéro ne serait pas suffisant. Je ne parlerai donc que de Player 2, autre fanzine gratuit sur le rétro gaming et le monde du jeux vidéo en général, NESpas site à l'efficacité redoutable, Gropixels, autre site qui fait office de gourou et de bible informatique, sans oublier Abandonware magazine, dont leur seul objectif est de nous faire partager le souvenir encore vivace des anciens magazines de jeux vidéo. Mais il serait totalement absurde d'oublier Retro game qui tente de nous livrer le meilleur du retro gaming, même si parfois ils ont du retard, chose que je comprends tout à fait, je pour vous l'assurer.
Voilà je trouvais tout à fait normal d'honorer toutes ces personnes, qui font que notre passion est toujours aussi vivante, et surtout aussi exigeante (je plaisante). Donc vous l'aurez compris, le monde du retro gaming est un monde merveilleux, où l'on peut s'échapper de notre quotidien si moribond.
Je profite de cet édito pour vous annoncer qu'un hors série spécial Castlevania est en cours de préparation. Mais comme vous pouvez vous en douter ce travail est long et laborieux, donc aucune date de sorti n'a été encore avancée. Mais nous faisons de notre mieux pour vous offrir le meilleur de nous mêmes.
Sachez aussi qu'une association sur le retro gaming et nommée a juste titre «Retro Player» a été crée il y a peu. Elle a pour but de promouvoir et de faire perdurer le patrimoine vidéo ludique. Bien sur, l'édition de ce magazine en fait parti. Toute personne qui sera intéressé peut s'inscrire gratuitement comme membre de l'association. Pour cela il vous suffit de vous rendre sur le site ou de m'envoyer un simple mail.
Cet édito aura été plus une grosse news plus qu'un billet d'humeur. Je vous présente mes excuses si vous vous attendiez à autre chose, sinon il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture, et j'espère vous revoir très bientôt sur notre forum dédié au retro gaming.

A bientôt

Arthelius



News Retrouvez toutes les news de notre monde rétro.	PAGE 6	Emulation Apprenez à vous servir de Kawaks.	PAGE 62
Interview Yves Bolo Venez découvrir l'homme derrière la plus grosse collection d'ordinateurs d'Europe.	PAGE 8	Réflexion Les hardcore gamers ça vous dit quelques chose ?	PAGE 64
Pubs Rétro Redécouvrez ces pubs qui vous ont fait rêver.	PAGE 10	Soluce The Legend of Zelda décortiqué en long et en large.	PAGE 66
Création Numérique Présentation d'un projet fort sympathique.	PAGE 22	L'instant Culturel Vous ne savez pas qui est Hellboy ?	PAGE 76
Perso du mois Si vous avez toujours voulu connaître l'histoire du Prince de Persia c'est ici.	PAGE 24	L'inconnu Le Wide Boy 64 n'est pas une insulte.	PAGE 77
Tests Vous voulez connaître les tests de ce numéro ? C'est par là.	PAGE 25	Jeux Voici l'instant détente de votre lecture.	PAGE 78
Le match Un match préhistorique vous attend entre ces pages.	PAGE 46	Une journée à Retro Player Un morceau de vie au sein de la rédac'	PAGE 80
Pubs rétro Encore des souvenirs.	PAGE 47	Et si ... Une fiction fictive, et oui !	PAGE 82
OST du mois Décelez la vraie valeur sonore de Vagrant Story.	PAGE 48	Preview Voyez ce qui vous attend dans le prochain numéro.	PAGE 83
Tips & astuces Vous avez les jeux testés alors venez voir leurs tips.	PAGE 50		
Game Genies Vous avez un game genie, mais pas les codes nous les avons cherchés pour vous.	PAGE 52		
Questions & Réponses Une question vous préoccupe ? On y répond.	PAGE 53		
Vos collectionn et customs Des photos encore des photos.	PAGE 54		
Atelier Monter votre borne, est un rêve qui devient réalité.	PAGE 55		



Dossier Top Secret sur la team

ARTHELIUS



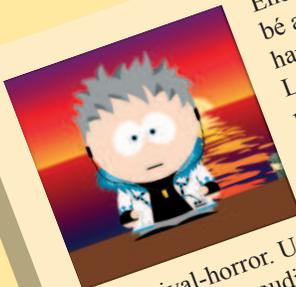
Rédacteur en chef du magazine, il écrit aussi quelques tests et autres articles. Fan de oldies et de comics. Nous pensons qu'il est le cerveau de la bande. Parfois vindicatif, il est venu grâce à son entraînement chez les moines shaolin, un bonze émérite. Il n'a pas sa langue dans sa poche et cela lui a posé quelques problèmes dans son royaume celui-ci. La photo nous montre l'individu dans son peu d'intérêt pour d'ailleurs. On notera sa négligence et son peu d'intérêt pour les rasoirs, bien qu'il soit tout de même armé.

KOUDELKA



Seule fille de l'équipe, Koudelka a un caractère bien trempé, c'est donc pour cela qu'on pense qu'elle a été recrutée. Son passé de videuse refaisant surface parfois. C'est d'ailleurs durant cette période qu'elle se découvre une passion pour les mots croisés et les jeux. Aujourd'hui elle nous fait part de son expérience unique en la matière pour leur livrer des purs jeux rétro, que vous ne trouverez nulle part ailleurs. Certainement une gothique.

SHYMAX



Encore un homme qui a succombé aux ténèbres. Un triste sire happé par la folie Castlevania. Le bruit court que ce serait une ruse de Dracula pour conquérir le monde. Les non initiés n'y croient guère. Pour ce numéro Shyma les plonge dans l'univers du survival-horror. Une rumeur affirme qu'il travaillerait sur un recueil maudit avec le reste de la team Castlevania. Notre photo montre son intérêt certain pour le Soma style.

Si vous voulez retrouver le quotidien de la rédaction rendez vous en page 80 avec la BD de la redac'.

RETARD



Il hante la rédaction en quête d'un rédacteur fatigué ou assoupi. Il profite donc de ces quelques instants de répit pour subtiliser son travail et ainsi mettre en péril le délai de bouclage. Attention chère lecteur. Retard est le pire fléau du magazine, ayant la force de 100 Bowser et la volonté de 1000 Sephiroth.

SAEBARYO



Instigateur du dossier Atari, il est un grand amateur d'ordinateurs rétro. Sa tanière : la grotte des nains comme il l'aime l'appeler, est un infâme regroupement de machistes de la pire espèce. Extrémiste, il n'hésitera pas à faire feu sur quiconque prodiguera des propos indécents sur ses frères bécanes. La seule photo de l'individu, nous dépeint un caractère mystérieux dans la plus pure tradition des alchimistes d'autrefois. Seuls ses micros le rapprochent de notre époque. Photo prise dans sa grotte.

DAMS



Poète du retro gaming, Dams profite de ses vers pour entourer ses interlocuteurs, rédacteur au sein de la rubrique test, ses calembours sont devenus un sport national dans sa contrée. Malgré ceci il reste le cadet de la rédaction, il lui donc beaucoup à apprendre surtout sur la fourberie des autres rédacteurs, le chef en premier.

UMX



Si jamais un jour vous le croisez dans la rue, vous risquez fort de le confondre avec un schtroumpf à cause de sa couleur bleue. Mais non en fait il s'agit juste d'un fan de Megaman (d'où le risque de confusion chromatique). Pour ce numéro UMX s'est encore une fois occupé de la partie tips. Aucun jeu ne lui résiste. Il connaît toutes les astuces. Un bruit court qu'il serait sur un grand projet pour le mag concurrent de la team Castlevania. Un homme bien mystérieux.

Sega se lance dans le poisson



Après les hérissons, Sega se lance dans le marché du poisson. Enfin un peu de sérieux, après le succès de l'idog au Japon et dans le reste du monde, Sega Toys décide de produire l'ifish, un poisson interactif. Fonctionnant avec 3 piles LR6, il vous permettra d'interagir avec lui, comme son confrère selon les caresses effectuées (caresser un poisson drôle d'idée). Il pourra aussi s'illuminer ou jouer une petite mélodie, autres particularités de cette bestiole high tech. Mais sa fonction principale provient de sa connexion possible avec votre baladeur MP3, et du spectacle que vous offrira alors votre ifish. Spectacle de musiques et de lumières, un son et lumières miniatures bien calé dans votre canapé. Vous pourrez vous procurer ce joujou quelque peu inutile pour la somme de 45 €, dans les meilleures crémeries d'Akihabara (je sais ça fait loin).



La retrocompatibilité sur la Wii



C'est maintenant officiel, Sega offrira bien son catalogue de jeux rétro à la Wii. Depuis que Sega avait officiellement arrêté la production de hardwares, les jeux sortis de ses studios de créations tournaient alors sur les autres consoles. Nintendo profitera alors des jeux de la Master System, de la Megadrive, et qui sait peut être de la Saturn. Mais la plus grosse claque provient de Nec qui mettra lui aussi à disposition son catalogue de jeux. Si la firme au héros au crâne rasé, n'est pas très connue dans nos latitudes, elle a fait le bonheur des petits japonais il y a de cela 15 ans. Une très bonne nouvelle qui ravira les fans de retro gaming que nous sommes !

Le retour d'Another World

Le 14 avril dernier, Eric Chahi, mettait en ligne la nouvelle version de son chef d'œuvre : Another World, qui pour l'occasion a été totalement remis à neuf, une toute nouvelle version PC en 1200x800 et qui tourne sous XP. Nous sommes donc loin de la taille d'origine qui était de 320x200. Vous trouverez l'histoire de ce remake et surtout la version téléchargeable pour 7€ à cette adresse : www.anotherworld.fr De plus, Eric Chahi est actuellement en pourparler avec un gros éditeur. Prions donc pour le retour de ce grand homme dans notre si bel univers. Qui a dit que la créativité française était morte ?



Concours Out Run 2006

Qui ne connaît pas ce jeu qui nous a fait déboursier des fortunes dans les bornes d'arcade ? La monture 2006 vous propose un concours pour le moins étonnant. Photographiez-vous en pleine action, à bord une Ferrari lancée à plus de 300 km/h, les cheveux dans le vent. Une idée loufoque qui, pour l'instant, ne propose pas encore

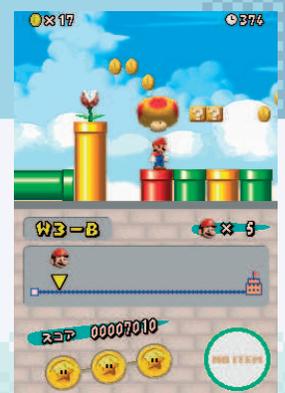
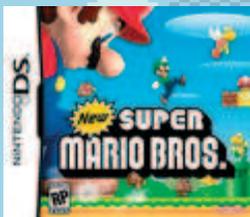


de clichés très osés ou créatifs. Alors à vos appareils photos et montrez leur qui est le chef ! A gagner, une borne Out Run 2, livrée partout en Europe rien que ça ! Pour participer rien de plus simple, il suffit de vous rendre sur le site de Sega Europe. Bonne course !



Le remake de Super Mario Bros sur DS

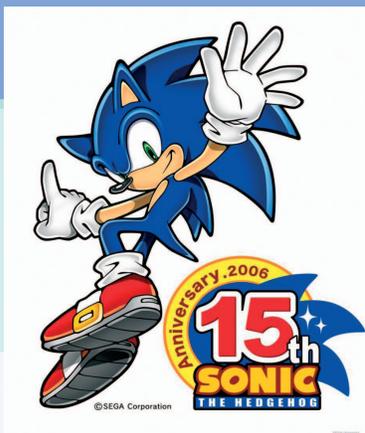
Sous le sobriquet de New Super Mario Bros, se cache le remake DS du très célèbre premier épisode de Mario sur la NES/Famicom, nommé Super Mario Bros. Tout comme ce fut le cas pour Megaman, Mario sera revu à la sauce 3D, une refonte totale si ce n'est celle de l'esprit initial de la saga. La sortie est prévue pour le 15 mai aux USA, le 25 mai au Japon, et enfin en guise de cinquième roue du carrosse nous la France, le 30 juin. Prévu au programme un mode multijoueurs, qui sera au centre de ce remake, avec bien entendu un mode Wifi. Le second écran quant à lui, servira à nous donner des infos comme le nombre de pièces récoltées ou l'avancée de Mario dans le niveau. Espérons juste que ce remake soit à la hauteur de nos espérances.



Sonic : le retour !

Pour fêter dignement son quinzième anniversaire, Sonic va renaître de ses cendres, après le brasier de la 16 bits, sur sa nouvelle égérie, la Game Boy Advance. C'est donc un remake du premier épisode, qui n'est pour l'instant prévu que sur le territoire américain, d'où son nom assez évocateur, de Sonic the Hedgehog Genesis, en souvenir de notre bonne vieille Megadrive sur le vieux continent. Mais aux rayons des nouveautés, le spin dash sera bien là, permettant ainsi de prendre de l'élan et ainsi pouvoir détruire les nombreux murs à la structure fragile. La possibilité de sauvegarde sera aussi de la partie. Une très bonne nouvelle que l'on ne peut accueillir que les bras ouverts. Vivement son vingtième anniversaire.

Afin de fêter dignement cet anniversaire, voici une seconde news. Cette fois ci, il ne s'agira pas d'un remake mais d'un épisode inédit qui sortira sur la portable de Sony : la PSP. Au menu, un jeu en 3D mais avec une maniabilité en 2D, je peux lire la stupeur sur votre visage. Je vous rassure, ça m'a fait la même chose. Mais si je vous dis Pandemonium sur Playstation, ou encore Nights de la team Sega, vous devez déjà y voir un peu plus clair. Le jeu sera assez complet avec pas moins de 4 personnages jouables, un mode multijoueurs et sûrement encore de nombreuses surprises. Mais le jeu présenté à l'E3, a laissé quelque peu de glace ceux qui ont pu s'y adonner avec son système de course pure et dure,



au détriment de l'aspect plates-formes qui faisait l'apanage de la série jusque là. Verdict en fin d'année, avec ce Sonic Rivals. On ne va pas s'arrêter en si bon chemin. C'est donc avec plaisir que vous annonce la venue d'un épisode nommé «Sonic the Hedgehog», le remake (encore !)



!) du premier épisode mais sur console nextgen cette fois ci. Au programme de la vitesse, et des graphismes de toute beauté. Un hit en puissance ? Seul l'avenir pourra nous le confirmer !

Concours de remake

Qui sera sacré meilleur remake de l'été ? Ca sera peut être vous, si vous vous participez au concours lancé par le site Retro Remake, connu pour... devinez quoi? Ses remakes de vieux hits. A gagner de nombreux lots, que je vous laisse découvrir par vous-même, en vous rendant sur leur site. Vous pourrez d'ailleurs aussi découvrir la liste ainsi que le règlement. Rendez vous donc à la fin de l'été pour pouvoir profiter de ces nouvelles perles. L'adresse du site est la suivante <http://www.remakes.org/>

Une anthologie qui frappe fort !

Vous en rêviez, Capcom l'a fait ! Une anthologie de renom autour de la célèbre série spin off, de la plus grosse saga de chez Capcom : Street Fighter, la saga Alpha qui nous plonge en quelques sortes dans le passé de nos héros. Récemment disponible aux USA, cette compilation sortit sur PS2 regroupe les épisodes Street Fighter Alpha, Street Fighter Alpha 2, Street Fighter Alpha 2 Gold, Street Fighter Alpha 3, et enfin Super Gem Fighter MiniMix. Le jeu est attendu en Europe pour le 7 juillet 2006, édité par Nobilis. Une sortie remarquée puisque le jeu sera proposé à un prix réduit. Une bonne manière de découvrir ou de redécouvrir l'une des sagas, qui aura le plus changé la face des Street Fighter et du jeu de baston en général.



Rayman 4

Vous pensiez que la création de Michel Ancel morte et enterrée ? Et bien non, car lors du dernier E3, fut présenté le trailer du futur Rayman 4, sur console nextgen. Celui qui a fait le bonheur des joueurs PC, puis des autres par la suite, fait son comeback, mais de façon tape à l'œil avec une garniture graphique digne des meilleurs films d'actions du cinéma hollywoodien. Espérons que Rayman n'ait en rien perdu de son aspect bucolique avec son passage sur ces nouvelles consoles.



Interview Yves Bolo



COMPUTER HISTORY MUSEUM



Yves Bolo, le genre d'homme que l'on rencontre qu'une seule fois dans une vie de retro gamer. Un barré comme on les aime, qui a tout pour plaire. Chef d'orchestre d'une symphonie d'ordinateurs aux notes plus étranges les unes que les autres. Il est à la tête d'une immense collection d'ordinateurs et de pièces électroniques rares.

Tout a commencé en 1996, dans le grenier de ses parents à Genève, où Yves Bolo commence ce qui sera son œuvre, une collection des anciens ordinateurs. La suite est inscrite dans l'histoire.

Aujourd'hui, Yves Bolo a depuis juin 2002 ouvert son propre musée dans les locaux de la Faculté Informatique et Communications de l'EPFL en Suisse. Maintenant il n'attend que votre visite dans ce voyage dans le temps.

Retro Player : Pouvez-vous vous présenter à nos lecteurs et nous parler un peu plus de votre activité ?

Yves Bolo : J'ai 32 ans et je suis ingénieur informaticien. Il y a dix ans, j'ai découvert un Apple IIe abandonné dans la rue, je l'ai récupéré et j'ai commencé par y programmer un petit programme en Basic. Le premier ordinateur que j'ai acheté était un Amiga, et donc je ne connaissais pas les débuts de la micro-informatique. Avec cet Apple IIe et les machines qui ont suivi, j'ai vite compris qu'il y avait là une histoire passionnante à découvrir. C'est ainsi que j'ai commencé à collectionner les anciens ordinateurs. Il faut dire que déjà enfant, j'ai collectionné toutes sortes de choses : bouchons en liège, timbres, pièces de monnaie, etc..

En 2001, j'ai créé avec quelques amis une association qui regroupent les personnes intéressées par le sujet et qui désirent utiliser mes machines pour diverses activités. Ces activités vont du nettoyage à la réparation, en passant par l'inventaire, les tests et la préparation de démonstrations. Celles-ci sont ensuite présentées lors d'expositions et manifestations.

Retro Player : Depuis quand le musée existe-t-il ?

Yves Bolo : Il y a quatre ans, la Faculté d'informatique de l'EPFL (Ecole polytechnique de Lausanne) m'a proposé d'utiliser un espace pour présenter les pièces les plus marquantes de ma collection. Cette exposition est ensuite devenue le Musée Bolo, reconnu depuis fin 2004 par l'Association des musées suisses.



Retro Player : Combien de pièces dispose votre exposition ?

Yves Bolo : Aujourd'hui, après plusieurs années de recherches intensives et d'activités régulières autour de ma collection, j'ai plus de 1000 ordinateurs. A cela s'ajoutent des consoles de jeux, des calculatrices, des périphériques, la documentation, des milliers de livres et magazines.



Retro Player : Quelles sont les pièces les plus rares dont vous disposez ?

Yves Bolo : Difficile à dire, et parfois ce ne sont pas les plus rares que je préfère !

Au niveau rareté, je pense que je peux citer les plus anciennes pièces de ma collection, comme le Hewlett-Packard 2116, premier ordinateur de la marque (1968)



ou l'IBM System/3 qui date de 1970 et qui pèse une tonne. Au niveau des micro-ordinateurs, je possède un IMSAI 8080 (le modèle utilisé dans le film Wargames), un Altair 8800b, plusieurs Apple Lisa 2, un MK14 et un ZX80.

J'ai aussi la chance d'avoir pu récupérer la collection presque complète des ordinateurs fabriqués en Suisse romande, en particulier la série des Smaky. Cette partie de la collection est certainement unique au monde.

Retro Player : Avez-vous une anecdote particulière à nous raconter ?

Yves Bolo : J'ai vécu plusieurs aventures assez amusantes et parfois éprouvantes, comme par exemple ce voyage en camionnette à Liège (2000 km en deux jours) où j'ai pu récupérer une tonne et demie de matériel des années 60 et 70.





Mais l'aventure la plus marquante est certainement ce week-end où, avec un autre membre de l'association, nous sommes montés à la station scientifique du Jungfrauoch (plus haute gare ferroviaire d'Europe, 3500 m). Là-haut dormaient depuis près de trente ans des ordinateurs ayant servi à l'analyse

du rayonnement solaire.

Retro Player : Afin de coller à l'actualité de ce numéro, possédez vous beaucoup d'ordinateurs ATARI ? Et quel est votre avis sur cette firme, et que pensez vous de l'évolution de la firme au fil des années ?

Yves Bolo : Je possède en effet beaucoup d'ordinateurs Atari, de l'Atari 400 au Falcon en passant par la série des XL, des ST et le Stacy. J'ai aussi quelques consoles (2600, 5200 et Jaguar). J'ai également eu la chance de rencontrer un ancien directeur d'Atari Europe qui m'a offert divers objets rares et un prototype de 800XL.

Atari a été une des grandes marques des débuts de la micro-informatique. Mais c'est d'abord une légende du jeu vidéo. A l'époque de la guerre Atari contre Amiga, j'étais fervent défenseur des Amiga. Mais plus tard, en tant que collectionneur et historien amateur, j'ai pu découvrir les grandes qualités des Atari.

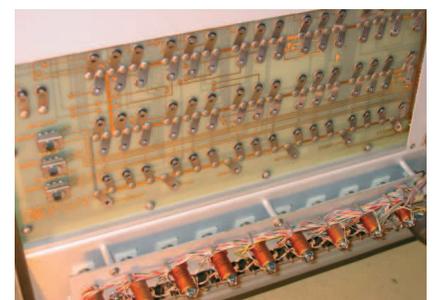
Retro Player : Comment acceptez vous votre notoriété, par rapport à votre parcours, ces reportages, la presse comment gérez vous tout ceci ?

Yves Bolo : Je ne crois pas avoir (encore ?) une grande notoriété. Grâce à la presse et aux manifestations que nous organisons, il est vrai que beaucoup de gens ont déjà entendu parler de mes activités. Mais pour devenir connu, il vaut mieux passer à Star Academy, car seulement une petite partie du public s'intéresse aux vieux ordinateurs !

Bien sûr, comme toutes les personnes qui s'investissent beaucoup dans un travail ou dans une passion, je suis heureux de voir



qu'on apprécie ce que je fais. Ce qui me motive, c'est surtout de pouvoir partager ma passion avec



Retro Player : Auriez vous un conseil à donner à nos lecteurs qui désireraient commencer une collection ?

Yves Bolo : Une collection d'anciens ordinateurs est un peu spéciale, car contrairement aux timbres par exemple, la plupart de personnes ne savent pas (encore) qu'il y a des collectionneurs dans ce domaine.

Ainsi, le meilleur conseil pour le début est d'en parler le plus possible autour de soi. Il y a toujours un cousin ou un collègue de travail qui a un C64 dans son grenier et qui pensait justement qu'il fallait bientôt faire de l'ordre. Ensuite, on peut faire un peu les poubelles mais il faut avoir beaucoup de chance.

Je sais qu'en France, les brocantes sont très développées et on peut y trouver de belles machines (ce n'est pas le cas en Suisse).

Mais attention, les brocanteurs comprennent vite qu'il y a des intéressés et les prix montent...

En conclusion, je dirais que plus on attend, plus il sera difficile de commencer une collection à moindre frais. L'ordinateur devient lentement un véritable objet de collection et sera bientôt reconnu comme tel.

Retro Player : Où pouvons nous vous retrouver ? Quelle est votre actualité ?

Yves Bolo : La prochaine grande manifestation organisée par l'association est la Nuit des musées de Lausanne, qui aura lieu cette année le samedi 23 septembre de 14h à 2h du matin. Pour sa deuxième participation, le Musée Bolo présentera de nombreuses démonstrations de machines. Nous organisons également un cycle de conférences sur

l'histoire de l'informatique.

Retrouvez l'intégralité de l'histoire et des photos qui s'y rapporte sur le site du musée Bolo.

www.bolo.ch

The Hard Word from Sega

SEGA MEGA DRIVE

COMPUTING SEGA

FANTASTIQUE! C'EST GLOBAL GLADIATORS

GLOBAL GLADIATORS

www.objectif-sega.com

Nintendo

DISC SYSTEM

任天堂株式会社

Think Fast.

GENESIS

Leading the 16-bit revolution.

JOUEZ-Y UNE FOIS ET VOUS Y REVIENDREZ!

TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME

LE NUMERO UN DES JEUX D'ARCADE. MAINTENANT SUR SEGA MEGADRIVE

GAME BOY

GAME BOY

SUPER FAMICOM

最強同士の 極限バトル!!

DRAGON BALL Z 超武闘伝 2

¥9,800

NEC

まじっく!GT

NEC PC ENGINE GT

新発売

伝説は進化する

ドラゴンクエストII

ドラゴンクエストII

セガサターン発売10周年記念限定版 SEGA SATURN

セガサターンヒストリー

セガサターン

~サターンが青春だった~ 上

Dossier Atari

Découvrez grâce à ce dossier l'une des firmes les plus importantes de l'histoire du jeu vidéo.

Une société précurseur, qui est à l'origine de beaucoup de choses. On peut dire sans crainte que sans elle, le monde du jeu vidéo ne serait pas tel qu'il est aujourd'hui.

Alors venez vous plonger dans ce dossier qui retrace, la vie de cette entreprise, ses hauts et ses bas.

Tout ceci n'est qu'à une page de vous, alors tournez la vite !



Atari, un nom connu de tous pour une histoire restée quelques peu dans l'oubli. Un pionnier du monde des jeux vidéo sans qui beaucoup d'éditeurs actuels n'existeraient pas.

Ce dossier va tenter de recentrer Atari, le précurseur, dans son époque en survolant son histoire année après année. Ne vous fiez pas aveuglément aux caractéristiques de chacune des machines : Atari avait le don de sortir plusieurs versions de chacune de ses machines avec à chaque fois quelques différences techniques. Prenez le train en marche, on part dans le passé car tout commence en 1972... (Attachez les ceintures de votre Doloreane ! Ca va secouer !)

Saebaryo et Arthelius

1972

Retour en l'an de grâce 1972, date à laquelle la petite société Atari vient de naître, le 27 juin pour être précis (on ne sait jamais si un historien nous lit). Elle naît dans un monde où le jeu vidéo n'existait pas ou presque, où un ordinateur n'était qu'un outil flou, utilisé pour allumer des loupiottes dans un film de science-fiction, ou quelque part, caché dans un sous-sol du pentagone. Un drôle de nom qu'Atari. On l'a nommée ainsi en référence au coup « Atari » du jeu japonais, le «go». C'est un peu l'équivalent d'« échec » au jeu du même nom. Quand à son Logo il représente tout simplement le mont Fuji, un comble de japonisme pour une société américaine, serait-ce un signe prémonitoire du futur devenir des jeux vidéo ? Mais ce nom n'est pas le fruit du hasard, car il faut dire que Nolan Bushnell (voir encadré), fondateur de la compagnie, vient de se faire refuser une augmentation chez son ancien employeur, Nutting, et a déposé sa démission. Nolan a un rêve : créer une salle d'ordinateur où tout le monde pourrait venir jouer.

Sa vision futuriste du Luna Park va le hanter de longues années durant. Atari était une vision d'avenir avec un jeu, Pong, carrément stupéfiant pour l'époque, même si l'idée d'un jeu de tennis pour 2, vient de Ralph Baer, qui n'a pu mettre au point son idée qu'en 1973, avec l'Odyssey, alors qui la tenait depuis les années 50. Deux barres blanches, une balle, un fond noir et voilà comment est né le premier tennis virtuel (si l'on exclue le premier jeu de Tennis avec un oscilloscope de William Higinbotham). Le jeu vidéo était né. Fier de s'être attaqué à un phénomène tout nouveau pour la surface du globe, le jeu vidéo, Atari s'est attelé à créer des bornes d'arcade. De véritables caissons contenant une console de jeu et permettant aux jeunes de se défouler



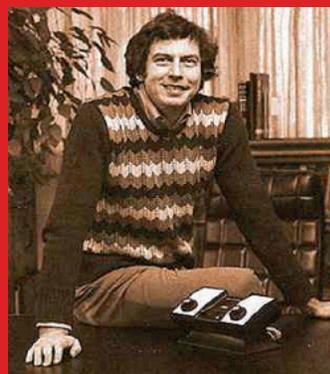
Une petite collection Atari VCS

1974

En 1974, Atari développe le système Pong, une console permettant de jouer au jeu sur sa télévision, qui est alors moins chère que l'Odyssey. Un grand pas pour le monde du jeu car, pour la première fois, le jeu entre dans les chaumières. Cependant Magnavox, société qui produit la console de salon l'Odyssey tente un procès à Nolan Bushnell pour plagiat, car en effet dans la console de Baer figure lui aussi le célèbre jeu Pong. Bushnell n'ayant pas réussi à prouver ses dires, il sera condamné à des dommages et intérêts.



La fameuse borne PONG !



ATARI, société fondée en 1972 par Nolan Bushnell, qui créera le premier jeu vidéo reconnu du grand public, la légende : Pong. Mainte fois copié mais jamais égalé (ou presque). Mais tout d'abord qui est Nolan Bushnell ? Né aux Etats Unis en 1941, dans l'Utah pour être plus précis, il obtient son diplôme d'ingénieur en électronique en 1968, après avoir rêvé des années d'entrer chez Disney (y'a pas de rapport je sais). Mais durant ses années d'études il aura l'opportunité d'approcher de près une machine très convoitée, mais aussi très chère, et qui contient le jeu Spacewar crée par Steve Russel sur un mini-ordinateur DEC PDP-1. Cette approche ne cessera de le tourmenter, et c'est à partir de ce moment là, qu'il ne mettra tout en œuvre pour réaliser une machine aussi performante, mais aux coûts de production moindre, et qui serait donc abordable à tous (c'est beau l'utopie !) Pourtant en 1970, Nolan parvint à créer un clone du jeu, cette borne d'arcade portera le nom de Computer Space et sera dès lors distribuée. Un premier succès mitigé, dû au coût engagé encore important. Mais ceci ne refroidira en rien la détermination de Bushnell et c'est en 1972, qu'il créera la société que nous connaissons bien aujourd'hui.

Syzygy ou Atari ?

Au départ la société de Bushnell devait s'appeler Syzygy, qui représente dans le jargon astronomique l'alignement parfait de trois corps céleste. Un nom qui rappelle le contexte de l'un de ses hits : Astéroïds. Mais l'idée ne fut pas conservée tout simplement car le nom était déjà pris par une entreprise de bâtiment

ATARI.

1975

Sears propose à Bushnell de lui acheter toutes les consoles Pong qu'il pourra produire, ainsi il s'occupera de sa distribution et de sa publicité. A Noël, c'est la console que tous les enfants veulent, le gros succès de cette année là.



Pong version salon.

1976

En 1976, aux vus de l'excellente réputation d'Atari dans le milieu, le groupe Warner décide de racheter la compagnie en laissant Nolan Bushnell à la tête de la société.



1977

La belle époque des bornes d'arcades a duré jusqu'en 1977, quand Atari a décidé de conquérir un nouveau monde : la console de salon. L'engouement des jeunes pour les bornes d'arcade force presque la main aux constructeurs pour fournir « la même chose dans son salon ». Après avoir fait un premier test via Pong, Atari s'attaque au Luna Park à portée de la main. Ainsi est né l'Atari 2600, bête de guerre cadencée à 1Mhz (ou presque). En fait, au début, la console s'appelait l'Atari VCS, pour Video Computer System, un véritable ordinateur d'intérieur. Cette console de salon fut une des premières consoles à cartouches après la Channel F et la Studio II, qui fut sa grande concurrente, ce qui obligea Atari à vite réagir, et à plancher sur le projet Stella mené par Jay Miner (futur créateur de l'Amiga) qui deviendra la fameuse VCS. La révolution dans ce système était le fait que la cartouche, par définition, soit interchangeable. Il était donc possible de jouer à plusieurs jeux sur la même machine. Il existait 9 titres sur la VCS lors de son lancement. Il se vendra plus de 25 millions de VCS tout au long de sa carrière, un des plus gros



1978

Cette année est un tournant dans la politique d'Atari. En effet, la Warner se rend compte du potentiel que représente la micro-informatique (lire l'opposé du jeu) dans les familles. Ils voient surtout le succès d'Apple, fondé par d'anciens Ataris-iens, et cela les conforte dans leurs idéologies. Nolan, fondateur initial de la compagnie, désapprouve cette nouvelle voie plus professionnelle que ludique, prétextant un prix trop élevé à la création. Ce désaccord va être la raison principale du départ de Nolan Bushnell de la compagnie cette même

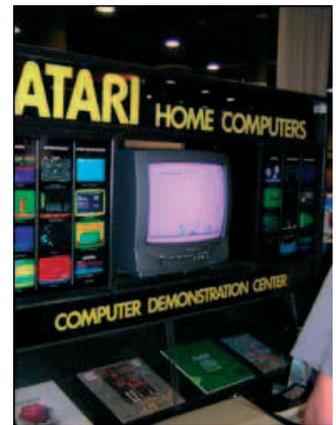
Atari VCS

Appelé VCS au départ elle deviendra la 2600 bien plus tard. Elle existe en plusieurs versions, avec 4 boutons et avec 6 boutons. Un accessoire peu conventionnel verra le jour le gamebrain, qui permettait de mettre 6 jeux en même temps et de switcher de l'un à l'autre avec un simple bouton. Inutile ? Très certainement. On lui doit un des symboles du retro gaming, le pad manche à balai.



Atari 2600
Processeur 6507 à 1,19Mhz
Mémoire vive 128o
Mémoire morte 4Ko
Graphismes 128 couleurs
Son Deux voies, mono

année. Avec lui, une partie du côté créatif d'Atari va s'en aller également. Un certain Ray Kassar reprendra la place de Nolan au comité de direction.



La borne d'arcade Pong.

Premier grand succès du monde du jeu vidéo, c'est tout d'abord une borne d'arcade avant d'être le succès de bons nombres de salons. Un borne très simple, dont les finitions en bois sont du plus bel effet comme le jeune poussin écrasé qui faisait tant fureur en ce temps là. Un écran écrasé au fond et un Joystick en forme de molette des plus simpliste, nous sommes encore bien loin de l'invention de la croix directionnel et surtout du joystick.



1979

Atari garde un pied dans son domaine originel et sort un des plus grands jeux de l'histoire sous le nom d'Asteroids. Ce jeu marquera son époque mais reste encore source d'inspiration pour bien des remakes ! (on le retrouvera d'ailleurs avec sur la plupart des consoles, dans de nombreux Atari Museum) Atari lance également son premier micro-ordinateur : l'Atari 400, un ordinateur de la série des 8bits. Cette machine, portant le doux surnom de « candy », a été créée par Jay Miner, rien de plus que le futur concepteur de l'Amiga, qu'il créera pour Commodore. Forts de leur prestance au niveau du jeu vidéo, Atari n'avait aucune réputation en ce qui concernait la micro-informatique. Dès lors, les gens, habitués à un Apple dans ce domaine, furent dubitatifs dès le départ mais l'Atari 400, au fur et à mesure de la sortie des ses modèles, émerveilla la galerie. Il était doté du chip ANTIC, un chip graphique détonnant pour l'époque qui arriva même, en fin de carrière, à donner du 256 couleurs sur un écran ! (jusqu'alors très limité) Ce coprocesseur permettait à l'unité centrale d'avoir toute la place pour effectuer les tâches hors vidéo. Mais Atari ne s'arrête pas là : elle intègre son chip son, appelé Pokey qui donne un des meilleurs sons de l'époque. Une autre chose intéressante dans ce modèle est une prise capable de brancher à la chaîne lecteur de disquettes, de cassettes et tout autre périphérique que le micro-ordinateur reconnaît. Une sorte de prise universelle avant l'heure !

Atari lance en même temps l'Atari 800, le grand frère de l'Atari 400. Il le surpasse simplement au niveau de la mémoire. Tout au long de sa future carrière micro-informatique, Atari tentera de sortir les modèles en double : le petit frère pour les bourses plus modiques et le grand frère, pour la frime.



Touch Me

Après Pong, Atari reprend une idée de Ralph Baer pour créer son jeu de son et lumière Touch Me, qui est bien sur le clone du célèbre Simon. Il s'agissait de reproduire une série de combinaison grâce aux touches de couleurs lumineuses. Il s'agit là de la première « console » portable d'Atari.



1980

La section jeu d'Atari ne dort pas sur ses lauriers en sortant Space Invaders et BattleZone, deux jeux qui resteront à jamais ancrés dans les esprits de chacun. Décidément, il n'y a pas lieu d'expliquer à ces gens comment faire un hit ! (surtout en matière de shoot) Mais c'est aussi cette année là, que beaucoup d'artistes qui estiment être mal jugés (et sûrement mal payé) par les dirigeants quittent Atari pour fonder Activision, qui, au départ ne développera que des jeux pour Atari VCS (allez comprendre...).



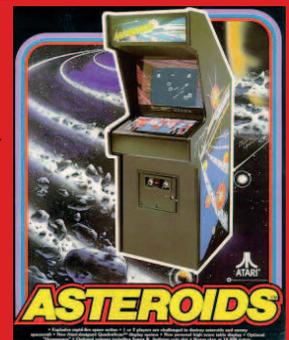
, a ouvert le marché aux autres sociétés productrices de jeu. Cela a engendré une multitude de développements mais aussi une multitude de mauvais jeux. Ce fut donc une opération rentable mais pas vraiment intelligente... Fin de l'année, Atari annonce qu'ils n'ont pas atteint les prévisions budgétaires. L'action Warner fait une belle chute... Mais reparlons de l'Atari 5200. Son but était de contrer sa rivale, la Colecovision qui possédait des graphismes améliorés. La 5200 est en tout point identique à la 2600 sauf qu'elle est capable d'afficher 256 couleurs et possède 16Kb de RAM ! C'était donc une machine aussi puissante qu'une borne d'arcade ! Chez soi, dans le salon ! C'était cependant une console vendue uniquement aux Etats-Unis et elle mourut lors du grand crash des jeux vidéo en 1983, mais nous en reparlons. La 5200 n'étant pas compatible avec les jeux du 2600, son succès fut mitigé auprès du public, tout comme son joystick analogique qui sera boudé (et dire qu'aujourd'hui on ne peut plus s'en passer.)

1982

Jusqu'alors appelé Atari VCS, ce n'est qu'en 1982 qu'on a renommé cette machine en Atari 2600. La cause en était l'arrivée de l'Atari 5200. Mais malgré la nouvelle console, l'Atari 2600 restera active et en vente jusqu'en 1991, cela en fait la plus vieille console du milieu ! Et cela malgré une rude concurrence : Intellivision, Odyssey² et Colecovision. Mais rien n'y fit, les jeux étaient trop bons pour que les autres consoles puissent percer. En 1982, Atari va même acheter la licence de PacMan pour en faire la mascotte du groupe ! Mais cette année-là cependant, Atari, qui était très fière d'être la seule compagnie capable de sortir des cartouches pour son Atari 2600.

La borne Asteroids

Comme on peut le voir sur la photo, le design est déjà plus proche des productions des années 80, on retrouve des idées qui seront très souvent reprises. Mais Asteroids c'est surtout l'utilisation du vectoriel au détriment du raster (dessin au pixel) qui permet un affichage beaucoup plus rapide. Comme pour ses homologues célèbres, le bac de ramassage fut revu face au succès de la borne, qui toucha aussi les techniciens, qui se faisaient tirer les oreilles par Ed Logg, car il devait les décrocher de la machine pour bosser.



C'est cette même année qu'est créé l'Atari 1200XL, aux USA uniquement. La machine n'eut aucun succès car incompatible avec les anciens 400 et 600.



1983

Dans le petit monde du jeu vidéo, la production avait largement dépassé la demande et les sociétés se sont écroulées les unes après les autres. Atari suivit la pente descendante, sans sombrer complètement malgré tout. Les ventes ne se portaient pas trop mal car le prix de vente de la console avait chuté dramatiquement et la ludothèque de celle-ci était impressionnante. Mais, ne nous leurrions pas, Atari a des difficultés et doit clôturer des projets entiers pour survivre. Pour couronner la situation, Atari est à la source d'un scandale dans le milieu : Ray Kassar, son PDG, aurait revendu 250K\$ de ses actions dans la compagnie le jour de l'annonce des budgets, fin 1982. Nintendo arrête toute négociation avec Atari avec qui ils comptaient faire la distribution de la Famicom aux Etats-Unis. Peu de nouveaux jeux virent le jour entre 83 et 85. Atari sort la série XL : le 600XL (successeur du 400) et le 800XL (successeur du 800). Dans la ROM maintenant, on retrouve le BASIC ! Les ordinateurs héritent d'une compatibilité avec leurs ancêtres et y gagnent en mémoire. Le total de mémoire dépasse maintenant les possibilités du processeur 8bits. Il faut donc ajuster le tir en créant

Atari 400

Le premier ordinateur qui sort des usines Atari. Voilà ses capacités techniques.

Processeur 6502A à 1.79Mhz
Mémoire vive 8Ko
Mémoire morte 10Ko
Graphismes 256 couleurs
Son 4 voies
Résolution 320*192



des fonctions étendues pour que le processeur sache gérer plus de 64Ko. L'ordinateur est maintenant également capable de tester la validité de ses périphériques et composants à l'allumage (mémoire, clavier, ...). Une invention bien pratique pour s'assurer que l'allumage fonctionne correctement.



1984

En 1984, Atari va bien mal. La compagnie glisse indéniablement vers la faillite et décide de se secouer les puces. Ils construisent l'Atari 7800, capable d'afficher un grand nombre de couleurs mais les temps allaient trop mal et le tout nouveau PC devenait un rival de taille. Un certain Jack Tramiel, de la Tramiel Technologies, décide de racheter la compagnie au groupe Warner et l'Atari 7800 est mis au placard. Certains frémissent déjà à ce nom car, en effet, Jack Tramiel est le fondateur

de Commodore. Il vient de revendre Commodore pour reprendre la compagnie rivale et la remettre sur pied ! La nouvelle psychologie de la société est de laisser tomber le monde des consoles pour se focaliser sur l'informatique et l'arcade. Cette même année sera présentée au Winter CES (Computer Entertainment Show) la VCS 7800, qui bluffera tout le monde avec ses graphismes et sa compatibilité avec la 2600.



1985

Tramiel savait que les 16bits allaient bientôt percer et fit une dernière série de 8bits pour se donner le temps de peaufiner l'arrivée de sa future gamme 16bits : les XE, avec un « E » pour « Enhanced ». Atari entame avec cette gamme la nomenclature qui dit que devant les lettres, on notera la capacité mémoire. Nous voyons apparaître un Atari 65XE et un Atari 130XE, avec respectivement 65 et 130Ko de mémoire. Ces ordinateurs ne sont pas une réelle évolution au niveau micro-informatique mais plutôt un relouage des anciens ordinateurs avec plus de mémoire qu'avant. On sent déjà la marque du design du futur mythique ST arriver. Dans la série des « Atari utilise ses propres puces », les XE sont dotés, en plus des Pokey et Antic, de la puce Freddy, composant de gestion mémoire.

Atari 5200

Première caractéristique qui tape à l'œil c'est son multiport manettes (et oui, ils n'ont rien inventé les suivants). Alors voici ses capacités.

Processeur 6502C à 1,78Mhz
Mémoire vive 16Ko
Mémoire morte 32Ko
Graphismes 256 couleurs
Son Quatre voies, mono
Résolution 320*192



Atari 800

Processeur 6502A à 1.79Mhz
Mémoire vive 48Ko
Mémoire morte 16Ko
Graphismes 256 couleurs
Son 4 voies
Résolution 320*192

Mais 1985, c'est aussi l'apparition des premiers micro-ordinateurs 16bits, baptisés ST pour Sixteen/Thirty-two (Seize/Trente-deux), ce jeu de mot sous-entendait 16bits de données pour 32bits de bus d'adresses. Le premier ordinateur 16bits d'Atari fut le 260ST (version commerciale du prototype 130ST). On n'en entendra que peu parler vu la sortie imminente du 520ST, grand mythe parmi les mythes. Atari s'était forgé une place d'importance dans le monde de l'informatique en général et fort de cette réputation, le 260ST a été bien accueilli. Les premières versions de la machine ne possédaient que 256Ko de mémoire mais bien vite, celle-ci fut augmentée à 512Ko car le système d'exploitation remplissait, à lui seul, la quasi totalité des 256Ko de mémoire ! Cette machine ne fut vendue qu'en Allemagne.

Parallèlement, ou presque, à la sortie du 260ST, sortit le 520ST. Il est montré au public comme étant le rival des ordinateurs Macintosh. Cet ordinateur marque le pas vers une nouvelle génération d'ordinateurs. En effet, tout au long des sorties du 520ST, le modèle évoluera grandement : le système d'exploitation, au départ sur disquette, finira dans la mémoire morte de la machine. Rien que ceci change beaucoup l'aisance de travail sur la machine. Politiquement, Atari est quelque part coincé entre deux feux pendant la période 16bits. Le marché est extrêmement agressif, Commodore, Apple et lui se font une guerre sans fin. Ceci force Atari à modifier constamment toutes ses machines ST sans pour autant sortir de nouveaux modèles, et ce, uniquement pour être « on the top ».

Atari n'arrête plus : voilà que sort le 520STf, fier successeur du 520ST et fier de lance de la compagnie. En fait, ce nouveau modèle n'est ni plus ni moins qu'un 520ST mais « comme il faut »



Le lecteur de disquettes est enfin intégré à l'ordinateur, ce qui réduit les câbles ! Egalement, et pour contrer l'avancée phénoménale d'Apple avec ses Macintosh, l'Atari 520STf arrive sur le marché à prix cassé par rapport à son rival, ce qui lui offrira pas mal de parts de marché. Durant sa vie, le 520STf a vu son lecteur de disquettes passer de 360Ko à 720Ko !

Bien vite, son grand frère fit son apparition (c'est carrément le baby boom informatique !), le 1040STf qui possédait un record de 1Mo de mémoire vive. Même si Atari et Apple se basaient sur le même processeur, Atari n'a jamais réussi à sortir du monde du jeu et se forger une place honorable aux côtés d'Apple, et sa redoutable suite logicielle, dans le monde professionnel (sa domination a duré jusqu'au récent iMac). De plus, la machine d'Atari se fit un petit nid dans le monde de la musique numérique et intéressait les acheteurs par son prix 3 fois moins impressionnant que la bête d'Apple.

Mais un grand concurrent d'Atari pointe le bout de son nez, Commodore qui vient de juste de racheter Amiga, et dont la machine porte le nom de l'investigateur. Un ordinateur 16 bits de plus sur le marché. Cependant chez Amiga figure beaucoup d'anciens employés d'Atari qui avait travaillé sur l'Atari 400 et 800, et cela engendre de belles batailles juridiques entre les deux firmes.

L'inconnue 1200XL

Aucun succès, pour cette console, sa fiche technique, ah oui, je vous donne ça tout de suite.

Atari 1200XL

Processeur 6502C à 1.79Mhz

Mémoire vive 64Ko

Mémoire morte 16Ko

Graphismes 256 couleurs

Son

Résolution 320*192



600XL et 800XL

En successeur du 400 arrivent le 600XL et le 800XL

Atari 600XL

Processeur 6502C à 1.77Mhz

Mémoire vive 16Ko (64ko pour le 800)

Mémoire morte 24Ko

Graphismes 256 couleurs

Son (4 voies pour le 800)

Résolution 320*192



1986

En 1986, face à l'arrivée de la NES (Nintendo), Atari sort l'Atari 2600jr. Rien d'exceptionnel pour la version « Jr » de l'Atari 2600, à part un nouveau look. Nintendo rafle toutes les parts de marché et les sorties d'Atari s'essouffent du côté du public. On sentait la fin de la console Atari 2600 arriver, après avoir fait le règne le plus long dans l'histoire de la console de jeu (aux côtés de la Famicom). Toujours face à la sortie de la NES, Atari décide de ressortir la 7800 de ses tiroirs poussiéreux mais la console ne durera pas longtemps, faute de vente et donc de jeux.



1987

En 1987, Atari re-design l'Atari 800XL en console de salon surnommée l'Atari 800 XE Game System (XEGS). Il se base sur l'Atari 800XE, sorti uniquement en Europe de l'Est. En fait, le micro 800 devenait vieux et fut recyclé en console mais cela n'a pas vraiment fonctionné. Le XEGS ne fit qu'une brève apparition dans le monde du jeu et disparut aussi vite qu'il est apparu.

Mais contre toute attente les années 87 et 88 débordèrent de jeux de qualité avec des admirables Q*Bert ou autres Donkey Kong. (Une création du concurrent, allez comprendre encore une fois...)

Atari 2600

La légende arrive enfin, certainement l'une des plus connues du parc Atari.

Atari 2600

Processeur 6507 à 1,19Mhz

Mémoire vive 128o

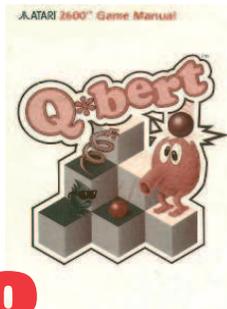
Mémoire morte 4Ko

Graphismes 128 couleurs

Son Deux voies, mono

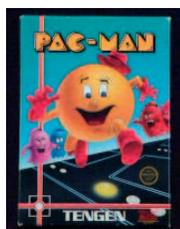


En 1987 sort également l'Atari Mega ST1 (série des STF), un ordinateur créé pour les professionnels. Du coup, on sépare le clavier et on met un point d'honneur à répondre aux demandes des musiciens et des utilisateurs de PAO (publication assistée par ordinateur). Atari prévoit aussi une imprimante Laser. C'est une première car jamais un ensemble conçu pour la Pao n'a été vendu à ce prix, moins de 3000\$. Atari se lance donc sur le marché du PC avec le PC1. L'ordinateur pourra également se connecter à une télévision avec une qualité irréprochable. Ce dernier point sera un des plus gros points positifs de la machine.



1988

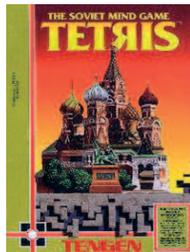
En 1988, Atari fonde Tengen. Cette société fut une titanique erreur. Basé sur un contrat entre Nintendo et Atari, Tengen développe des jeux pour le géant nippon. Mais bien vite, Atari accuse le créateur de la NES de monopole illégal et va même jusqu'à développer pour la NES sans l'accord de Nintendo !



1989

En 1989, Tengen nous rajoute une couche (décidément) en achetant les droits de Tetris. Mais, ce ne sont pas les droits originaux, alors Nintendo s'empresse de les acheter à son tour. La version de Tetris de Tengen est carrément retirée des magasins ! Ce qui en fait un des jeux les plus recherchés et les plus chers de nos jours, une véritable pièce de musée.

En 1989 toujours, sort la Lynx. Histoire de contrer Nintendo et sa GameBoy du démon, Atari s'attaque aux consoles portables et d'entrée de jeu débarque avec une console couleur, et lumineuse. Pas beaucoup de couleurs certes, mais couleur quand même, le tout sur un écran LCD. En fait, la Lynx a été créé par Epyx et portait le nom de Handy avant de se faire racheter en 1987 par Atari. Celui-ci y modifia 2-3 petits détails et entama les ventes. Un bruit de couloir courait sur le fait que le développement des jeux pour Lynx était fait sur Amiga. Comme quoi... Mais la Lynx ne perce pas. Elle est encombrante, use beaucoup trop de piles et n'a pas beaucoup de jeux à offrir aux joueurs.



Toujours 1989, Le Mega Ste sort, toujours dédié aux professionnels. On garde le design très « pro » des Mega tout en ajoutant des touches puissantes : un disque dur SCSI, un cache mémoire amenant une accélération notoire, un lecteur de disquettes 720Ko compatible avec IBM et la possibilité de switcher entre le 8 et le 16bits, sont les caractéristiques fortes de cette machine.

Et enfin, en 1989, Atari sort la Stacy, une version portable du Mega ST avec un écran LCD ! Décidément, Atari en veut aux consoles portables, et veut vraiment sa part du gâteau. La console a tout pour plaire, à part un seul point noir au décor : l'alimentation externe, pour une portable, c'est le comble. La Stacy devient l'ordinateur préféré des musiciens car celle-ci intègre une interface MIDI intégrée, ainsi que le logiciel pro 24 futur cubase, logiciel de musique.



Atari 65XE et 130XE

Atari 65XE

Processeur 6502C à 1.77Mhz

Mémoire vive 64Ko (128 pour le130)

Mémoire morte 24Ko

Graphismes 256 couleurs

Son 4 voies

Résolution 320*192



1990

Atari sort sa gamme Ste, fier descendant de la gamme STF. Rien de transcendantal pour cette nouvelle gamme ST, malheureusement.

En 1990 sort le très attendu Atari TT (et sa version light, le TT/X). Cet ordinateur professionnel avait déjà fait couler beaucoup d'encre des années auparavant. En 1988 déjà, au CeBit, on y voyait le prototype TT, câbles apparent. En 1989, le modèle TT030 est enfin présenté au public et aux professionnels de l'édition, à qui la machine était dédiée (d'ailleurs le journal libération s'en servira pendant longtemps grâce à son logiciel Calamus, logiciel de traitement de texte et son outil appelé le rédacteur, correcteur orthographique). Mais ce n'est qu'en 1990 qu'elle fut vendue. Cette bête de guerre à 32Mhz (« Thirty-two – Thirty-two » selon la nomenclature ST) était une révélation.



Son système d'exploitation, l'Atari System V valait le détour à lui tout seul. C'était en fait un Unix ! Malgré un achat impressionnant de la part des professionnels, le TT restait un flop au niveau des ventes. Dommage !

De plus, en 1993, le TT changea de système d'exploitation pour adopter Multi-TOS, le premier OS multitâche d'Atari. Le système d'exploitation avait tout pour plaire et faciliter la vie de l'utilisateur. Il est dommage que la machine TT n'ait pas le succès escompté.



Atari 520ST / 520ST+

Processeur Motorola MC68000 à 8Mhz
Mémoire vive 512Ko (1Mo sur le ST+)
Mémoire morte 192Ko
Graphismes 16 couleurs
Son 3 voies
Résolution 640x400



1993

En 1993, Atari oublie son approche des 32bits et lance sa Jaguar, console 64bits de salon à cartouches, capables, via un supplément, d'accepter les CD (à partir de 1995) dont le développement est dirigé par John Matheson. La console est supposée tenir tête à de petites 16bits, telles qu'une Sega Megadrive et une Super Nintendo. Techniquement très en avance sur son temps, nous sommes donc devant un monstre, écrasant sans broncher les qualités de ses rivaux. Malheureusement, le rêve ne sera que de courte durée. La complexité de développement sur la machine rend frileux les éditeurs américains et européens. La console manque cruciallement de jeux. Saupoudrez la situation d'un piètre marketing, d'une certaine Playstation ainsi que la Saturn qui pointent le bout de leur nez en 1995 (qui n'étaient que des 32 bits, rappelons-le) et vous obtiendrez le mélange adéquat pour rayer la Jaguar de la surface de la planète. Et faire le malheur des revendeurs qui la braderont assez vite (rappelez vous ces pubs avec des lots jaguar console+jeux à bas prix dans tous les magazines de l'époque).



Lynx Mk.1



Lynx Mk.2

1992

L'Atari TT n'ayant pas eu le succès escompté, Atari relance une gamme qui aurait du fonctionner, et le premier de cette gamme : le Falcon 030. Mais les beaux jours étaient passés. Malgré leur connaissance en micro-informatique, Atari a dur à faire face à un Apple Macintosh et un PC toujours plus puissants et à l'utilisation toujours plus diversifiée. De plus, Atari, face à des soucis budgétaires, a carrément repris le design de la série des ST pour y mettre la Falcon ! Cela veut tout dire. Il y eu bien plus tard des paroles sur une virtuelle Falcon 040 mais rien n'y fit : la Falcon était destinée à mourir jeune (1994), malgré ses qualités sonores, graphiques et son système d'exploitation.

C'est aussi l'année de la sortie du ST-Book, le portable pas cher de chez Atari. C'est un portable moins orienté musique, comme Atari en a l'habitude mais plutôt orienté hommes d'affaires.

Atari 260ST

Petit frère oublié du grand 520.

Processeur Motorola MC68000 à 8Mhz
Mémoire vive 512Ko
Mémoire morte 192Ko
Graphismes
Son 3 voies
Résolution 320x200



1991

Nous sommes en pleine période de gloire du jeu vidéo et les ST vont bon train.

Les jeux sortent par centaines et tout le monde joue. Mais Atari ne s'arrête pas pour autant de créer de nouvelles choses, de tenter de nouveaux marchés et en 1991, Atari adapte sa Lynx et sort, sans surprise, la Lynx 2. Meilleure prise en main, meilleur écran, meilleure gestion de l'énergie, la totale. Mais, décidément, maître Nintendo n'est pas à prendre à la rigolade et Atari n'a pas su dominer le marché et la Lynx fut oubliée à jamais. Toujours la même année, on entend parler d'un projet « Panther », la console 32-bits d'Atari.

Atari 520STf / 1040STf

Processeur Motorola MC68000 à 8Mhz
Memoire vive 512Ko sur le 520STf
1Mo sur le 1040STf
Mémoire morte
Graphismes 512 couleurs
Son 3 voies
Résolution 320*200



1996

Les Tramiel font rentrer un peu d'argent dans la société grâce à la vente d'une de leur usine, et surtout grâce au procès gagné contre SEGA pour un litige concernant certaines licences de jeux. C'est alors qu'entre en scène Tom Mitchel de JTS, une société fabricante de disques durs, qui leur propose une association. Le 30 juillet 1996 Atari devient une subdivision de JTS. Parallèlement Atari revend quelques une de ces jadis licences juteuses. S'en est fini de la légende, c'est le début du déclin.



1998

Ca sent la fin pour Atari qui n'est plus suffisamment compétitif sur les marchés consoles. Un géant de l'histoire tourne la page et revend les droits d'utilisation de leur nom au géant Hasbro. Qui dès lors fera d'Atari son label exclusif, et c'est alors que sortira sur les consoles nouvelles générations, entendez par là, la Playstation, la N64 ou PC, des rééditions de ces hits passés, ressurgis d'une gloire oubliés. Mais les nouveaux joueurs boudent ces nouvelles versions et préféreront se tourner vers l'émulation et les jeux sur leurs machines d'origines.

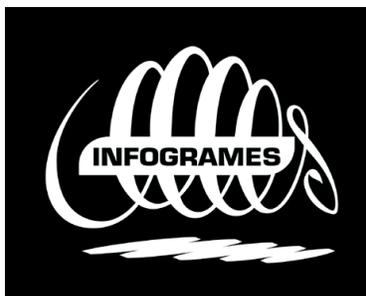
Atari 7800

Processeur 6502C à 1,79Mhz
Memoire vive 4Ko
Mémoire morte 52Ko
Graphismes 256 couleurs
(chipset MARIA)
Son Deux voies, mono
Résolution 320*192



2000

En 2000, Infogrames rachète Hasbro et donc le droit d'utiliser Atari comme label de jeux. Le président Bruno Bonnell d'Infogrames affichera sa volonté de faire d'Atari le nom officiel de son entreprise, ainsi sa mauvaise notoriété de l'autre côté de l'atlantique (car Infogrames est une société Lyonnaise) se verra boosté par l'antique notoriété du nom Atari. Mais tout est fini, nous sommes bien loin des rêves de Nolan et des débuts. Atari ne fera rien de bien exceptionnel depuis cette date mais nous retiendrons surtout son passé exceptionnel et ses idées visionnaires qui ont forgé un monde du jeu vidéo avant même que certains d'entre nous ne pointent leur nez sur cette planète !



2004

En 2004 un hommage fut célébré en l'honneur de la défunte 2600, grâce à la console flashback qui contient 20 hits de la console phare d'Atari. Un bon moyen de faire un pont vers la gloire passée, et ainsi ce remémorer ce qui fut les débuts du monde du jeu vidéo.

Atari Mega ST1

Processeur 68000 à 8Mhz
Memoire vive 1Mo
Mémoire morte 192Ko
Graphismes 16 couleurs
Son 3 voies
Résolution 640*400



Atari XEGS

Processeur 6502C à 1,77Mhz
Memoire vive 64Ko
Mémoire morte 24Ko
Graphismes 256 couleurs (chipset MARIA)
Son
Résolution 320*192

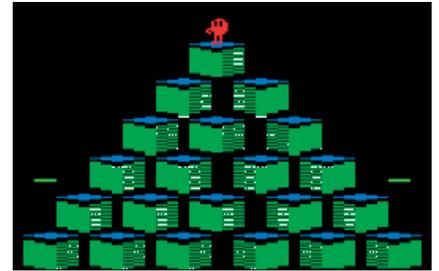
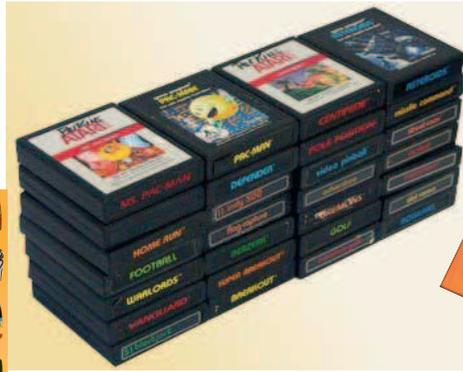
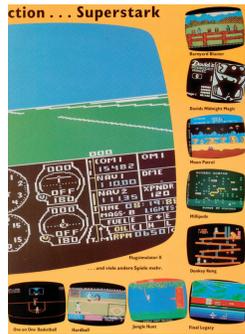


Lynx

Processeur 6502C à 3.6Mhz (8 bits)
Memoire vive 64Ko
Mémoire morte ?
Graphismes 4096 couleurs
Son Quatre canaux, 8bits, stéréo
Résolution 160*102

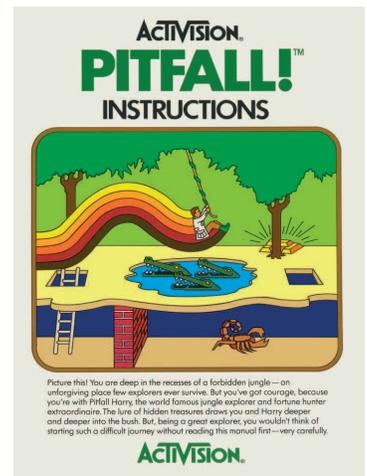
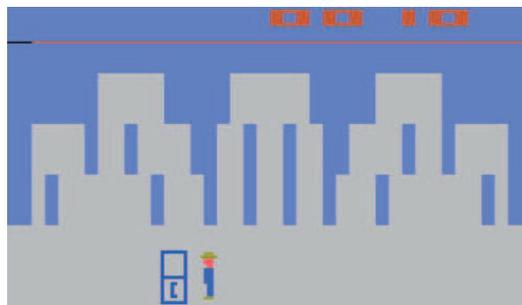


Quelques images ...



Atari Mega STE (1990)

Processeur 68000 à 16Mhz
Mémoire vive 4Mo
Mémoire morte 256Ko
Graphismes 4096 couleurs
Son 3 voies
Résolution 640*400



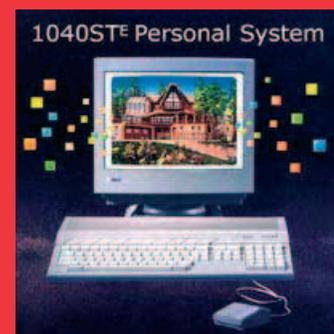
Atari Stacy

Processeur 68000 à 8Mhz
Mémoire vive 4Mo
Mémoire morte 192Ko
Graphismes 512 couleurs
Son
Résolution 640*400



Atari 520STe / 1040STe

Processeur Motorola MC68000 à 8Mhz
Mémoire vive 512Ko sur le 520STe / 1Mo sur le 1040STe
Mémoire morte 256 ko
Graphismes 4096 couleurs
Son 3 voies
Résolution 320*200



Atari Falcon030

Processeur 68030 à 16Mhz
Mémoire vive 14Mo
Mémoire morte 512Ko
Graphismes VGA
Son 16bits stéréo, 8 canaux
Résolution 640*480



Atari TT

Processeur 68030 à 32Mhz
Mémoire vive 26Mo
Mémoire morte 512Ko
Graphismes 256 couleurs
Son 3 voies
Résolution 1280*960



Jaguar

Processeur 68000 à 13,3Mhz
Mémoire vive 2Mo
Mémoire morte 256Ko (+ cartouches jusque 6Mo)
Graphismes 16 millions
Son Qualité CD
Résolution 800



Merci aux sites Silicium et VGMuseum pour leurs très belles photos, ainsi que le site Gropixels pour ses précieuses informations.

DARK KNIGHT

Dark Knight, est un beat them all à l'ancienne concocté par la team du sieur Isamu, du site exo-game. Le jeu fut présenté au dernier Japan Expo en version jouable. Mais sans plus tarder l'interview de l'équipe.



Retro Player : Pouvez-vous, vous présenter à nos lecteurs et nous parler un peu plus de votre projet.

Mr Lucky :

- Bonjour ! Et bien en ce qui me concerne, je m'appelle Sébastien que l'on connaît plus souvent sous le pseudo Mr Lucky. J'ai commencé la compo sur pc (MAO) il y a 7 ans. J'ai rencontré Isamu il y a quelques années de cela alors qu'il cherchait un compositeur amateur pour faire les musiques de Supernova, le premier projet d'exo-games. J'ai donc relevé le défi et ai essayé de faire de mon mieux. Suite à cette aventure Isamu, m'as parlé d'un nouveau projet où je serais d'avantage impliqué et ce fût le début d'une collaboration pour écrire le game design.

Isamu :

Bonjour, je suis Jean-François alias Isamu. Dès mes premiers cours de programmation, j'ai été attiré par la programmation graphique : C'est plus sympa de faire un jeu que d'écrire un tableur! Après avoir finis le shoot them up Supernova, je me suis rendu compte que la création de jeu en général me plaisait. C'est pour ça qu'on s'est lancé avec Mr Lucky dans un projet plus ambitieux, depuis TOF nous à rejoint pour faire les sprites et Karonne pour les illustrations.

Karonne :

Bonjour, je me présente : je suis Karonne, la dessinatrice des personnages. L'année dernière je suis tombée sur la présentation de Dark Knight, j'ai vraiment trouvé le concept super et sans hésiter j'ai proposé mes services pour dessiner les personnages.

Retro Player : Sur quelle machine tournera votre jeu ?

Isamu :

Le jeu est prévu pour PC sous Windows 98/2000/XP avec DirectX 8.1 minimum. Dark Knight tournera sur les configurations les plus modestes. Dark Knight pourra se jouer jusqu'à quatre, plus vous avez de manettes, mieux c'est!

Retro Player : Quel a été le temps de travail effectué sur votre jeu ? Et sur quoi travaillez vous ? (logiciel)

TOF :

Je consacre quelques heures réparties sur la semaine et le week end.

Pour chaque animation d'un personnage (par exemple marcher ou donner un coup de poing), je commence par dessiner grossièrement un croquis des phases principales, les poses-clés, sur papier. J'utilise principalement des formes géométriques (ellipses, rectangles, trapèzes) plutôt que de dessiner de manière détaillé. Ensuite, je reproduis les différentes phases directement à la tablette graphique (une Wacom) dans Photoshop. Ceci fait, je mets les différentes images qui composent l'animation les unes au-dessus des autres dans des couches différentes, et je passe dans ImageReady pour tester la fluidité de l'animation. J'apporte alors les retouches nécessaires et crée des poses intermédiaires si elles sont nécessaires pour atteindre une fluidité acceptable.

Je repasse ensuite dans Photoshop et c'est à ce moment que je dégrossis les ébauches de chaque phase pour en faire les sprites qui seront utilisés dans le jeu. Tout au long de cette phase, je vérifie constamment que je n'introduis pas d'incohérence entre deux poses consécutives. Il faut faire attention à ne pas oublier des détails tout au long de l'animation. Toute cette phase est bien entendue la plus longue, puisqu'il s'agit de dessiner entre deux et une dizaine de sprites différents.

Enfin, je repasse dans ImageReady, cette fois avec les sprites théoriquement finis, et je teste l'animation. Une fois encore, j'effectue les retouches nécessaires puis une fois l'animation finale obtenue, je l'exporte en gif animée pour servir de référence au moment de l'intégration des sprites dans le jeu.

Une fois les sprites de toutes les animations terminés, je les regroupe tous dans une unique image (la spritesheet), puis je fais la spritesheet et les gifs de référence au reste de l'équipe.

Mr Lucky :

- Etant donné que Dark Knight n'est pas encore finit je dirai en ce qui me concerne pour Supernova, 4 mois pour réaliser les compos et je pense qu'il se peut que se soit légèrement plus long pour Dark Knight car j'ai évolué musicalement et en faire bénéficier le nouveau bébé d'exo-games serait mon souhait pour les mois à venir. Sinon je travaille sous fruity loops 4, wav labs 4 et sonar 5.



Isamu :

Je dirais que je passe en moyenne une heure par jour; avec quelques après-midi ou journées consacrées à Dark Knight. Mon travail se partage entre la programmation, l'intégration des différentes parties du jeu et la maintenance du site. Le développement du jeu à été prévu sur 18 mois, gamedesign y compris. Le délai est dur à tenir car dessiner les sprites est très long. Nous recherchons toujours des spriteurs d'ailleurs! Pour la gestion de projet et la planification j'ai utilisé l'excellent freeware Gantt Project. Pour la programmation j'utilise le compilateur Dev C++, DirectX 8.1 et la bibliothèque Lua pour l'intelligence artificielle. J'essaye d'utiliser le maximum d'outils gratuits et open-source, je crois qu'on peut se vanter de n'utiliser que des logiciels légaux.

Karonne :

J'ai commencée à travailler sur ce projet vers fin juillet 2005. Ensuite j'ai beaucoup traînée car je préparais le bac. J'utilise Photoshop CS pour mettre les dessins en couleurs, c'est le premier logiciel qu'on m'a conseillé et après je n'ai pas su m'en passer.

Retro Player : Avez-vous des influences majeures, des références particulières sur lesquelles se sont appuyées votre idées ?**Mr Lucky :**

-Je suis à la base un gamer moyen qui consomme par période, mais je fus un grand amateur de jeux vidéo étant plus jeune et j'ai connu de nombreux beat'em all comme Beast ou Street of Rage ou encore Turtle 4 sur Super NES. Mais celui qui m'as le plus inspiré es qui la référence pour moi, c'est Final Fight. J'y ai beaucoup joué en arcade.

Isamu :

Je suis aussi fan de beat'them all, particulièrement les CAPCOM. Final Fight, the Punisher, Alien Vs Predator sont des références. Je ne suis pas non plus un gros gamer, mais je suis très friand de retro-gaming.

Karonne :

Mes références se sont élargies au fur et à mesure des demandes. Je me suis inspirée de jeux tels que The Bouncer, SNK, Capcom, Genogears, Final Fantasy 8, Resident Evil, il y en a encore, mais cela prendrais trop de temps de tous les citer.

Ce que j'aime lorsque je dois faire un nouveau personnage c'est de rechercher toujours de nouvelles références.

Retro Player : Auriez vous des conseils pour nos lecteurs qui souhaiteraient se lancer dans une telle aventure ?**TOF:**

En ce qui concerne l'animation, cela est évident, il vaut mieux savoir dessiner un minimum. Sans qu'il soit nécessaire d'être le nouveau Michel-Ange. Il va sans-dire qu'il faut savoir dessiner un être humain, un robot ou un animal dans son propre style. Je recommande d'ailleurs le livre «Super héros. La BD facile» du dessinateur américain culte Joe Kubert pour apprendre les bases, qui malgré son nom est tout à fait utilisable dans un cadre autre que le comic book. Ensuite l'observation et la pratique jouent un grand rôle dans l'apprentissage. Avoir un carnet de croquis sur soi et s'en servir pour dessiner les traits d'une personne que l'on a croisée dans le métro par exemple est très formateur. Si toute la partie technique peut être apprise dans un livre, la connaissance des mouvements naturels ne peut se faire que par l'observation. Il n'est d'ailleurs pas inutile parfois de mimer un mouvement soi-même, ou de demander à quelqu'un de le mimer pour vous, pour créer une animation plus réaliste.

En parlant de réalisme, il faut faire attention de ne pas tomber dans le piège qu'il peut représenter: plus il y a de détails sur le personnage, plus il sera difficile de l'animer. Il faut donc penser à discuter avec le designer pour essayer de trouver un bon compromis entre originalité ou réalisme de l'apparence du personnage et simplicité d'animation.

Armés de ces conseils, et si vous disposez de beaucoup de temps libre, il devrait, au bout de quelques mois être possible d'atteindre un niveau suffisant pour créer de nombreuses animations, et pourquoi pas, rejoindre un projet vidéo ludique amateur. Il n'y a toutefois pas de grand secret: c'est en travaillant régulièrement que l'on fait le plus de progrès.

Karonne:

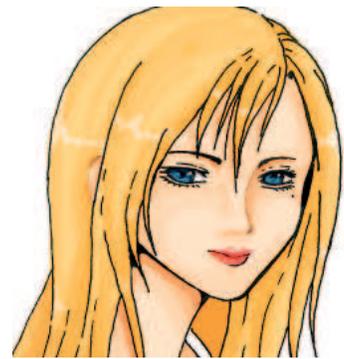
Des projets de jeux amateurs ce n'est pas ce qui manque, ce fut très difficile pour moi de trouver une équipe convenable, et je suis passé d'équipe en équipe sans avoir vu un seul voir le jour. Soyez vigilant et informez-vous sur l'avancement du projet. Et surtout, le plus important, c'est de se donner à fond, quoi que l'on fasse, il faut être passionné et aimer ce qu'on fait avant tout

Mr Lucky :

-Je dirais qu'il faut de la détermination et le courage de mettre en place un tel projet et surtout trouver une équipe solidaire et ayant la même motivation.

Isamu :

Venez nous rejoindre!!!



PERSO DU MOIS Prince de Prince of Persia

Le héros principal de Prince of Persia, dont on ne connaît d'ailleurs pas le nom possède deux histoires bien distinctes. Une provenant des jeux oldies, et une de la récente trilogie. Nous allons déjà commencer par l'ancienne version.

En l'absence du sultan, l'infâme Jaffar (oui comme dans Aladdin) a pris possession du pouvoir et veut obliger la fille du monarque à l'épouser. Prince (on va le nommer ainsi) vaillant jeune homme, a conquis le cœur de la belle et est par ailleurs le seul obstacle qui se dresse sur la route de l'opresseur. Il est alors arrêté, dépouillé et jeté dans les geôles du palais. Il ne lui reste alors que peu de temps pour sauver sa belle et le royaume des griffes du vizir.

Pour le second opus, c'est le sultan lui-même qui en veut à la tête du prince (qui d'ailleurs ne l'est pas vraiment, prince) mais la belle est encore tombée dans ses filets, et le cœur du prince bat aussi pour elle. Ah c'est beau l'amour. Rien de transcendantal là dedans non plus.

Avec l'épisode 3D, on en apprend enfin un peu plus, le prince est orphelin depuis sa plus tendre enfance. Et le frère du vizir (heureusement que ce n'est pas une sœur sinon on aurait eu droit à une vizirette) le roi Assan, ne voit pas d'un très bon œil ce mariage et enlève pour le coup, lors d'un grand banquet la bien aimée et son papa, et voilà le prince qui doit encore sauver tout ce beau monde.

Vous l'aurez compris les premiers épisodes nous offre un scénario assez lamentable et surtout illogique. C'est donc pour cela que l'on va se pencher avec beaucoup plus d'intérêts vers la trilogie.

Le prince, fils du sultan Sharahraman, est âgé de 20 ans, lorsque l'aventure la plus périlleuse de sa vie, lui tombe dessus. Le vizir dans son immense soif de pouvoir va, par un subterfuge, réussir à libérer les sables du temps et ainsi réduire le royaume d'Azad à l'état démoniaque. Seul le Prince et la dague qui contrôle le temps arriveront à remettre tout en ordre. Après avoir vaincu le vizir et avoir rétabli l'ordre, un vieil homme lui révèle une chose : son destin était scellé, il devait mourir. Poursuivi par l'implacable Dahaka (tiré de la mythologie Babylonienne) le prince n'a qu'une seule solution retourner sur l'île où les sables du temps ont été créés et détruits afin que tout ceci ne soit jamais arrivé. Seule l'impératrice reste un obstacle à cette tâche. Cette épreuve surmontée, le prince revient à Babylone (je vous garde la surprise de la fin du 2) avec la femme qu'il aime, mais il découvre sa ville en pleine destruction et sa bien aimée meurt devant ses yeux. Mais ce n'est pas tout car ses précédents combats, et ses allers-retours dans le temps ont alors créé une entité maléfique au cœur de l'âme du prince.

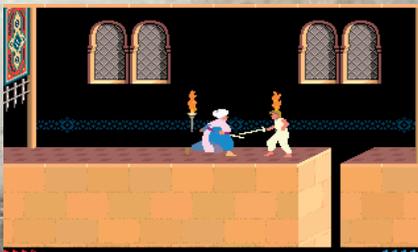


C'est ici que nous laisserons les pérégrinations du prince. Maintenant penchons nous un peu plus sur sa véritable nature. Passons sur le premier prince qui malgré ses aptitudes physiques indéniables (ce garçon a des compétences innées) et son instinct de survie exacerbé, pour directement parler du prince de la nouvelle génération. Premier constat sur la vie privée du prince, celui-ci n'est jamais nommé, chose assez peu courante qu'il est normal de souligner. On ne peut que s'émerveiller devant les galipettes du prince lors de ses escapades, course sur les murs, retournés, sauts très périlleux et j'en passe. Le prince est un athlète olympique ! Avec les épisodes ses scrupules vont disparaître pour laisser place à sa fureur et sa froideur assassine. Allant jusqu'à développer une double personnalité meurtrière. Une personnalité noire ô combien charismatique. Prince, seul homme dont on ignore le nom cache bien des talents et des mystères.



Evolution Graphique

PC



Super Nintendo



Playstation 2



TESTS

CONSOLE



Final Fantasy IX - PSX - Page 26

Alex Kidd - SMS - Page 30

Clock Tower -SNES - Page 32

Mad Dog May Cree - CD-I - Page 34

Burnin Rubber - GX 4000 - Page 36

Extrême G - N64 - Page 37

Jeu à Licence - MD + Page 38

ORDINATEUR



Another World - PC - Page 40

Alley Cat - Amiga - Page 42

PORTABLE



Tetris - Game Boy - Page 44



RPG - 2000 - 1 joueur - Squaresoft -

Final Fantasy, une série qui n'a de final que le nom, car si elle devait être la série finale de Square, elle se vit au fil des années affublées d'un nombre impressionnant d'épisodes. Et bien sûr tous ne sont pas estimés de la même façon. Le 8 fut longtemps le mal aimé, après un épisode 7 adulé, le 8 tranchait directement avec l'esprit de la série, et fut longtemps le vilain petit canard, jusqu'à l'arrivée du neuvième épisode. Square décide alors de revenir aux sources, de reprendre un univers fantastico-féérique, un système de job bien particulier, unique à chaque personnage, et des personnages en SD, ou seul le héros apparaît sur la carte. Embarquez dans ce théâtre volant qui vogue en direction d'Alexandrie (Claude François, on t'a pas appelé !) Et place à Djidane et au jeu au logo cristallin.

Faut bien commencer

D'accord le héros a un nom assez proche du célèbre joueur de foot, une queue de singe comme un fameux héros de manga, mais on ne va pas s'arrêter à ces quelques points nébuleux, tout jeu s'inspire de quelque chose d'existant. Vous voilà dans la peau de Djidane, membre imminent d'une troupe de théâtre mené par Bach, le jeu possède beaucoup de référence au monde de la musique et du spectacle. Leur mission enlever la princesse Grenat, lors de leur représentation.

Voici pour la petite histoire, bien sûr rien ne se passe comme prévu, et c'est là que l'aventure commence. Une odyssée féérique menée par une intrigue soutenue, aux rebondissements multiples. Si Sephiroth avait fait battre le cœur des fans dans le septième opus, la c'est Kuja l'androgyné qui mène la danse, son charisme est incroyable, et n'a d'égal que sa puissance et sa mégalomanie. Un ennemi récurrent qui pense tirer toutes les ficelles du jeu, même si au final, il s'avèrera qu'il n'en est rien, comme dans tout bon Final Fantasy.



Un univers en boîte

Mais ce qui fait le charme de ce jeu, ces sont ces graphismes, jamais je n'avais vu de tels graphismes depuis Saga Frontier. Des graphismes enchanteurs, dans un univers onirique, les graphismes sont en 2D alors que les personnages sont en 3D, cela confère une réalisation des plus fines (un vrai travail d'orfèvre), avec des couleurs pastelées et aquarellées. Et je ne vous parle pas des scènes cinématiques, qui sont parfois un peu trop présentes, qui sont de toute beauté, elles n'ont pas d'égalées sur la PlayStation 1, la magie qui s'en dégage est superbe. Si je vous parle des graphismes, pourquoi ne pas continuer avec le chara-design, qui pour cette épisode revient aux sources, avec le maître de cérémonie Yoshitaka Amano, même si je trouve que le travail final est assez éloigné des travaux du maître, puisqu'il apparaît que le travail d'Amano est beaucoup plus adulte que le jeu. De manière général, Final Fantasy 9, est une ode au voyage et à l'émerveillement, deux thèmes qui seront au centre de l'intrigue.

La bourse ou la vie

Le système de combat a lui aussi bien changé, puisque les combats se déroulent en quatuor, et que chaque personnage a un job bien particulier qu'il est impossible de changer. Djidane le voleur, Grenat l'invokeur, Vivi le magicien et j'en passe. Une bonne stratégie, ainsi qu'un bon équilibre entre chaque membre de l'équipe est primordiale. Les limits ont laissés la place, aux transes, qui se déclenchent une fois la barre de transe pleine tout comme dans Final Fantasy 7, alors votre personnage se trans





Tetra Master

L'idée fut reprise de l'épisode 8, mais pourtant elle fut remaniée pour proposer un système tout à fait différent, mais loin d'être inintéressant. Les cartes ont leurs

propres caractéristiques qui influenceront le combat. Un jeu haletant, qui fera partie intégrante de l'intrigue avec un tournoi dont le champion n'est autre qu'un illustre personnage. Mais ce n'est pas tout car dans cet épisode la collection de cartes devient une véritable quête annexe au coeur même de la quête des chocobos. Un jeu de cartes sous estimé et moins apprécié que celui du 8, et c'est bien dommage.

forme et peut lancer son attaque personnel, mais le gros hic, les tranches sont très rare, et de plus le coup de la transformation c'est plutôt moyen. Tout ceci est assez dommage car elles sont puissantes malgré tout.

Chocobo mon ami

On retrouve dans cet opus, nos amis à plumes, les célèbres chocobos, qui occupent à eux seuls la quête annexe principale. Une quête qui sera bonne de finir afin d'obtenir des items, et enfin pouvoir accéder au boss caché qui est d'une force incomparable. Il est à noter qu'il existe deux boss cachés, le second vous offrira une forge bien spécifique (la meilleure du jeu). Mais je commettrai un crime si je ne vous parlais pas du Tetra Master, le retour en force du jeu de cartes, qui avait séduit tant de monde dans le 8, les détracteurs diront même que c'est la seule chose intéressante dans le 8, gloups ! (pour plus de détail reportez vous à l'encadré). Au sommaire des quêtes annexes, je pourrais aussi vous parler des mogs, et de la mog poste qui vous fera alors devenir le facteur d'un jour. Enfin vous l'aurez compris le jeu regorge de quêtes annexes et d'idées géniales.

La fin de la fantasy

Si l'opus numéro 8, avait engendré une certaine polémique du aux graphismes bien loin du classicisme habituel, et cela était sûrement aux caractères adultes des héros grâce au design génialissime de monsieur



Nomura. Square décide donc de revenir aux sources avec le 9, et demande donc à Amano de revenir au chara-design, mais si l'on regarde de plus près on s'aperçoit très vite que les héros n'ont pas vraiment le même design que les croquis du maître (voir artworks), et



c'est normal puisque c'est Ryoma Ito qui est aux crayons. La SD est de retour mais pas les ventes, car 1 millions de moins sera vendu, et le retour aux sources sera plus ou

moins raté, aux yeux des créateurs. Pourtant, en tant que fan de la série on ne peut que 1000 fois tirer son chapeau, pour nous avoir offert un si bel épisode. Un scénario haletant, un ennemi omniprésent, et charismatique à souhait, des héros attachants même si certains ne sont pas très intéressants (Rouge) ou carrément inutiles (Quena). Des quêtes annexes à foison, un vrai retour des chocobos, et des mogs, les éléments kawai bien intégrés au style du soft. Et surtout, ô grand surtout un univers onirique, magique et féérique, et voilà ce qui a du faire tiquer les détracteurs de cette épisode. Mais peut-on en toute honnêteté crier au scandale lorsque l'on voit le travail accompli sur les graphismes ? Je dis non ! La profondeur de cet univers, son intérêt et sa beauté sont des éléments indiscutables.

Vous l'aurez compris Final Fantasy IX est un jeu à posséder si vous aimez

la fantasy et les RPG bien ficelés. Vous vous devez de tenter l'expérience au moins une fois dans votre vie !

Durée de vie

Comme tout bon Final Fantasy qui se respecte, vous pouvez compter une quarantaine d'heures pour la quête principale, mais ajouter à celle-ci de nombreuses quêtes annexes qui feront monter la durée de vie en flèche, l'amenant facilement à une centaine d'heures. Que du bonheur !

Jouabilité

Les menus sont simples et très complets, le système de jeu est pareil. On est loin de la complexité du huitième épisode. Pour ce qui est du reste, étant devant un RPG il n'y a aucun soucis à se faire, tout répond très bien. Aucun dépaysement de ce côté là.

Intérêt

L'intérêt du jeu se résume en une phrase : Final Fantasy IX est LE jeu à posséder sur sa Playstation. Les graphismes sont de toute beauté, le scénario tient en haleine et le système de jeu est très bien pensé. Une bombe qu'il serait dommage de passer à côté. A avoir ABSOLUMENT !

100%



ARTWORKS

É ienvenue dans cette nouvelle rubrique qui fait la part belle aux artworks, aux autres dessins et esquisses, de l'un des jeux testés entre ces pages. Aujourd'hui c'est au tour de Final Fantasy IX, avec les dessins du maître Yoshitaka Amano et du maître Ryoma Ito. Cette rubrique n'est là que pour le plaisir des yeux. Alors régalez vous !

FINAL FANTASY IX YOSHITAKA AMANO & RYOMA ITO



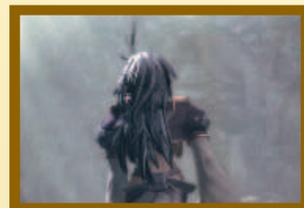
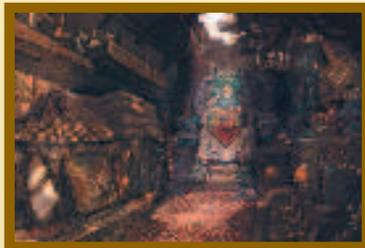
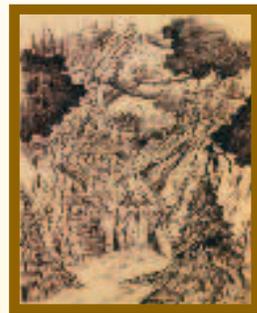


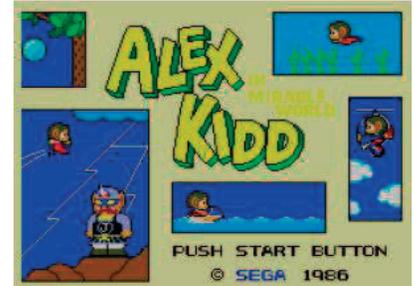


Plate Forme - 1986 - Sega - 1 joueur -

Chez SEGA en 1986, sans pourtant accoucher comme pour mieux voir ce qu'elle a dans le ventre, une Master System va mettre au monde une mascotte. Baptisé Alex Kidd. Ce joyeux bambin espère être le contre poids à Mario même si pour cela il lui faut jouer des poings.

Un premier essai transformé !

Aussi vrai que l'habit ne fait pas le moine, le costume de plombier ne fait pas le Mario. Devenir mascotte ne se fait pas en un tour de jeu et Alex Kidd l'a bien compris. C'est pour cette raison qu'il met dans ses plus beaux atours pour séduire sa Master System. Conclure pourrait lui rapporter gros. Il suffit de voir ce que fait Mario avec sa Nintendo pour s'en assurer. Créer une mascotte, c'est un peu fidéliser son public. De quel manière ? Quels étaient les arguments mis en avant ? Leçon de séduction, dans ce premier épisode intitulé Alex Kidd in miracle world, à l'aube de sa genèse.



L'écran titre, assez laid d'ailleurs

Une nouvelle mascotte est née

Alex Kidd ne prend pas la voie du mimétisme de son modèle à casquette rouge mais marche un peu sur ses plates bandes pour fouler des bases solides. C'est pourquoi Alex Kidd s'exprimait sur le même terrain de jeu : la plate-forme. Les fondements traditionnels du genre étaient bien exploités. On dirigeait un bonhomme que l'on faisait sauter de plate-forme en plate-forme. Et surtout un poing que l'on utilisait pour se défaire d'ennemis ou pour se frayer un chemin à travers les blocks. Des Powers Ups étaient disséminés dans les lieux et vous conféraient invincibilité et vies supplémentaires pour ne citer que les poncifs du genre.

Le Level Design n'était pas des plus intéressants, mais la progression était relativement intelligente. En effet, sur tout les blocks qui jalonaient votre chemin, tous ne devaient pas être détruits sous peine de rendre difficile la progression ; voir de la rendre impossible. Il fallait donc distribuer les coups poings avec intelligence mais aussi avec adresse. Car la jouabilité en général demandait sa dose de rigueur. En se satisfaisant de deux boutons, il fallait savoir gérer l'amplitude des sauts tout en plaçant les coups à hauteur voulue. Pour ne rien gâcher, L'énergie gamine d'Alex Kidd était par moment délicate à contenir. Toutefois, on arrivait, peu importe la manière, à faire de lui un petit ange (si vous avez bons souvenirs.. ;).

Au final, Il manquait juste les passages secrets pour terminer le profil typique d'un bon jeu de plates-formes. On comprend bien alors que son premier argument de séduction était d'avoir une structure de jeux solide. Un terreau indispensable pour, par la suite, ne pas laisser se suffire à eux mêmes l'habillage, l'atmosphère et l'âme qui fleuriraient.



Ca ne s'appelle pas Miracle World pour rien.

Alex Kidd the miracle world prit alors forme en s'affichant avec originalité. Déjà par certains niveau, conçus de manière à pouvoir offrir au joueur différentes progressions via des moyens de locomotion, puis par injection d'une petite dose de RPG, en récoltant de l'argent pour s'acheter divers aides aux jeux. Le premier niveau, de par son déroulement en scrolling vertical, symbolisait peut être le plus cette volonté... Juste avant qu'un univers délirant et folklorique se diffuse.

ENCADRE

Et Alex Kidd, In

En plus de savoir conduire motos et bateaux, Alex Kidd savait surfer aussi sur la vague du Kawai. Ce courant stylistique, mieux connu au Japon, qui veut dire en gros «mignon» consiste à déformer et ramasser le corps d'un personnage afin de lui donner un aspect enfantin et décalé, mais surtout tout mimi, et qui vise surtout un public féminin. Fort de ceci, Alex Kidd pouvait ainsi s'affirmer dans le comique et le mignon en plus d'obtenir une orientation toute légitime pour la taille de son sprit.



Un monde tout en couleur.

Quand entraîné par une mélodie gaillarde, on frappait ses ennemis d'un poing comiquement disproportionné à travers des tableaux aux couleurs vives et acidulées. Au simple constat de sa bouille amicale et de ses joues pleines, aspects enfantins que nous laissait entrevoir un sprite assez gros pour l'époque, l'innocence du personnage était déjà caractérisée.

Pour parfaire cette image, Alex Kidd menait une quête de sauveur assez consistante. En tout cas pour son estomac, la nourriture étant sa récompense de fin de niveaux. Et Il fallait également le voir dans son costume rouge s'improviser Superman quand il nageait. Aussi, tout droit sortis du cirque, les types d'ennemis allaient de l'anodin comme l'aigle, le scorpion et le poisson jusqu'aux plus intrigants comme l'ours bleue avec son sabre, en passant par des boss surprenants qu'Alex Kidd affrontait cruellement avec le principe du Jankenpon (pierre, papier, ciseaux). Pour relever le tout, les structures de plates-formes n'avaient par moment plus aucun rapport avec le lieu. A l'image de ces petites boules bleues et rouges du deuxième niveau, en suspension dans l'air, qui affichaient clairement la volonté de décalage.



Voici enfin le célèbre combat de chifoumi

Alex avant Sonic

Alex avant Sonic

Au terme de cette leçon, Alex Kidd montre que son envergure de mascotte tient d'un univers accrocheur, d'un personnage atta

chant et d'un archétype de plates-formes efficace à l'époque.

Une leçon instructive mais très incomplète si l'on considère le fait qu'il n'a pas véritablement revisité les bases du genre pour se démarquer radicalement. Son successeur au titre de mascotte en fera une brillante et définitive démonstration.



Un niveau volcanique, qui change du reste.

L'inflation de l'essence

Hélicoptère, bateau, moto tout ces moyens de transport sont à votre disposition donc niveau originalité, Alex Kidd se donne les moyens. Ceux du transport sont à n'en pas douter les plus évidents à ce sujet. Qu'il s'agisse de chevaucher une moto, de naviguer sur un petit bateau ou de voler en hélicoptère, l'apport est le même : un plaisir de jeu supplémentaire et surtout une manière de jouer différente. La progression était alors plus rapide. En particulier concernant la moto et le bateau pour lesquels il était nécessaire de maintenir une allure soutenue pour franchir certains obstacles. Alors que l'hélicoptère permettait tout simplement de les éviter. Mais il ne fallait pas s'y tromper, même si ces moyens de transport pouvaient être un palliatif à la difficulté des phases pédestres, ils ne rendaient leur efficacité que pour ceux qui les maîtrisaient.

Dams

ENCADRE

Etre plus gros que le bœuf ?

Dans l'histoire des jeux vidéo, la rivalité entre les deux consoles que sont la Nintendo et la Master System reste dans les mémoires. Mario et Alex Kidd. A leur rencontre véritable en 1986, Mario a déjà à son actif un passé dans le jeu Donkey Kong en tant que « jump man ». Un titre qui lui a servi de tremplin pour bâtir jusqu'à maturité sa personnalité et se lancer en toute liberté dans son propre style de jeu (Mario Bros Arcade puis Super Mario Bros). Un style fort, pionnier dans le domaine, qui a finalement imposé des codes au genre plates-formes. Alex Kidd in the miracle world en était peut être un peu trop empreint. A vouloir se mesurer clairement sur les mêmes codes de plates-formes, il rendait le défi difficile, voir insurmontable.

Plusieurs mondes découpés en plusieurs niveaux, il y a donc de quoi faire. Un jeu assez long comparé aux autres softs de cette époque. De plus il ne se refuse pas étant intégré à la plupart des Master System.

Assez bien foutu, même si le concept de frapper les ennemis et non de leur sauter dessus est quelque peu rebutant au début. Par cette aspect il se rapproche plus des jeux d'action. mais rien à reprocher au jeu, tout répond très bien.

C'est LE classique de la Master System, un excellent jeu de plate forme, aux charmes indéniables. Si vous aimez le genre foncez dessus, vous ne serez pas déçu.





S Horor - 1 joueur - Capcom

Human Entertainment est un éditeur qui restera à jamais incompris. Bien loin des effets de mode et aimant gambader hors des sentiers battus, celui-ci a toujours privilégié l'originalité à la qualité technique. On lui doit notamment des hits comme Final Match Tennis, icône incontestable du Tennis sur PC Engine. Nombre de ses productions sont restées dans l'ombre alors qu'elles avaient leur place au soleil. Il est temps de réparer cette injustice en dévoilant l'un de ses jeux les plus cultes, précurseur de la vague survival horror : Clock Tower.

Il était une fois...

Fomsdaaren, Norvège. Jennifer Simpson est une adolescente orpheline. Une mère dont on ne sait rien et un père médecin porté disparu. Ce jour de septembre 1995 est spécial pour Jennifer et trois de ses amies de l'orphelinat : Anne, Laura et Lotte. Celles-ci viennent d'être adoptées par Simon Barrows, propriétaire d'un manoir en plein milieu de la forêt. Une fois arrivées dans la grande demeure, Mrs Mary, leur accompagnatrice, part à la rencontre du propriétaire des lieux, mais tarde à revenir. Au bout d'un certain temps, Jennifer décide de partir à sa recherche. Mais à peine a-t-elle quittée le hall principal que des cris la font sursauter. Revenant sur ses pas, celle-ci découvrira le hall complètement vide. Croyant à une blague de mauvais goût, celle-ci se ravisera bien vite quand elle retrouvera ses amies sauvagement assassinées par un gamin au visage difforme et livide, armé d'une gigantesque paire de ciseaux. Pour Jennifer, un seul objectif en tête : Sortir de ce manoir au plus vite, et si possible, avec ses compagnons. Du moins, s'il en reste...



La tour de l'horloge se réveille.

Clock Tower est un jeu qui s'attaque à notre peur la plus primaire : le stress. Car contrairement aux autres jeux du genre, si quelques balles bien placées suffisent à vous débarrasser des monstres qui vous attendent derrière la porte, ici la problématique est plus simple. Des armes, vous n'en avez pas. Jennifer est enfermée dans un lieu clos à la merci d'un enfant psychopathe qui peut vous sauter dessus n'importe où, n'importe quand et surtout au moment où vous vous y attendez le moins. Votre seul moyen de survie est votre self contrôle. Car la vie de Jennifer est représentée par une icône indiquant son niveau de stress selon des couleurs allant du bleu (tout va bien) au rouge (c'est la panique). Des événements violents ou la fatigue augmenteront le stress. Il faudra donc vous cacher dans un coin calme et attendre que la tension revienne à la normale pour repartir à l'aventure. Bref, rester calme et se cacher du danger, tels sont les maîtres mots pour survivre et mener votre quête à terme. Car il faudra bien sortir d'ici, mais aussi savoir ce qu'il se trame dans ce manoir...



Les suites

Quelques années plus tard une suite verra le jour mais sur la Playstation, une suite qui n'aura pas vraiment conquis les fans, qui déjà commençait à se tourner vers la nouvelle série de Capcom, j'ai nommée Resident Evil. Puis se sera sur Playstation 2 que le troisième opus sortira et la encore, l'épisode fera un semi flop et cela malgré son aspect et son ambiance angoissante à souhait mais qui rappelle encore, une fois de trop Resident Evil, avec son boucher qui est facilement comparable au Nemesis de la série voisine.



Exploration et Clics

Basé sur un système de « Point & Click », toute l'interaction entre le joueur, le personnage et son environnement se fait via un curseur, sorte de réminiscence des bons vieux jeux Lucas Art. Il est d'ailleurs paradoxal de voir que le jeu n'est pas compatible avec la souris de la Super Famicom. Néanmoins, à la manette, ça reste très jouable.

Également doté d'une ambiance très forte, le jeu est rythmé par de très bonnes musiques, bien flippantes, mais se faisant très discrètes, de façon à n'intervenir que dans les moments cruciaux, histoire de faire monter encore un peu plus la pression.

Malheureusement, le jeu est victime de ses graphismes assez ternes et peu engageants et de son rythme lent, qui feront que les joueurs ne chercheront pas à l'aborder pleinement. À tort, car le jeu prend au fur et à mesure toute son ampleur. Surtout si l'on joue dans les conditions adéquates. (Dans le noir avec un système sonore bien adapté)



Petit spoiler...

Décevant d'un point de vue réalisation, mais une réussite totale au niveau de l'ambiance, Clock Tower est un jeu auquel il faut jouer au moins une fois dans sa vie pour ne pas mourir idiot.

Shyma.X

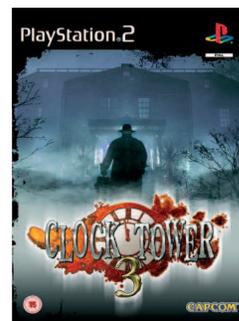
Les suites

Clock Tower 2 (aka Clock Tower aux USA et en Europe) sur Playstation est la suite directe du premier, car l'histoire est dans sa continuité. Mettant toujours Jennifer et le scissorman en scène, cette suite souffre des mêmes lacunes que son aîné, à savoir une réalisation bâclée mais une ambiance toujours aussi prenante. On peut légitimement se poser la question sur la distribution en occident d'un jeu dont la première partie de l'histoire est presque inconnue de tous...

En 1998, Human récidiva en publiant un hors série nommé Clock Tower « Ghost Head », qui fut distribué aux USA, toujours par ASCII, sous le nom Clock Tower II « The Struggle Within ». Dans cet opus, une fille devait faire face à une malédiction qui transformait certains membres de sa famille, ainsi qu'elle-même, en tueurs psychopathes. Cette fois, l'Europe n'a pas profité de cet épisode, toujours décevant de part sa réalisation, mais bénéficiant d'un système de jeu très accrocheur et d'une ambiance toujours aussi forte.

Enfin, avide de grosses licences, c'est en 2002 que Capcom récupèrera Clock Tower pour en éditer un troisième opus sur Playstation 2. (On notera l'importance de ce jeu pour Capcom qui s'est fortement inspiré des incessantes poursuites du Scissorman pour son personnage de Nemesis dans Resident Evil 3.)

Développé par Sunsoft, le jeu était d'un bon niveau dans sa réalisation, mais ne fit pas le poids pour ce qui est de l'ambiance complètement ratée et de part son héroïne totalement insipide.



Autre jeu similaire : Projet Zero

Project Zero (PS2/XBOX) est une série de jeux à peu près similaire à Clock Tower de part son ambiance très prenante et la vulnérabilité (trompeuse) de l'héroïne. En plus de proposer une ambiance inquiétante, cette trilogie dispose d'une réalisation très soignée. À essayer absolument.



Durée de vie

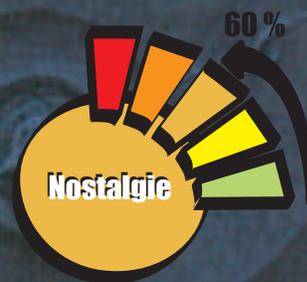
Un scénario certes simple, mais dont les méandres vous permettront de le finir de neuf manières différentes. Il y a de quoi faire.

Jouabilité

Une interface « Point & click » d'une incroyable simplicité qui permettra au quidam d'en profiter pleinement.

Intérêt

Clock Tower est une expérience inoubliable. Un excellent jeu malheureusement bridé par une réalisation moyen et une distribution limitée à l'archipel nippon.





Tir- 2000 - 1 joueur - Capdisc

La CD-I de Philips n'est pas la console la plus connue, ni la plus réputée, et dans sa ludothèque aux qualités douteuses se cachent quelques perles rares ou, tout du moins quelques bon jeux, Mad Dog Mac Cree en fait partie. Mais pour vous conter son histoire, vous allez devoir chausser vos bottes à éperons et vous saisir de votre colt, car Mad Dog et ses acolytes vous attendent, et sa gâchette est rapide, très rapide.

Cette ville est trop pixellisée pour nous deux, étranger !

Loin des jeux en 2D classique et ne ressemblant en rien à la 3D qui commence à fleurir de ci de là sur les consoles, Mad Dog est un film interactif comme Philips les affectionne. Vous voilà propulsé sauveur d'un petit village pris sous le joug implacable des plus grandes crapules de l'ouest (vidéo ludique) Mad Dog et ses complices. Voilà le scénario, oui c'est mince mais qu'importe car plus c'est simple, plus c'est immersif !



La banque scène de tous les larcins

Très vite plongé dans l'ambiance western, après un écran de choix de difficulté simpliste, un vieillard viens vous racontez la situation critique dans laquelle ils se sont fourrés (attention le vieillard joue très bien la comédie !)

Et c'est parti, vous voici le plus fin tireur de l'ouest (enfin c'est pas gagné). Un micro tuto et au boulot !

Si j'allais m'en jeter un au saloon ?

Mais quel mal vous a pris ? Car c'est là que les hommes de Mad Dog vous attendent, après un écran où vous pourrez choisir votre mission parmi quatre différentes, vous vous retrouverez plongé directement dans le feu de l'action selon la destination choisie. Les plus grands classiques vous attendent, du saloon à la banque dévalisée. Le jeu se déroule comme un film traditionnel jusqu'au moment où l'ennemi à abattre vous fait face, vous n'aurez alors que quelques millisecondes pour réagir et lui loger une balle en plein cœur (ou la tête si vous préférez). Et l'aventure continue ainsi jusqu'à la fin de la mission. Vous l'aurez donc compris vous n'êtes pas maître de votre avancée, puisqu'il s'agit d'un film interactif. Vous ne pourrez qu'agir sur la situation à un moment donné. Alors attention à vos balles car elles sont comptées tout comme vos vies. A chaque défaite, le vieillard qui n'est pas mort au début (il a la peau dure celui là) viendra vous gratifier de son petit commentaire, souvent très sympathique et rassurant, ou alors c'est le croquemort qui viendra vous rendre visite.



Le saloon un classique des westerns

Dégaine ta manette

Mais qu'en est-il au fond ? Au niveau graphique les efforts sont là, peu de console peuvent se vanter d'avoir dans sa ludothèque des jeux interactifs (mais est ce vraiment un mal ?) alors profitons-en, cela a toujours son petit cachet et le réalisme il n'y a que ça de vrai. Par contre là où le bas blesse c'est au niveau de la jouabilité. Etre un cow-boy manchot ne doit pas être facile à vivre tous les jours. A la manette cela se révèle assez coriace. Par contre, avec l'accessoire qui est vraiment fait pour ça, le pistolet il en est tout autre chose.

Le pistolet CD-I

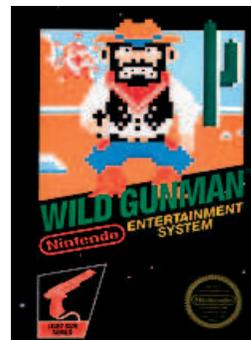
Bien que le jeu soit jouable sans ce gun, si vous voulez jouer les John Wayne, ce gun est indispensable. Vendu séparément (et oui !) le plaisir de jeu et l'immersion seront décuplés avec cet accessoire aux couleurs bien flashies, que les cowboys d'origines renieront sans peine. Donc pour acquérir ce modeste accessoire il vous faudra déboursier pas mal et surtout vous armez de patience car ce n'est pas l'accessoire le plus simple de la CD-I, à dénicher.



Il y a un nouvel étranger en ville

Bien avant les frasques de Mad Dog et sa bande existait un autre jeu de tir aux méchants cow boys. Ce jeu c'est Wild Gunman. Sortit sur NES en 1984 au Japon et en 1987 en France. Il s'agit de la conversion de la version arcade sortie (attention accrochez vous !) en 1973. Ils leur a juste fallu 11 ans pour en sortir une version console, et on se plaint lorsqu'ils mettent 1 an pour nous convertir un jeu.

Dans Wild Gunman vous incarnez un cow boy qui veut se faire une réputation et qui ne trouve donc rien de mieux que de défier les plus grandes crapules de l'ouest. Le principe était simple : les duels à mort s'enchaînaient et vous deviez dégainer et tirer avant votre adversaire. Ambiance western garantie. Un jeu original et pourvu d'humour, il fallait bien ça pour pallier au manque d'originalité des adversaires, 5 seulement étaient présents.



Mais petit souci le jeu fantastique des acteurs et les saccades à répétitions. Le problème, c'est que ces coupures se ressentent aussi sur le son et là, ça devient plus gênant, ce qui fini par être assez agaçant. Autre point noir, la durée de vie. Comme beaucoup de jeu celui-ci, le jeu se révèle assez court, malgré cette illusion donnée par 3 niveaux de difficulté.



La borne d'arcade de 1992, sobre.

Mort ou vif ?

On pourrait donc croire, au final, qu'il s'agit d'un jeu médiocre et



L'attaque de la diligence, un autre cliché du western, abattez les vilains

donc que je vous aurai menti (pas à l'insu de mon plein gré). Et bien non car malgré tout ces petits défauts, un certain charme se dégage de ce jeu. Moi qui ne suis pas fan des westerns, j'ai pris pas mal de plaisir en jouant à Mad Dog. Certes la réalisation souffre de quelques petits défauts, mais au final, l'ambiance (parfois loufoque) et le côté dramaturge comique de certaines situations vous fera passer un bon moment. Pour une fois que la CD-I possède un classique qui s'avère être un bon jeu, ça serai dommage de laisser filer le gros gibier, étranger.

Par contre là où Duck Hunt, qui était livré avec tout les packs NES action en Europe, pêchait par son manque de mode différent Wild Gunman proposait un autre challenge celui du dégomme de méchants dans un saloon avant que ces derniers ne vous tue.

Mais dans ce jeu l'erreur n'était pas permis et le moindre faux pas vous emmenait droit au croque mort. Il est à noter que Wild Gunman possédait



un mode deux joueurs assez sympa.

Détail amusant, le jeu fera une brève apparition dans le film de Robert Zemeckis, Retour vers le futur 2, où Marty voudra montrer ses capacités à deux enfants qui trouvent que ce jeu «est pour les bébés». Sacré jeunesse !

Artholius

Durée de vie

Comment dire cela sans vexer la gente armée de colts ? Pour faire simple, vous aurez vite fait de faire le tour du jeu. Cependant, la difficulté due à la mauvaise réaction du jeu allonge celle-ci. Mais plusieurs niveaux de difficulté ont été ajoutés.

Jouabilité

Avec le colt c'est sympa, avec la manette moins. Vous l'aurez compris, la jouabilité n'est pas le grand fort de ce jeu, mais saluons tout de même la prouesse technique. Un jeu unique en soi. À essayer une fois dans sa vie.

Intérêt

Si vous aimez les westerns vous aimerez Mad Dog Mac Cree. Pour les autres, ce jeu reste une simple curiosité, même si pour ma part, il se classe dans le hit des meilleurs jeux de la console. Et puis ce n'est pas tous les jours que l'on voit des films interactifs.



Imaginez une console pourrie, Imaginez un jeu pourri, Ajoutez le nom « Amstrad » sur tout ça vous aurez le bundle de l'Amstrad GX4000... D'habitude pour les bundles de départ les constructeurs nous offre quelque chose d'attractif, par exemple la Super Nintendo, et Super Mario World le jeu le plus coloré de l'époque, la Mégadrive et Altered Beast les plus gros sprites sur console, la Jaguar et Cybermorph le premier jeu à offrir une liberté de mouvement quasi-totale. La GX4000 a Burnin' Rubber...

Fer de lance... rouillé

Déjà la console n'est pas folichonne, mais en plus proposer une telle erreur vidéo ludique comme starter bundle est une erreur marketing et un total mépris du joueur. ... Enfin passons ! Parlons de Burnin' Rubber... Pas facile à faire sans perdre son sang froid. Pour être honnête je n'ai pas réussi à finir la première course... Je sais, question professionnalisme on repassera, mais je ne suis pas un pro, donc j'ai une excuse



J'ai un pneu crevé !

Burnin' Rubber est censé être un jeu de course, son principe se rapproche assez de Outrun, mais sans les voitures de rêves et la jolie blonde. L'action se passe dans le milieu des courses de prototypes (genre les voitures des 24H du Mans). Après un écran de présentations tout simple, le joueur est invité (une invitation qui coûtait tout de même 990 FF) à se lancer sur l'asphalte. L'action commence directement ; aucun écran intermédiaire, aucune description du circuit. Pour le reste écoutez mes conseils. Jouez à Burnin' Rubber avec votre CD préféré qui tourne dans votre chaîne Hi-Fi au max, les bruitages sont d'une horreur sans nom à peine digne d'un ATARI VC 2600 et les couvrir deviens vite une quasi nécessité. Préparez-vous psychologiquement à ce que vous allez voir. Les graphismes d'une pauvreté affligeante, et les quelques smilies que vous croiserez ne vous ferons pas sourire du tout. Enfin pour jouer à Burnin' Rubber il faut être détendu, limite zen car on ne dirige pas la voiture avec un bouton d'action et les touches « gauche » et « droite ». Non cela aurait été trop simple ! On dirige la voiture avec la croix de direction, « haut » pour accélérer, « Bas » pour freiner et « gauche » et « droite » pour tourner. Dans les virages serrés croyez moi c'est du sport ! Les boutons d'actions ne sont juste là que pour embrayer et débrayer.



Je vous parlais du principe à la Outrun et bien dans Burnin' Rubber vous commencez la course, arrivé au tiers du circuit, vous passez un premier check point, au deuxième tiers normalement un autre, pour arriver à la fin... Personnellement je n'ai jamais passé le second check point, j'ai arrêté ce massacre avant et voici mon dernier conseil n'achetez pas la GX4000 pour Burnin' Rubber, mais plutôt pour Robocop, Klax ou Pang ces jeux valent d'avantage le coup que cette erreur du jeu vidéo.

Durée de vie

Si jamais vous arrivez à aller plus loin que la première course, c'est que vous aurez fait preuve de beaucoup de courage, ou alors vous n'aviez rien d'autre à faire, et vous étiez enfermé dans une pièce avec la GX 4000.

Jouabilité

Je vais déjà lui faire beaucoup d'honneur en parlant d'elle dans cette case, c'est affreux, horrible, et j'en passe, donc passez votre chemin, ça vaut mieux.

Intérêt

Aucun, c'est simple, encore heureux que le jeu était offert en cadeau avec la console car sinon, ils n'en auraient pas vendu beaucoup. Vous l'aurez compris le soft est sans intérêt.





Course - 1997- 1 joueur - Acclaim

Extreme-G, un jeu de course futuriste peu connu du grand public, n'a pas à pâlir face aux champions du genre sur Nintendo64, c'est-à-dire F-Zero X et Wipeout 64... sous aucun angle!

Le mode de jeu principal, course extrême, qui n'est autre que le mode championnat, se divise en trois sections, équivalentes aux trois groupements croissants en nombre de courses disponibles: atomique, masse critique et implosion. Le tout peut être affronté avec trois niveaux de difficulté: débutant, moyen et extrême. Les courses sont au nombre de douze -plus une secrète-, réparties dans quatre univers graphiques différents -ce qui nous donne trois courses par niveau-: désert, ville, mine et espace. Les engins disponibles sont quant à eux dix en tout, dont deux à débloquer. Graphiquement, le jeu souffre de l'éternel et ô combien mal-aimé effet de brouillard si caractéristique de la Nintendo64, mais sans que celui-ci ne gêne d'une quelconque façon la progression au sein des niveaux. Les courses, bien que peu nombreuses, sont assez variées et offrent au joueur quelques paysages assez mémorables et intéressants. Ne rêvez surtout pas, ce jeu ne représente pas le bijou graphique de la console, mais dépasse néanmoins de loin ses deux frères F-Zero X et Wipeout 64. Les menus de jeu sont très sympathiques et disposent d'effets de transition originaux qui feront bien sourire le plus attentif des joueurs.



Une belle vue sur la mer.

D'un point de vue sonore, le jeu possède des musiques électroniques, très rave, qui collent à la perfection à l'univers post-apocalyptique du jeu. Elles restent toutefois de bonne qualité et agréables à écouter pendant le jeu -même si à la longue on peut facilement s'en lasser-. Mais quelles musiques ne deviennent-elles pas lassantes au bout d'un moment, de toute façon? Les bruitages restent par contre très limités et peu travaillés, avec le bruit des bolides qui est même légèrement inquiétant -une sorte de vrombissement qui devient extrêmement sourd à très haute vitesse et qui peut même complètement recouvrir la musique par moments!- et des explosions assez sommaires... mais qui font leur effet et leur travail proprement. Tout comme Wipeout 64, Extreme-G donne la possibilité au joueur d'utiliser des armes, semées au milieu des tracés, avec lesquelles endommager les véhicules ennemis et les piéger de plusieurs façons. A côté des armes classiques, comme les missiles, les missiles guidés et plusieurs types de mines, on trouve -par exemple- le téléporteur, pour ramener à un point précédent de la course un concurrent et lui faire perdre du temps, ou encore l'onde de choc, enveloppant la quasi-totalité du tracé et faisant perdre les commandes aux autres pilotes pendant quelques secondes.



Mais où est donc passé le premier

Ref, Extreme-G est un jeu original et très amusant que les fans de jeux de course futuristes auront du mal à ne pas apprécier, malgré les limites évidentes auxquelles les développeurs ont du faire face lors de sa création. Seule une prise en main assez délicate -seul vrai défaut du jeu à mon avis- peut éventuellement être un frein pour les joueurs les moins motivés, mais la période d'apprentissage ne dépasse pas celle d'autres jeux de qualité du même genre.

LuxHillor65

Durée de vie

Trois tournois et trois niveaux de difficulté c'est bien, mais douze courses et dix motos ne sont pas beaucoup. Quelques après-midi suffiront pour tout boucler.

Jouabilité

Des bolides à la mania-bilité très délicate, ce qui demandera un certain temps d'adaptation non négligeable. Mais passé ce cap, la sensation de vitesse prend le dessus et c'est un pur bonheur!

Intérêt

Un jeu qui sort de l'ordinaire, bien réalisé et avec en plus un mode multi-joueur jusqu'à quatre qui le rend encore plus intéressant -sans bouleverser l'univers-. À essayer!





Plate forme - 1993 - 1 joueur - Sega



Qui ne connaît pas la firme au grand M géant et qui vend des hamburgers, et que même si t'es sage et assez petit tu as droit a un jouet dans ton menu. Vous l'aurez bien entendu reconnu que vous soyez enfant, ou parents dont les enfants ne cessent de vanter les vertus de leurs menus, cette firme n'est autre que Mc Donald. Et dans les années 90, les consoles étaient encore vues comme un loisir pour enfant. De plus, à cette époque là les jeux à licence sortaient à foison et le ridicule ne tuait pas, mais ne parlons pas trop vite car derrière chaque jeu à licence ne se cache pas forcément une bouse infâme mais parfois une perle rare à laquelle il est bon de rejouer de temps en temps. Dans quelle catégorie se place Mc Donald's treasure land ? Je m'en vais vous le dire de ce pas.

Que désirez vous commander ?

Tout d'abord j'aimerais préciser qu'il existe deux jeux estampillés Mc Donald mais que j'ai trouvé plus amusant de tester celui où la société est la plus représentée et surtout où le héros est Ronald en personne, et rien que pour ça, ça vaut son pesant de cacahuètes, enfin de hamburgers.

Vous êtes donc Ronald, qui pour la petite histoire, part à la recherche des autres morceaux d'une carte au trésor qu'il a trouvé au pied d'un arbre. Jusque là rien de palpitant. Et le jeu commence. Là on s'aperçoit vite que le jeu est vraiment une licence Mc Do, car votre énergie est symbolisée par des hamburgers et les bonus par des milk shake et autres potatoes. Pourquoi pas, c'est un jeu Mc Do alors faisons du Mc Do. Par contre ils ont été gentil et ne nous ont pas servi du Happy Meal à toutes les sauces (ketchup, mayon pomme frites au choix). A part cette légère incartade en faveur de gros « M » rien ne transpire dans ce jeu aux couleurs et aux textures très proches de Sonic (support oblige et développeur aussi) ou même de Ristar (testé dans le numéro 2) les structures métalliques en plus. Notre cher ami Ronald possède donc une attaque frontal représenté sous forme de paillettes (peut être s'agit il de M and M's ?) un grappin pour atteindre les plates- formes en hauteur et peut bien entendu sauter.

Frites ou Potatoes ?

Une fois passée la surprise de diriger Ronald avec son short large aux couleurs champêtres, on découvre un jeu atypique mais plutôt sympathique. Un jeu de plates-formes classique mais pas mauvais. Certes il n'a pas révolutionné le genre, mais entre deux parties de Gunstar Heroes, pourquoi pas. Des graphismes simples mais colorés, des ennemis assez variés et des passages assez amusants, bien sûr vous ne rirez pas aux éclats, mais le côté pathétique du soft dans sa démarche de pub dissimulé fait plutôt rire. En même temps, Ronald est bien un clown non ? Quelques images fixes nous raconte l'histoire, qui est si passionnante, de bonnes factures mais là aussi rien de transcendant. La maniabilité, elle, par contre répond de manière tout à fait correcte, rien à redire sur ce point. Malgré son allure bouffonne, Ronald fait parti des acrobates dans son cirque. Tout ceci respire la guimauve et sent le marchmallow, mais dans un tel soft c'est de bonne augure.



Un écran coloré estampillé Mc Do'.



Si je vous dis que ça picote les yeux vous me croyez ?

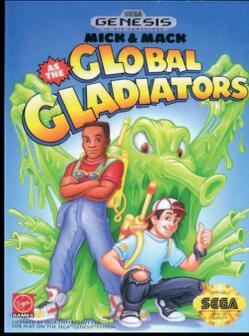


C'est très enfantin comme univers, ça bat Disney !

ENCADRE

Une fausse suite.

Nommé Mick and Mack as the Global gladiator (surement une idée Américaine) voici le second jeu estampillé MacDo, une licence qui se perdit par la suite, puisque l'on ne revit jamais un jeu MacDo sur nos consoles. Est ce un mal? Non bien au contraire, même si les jeux ne sont pas si mauvais que ça, ils restent un pur produit marketing à peine déguisé.



Ca se passe comme ça chez Mc Donald

Au final le jeu est bon, loin d'être mauvais même. Il ne restera pas dans les annales comme le jeu de l'année 1993, mais s'en sort avec les honneurs (et les compliments du chef). Mais si vous avez plus de 12 ans, une certaine idée de marketing vous viendra forcément à l'idée. une pub habilement déguisée mais subacente tout de même. Vous naviguerez donc entre farce et jubilerie. Un soft pour toute la famille, comme Disney savait si bien nous faire croire à lépoque sur ces bonne vieilles VHS.

Si vous avez aimé Sonic (je sais ce n'est pas dur) Ristar, Sparkster et les autres du même acabit, j'en oublie Rayman, vous aimerez sûrement Treasure land, pour ce qu'il est : un jeu d'un après midi, mais pas plus. Une (fausse) suite a vu le jour un peu plus tard, mais là ce n'est plus Ronald le héros (il est parti bouffer ses frites).

Allez sur ce, bon happy meal. Ca vous fera 1500 rétro roupies et que ça saute !



La très colorée version Genesis

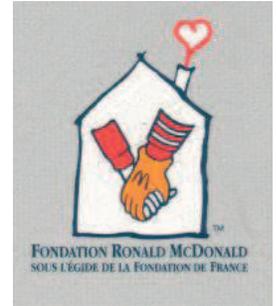
Artholius

La fondation MacDonalDs

Allez, après un test quelque peu relâché, je vais vous parler d'un autre sujet qui touche aussi MacDonalDs mais qui est un peu plus sérieux, la fondation MacdonalDs.

Cette fondation a pour but d'améliorer le séjour des enfants hospitalisés en leur aménageant un espace de détente où ils pourront être accompagnés d'un de leurs parents, ou un quelconque membre de sa famille. Ces espaces sont là pour aider la guérison de l'enfant malade. Cette fondation existe depuis 1994. En 1998 fut crée le prix Famille au coeur, qui encourage l'épanouissement infantile.

Les fonds qui participent à cette action sont récoltés dans les restaurants Mac Donalds, vous savez ces petites maisons carrées en plastiques où des tas de pièces sont entreposées.



Aujourd'hui il existe plus de 250 maisons Mac Donalds, la première fut bâtie sous l'égide du docteur Audrey Evans et du footballeur Américain Fred Hill, qui avait une petite fille de 3 ans atteinte de leucémie.

Tout ceci pour dire qu'il s'agit d'une bonne action, et donc ne serai-ce que pour les enfants malades, ce serait une bonne chose de penser à mettre une petite pièce dans ces boites lorsque vous allez là haut. Voilà c'était mon instant altruiste.



Allez Ronald, c'est fini de faire du racolage sur la voie publique.

Durée de vie

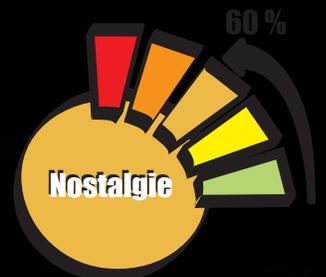
Pour ce style de jeu c'est tout à fait correct. Plusieurs mondes découpés en plusieurs niveaux. Rien d'original mais ça marche toujours aussi bien.

Jouabilité

Rien à redire de ce côté-là, ça se classe parmi les classiques du genre. Aucun souci à se faire, tout répond très bien. C'est de la maniabilité très old school.

Intérêt

Que dire, je ne pense pas qu'il existe beaucoup de fans de Mac Donalds. Mais malgré ceci le jeu reste correct, alors pourquoi ne pas en faire un jeu à faire découvrir a vos enfants, pour qu'ils se mettent au rétro ?





Delphine Software nous aura bien surpris ! Fort de son expérience en jeux d'aventure pour Les Voyageurs du Temps et Operation Stealth, on les voit promouvoir leur prochain jeu : un jeu d'action. Surprise ! Une petite équipe française qui tente de se prendre pour un Psygnosys ! Tout le monde a cru à un pari impossible quoi que la presse semblait étonnamment emballée par le projet. Il faut dire que les images qu'on en voyait étaient magnifiques ! C'était clairement un jeu d'action dans un monde inconnu ! Mais qu'en était-il réellement ?

Fallait pas jouer aux apprentis sorciers !

Le jeu commence par une mise en bouche introductive plus qu'alléchante. Nuit noire, expérience scientifique douteuse sur un accélérateur de particules, la foudre, l'expérience qui ne va pas comme prévu, explosion et disparition du héros sont les éléments clefs de cette petite animation gravée à tout jamais dans nos esprits ! Et là, surprise ! Tout joueur que nous étions, était habitué à voir une introduction suivi d'un chargement lourd et long faisant siffler adéquatement le lecteur de disquette pendant bien 30 secondes avant d'arriver sur un écran de présentation où un « start game » pointait son nez. Là, non. Une fois l'histoire mise en place, notre héros se fait projeter sur une planète inconnue et apparaît dans un petit lac, prêt à se noyer et avec une bête sortie de 20.000 lieues sous les mers qui vient vous caresser les orteils. Avant que vous n'ayez eu le temps de prendre une respiration, vous vous ruez sur le joystick et le montez intuitivement pour remarquer que le héros bouge selon vos ordres. Le jeu a bien commencé, on a déjà failli mourir. Ouf, on est sorti de cette piscine d'un autre temps, on respire. Pas trop longtemps car notre copain le poulpe de 50 mètres de haut sors de l'eau pour tenter de vous attraper ! Cassons-nous vite fait ! Ca y est ! Sauvé ! On peut enfin regarder le paysage à son aise ! Mais ? Mais ? C'est quoi ces larves gluantes qui tombent du plafond et se rapprochent ? Euh... Si je tire avec le joystick, ça fait quoi ? Un balayage du pied ? Prenez-ça ! Larves du démon ! La mort s'en suit dans un « sproutch » étouffé. On peut enfin se balader, il était temps ! Et en plus, les décors du monde valent le déplacement, c'est tout bonnement magnifique ! En plus, mon perso sait courir ! Wouaw ! ... Pourquoi mon perso vient-il de tomber ? C'est quoi ce gigantesque lion noir ? Euh... Et



Dans un monde hostile...

Tiens sur ce nouvel écran, il n'y a plus de sol. Euh. Une corde, on saute ! OUI ! Je me suis agrippé à la corde ! Haha, tu fais moins le malin, hein, petit chaton noir ! C'est quoi ça ? La corde vient de se briser, je suis projeté derrière le lion ! Gloups ! On re-court un coup ça faisait longtemps ! Tiens un faisceau laser ! Le lion tombe. Une ombre noir apparaît à l'écran ! Sauvé ! Je vais lui faire un petit signe de paix, il devrait comprendre. Pourquoi pointes-tu ton revolver vers moi ? Il ne faut pas le prendre comme ça ! NON ! NON ! NON ! N... Noir.

La suite n'est guère plus folichonne. On se retrouve coincé avec un ex-taulard à vagabonder de caves sous-terraines en arènes de combat afin de trouver une échappatoire. Ceci dit, bien vite, on va gagner un revolver aussi. Et ce petit bijou jette non seulement des « jets rouges vif qui tuent » mais aussi de grosses boules « casseuses de murs ». Mais n'en disons pas plus, de peur d'en révéler de trop !

Adrénaline en intraveineuse

Mais c'est quoi ce monde ? Des poulpes Golgot qui tentent de vous noyer,

des larves dégoutantes, des lions noirs génétiquement modifiés... Mais qu'ai-je été faire dans cette galère ? C'est sous une poussée d'adrénaline que Delphine Software, et plus précisément Eric Chahi, vous projette dans ce qu'ils appellent l'autre monde. Et sans vous laisser une seule seconde de répit, vous allez devoir comprendre ce qui vous entoure et l'adapter à votre besoin de survie ! Ca a l'air simple dit comme ça, mais cela ne l'est pas ! Le jeu joue beaucoup sur les réflexes bien positionnés ainsi que sur l'ingéniosité pour se sortir de situation dramatiques ! Votre but principal reste « rentrer à la maison » mais le but que vous suivrez le plus souvent est simplement de survivre !

Another World est un jeu avant-gardiste, aux animations époustouflantes qui faisaient limite peur aux éditeurs, réticents à le distribuer. Eric Chahi, concepteur, s'est donc décidé à finir le jeu seul, vu que personne n'en voulait !



... vous attend l'aventure.



«Je viens en ami. Ah pas toi ?»

c'est reparti pour un tour, on court ! Vite, vite, vite, il me rattrape. Mais cours espèce de héros à la manque ! Il est à mes talons et tombe ! Enfin, un peu de chance ! Bon, maintenant je cours mais je fais quoi de concret pour me sauver là ?

Eric Chahi

Décoré de la médaille des arts et des lettres il y a peu, Eric Chahi a commencé sa carrière en 1983, principalement sur des ordinateurs Oric Atmos et Amstrad. Parmi ses plus gros succès on pourra citer, les voyageurs du temps où il opère en tant que graphiste, mais aussi Frog et bien entendu Another World ainsi que Heart of Darkness. Par contre il n'est pas à l'origine de ce qui fut présenté comme la suite d'Another World, Flashback et sa suite Fade to Black.



C'est en 1990 que Delphine Software (où Eric a travaillé sur les graphismes des Voyageurs du Temps) accepte de distribuer l'œuvre qu'est Another World. Il ne restait plus que le son et quelque peu de programmation à ajouter pour le terminer.

Le jeu portera le nom de Out of this World outre-Atlantique. Une chose a eu le don de me perturber très fort à l'époque, un certain Prince of Persia, sorti une grosse année plus tôt. Mais Eric Chahi y a ajouté sa touche personnelle en intégrant le héros dans son environnement. Comme résultat, on obtient un jeu plus qu'interactif où à chaque instant, nous sommes capables de manipuler ce qui nous entoure. Enfermé dans une cage, on peut la faire balancer ; accroché à une corde, la corde se brise ; enfermé dans des caves sous de l'eau, on peut détruire une paroi pour que l'eau nous emporte ; etc. C'était très innovant et surtout cela immergeait directement dans le jeu !

Ils ne sont pas pacifiques à la base ?

Oue nenni ! Je n'ai pas souffert autant pour me retrouver à méditer sous une cascade de flotte ! Alors mettez-moi à la rue que j'envoie deux ou trois gars à l'hôpital vite fait ! Et comme si je n'avais pas assez démontré ma grâce et ma puissance au combat, il y a ce vilain dragon de l'autre côté du village. Il est grand, il crache du feu et fait peur à tout le monde. Mais pas à moi ! Alors je m'en vais lui dire ses quatre vérités au lézard géant ! Si, par malheur, je ne revenais pas, veuillez devenir shaolin et me remplacer. Merci.

Maître parmi les maîtres

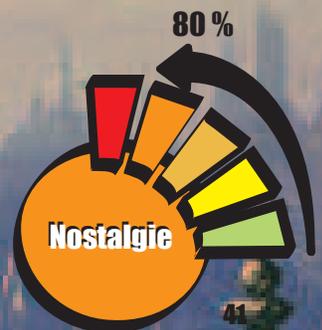
Another World est un jeu qui accroche à la première seconde. On n'a pas le temps de dire ouf une seule seconde et, surtout, on n'en a aucune envie. On décroche généralement quand le jeu est fini ! Et c'est un jeu intemporel. On peut le lancer encore à l'heure actuelle et il garde toute sa fraîcheur et son immersion. Alors aucune raison d'y échapper, c'est un classique et on aurait franchement tort de s'en priver !

Snobaryo

Durée de vie
Un challenge à la hauteur de votre talent vous attend. Mais ce voyage onirique fait que vous ne verrez pas le temps passer, et certaines énigmes tordues vous feront mariner quelques temps.

Jouabilité
C'est très simple, donc très instinctif, tout répond très bien, même si quelques flottements se font ressentir. Aucun menu sur votre écran ne viendra vous perturber.

Scénario
Au même titre qu'un Mario ou qu'un Sonic, Another World est un classique. Et comme tout classique, vous vous devez d'y avoir joué au moins une fois, pour connaître cette magie unique offerte par Another World. Jamais une œuvre muette n'aura été si éloquente.



Les autres versions de Another World

Another World eu un gros succès d'estime et public qui fut amplement mérité, mais comme tout jeu a succès, le nombre de copie ou de parodies est incalculable. Cependant nous avons pour vous, retrouvé quelques spécimens.

Tout d'abord un jeu arcade, au sens large du terme de Ivo Herzeg, nommé Another World, sorti la même année que le jeu éponyme. Il s'agit d'un simple jeu de plate forme dans un monde futuriste.



Ensuite, voici la version Atari sortie en 1992, et exécutée par Chris Ryley et David Parkins. Une certaine volonté de revenir aux sources se dégage de ce titre.



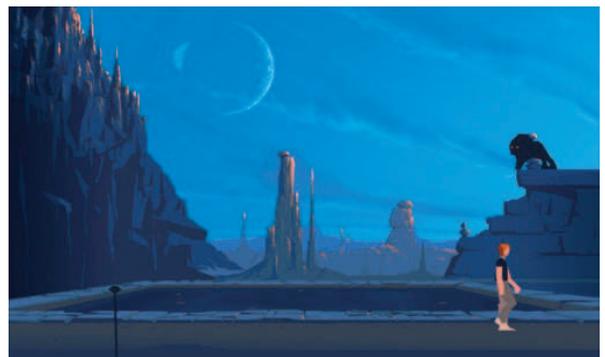
Maintenant place aux autres versions.

Another World eu le privilège d'être converti sur la trop peu connue 3DO. Pour cette version les graphismes furent revus à la hausse, et bénéficièrent d'un soin tout particulier, même si on perd un peu de charme.

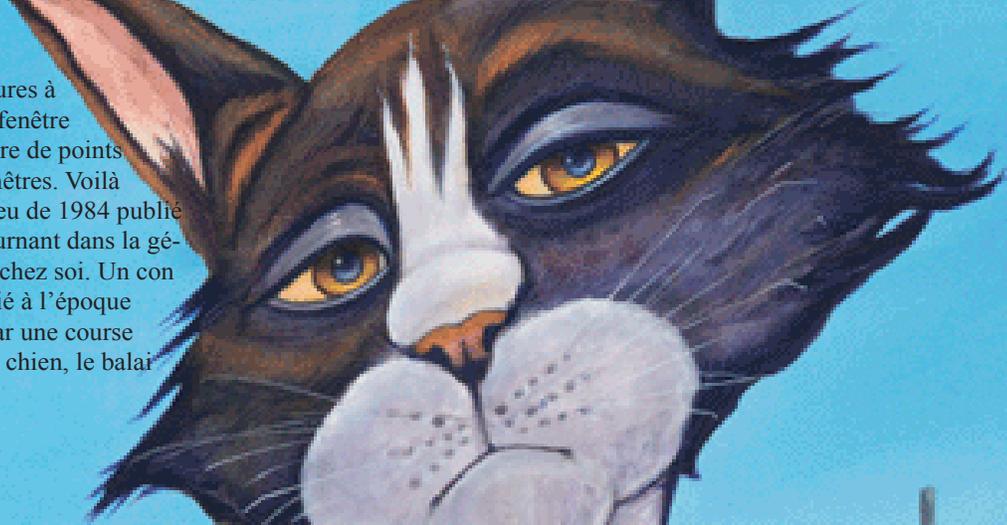


Puis en 2006, ce fut Eric Chahi lui même, qui ressortit son jeu de ses vieux cartons afin de nous offrir une version PC en Haute Résolution de son hit. Vous pouvez facilement vous le procurer sur internet pour la somme de 7 €. Je vous le conseille vivement.

Artholius



Des heures, mais des heures à se balader de fenêtre en fenêtre pour augmenter le nombre de points et gagner à toutes les fenêtres. Voilà de quoi est fait ce petit jeu de 1984 publié par IBM et qui fut un tournant dans la génération du jeu d'action chez soi. Un concept basique tant apprécié à l'époque avec un punch garanti par une course contre la montre entre le chien, le balai et les araignées.



Ryo a dit...

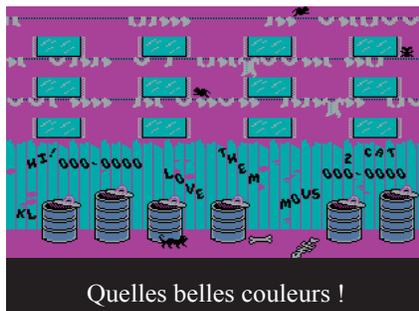
Pour ce test, nous allons changer la donne et répertorier quelques commentaires de joueurs étant déjà en vie à cette époque lointaine plutôt qu'avoir un test standard. Pour ce jeu, pas besoin de grands discours, uniquement d'avis de forcenés du clavier!

Darsh a dit...

Alley Cat est un de ces jeux de l'ancienne génération, en 4 couleurs et sans avoir besoins de multiples décors, de scrolling à 7 niveaux de profondeur ou d'écrans défilant, arrivait à nous tenir en haleine des heures durant. Tout se passe dans un seul écran (avec quelques sous-écrans pour chaque mini-jeu).

Le jeu est soutenu par une musique d'intro entraînante qui ne s'oublie pas facilement, et de bruitages soutenant bien l'ambiance, quoique parfois plutôt stressants (quand un chien vous attrape, par exemple). Bref, te voici donc au contrôle de notre svelte chat de gouttière affamé, noir comme il se doit, déambulant dans sa rue favorite, mais non sans dangers : Entre l'affreux pitbull qui lui court après, les pantoufles et les casseroles qui volent et le risque de tomber de la palissade, le danger est partout, pas question de se reposer ou de se gratter les puces ! Et petit à petit, l'habile matou que tu es, apprendra à grimper sur les poubelles pour éviter les chiens, à marcher sur la palissade, à s'accrocher aux chaussettes sur les fils à linge tout en évitant divers obstacles pour s'approcher de son objectif : pénétrer adroitement par une fenêtre pour rentrer dans la maison tentatrice, regorgeant de promesses de délices : poissons rouges, souris et autres fromages... Mais même à l'intérieur de la maison, les dangers sont omniprésents : chiens, coups de balais, pièges divers, anguilles électriques, etc. A toi de jouer, habile lecteur. Parviendras-tu à rassasier notre chat à l'appétit insatiable ? Car c'est maintenant à toi de lui faire manger le plus possible !

Oamn! J'ai failli oublier que ce jeu existait! Pourtant ce n'est pas faute d'y avoir joué! Je me souviens que je venais d'avoir mon premier PC à l'époque et on m'a apporté ce jeu parmi quelques autres. A l'époque je n'y avais pas prêté trop attention. Mais avec le temps passant (on parle de jours là...), je me suis mis à siffler à tue-tête la musique du générique à laquelle on ne peut rien reprocher! C'est un de mes premiers jeux vraiment stressant car la musique est parfois irritante, le chien carrément «là où on ne veut pas qu'il soit» et les pièges énervant. Bref, on se fait avoir assez souvent dans Alley Cat! Mais ce n'est pas grave car on relance toujours une autre partie plus speedée que celle d'avant!



Quelles belles couleurs !

C'est un de ces petits jeux que je ne suis pas prêt d'oublier! Le genre de jeu auquel on joue lorsque l'on a 5 minutes à perdre (la plupart des parties ne dure pas beaucoup plus longtemps) mais auquel on finit par jouer des



Un tableau peu loquace.

heures parce qu'elle ne va pas nous bouffer si facilement cette saleté d'araignée!

Demerzel a dit...

Oulala les p'tits gars, je pense bien que c'est le 5ème jeu auquel j'ai joué, après Chess (en noir et blanc et nuance de gris), Paratrooper (en noir et blanc), Donkey



L'écran titre avec le nom de l'auteur.

Kong et Diger. Que des souvenirs de ce jeu, avec mon frère on se battait pour aller le plus loin possible, mais faut bien que je me rende compte que même si je ne suis pas mauvais dans les jeux, mon frère me battait souvent ;) Sinon sur ce jeu là en particulier, je me rappelle plus trop mais il me semble qu'avec mon frère, on aimait bien les sons ... je téléchargerais bien mais ça va pas le faire ici au boulot ;)

Arthelius a dit...

Alley cat, ce nom me dit quelque chose, c'est pas le jeu avec ce chat et ces bestioles ? Je m'en rappelle maintenant avec ces graphismes violet fluo. En même temps à l'époque ils étaient tous comme ça ! Par contre si mes souvenirs sont bons, la musique était vraiment pas mal. Ce n'est pas forcément le meilleur jeu auquel j'ai joué mais je pense qu'il a marqué son époque. Je l'ai vu plusieurs fois dans les compilations, preuve qu'il reste un jeu apprécié, d'ailleurs, si je ne me trompe pas il est ressorti ensuite sur Amiga, mais avec des graphismes revus à la hausse, c'est à dire en couleurs lol, de vraies couleurs.

En conclusion...

Autant dire les choses telles qu'elles sont : si vous n'avez pas vécu cette époque passez votre chemin. En effet, jamais vous ne comprendrez pourquoi des gens ont su (savent?) s'amuser sur ce genre d'idiotie. C'est peut-être un jeu de plates-formes mais tout se ressemble, le beeper vous crie dans les oreilles et la maniabilité ne vaut pas un clou. Oui, mais... Il y a toujours un «mais». Les anciens vous le diront : on se marre sur Alley Cat! Pire on se stresse sur Alley Cat! On a beau se le cacher, dès qu'on y rejoue, on y joue une heure durant en se disant que le temps passe vite. Ce jeu fait partie des premiers auxquels beaucoup ont joué sur PC car, finalement, c'est peut-être le tout début des jeux sur PC. Bon, ce n'est pas tout ça, j'ai un fromage à dé-souris-er...



Oh le beau petit minou !

Snoobaryo

Retrouvez l'essentiel des tests rétro micro sur le site la grotte des nains.
<http://lagrottedesnains.no-ip.org>



D'autres Alley Cat

Si vous faites une recherche sur internet vous vous apercevrez qu'il existe de nombreux Alley Cat.

Je vais commencer par une petite curiosité anecdotique mais assez drôle. Un restaurant a San Angelo aux USA s'appelle Alley Cat, je sais ça ne sert à rien mais bon.



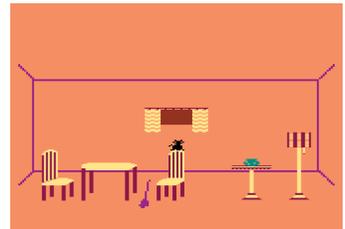
Toujours aux USA, il existe un comics édité par Image (la boîte dirigée par Mac Farlane et qui édite Spawn) qui se nomme Alley Cat, un comic aux limites du racolage et à l'ambiance gothique prononcée, un pur produit des années 90 en somme.



Et bien entendu il existe des associations de la sauvegarde féline nommé Alley Cat cela va sans dire.

Mais ce n'est pas tout car le terme Alley Cat désigne aussi une course cycliste nocturne, souvent illégale, ou le but est de se rendre le plus vite possible d'un point à l'autre de la ville.

Mais un peu de sérieux et gardons le plus approprié pour la fin, les remakes de Alley Cat si je puis dire. Sortit sur Atari XL et XE. Les grandes différences se situent surtout au niveau des couleurs et donc des graphismes qui en voient enfin de toutes les couleurs. Pour dire le fromage ressemble enfin à du fromage. Une conversion plutôt qu'un véritable remake. Il s'agit peut être d'un bon compromis pour toute personne voulant s'essayer à Alley Cat.



Arthelius

Durée de vie
C'est assez puisqu'il s'agit là d'un jeu à l'ancienne avec un éternel recommencement. Mais pourtant si vous avez connu cette époque vous risquez fort d'y revenir de temps en temps.

Jouabilité
C'est assez mauvais, mais j'oserais dire que ce n'est pas pire que les softs de cette époque, pas pire pas mieux, c'est juste raide et sec au possible.

Intérêt
C'est le jeu qui ne paie pas de mine et qui pourtant suscite un fort intérêt. Alley Cat est un classique de la période micro, un jeu comme on en fait plus (encore heureux) mais qui a son charme et ses adeptes.





Reflexion - 1989 - 1 joueur - Nintendo

Un éritable monument des jeux vidéo construit de toutes pièces en 1985 par son auteur Russe Alexey Pazitnov, Tetris allait devenir une œuvre pionnière.

Dérives et adaptations plus ou moins liées allaient ensuite pérenniser le genre en posant comme composante dominante dans l'aspect ludique, l'intellect. Ainsi en 1989, des blocs de formes différentes allaient enfin s'imbriquer pour notre plus grand plaisir sur Gameboy. Stupéfiant, ce jeu l'était, l'est et le sera toujours. Et ce, dans tout les sens du terme...

Des briques et encore des briques !

En guise de premier souvenir sur cette version portable, et pour le confort de tous, je ne peux que commencer par rappeler le principe du jeu. On se retrouvait face à un tableau vide d'une certaine contenance. Des pièces différentes en taille et en forme tombaient une par une inéluctablement vers le bas de votre tableau. Afin d'éviter d'être submergé, il fallait les tourner sur elles-mêmes pour les assembler idéalement entre elles de manière à former au moins une ligne occupant toute la largeur du tableau. La création de cette ligne entraînait sa propre disparition et par voie de conséquence, vous octroyait de la place pour les pièces suivantes. Avec ce concept de base bien en main, la partie de jeu aurait pu durer indéfiniment.

Mais s'était sans compter qu'à chaque dizaine de lignes éliminées, on passait à un niveau supérieur qui augmentait la vitesse de descente des pièces. On se retrouvait alors face à une situation sursitaire que l'on devait faire durer autant que possible. Avant l'inévitable game-over, les meilleurs joueurs tentaient d'engranger le maximum de points pour obtenir le meilleur score. Pas un seul moyen n'était à négliger : Anticiper le placement de la pièce à venir, dévoilé dans une fenêtre annexe, en fonction de celle dont on disposait sur le moment, forcer la vitesse de descente des pièces ou faire disparaître plusieurs lignes en même temps jusqu'à un maximum de quatre. D'ailleurs, pour ce dernier, un son sympathique signait votre petit exploit tout singulier, lui même qui encore maintenant ravive dans mon cœur de joueur un moment de compulsion passé.

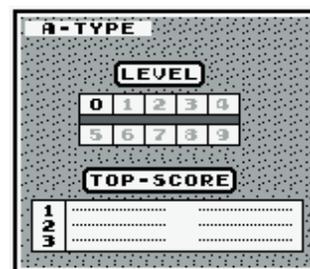


Des pièces qui tombent...

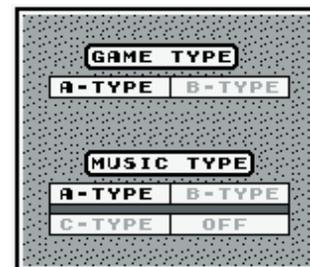
Le gris de mon enfance.

En fait, même avec cette version portable, aucun joueur ne pouvait se targuer de dire, en parlant du jeu, que c'est dans la poche. Tetris avait tout du jeu battit sur son concept. Il comptait solidement sur son principe de jeu pour attirer le joueur et dans le même élan s'accommodait bien volontiers de la forme. En effet, du aux limitations techniques de la consoles, le jeu arborait sobrement des tons de gris pour un rendu en définitif plutôt terne et peu accueillant. Un rendu qui toutefois me donnait l'impression de toucher le produit original.

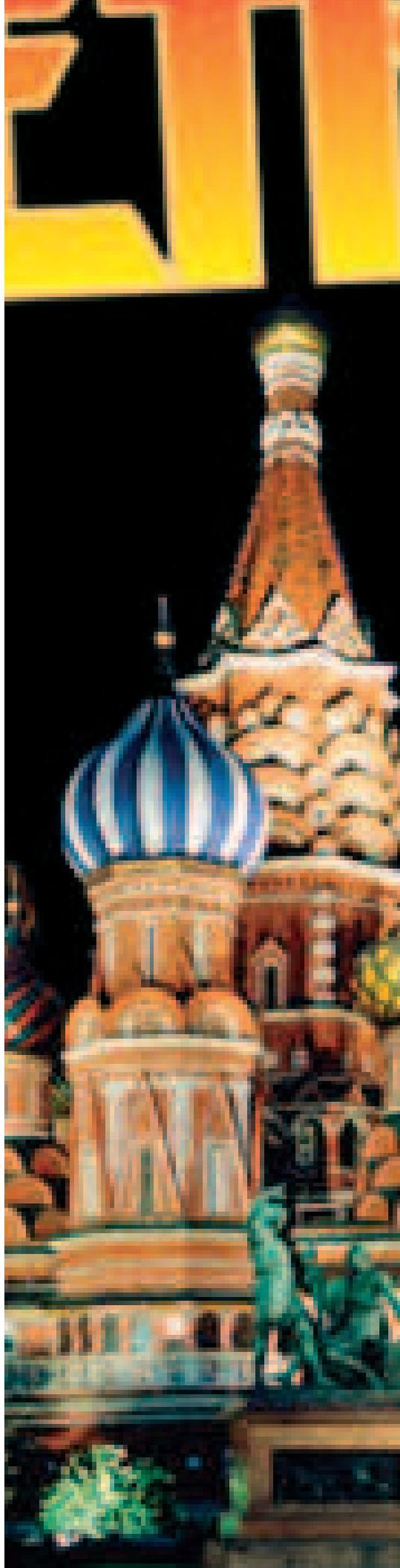
Le Tetris made in Russie. La matière brute toute droite sortie de l'imagination de son créateur loin des versions colorées made in Mirror soft et de leurs habillages plutôt égayants. Mais ce Tetris n'en était pas moins vivant pour autant car les musiques étaient belles et biens présentes. Entêtantes, austères, porteuses et avec un style à mi-chemin entre le classique et la valse, elles donnaient à toutes ces pièces que l'on tournait et retournaient une allure de ballet aérien assez plaisant. Pour tout ca, la version Gameboy avait un charme particulier.



Le tableau de choix de niveau.



Identique à la version NES.



Tetris 2

En réussissant à faire une suite innovante, les développeurs de Bullet proof ont toutefois fait de ce deuxième Tetris sur Gameboy un jeu moins accessible. Il se destinait ainsi bien aux joueurs qui avaient déjà goûtés aux joies du Tetris traditionnel. Cette suite très originale offrait des challenges variés, possédait des paramètres de jeu plus précis et donnait la possibilité de s'entraîner contre l'ordinateur, autant de bonus qui faisait de Tetris 2, un terrain de conquêtes rafraichissant et intéressant pour les plus habitués du premier Tetris.



Tetris a tout du jeu certain de son potentiel ludique et additif. Sobre, Brut, sans fioritures, sans habillage attirant, en rien impressionnant, c'est aussi une des pièces emblématiques du jeu vidéo qui, avec bonheur, rend la fascination du passionné incompréhensible aux yeux du joueur lambda.

Compulsion ? !

Le mot n'est pas faible mais caractérise la sensation typique éprouvée sur Tetris avec une justesse qui ne sauraient être démentie par la plupart des joueurs. Cette obsession du score, cette volonté de faire toujours mieux pour atteindre des valeurs autre que fictives. Le jeu perd alors toute notion de forme et ne devient qu'un simple support pour se dépasser. En ceci, Tetris fait parti de la famille des jeux purement Old school. L'objectif d'avoir un score toujours plus haut constitue presque entièrement sa matière ludique et participe intégralement à allonger sa durée de vie.



Dams

Effet tetris

Tetris est partout même dans la science ! L'effet Tetris (ou stratégie Tetris) est un exemple d'application de la sélection naturelle dans le domaine de l'intelligence artificielle. (Merci Wikipédia) Selon le choix pris par l'ordinateur celui là est évalué avec comme critère la pertinence des choix et sa rapidité.

L'effet Tetris désigne le fait qu'une perception hâtive et parfois fautive peut se montrer plus efficace qu'une analyse exacte dont le résultat serait venu trop tard. Par exemple, c'est le cas lorsque le coût de l'erreur est faible quand elle se fait d'un côté, et grand quand elle se fait de l'autre. En terme de survie, il est donc parfois plus rentable de choisir une solution simplement «assez correcte» plutôt que de rechercher en y consacrant beaucoup d'énergie ou de temps la meilleure solution au problème. Vous m'en direz tant

La saga Tetris

Il serait difficile de parler de Tetris sans parler de la saga elle-même. Tout d'abord parlons un petit peu de son créateur Alexey Pajitnov, Russe de sa nationalité, d'où le Kremlin sur la plupart des jaquettes. (C'est qu'ils sont nationalistes ces russes) Alexey voudrait bien porter son jeu sur la toute nouvelle machine IBM il se fait donc aider par Vadim Gerasimov, un hacker. Mais se pose le souci de la distribution. S'ensuivra alors des problèmes de licence entre l'académie pour laquelle il travaillait et Microsoft qui détient les droits pour dix ans. Finalement Il les récupère en 1996 et fonde alors la Tetris Company. Voilà pour la petite histoire.

Maintenant parlons un peu plus du jeu lui-même. Comme vous avez pu le lire dans le dossier Atari, Tengen a été le premier à développer un jeu Tetris, cependant Nintendo achètera les droits et fera de ce jeu le fer de lance de sa console portable la Game Boy, mais avant cela le soft avait été converti sur la NES. Ensuite il sera porté sur la console

16 bits : la Super Nintendo, seul ou avec le jeu Dr Mario, une compilation assez difficile à trouver. Mais ce n'est pas tout car Tetris sera converti sur la plupart des machines, depuis 1996. Le jeu sera édité sous forme d'un jeu portable indépendant que l'on retrouvait souvent en cadeau avec les célèbres catalogues de vente par correspondance de nos chères mamans. Tetris entre très facilement dans le panthéon du jeu le plus copié, aussi bien dans la forme Dr Mario, et consorts que dans le nom, Wetrix est un très bon exemple.

Tetris reste et demeure une pierre angulaire de la démocratisation du jeu vidéo auprès du grand public. Il est un des jeux les plus vendus au monde.

Une version DX, qui est un remake du tout premier épisode GB verra le jour sur Game Boy Color. Une nouvelle version est sortie depuis peu sur DS, un hit en puissance qui allie remake et renouveau rafraichissant, un challenge de taille.

Je finirai ce paragraphe par une phrase du journaliste Bill Kunkel « Tetris répond parfaitement à la définition du meilleur en matière de jeu : une minute pour l'appréhender, une vie entière pour le maîtriser ».

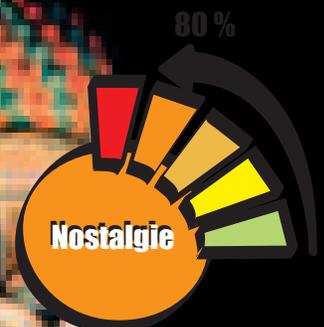
Arthelius



Durée de vie
Ce jeu est une drogue, une fois que vous vous y serez essayé, vous n'en pourrez plus en décrocher. Même des années plus tard vous y reviendrez forcément. Il s'agit certainement du jeu qui possède la plus grosse durée de vie, au monde !

Toujours
Une croix, un bouton, comment faire plus simple ? C'est simple, on ne peut pas faire mieux. Ce n'est plus simple, c'est instinctif. Même le plus néophyte trouvera ses marques, et cela en moins d'une seconde.

Interet
Aux côtés de Super Mario Bros, Tetris est le fer de lance de la firme du plombier. Des millions de joueurs y ont joués et continue encore d'y jouer. Ce jeu est une légende, un mythe. Et ce Tetris là en est la meilleure représentation.



LE MATCH !

Bonk VS Sam (prehistorik man)

BONK



Mascotte de la firme NEC, le petit bonhomme au crâne reluisant mais solide comme un roc, est apparu

pour la première fois sur la PC Engine. En plus de son énorme tête et de son slip léopard, Bonk possède une dentition à toute épreuve (vive Colgate à la crème de mammoth) ainsi que des alter egos, quelques peu vindicatifs et rock and roll. Digne héritier des Pierrafeu pour les tenus et du collègue fou fou fou pour ses mimiques. Voici Bonk

SAM



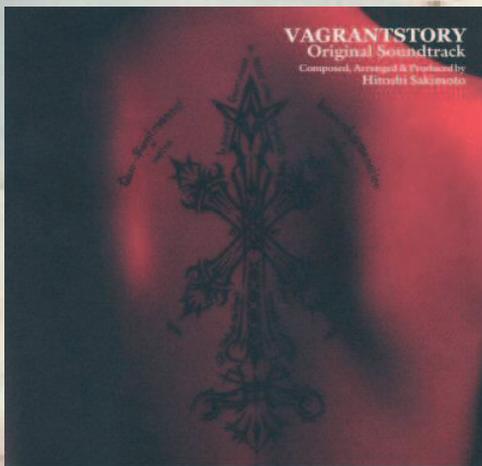
Héros du jeu Préhistorik Man, sortit sur PC puis sur Super NES il y a peu réédité sur GBA. Le total opposé de Bonk, il aborde une mèche de cheveux digne de Dick Rivers, le slip léopard étant à la mode depuis Tarzan, il le porte lui aussi à merveille. Les dents sont très importantes pour manger le rosbif de dinosaure, et ça Sam la bien compris, son sourire ravageur ferai tomber toutes les prehistorik girls. Un sex-symbol de la préhistoire : Sam

Leur rencontre serait très simple au détour, d'un chemin suite à une poursuite effrénée contre un tricératops (Je sais les hommes et les dinos ne sont pas contemporains) ils tombent nez à nez. Leur gibier les maintenant à distance l'un de l'autre. Leurs regards se font de braises ! Sam relève sa chevelure l'espace d'un instant, Bonk passe sa main sur sa tête. Au loin Tarzan se paye un arbre. Le cri de l'homme dont les objets de famille percutent un doux cocotier annonce les festivités pour nos deux antagonistes. Bonk se lance tête baissé, Sam saute par-dessus lui, et retombe fièrement au sol (Au passage on a pu apercevoir que la forêt pouvait aussi pousser sous les aisselles) empoigne virilement sa massue, et fond sur Bonk à vive allure. Bonk sort alors son arme secrète : son sourire ravageur. Et c'est alors qu'il entame méchamment le gourdin du chevelu, et cela jusqu'à l'os. Oh mon dieu quel outrage, dévorer ainsi son gourdin préféré, Sam ne peut se retenir et pousse alors un cri à décrocher les noix de coco. Bon k est sonné, Sam désarmé, mais quoi de mieux qu'un bon gros rocher pour terminer son adversaire, mais cela était sans compter sur le tricératops qui lui était toujours vivant, et qui fonce à vive allure, percutant les deux hommes. Sous le choc Bonk s'est transformé en Bonk fille, et là c'est le coup de foudre, Sam tombe éperdument amoureux de cette charmante demoiselle chauve ! (Rappelons que lui aussi n'a pas tout ses esprits suite au choc reçu) Et quoi de plus naturel que d'offrir des fleurs à sa bien aimé (Bah oui, les magasins de bijoux ça court pas les rues à cette époque) il arrache donc vite fait, quatre brins d'herbes ornés de deux fleurs vilaines. Mais les fleurs ça irrite les nasaux, et Bonk fille ne peut s'empêcher d'éternuer. Et c'est alors qu'il prend sa plus belle forme celle de rockeur, aux lunettes noires. Sam n'est pas homme à se laisser impressionner, mais un tel accoutrement l'intrigue, et Bonk profite de cet instant de stupeur pour sortir sa plus belle guitare, et jouer un rock endiable, qui ne laisse aucunes chances aux organes auditifs de Sam. Il est K.O. Bonk est vainqueur, à lui le tricé, qui pendant ce temps là, à pris la poudre d'escampette.



Vainqueur : Bonk

N'hésitez pas à venir voter pour le prochain match sur le forum du magazine <http://retroplayer.free.fr/forum>
N'hésitez pas à venir proposer vos idées de match.



OST du mois Vagrant Story

O.S.T Vagrant Story Célèbre RPG de chez Square. Original Sound Tracks du célèbre jeu de Square sorti en 2000 sur Playstation, il connu un beau succès critique auprès du public (personnellement c'est mon jeu préféré) Donc pour en revenir à l'O.S.T elle est composée et arrangée par Hitoshi Sakimoto à qui l'on doit aussi les musiques de Final Fantasy Tactics. Mais sans plus attendre voici la critique de ces galettes aux élans lyriques et médiévaux. Musique!

L'O.S.T se compose de 2 CDs sur lesquels sont représentés la jaquette du jeu, comme ça on est sûr qu'il s'agit du bon jeu. Le premier CD est composé de 26 pistes quant à lui le second CD, il est composé de 29 pistes et de 2 pistes bonus. Mais tout de suite la critique du premier CD.

CD 1

1. *Opening Movie* - Le main theme, puissant, lyrique, de tout façon, tout le monde le connaît et le trouve génial
2. *VKP Headquarters* - Les caves, thème stressant, emprunt de tambourins et de mystère, il nous donne la mesure du CD.
3. *Graylands Incident Climax* - Thème de démarrage du jeu, elle colle parfaitement au jeu, la suite part dans l'étrange.
4. *Preface* - Piste de la forêt avec ses voix elfiques, et sa musique de clochettes.
5. *Closed Léa Monde* - Très étrange et glauque, mais aussi très médiévale.
6. *Minotaur* - Beaucoup plus rythmée, c'est la musique des combats dans les catacombes.
7. *Remembrance* - Plus douce, il s'agit d'une très belle mélodie, c'est la musique qui apparaît dans certaines cut-scenes.
8. *Catacombe* - On replonge dans le sombre, très sombre.
9. *Dullahan* - Très speed, c'est la musique stressante par excellence, c'est la musique des boss.
10. *A False Memory* - Quelques voix viennent accompagner ce thème de stress.
11. *Sanctum* - Mystique à souhait, longue et répétitive, ce n'est pas une très bonne piste.
12. *Golem* - Cadencée, rythmée, bien speed, voici les caractéristiques de cette piste.
13. *Rabbit setting a Trap* - Etrange, toujours un peu le même thème en fond de Léamundis.
14. *Abandoned Mines Level 1* - Les percussions sont les maîtres ici, puis une petite musique apparaît, c'est une piste moyenne.
15. *Knights of The Cross* - Bof, très calée combat, encore une piste moyenne même si le milieu est consommable.
16. *Wyvern* - On reste toujours dans le même style, mais celle-ci sort du lot avec le thème qui l'accompagne, c'est une bonne piste.
17. *Town Center of Léa Monde* - Oh mystique, à souhaits ! Dans le même genre que la précédente.
18. *A Meeting* - Sombre, c'est celle des catacombes, et des pantins. Etrange, très étrange.
19. *Snowfly Forest* - Thème de la très stressante forêt, celle qui énerve bien, cette musique on la connaît tous par coeur, à force de tourner en rond.
20. *Lizardman* - C'est une piste moyenne, on a trop entendu de pistes similaires.
21. *Another Riskbreaker* - Moyenne dans la veine des autres.
22. *Inside the City Walls* - Glauque, stressante comme les précédentes, il s'agit d'un mélange des autres.
23. *Brainwashing* - On reprend le thème d'intro et on le remix.
24. *Rosencrantz* - Encore une piste stressante
25. *Undercity* - LE thème mystique, celui des pantins et autres mages, et aussi celui de la forêt, le thème reconnaissable à la première note.
26. *Game Over* - Le thème de fin de mission, rallongé, c'est une très jolie piste, mais malheureusement trop courte.

Conclusion : ce premier CD se révèle assez décevant, trop de musiques similaires, et surtout trop de musiques stressantes, on aurait voulu plus de douceur, mais elles se font rares, Ca reste un bon CD pour se remémorer les musiques du jeu. Maintenant la suite.

CD 2

1. *Factory* - Elle est toute simple, très enjouée au début elle se transforme au fur et à mesure, elle est très variée et réussie.
2. *Tieger & Neesa* - Plus rythmée, c'est un thème réenregistré, c'est le thème des combats, une bonne piste, mais trop répétitive
3. *Kali* - Elle est d'emblée plus noire, elle va très bien à la suite de la précédente, rythme assez techno.
4. *Joshua 2* - Bien plus douce, c'est le thème du générique, en plus longue et réécrite.
5. *Nightmare* - Frénétiques, les ennemis rôdent, c'est la musique si stressante des souterrains (en chrono limité)
6. *Awakening* - Plutôt insignifiante, musique réorchestrée des caves.
7. *Joshua* - Elle est magnifique, lyrique, elle est tirée de la fin lors de la mort du complice Sydney, elle est vraiment superbe.
8. *Abandoned Mines Level 2* - Le thème du sous-sol, joli thème, sans plus. Très dans l'esprit du jeu, elle ressemble beaucoup à la B.O du Seigneur des Anneaux avec ses voix de gobelins.
9. *Iron Crab* - On entre directement dans le vif du sujet, une musique stressante qui fait vite monter la pression.
10. *Blood-Sin* - Très « maléfique », on reste dans le même type que les précédentes, elle est trop répétitive.
11. *Rood Inverse Tattoo* - On continue à préserver le mystère, des semblants de chants religieux viennent accompagner le tout.

Une toute petite musique aux clochettes, qui au bout d'une minute s'envole sur un très joli thème, mais malheureusement le tout est trop languissant.

12. *Reminiscence* - Début du jeu, avec ce thème court, trop court mais qui reste très sympa.
13. *Limestone Quarry* . On revient aux rythmes caractéristiques de l'O.S.T, l'oppression et le suspense, on commence à saturer, malgré l'excellence du thème.
14. *Dark Element* - Début trop dark, thème des souterrains, encore, rien de plus.
15. *The End of Rosencrantz* - Reste semblable aux autres.
16. *Ogre* - Enfin de l'action. Plus rythmée cela réveille le tout, c'est le thème de la cathédrale, malgré tout elle reste très noire, c'est une bonne piste.
17. *Temple of Kiltia* - Une piste bien plus douce, qui correspond aux cut-scenes, si je m'en rappelle bien, assez variée dans la forme, assez classique dans le fond.
18. *Great Cathedral* - Du rythme plus enveloppé, une percussion très prometteuse, cette piste est le rythme qui manquait jusqu'ici, mais trop courte.
19. *Ifrit* - C'est une très bonne piste, bien speed. Il s'agit du thème de la ville.
20. *Fanfare* - C'est le thème de fin de mission, tout à la harpe, ça nous repose cinq secondes, malheureusement trop courte.
21. *Last Strength* - Très similaire aux autres, rien de spécial.
22. *Great Cathedral Attic* - Douceur et calme, accompagné par un très joli morceau de piano, et des chœurs très mélodieux.
23. *Banquet of Transmigration* - Et c'est reparti avec le speed et le stressant. Trop de thème comme celui-ci sont présent sur le CD.
24. *Truth* - Un peu de douceur, mais elle reste en dessous de la 22ième.
25. *Grotesque Creature* - Très bonne intro, mais personnellement j'aime moins la suite, elle ressemble trop aux thèmes des caves du début.
26. *Escape* - Et on continue le chassé-croisé entre lumières et ombres, très douce mélodie, on retrouve avec cette piste le problème majeur du CD : la répétition. Mais sans cela c'est une piste superbe.
27. *Epilogue* - Le retour du final mais remasterisé, doux, calme et court.
28. *Dawn of Léa Monde* - LE FINAL, celui qui cloue le jeu, la pleurnichante qui tire les larmes, superbe vraiment, à la hauteur du jeu et des émotions, j'adore!
29. *Staff Roll* - La dernière piste, douce envolée, simple et touchante, Première piste bonus. Opening Movie «Fight Mix» (Remixed by Takeharu Ishimoto) - Il s'agit du remix du main theme remixé, très techno, on le reconnaît mais est ce vraiment nécessaire, à vous de voir.

Deuxième piste bonus. Dungeon Robot Mix (Remixed by Hirosato Noda) - Intro très étrange, le reste aussi d'ailleurs, c'est une piste bonus et bien qu'elle le reste. Voilà j'ai terminé, l'énonciation piste par piste, maintenant le verdict.

Le CD nous rappelle très bien l'ambiance du jeu, mais malheureusement sorti de leur contexte vidéo ludique, il n'en reste plus grand chose de consommable en boucle. Les musiques sont bien certes mais la qualité générale n'est pas à la hauteur de nos espérances et cela malgré quelques pistes magnifiques mais trop peu nombreuses malheureusement. Donc je ne vous conseille pas d'acheter le CD mais plutôt de trouver un ami qui le possède, mais il est assez dur à trouver, alors bonne chance.
Arthelius

Né le 26 février 1969 à Tokyo. A 17 ans, il crée sa première B.O pour un jeu de tir réalisé par ses amis, et cela sans cours au préalable.



Sa rencontre avec Masaharu Iwata sera le déclic. Il n'est encore qu'étudiant mais il sait déjà ce qu'il veut faire. Une fois son diplôme obtenu, il peut enfin se consacrer à son rêve faire des musiques de jeu vidéo.

En 1995, il entre chez Square, après avoir signé les bandes originales de Tactics Ogre chez Quest. Son premier travail au sein de cette entreprise sera la B.O. de Treasure Hunter G faite en collaboration avec d'autres musiciens, enfin compositeurs. Puis en 1997 c'est la consécration avec les remarquables musiques Du jeu Final Fantasy Tactics.

En 2000 il signera la B.O. de Vagrant Story, un remarquable travail. Mais la particularité de cet homme est de changer de société comme bon lui semble, puisqu'il a aussi travaillé sur Radiant Silvergun, mais aussi Dragon Quest ou encore Legaia.

En 2003, il fait son come back chez Square avec la B.O de Final Fantasy Tactics Advance. Et en 2006, il signe la bande son du très controversé Final Fantasy XII.

Original SoundTrack	Albums divers	Albums arrangés
All Sounds of Ogre Battle	Breath of Fire V : Dragon Quarter Mini Soundtrack	Legendary Ogre Battle Image Album : The Entrance
Bloody Roar Original Arcade Soundtrack	Final Fantasy Tactics Advance «RADIO EDITION ~ Complete Version ~ Vol.1»	Mahou Shoujou Ai 2 «transformation» Full Arrange Album
Breath of Fire V : Dragon Quarter Original Soundtrack	Final Fantasy Tactics Advance «RADIO EDITION ~ Complete Version ~ Vol.1» Premium	Ogre ~Grand Repeat~ SWORD MANIAC
Cho-Aniki Show 2	Final Fantasy Tactics Advance «RADIO EDITION ~ Complete Version ~ Vol.2»	white melodies of Final Fantasy Tactics Advance
dodonpachi DAI-OU-JOU / KETSUI ~KizunaJigokuTachi~ ORIGINAL SOUND TRACK	Final Fantasy Tactics Advance «RADIO EDITION ~ Complete Version ~ Vol.3»	
Final Fantasy Tactics Original Sound Track	Final Fantasy Tactics Advance «RADIO EDITION ~ Complete Version ~ Vol.4»	Albums Solos
Final Fantasy Tactics Advance Original Sound-track	Melody of Legend ~ Chapter of Dream	2197
Game Sound Collection VOL.6 Soukyuugurentai	Melody of Legend ~ Chapter of Love	Be filled with feeling
GRADIUS V Soundtracks	Radiant Silvergun Soundtrack-	Great wall
Legaia Duel Saga Original Soundtrack	Radiant Silvergun Tokyo Game Show Limited Disc	gtr
Ogre Battle 64 : Person of Lordly Caliber		MCMXCI
Perfect Prince Original Soundtrack		Mystery case in Hi! school!!
Radiant Silvergun Soundtrack+		Ten Plants
STELLA DEUS Original Soundtrack		T•O•U•R•S
Tactics Ogre		
Takusan Hebereke		
Treasure Hunter G Original Sound Version		
Vagrant Story Original Soundtrack		





Fin alternative

Terminez le jeu avec le «Zeus Hammer» ou le «Save The Queen» dans votre inventaire., et alors s'offrira à vous une nouvelle fin.

Expérience facile

Utilisez le sort de Mort niveau 5 de Quina (que vous aurez volé auparavant) contre les grands dragons de niveau 60 qui se trouvent à l'extérieur de la grotte de Gizamlike (n'oubliez pas de vous munir d'anneaux corail pour vous protéger au mieux de leurs attaques).



Black Jack

Terminez une fois le jeu et appuyez sur R2, L1, R2, R2, Haur, , Droite, , Bas, , L2, R1, R2, L1, , à l'écran «the end». Appuyez ensuite sur Start pour jouer au blackjack.

Battre le boss de l'arbre Ifa

Utilisez le sort vie sur l'arbre celui-ci étant un mort vivant il mourra quasiment instantanément



Cible

A la mine, tiré sur les cibles dans l'ordre suivant: signe, lanterne, fourche, casserole, et ainsi la mine ne vous explosera pas au nez.

Pour détruire la cheminée

Pour détruire la cheminée de la maisonnette : il faut tirer sur la partie la plus brillante, au pied de la cheminée et le tour est joué.

Duel final

Petite astuce pour le duel final contre Mad Dog. Dès que vous avez chargé votre arme, il faut visé la tête sans attendre qu'il dégaine et n'hésité pas à vider votre chargeur dans sur lui. Voilà vous avez enfin débarrassez le far west de cette canaille.



*Alex Kidd In Miracle World master system***Continuer sa partie**

Maintenez haut et appuyez sur 2 huit fois à l'écran de Game Over. Note: cette astuce ne marche que si vous avez atteint le score de 400 dollars.

*Alex Kidd In Enchanted Castle mega drive***Combattre le boss du niveau 11**

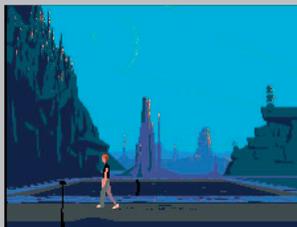
Pour bien combattre le boss du niveau 11, prenez le bracelet magique. Couchez-vous et tirez. Lorsque le boss perdra ses bras, suivez-le.

**Tuer le boss du dernier niveau**

Il existe un magasin à l'extérieur du château vers la fin du niveau. Vous devriez le trouver facilement. L'article à vendre est une cape qui permet de devenir invincible. Prenez-la juste avant de combattre le boss, allez tout près de lui et frappez : il n'est pas nécessaire d'avoir le missile. Si vous êtes rapide, vous aurez largement le temps de battre le boss avant que vous ne soyez plus invincible.

Sauter les séquences de «Chifoumi»

Attendez que la conversation se termine. Appuyez sur Start pour afficher l'écran des options, et appuyez ensuite sur Start pour reprendre le jeu.

code des niveaux

cage : htcd
 tunnel : clld
 apres tunnel : lbkg
 caverne : xddj
 apres porte : fxlc
 grosse pierre : krfk
 apres carvene : klfb
 eau : tbhk
 grand couloir : brtd
 nlle section : tfbb
 nlle section (2e part) : txhf
 arene : ckjl
 combat de fin : lfck



Duck Tales

- NES -

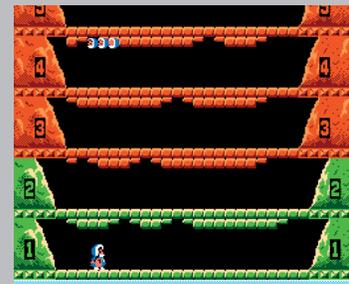


- SXUIEKVK Infinite lives
- ATVVXLEZ Infinite hit points
- AAESULZA Start with 1 life
- IAESULZA Start with 6 lives
- AAESULZE Start with 9 lives
- LAVTNLPA Lose half normal hit points (in easy game)
- OVUVAZSV Freeze timer
- ZAXSKLIE + SXNIUKOU + SZNISESU Double usual time

Ice Climber

- NES -

- OKEIPGVS Infinite lives
- ATKSALAZ Become invincible
- AEXKTGLA Start with 1 life
- IEXKTGLA Start with 6 lives
- AEXKTGLE Start with 9 lives
- GPUKOAZX Super jumping power
- ELKITLEY Monsters bump you instead of killing you
- VNSKXUNN + ZESKULPA Players double speed
- SNSKXUNN + LESKULPA Players triple speed



Paper Boy

- NES -



- SXSEVZVG Infinite lives
- PAUOEIGA Start with 1 life
- TAUOEIGA Start with 6 lives
- OZNOKAVK Infinite papers
- GOXAUOZA Start with 20 papers
- GPUONUZA Gain 20 papers on pick-up

Questions & Réponses

Peut on brancher une Neo Geo Pocket sur un téléviseur ?

La Neo Geo Pocket Color possède une connexion Dreamcast, mais uniquement au Japon, elle fonctionne sur les jeux comme King of Fighters 99, et seulement avec des jeux SNK (c'est assez logique.) Donc quelque part cela est possible. Sinon rien n'existe pour connecter directement sa Neo Geo Pocket à sa TV.



Voilà, j'ai acheté une Nintendo 64 d'occasion mais je n'arrive pas à la faire marcher ! Quand j'allume la console, il y a le voyant rouge qui s'allume mais il n'y a pas d'image ! Le câble péritel serait il mort ?

S'agit-il d'une péritel ou d'un câble RGB ? S'il s'agit bien d'une prise péritel, vérifie que tu es bien sur AV, le canal vidéo de ta TV. Sinon il suffit juste de passer un coup de chiffon sur les connecteurs de ta console, la poussière est un grand ennemi du gamers, rappelons nous de notre cher NES et son port cartouche réticent.



Bonjour, je voudrais savoir s'il est possible de jouer aux jeux de tirs avec un gun, sur MAME ?

Il est possible d'utiliser un pistolet USB avec Mame. Il en existe 2: le tv sub gun light de ACT-LABS, au design discutable mais assez résistant malgré tout, et le PC Virtual Gun de chez Lik-sang qui revient assez cher . Par contre il est impossible de jouer avec sur des écrans LCD ou TFT seulement les standards à tubes . Ces pistolets sont en fait des «souris lasers».



Bonjour, je suis fan des DBZ sur console et depuis longtemps j'entends parler des épisodes SuperNES, je ne sais pas lequel choisir, pourriez vous me dire quel est votre préféré ?

Le 1 possède une jouabilité très sec et assez compliqué (voir les meteor smash). Le 2 quand à lui possède un mode histoire des plus sympas, une musique intéressante et beaucoup de personnages très différents, en plus le tout fonctionne très bien, tout sort sans problème. Le 3 a un goût d'inachevé en Pal, puisque le mode histoire a disparu que les persos ne sont pas aussi intéressants et différents, même si les graphismes sont assez fins. Le 4 quand à lui ne propose plus d'écran splité ni de duel de kaméhaméha, une approche plus «street fighter» qui ne plaira pas à tout le monde. Moi ma préférence revient au 2.

Dragon Ball Z



Dragon Ball Z 2
La légende Saïen



Dragon Ball Z 3
L'ultime Menace



Dragon Ball Z
Hyper Dimension



Dans Super Mario Sunshine, je ne sais pas comment trouver Yoshi. Pouvez-vous m'aider? Merci.

Pour trouver Yoshi il suffit de finir le niveau 4 du parc Pinna.



Vos collections...



La collection d'Arthelius

La collection de Fabalavista



NES Zelda réalisée par Patator



... et vos customs



Aujourd'hui je prends les rênes et vous propose de monter vous-même votre borne d'arcade, rien que ça ! Vu l'ampleur du projet, j'ai préféré séparer ce tutorial en plusieurs parties réparties dans le magazine aux sections qui leur est propre.

Ici, on va principalement s'occuper de la fabrication du meuble et des composants électronique.

Liste de course :

Il vous faudra :

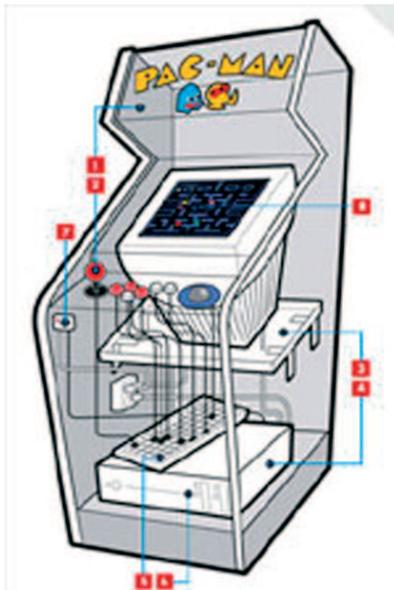
- * 1 PC (avec un mac c'est possible aussi mais tellement plus onéreux)
- * Pentium II (minimum)
- * 250 mo de ram minimum, 512 mo très conseillé.
- * Une carte son si celle-ci n'est pas intégrée à la carte mère.
- * Une carte graphique (assez basique pas besoin de la dernière sortit)
- * Un DD 40go ou 80go c'est encore mieux
- * Un clavier
- * Une souris
- * Et bien sûr des câbles d'alimentations

- * Un joystick d'arcade ps2 (ou autre comme un stick spécial pc
- * Un adaptateur ps2/pc
- * Un écran selon vos possibilités, un écran de pc, une TV (une carte graphique avec sortie TV) ou bien directement un écran arcade.

- * Du bois
- * Des vis
- * 2 charnières
- * 1 serrure
- * 1 Néon
- * Un tournevis
- * Des bombes de peinture



Il vous faudra peut être le talent de Graham pour peindre votre borne ?



Voici une idée du plan de montage



C'est écrit dessus : arcade.



L'adaptateur PS2/PC



Un superbe stick Street Fighter

Nous pouvons commencer.



Photo 1



Photo 2



Photo 3

Commençons par choisir le joystick qui va être intégré dans la borne. Deux choix s'offrent à nous, soit acheter le très bon mais très onéreux Xarcade (photo 1), ou bien acheter un adaptateur ps2/pc (photo 2) ainsi qu'un stick ps2 (photo 3), voir 2 si vous voulez jouer à deux. (C'est mieux) Pour ce tutorial j'ai choisi le Xarcade, si jamais vous choisissez des joysticks PS2, faites attention au montage qui suit.

Tout d'abord nous allons élaborer le meuble. (Voir le plan de montage et des éléments page suivante) Un garage ou une surface plane en extérieur sera parfaite pour effectuer ces travaux. Il vous faudra alors acheter des planches de bois en contreplaqué d'environ 12 mm d'épaisseur. Une fois vos emplettes faites, dessinez vos marquages afin de ne rien oublier une fois la découpe entamée, selon le plan ci contre. Une scie sauteuse sera parfaite, évitez la scie à bois. Une fois le travail de découpe terminé, poncez les bords afin d'éliminer les échardes et autres défauts. (photo suivante)



La découpe des côtés.



N'oubliez pas les taquets de bois



Voici comment est monté l'intérieur du tiroir.

Voici les différentes parties de votre borne.

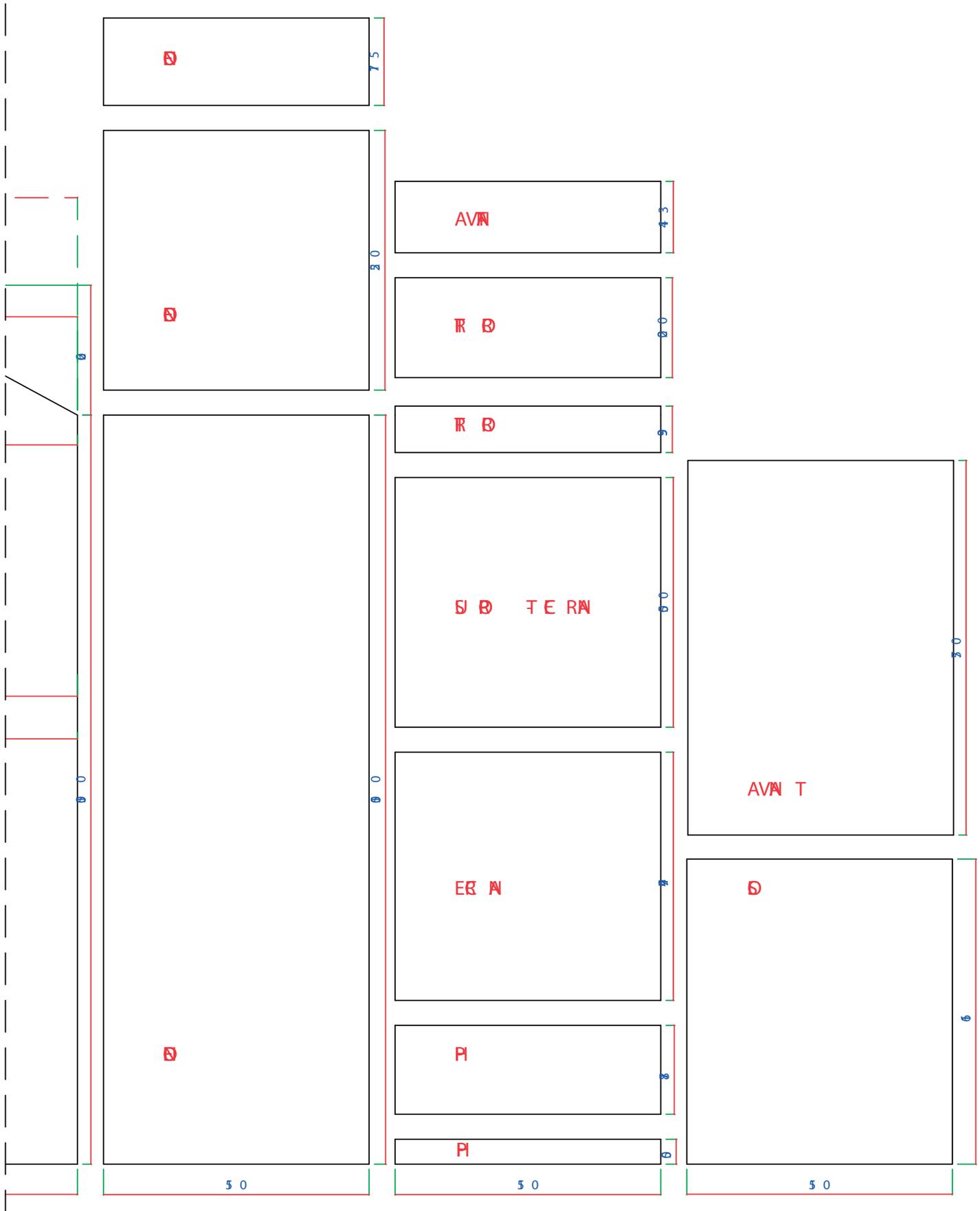




Photo 4. Voici le meuble à demi monté

Ensuite montez les divers taquets de bois comme indiqué sur la photo. Faites de même pour les deux côtés. N'oubliez pas de mettre la planche au milieu qui, en plus de vous permettre de faire tenir votre écran vous permet de consolider l'assise de la borne. (photo 4)

Maintenant, attaquons nous aux charnières, (photo 6) de simples charnières vous suffiront, de même type que celles que l'on peut trouver un peu sur tout les meubles avec une partie battante. La récupération n'est donc pas interdite.

Afin de pouvoir bouger votre borne le plus facilement possible je ne saurais que trop vous conseiller de concevoir une planche à roulettes (photo 5). Profitez-en pour monter les deux rails pour le tiroir coulissants du clavier. Vous verrez, c'est plus pratique.

Afin que l'air passe et que la borne ne chauffe pas trop, posez une grille à l'arrière (photo 7). Nous attaquons la partie délicate de cet atelier, la partie branchement.

Avant toute chose vérifiez que le stick passe bien. Si c'est ok on continue.



Photo 5. N'oubliez pas le fond avec ses roulettes.



Photo 7. L'arrière du meuble avec sa grille.



Photo 6. Les dites charnières



Photo 8. On en profite pour vérifier que le stick s'enboîte bien.

Nous allons passer à la pose de l'écran (à voir selon votre choix) point très important. Si jamais vous choisissez un écran de borne (ce qui est tout à votre honneur) sachez que la fréquence de rafraichissement de l'image est de 15 kHz pour les écrans datant des années 80 et que les PC n'acceptent pas cette fréquence, il vous faudra donc faire un sacré bidouillage au niveau des câbles pour y arriver, je vous conseille donc de choisir un bon vieil écran de PC (si jamais ça vous intéresse de savoir comment faire des câbles pour écran de borne dites le moi). (photo 9)

Faites très attention à bien caler votre écran, pour vous aider quelques équerres feront l'affaire. N'oubliez pas de faire la découpe de votre cadre qui va entourer votre écran. (photo 10 et 11)

Ensuite posez la planche qui va accueillir vos enceintes, si enceintes il y a. Moi je vous conseille plutôt des enceintes PC si vous avez déjà opté pour l'écran de PC, mais si vous voulez faire une borne typique, là, il vous faudra vous munir d'enceintes extérieures.. Si vous voulez que votre borne ait de la gueule vous pouvez poser un néon comme vous pouvez le voir sur la photo. Par contre je vous conseille de l'accrocher à une planche ajourée. Par contre il vous faudra une prise de plus.

Allez, on passe à un autre grand moment de cet atelier : la peinture. Après vous être procuré un bombe à carrosserie, je vous laisse le choix de la couleur à votre guise. Munissez-vous de gants pour en pas vous en mettre partout, et empoignez votre bombe, secouez-la bien pendant 2 minutes et c'est parti. Mais surtout n'oubliez pas, ne pas vaporiser la peinture à moins de 30 centimètres, et surtout n'oubliez pas : peignez en gardant la même vitesse de vaporisation et en effectuant des lignes droites. Peignez en croisillon. Mais attention, n'oubliez surtout pas de couvrir les parties sensibles de la borne comme l'écran, ni de couvrir les parties cachées comme le tiroir pour le clavier.

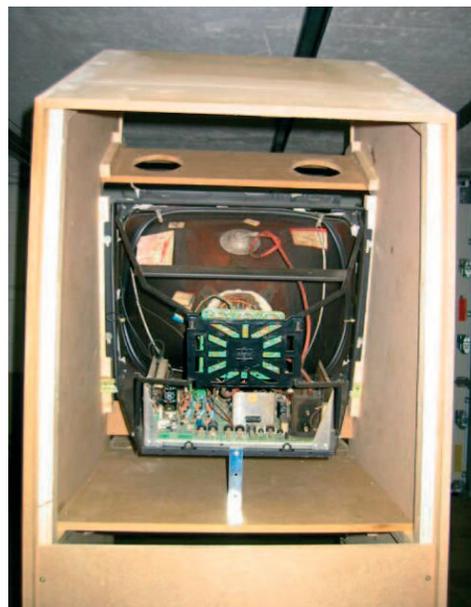


Photo 9. Voici l'arrière avec un écran de borne, je vous conseille l'écran PC.



Photo 11. Et voici l'écran avec son contour.



Photo 10. La planche doit être découpée.



Photo 11. La planche qui va accueillir vos enceintes.



Voilà comment votre écran doit être couvert.

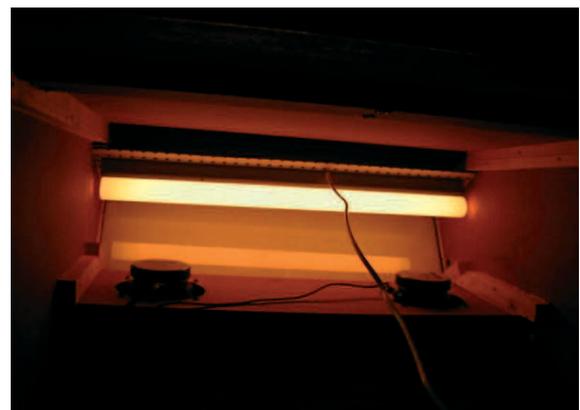
Vous êtes presque à la fin, encore quelques petits efforts. Pour la plaque MAME il va vous falloir une plaque de plexi glass et faire un autocollant MAME, profitez en pour faire des autocollants si vous voulez en avoir sur le côté de la borne. Maintenant il vous faut mettre votre PC à l'intérieur et faire les branchements, et installer les logiciels ainsi que les jeux. Voilà, c'est fait. Maintenant il vous suffit de vous rendre à la rubrique émulation, à tout de suite. Mais avant voyons comment installer le tout dans le PC.



Et voici la borne quasiment terminée. Bien attendre entre les couches de peinture.



Si tout se passe bien la peinture devrait être aussi belle que ça.



Voici le néon vu de l'intérieur placé juste au dessus des enceintes.



Voici le haut de la borne avec l'inscription MAME.

Voilà, votre PC est enfin installé dans votre borne, mais ce n'est pas suffisant pour pouvoir jouer.

Déjà vous devrez réinstaller ou installer Windows, 98 sera le mieux car c'est le plus léger et le plus simple. N'oubliez pas si vous réinstallez Windows de défragmenter votre disque dur, il vous le demandera automatiquement avant la réinstallation.

Une fois ceci effectué, votre PC se retrouve avec beaucoup de programmes inutile. C'est là que Windows 98 Lite intervient, grâce à lui votre version de Windows sera très très légère, et votre PC tournera mieux. 5Ndlr de Shyma, un build de MAME existe permettant de ne pas utiliser Windows et ainsi que gagner de la place)

Maintenant il va falloir mettre vos roms et l'émulateur, je ne pense pas que votre borne soit équipée d'une connexion internet même si cela peut être une bonne initiative. Alors insérez votre DVD avec vos roms et programmes et copiez le tout sur votre bureau. Surtout rappelez-vous de bien mettre vos roms dans le bon dossier, et sans les dézipper.

Maintenant, passez à votre stick, histoire de voir si ce dernier passe bien, sinon n'oubliez pas d'installer le driver.

Voilà, votre installation est terminée, il ne reste plus qu'à jeter un oeil à la rubrique émulation pour savoir comment fonctionne Kawaks, et ainsi profiter à fond de votre réalisation unique.

Bon jeu !



Ca fonctionne la preuve !



Quelques belles réalisations





L'émulateur MAME

Voilà votre borne est fin prête il ne vous manque plus que l'émulateur ultime, et les roms, pour enfin pouvoir profiter de cette merveille.

Le must des jeux d'arcade avec un seul émulateur c'est possible, pour cela plusieurs choix se proposent à nous.

MAME : le choix paraît évident, et pourtant. Mais il peut s'avérer compliqué pour des novices. L'émulateur MAME existe aussi pour les Mac appelé alors MacMAME et Linux sous le nom de XMAME. SDL MAME tourne sur tout les OS.

Nebula : Emulateur assez connu qui fait tourner les jeux Neo Geo, CPS1 CPS2 et PGM. Personnellement ,il ne s'agit pas de mon préféré. Mais il existe d'autres.



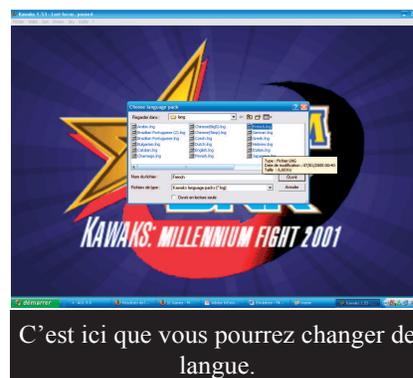
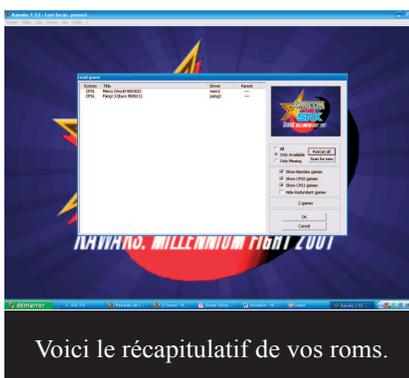
Moi je vous conseille WinKawaks, et c'est d'ailleurs de cet émulateur dont on va parler dans ce tutorial. WinKawaks permet d'émuler les jeux Neo Geo, CPS1 et CPS2, il y a donc de quoi faire avec ça. De plus je le trouve très simple d'accès et assez complet, même si ce dernier ne peut pas faire tourner les jeux récents (enfin en théorie) et ne gère pas l'effet Raster de la NEO GEO.

Rendez-vous sur le site de votre choix et télécharger l'émulateur WinKawaks. (Moi je vous conseille le site Mondemul, Planetemul ou Consolemul) Ensuite, il vous suffit de télécharger les roms de votre choix et de les placer dans le dossier roms, il est inutile de dézipper les roms. Sur emule on peut aussi trouver des fullset de roms (c'est à dire la totalité des roms en pack) mais le temps de téléchargement sera bien plus long.



Ensuite une fois votre sélection de roms faite, lancez votre émulateur Kawaks (sachez que l'on peut même jouer en réseau, voir le dossier dans RP3) et de faire fichier/charger un jeu. Si jamais lorsque vous lancez l'émulateur celui ci n'est pas en français, pour changer de langue c'est simple il vous suffit de vous rendre dans **Divers** et de cliquer sur la dernière option et de choisir dans le pack de langue français ou french.

Bon voilà, vous voici dans votre gestionnaire de roms. Cliquez sur **Only available** ainsi n'apparaîtront que les roms valides, et fonctionnelles. Et si vous voulez savoir quelles roms manquent à votre collection il suffit de cocher **Only Missing**. N'oubliez pas de cocher toutes les cases en dessous afin de pouvoir bénéficier de tous les formats. Faites votre choix en double cliquant dessus et le jeu se lance automatiquement. Mais voilà vous ne pouvez jouer qu'au clavier. Aïe galère. Alors rendez vous dans le menu **Jeu/redéfinition** des touches choisissez ensuite la manette à reconfigurer. Nous ça sera la manette 1. (Remarque idiotie mais n'oubliez pas de connecter votre manette et surtout de vérifier si celle ci est bien reconnue, sinon il ne vous reste plus qu'à réinstaller le driver.) Un menu s'ouvre, il vous suffit juste de vous emparer de votre manette, de cliquer sur les touches à redéfinir et d'appuyer sur les touches correspondantes sur votre manette. Les touches du bas vous seront inutiles, mais n'oubliez pas la touche pour les crédits ni celle de démarrage, assignez à ces 2 fonctions une touche du clavier. Ainsi vous économiserez des touches sur votre manette, et cela sera plus fonctionnel. Une fois terminé validez le tout. Il ne vous reste plus qu'à vous mettre des crédits et à jouer. Pensez à cliquer sur **Save key setting as default**, pour ne pas avoir à reconfigurer la manette a chaque jeu.



Voyons maintenant quelques applications supplémentaires.

Vous pouvez mettre le jeu en plein écran (ce que je déconseille fortement pour les jeux à scrolling vertical) rendez vous dans le menu Vidéo/plein écran, vous pouvez aussi définir la résolution dans le menu juste en dessous, cela dépend de votre convenance, moi je joue toujours avec une résolution maximum. Sachez juste que certaines résolutions sont incompatibles avec le moniteur.

Il est aussi possible d'enregistrer la musique d'un jeu, fonction que nos amis mélomanes apprécieront je pense. Il vous suffit alors de vous rendre dans le menu Son/ Sauver le son en raw 16 bits stéréo.

Une fois l'enregistrement terminé pensez à décochez cette option. Vous retrouverez alors votre morceau dans le dossier émulateur, sous le nom de SoundLog.raw. Le format utilisé pour ces enregistrements est le RAW lisible avec un logiciel d'édition musical, donc assez spécifique.

Vous pouvez aussi prendre des screenshots autrement qu'avec la touche **impr écran**. Deux formats s'offrent à vous le brut, qui ressemble à l'original ou le filtré tel que vous le voyez à l'écran. Vous trouverez cette fonction dans le menu Outils, ou alors vous pouvez le faire avec les raccourcis tel que Ctrl + P, pour l'original, et Ctrl + Alt + P pour le filtré. Les images seront au format PNG, et vous les retrouverez dans le dossier capture.

Fonction très intéressante, la sauvegarde. Pour cela rien de plus simple. Il vous suffit d'appuyer sur F5, neuf sauvegardes différentes sont possible pour cela il vous suffit de changer de cases, aller dans le menu **Fichier/case sauvegarde** et de cocher la case désirée.

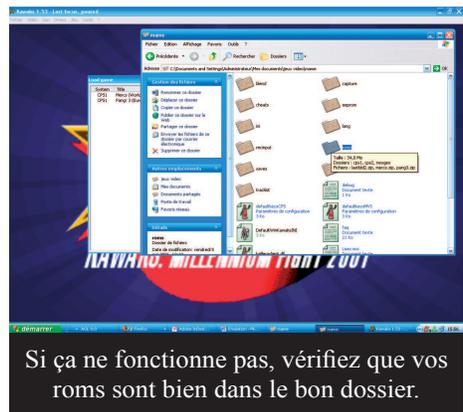
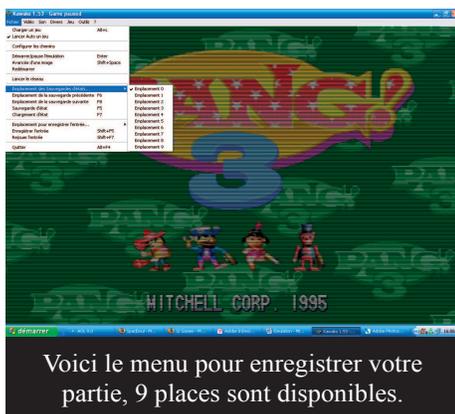
Pour charger une sauvegarde rien de plus simple. Au démarrage du jeu, il suffit d'aller d'appuyer sur F7 ou bien d'aller dans **Fichier/Charger**. Rien de plus simple.

Je vous ferai un autre dossier bientôt afin d'approfondir vos connaissances et de voir d'un peu plus près les autres émulateurs et leurs fonctions avancées.

Mais beaucoup d'autres fonctions sont disponibles, à vous de les découvrir vous-même. Parmi elles des options sur le son, des filtres graphiques, modifier le code région de la borne, ou la fréquence et j'en passe. Si vous avez des questions n'hésitez pas à les poser. Je me ferai un plaisir d'y répondre dans la rubrique questions réponses.

Pour cela un mail : arthelius@retroplayer.fr

Arthelius



La Folie du record !

Papa comment on fait un Hardcore gamers ?

Aujourd'hui moi le docteur psycho rétro, je m'en vais vous parler de la folie du record et ce qui pousse les personnes à rechercher toujours plus. Commençons par une petite définition, histoire de mieux planter le décor. Ces personnes qui sont en constante recherche absolu de la milliseconde qui leur manque, sont appelées communément dans notre jargon des Hardcore Gamers. Ce ne sont pas de simples joueurs, ce sont des maniaco-dépressifs de la manette. Pour eux, un jeu n'est terminé que lorsque vous l'avez terminé à 100%. Une fois l'aventure terminée ils chercheront encore à améliorer leurs temps. Pour les jeux oldies, cela se résumait à la poursuite du meilleur score mais avec la venue des jeux de courses c'est devenu aussi le meilleur temps, puis petit à petit le record de temps c'est aussi appliqué à des jeux plus atypiques comme les jeux de plates-formes. Par contre, il s'applique plus rarement aux RPG. Vous l'aurez compris, le Hardcore Gamers, ne vit que pour jouer. Similaire à l'Otaku (collectionneur invétéré japonais) il a cependant moins la folie de la collection puisque le but qu'il poursuit est le record, et le laps de temps énorme que cela implique. Il



Mario Kart 1 l'emblème du record à lui tout seul. Une institution.

et les compétitions ont remplacés les combats entre tribus, mais la rivalité est restée, et le désir de se dépasser bouillonne toujours dans les veines de ces challengers. Mais une compétition ne va jamais sans une récompense. Déjà au moyen âge, les chevaliers jouaient pour le cœur d'une belle. Mais aujourd'hui les high scores et les records de temps ont remplacés les courbes féminines. Une passion pour un titre peut pousser un joueur à vouloir se dépasser, allant jusqu'à s'acharner sur son jeu préféré au point de passer des heures à peaufiner sa technique afin de battre son record de quelques secondes. S'il existe nombre de challengers sur des jeux de plates-formes (genre très prisé des recordmen) avec l'arrivée de la 3D, les jeux de combats vont devenir le fer de lance des

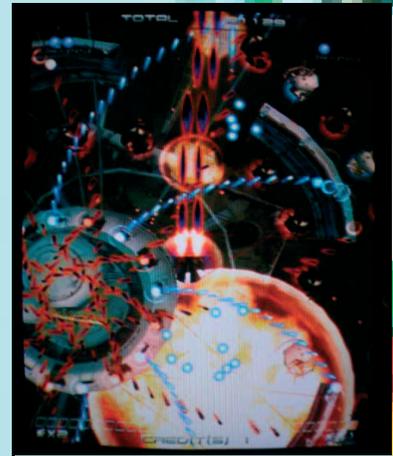


Ghoul's n Ghost, l'ancêtre du record. Un jeu à vous arracher les cheveux !

n'aurait donc pas le temps de finir tous ses jeux à fond. Le Hardcore Gamers se retrouve aussi sur les MMORPG, qui se distinguent des RPG classiques en solo puisqu'ici, la volonté de battre les autres sans cesse passe aussi par la case record, et level up de stats à outrance.

Fight !

Mais pour revenir au sujet d'aujourd'hui, qu'est ce qui pousse ces personnes à s'acharner pendant des heures afin d'établir ce fameux record ? De tout temps, le jeu a eu une place prépondérante dans le combat contre la morosité. Et avec ces jeux sont venus les adversaires et autres rivalités entre clans, entre bandes et pour finir entre individus. De nos jours, le jeu et les compétitions ont remplacés les combats entre tribus, mais la rivalité est restée, et le désir de se dépasser bouillonne toujours dans les veines de ces challengers. Mais une compétition ne va jamais sans une récompense. Déjà au moyen âge, les chevaliers jouaient pour le cœur d'une belle. Mais aujourd'hui les high scores et les records de temps ont remplacés les courbes féminines. Une passion pour un titre peut pousser un joueur à vouloir se dépasser, allant jusqu'à s'acharner sur son jeu préféré au point de passer des heures à peaufiner sa technique afin de battre son record de quelques secondes. S'il existe nombre de challengers sur des jeux de plates-formes (genre très prisé des recordmen) avec l'arrivée de la 3D, les jeux de combats vont devenir le fer de lance des compétitions à haut niveau. Tous les ans, des tournois mondiaux sont organisés. Si le phénomène ne touchait que le Japon au départ, très vite des équipes se sont formées dans les autres pays, puis ce sont des compétitions qui ont commencées à voir le jour. D'ailleurs même en France de telles compétitions existent de nos jours. Chaque année à Cannes se déroule la compétition nationale ultime, là où seront sélectionnés les meilleurs des meilleurs, pour ensuite représenter la France dans des tournois mondiaux.



Ikaruga, un des jeux fait rien que pour les Hardcore Gamers.



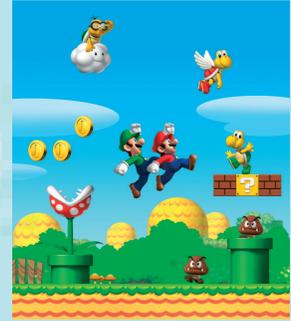
Burnout Revenge, un jeu bourré de challenges.



Golden Axe, un jeu d'arcade bien ardu.

A moi les jolies bornes d'arcade !

Les salles d'arcade étaient investi de ces joueurs chevronnés, et c'est ainsi que fut crée le pro fighting, pour lequel chaque année nombres de joueurs mondiaux sont récompensés par de belles grosses sommes d'argent. Mais parler de record sans énoncer un seul nom serait comme parler d'un vin sans dire qu'il s'agit d'un Bordeaux. Sami Cetin ça vous dit quelque chose ? Non ! Alors je ne peux rien pour vous, non je plaisante ! Je suis là pour ça, pour tout vous dire. Donc ce cher Sami est le recordman mondial du célèbre jeu Super Mario Kart. Il a, à son actif des dizaines de record sur ce jeu encore énormément joué de nos jours (Beaucoup de gamers vous diront qu'il s'agit du meilleur de la série. C'est pas faux.). Pour rester dans la série Mario, évoquons l'épisode premier du nom sur NES, SUPER MARIO BROS, avec le record de Trevor Seguin fixé à 5 minutes et 9 secondes. Mais ces deux cas là ne sont pas des cas isolés. Il en existe des milliers d'autres. Certains restent dans l'ombre, d'autres non. C'est la dure loi de l'offre et de la demande, du show biz et de toutes ces choses inexplicables, aucune règles n'existent.



New Super Mario Bros, un nouveau défi sur DS.



Sonic et ses sept Chaos Emeralds à trouver dans les niveaux bonus.

Je veux devenir un champion !

Sachez juste que si un jour il vous prenait l'envie d'en faire autant avec votre jeu préféré, vous seriez obligé d'y jouer très régulièrement, voir même plusieurs heures par jour, et qu'au final vous seriez certainement dégoûté de ce jeu. Par contre, pour les fans de jeux de bastons, il existe une solution, le pro fighting, qui recensent les meilleurs combattants de France (mais pas de Navarre) et qui permet de s'inscrire dans des tournois mémorables, et surtout de vous confronter à des adversaires à votre mesure, et de gagner des prix extraordinaires.

Vous l'aurez compris, un Hardcore gamer est avant tout un fan, un fan qui se cache donc en chacun de nous. Mais alors qu'est ce qui sépare si bien les retro

gamers et les hardcore gamers ? Juste une volonté de fer, au-delà de la passion elle-même. Alors et vous de quel côté êtes vous ?

Je me ferai bien un record moi, tiens !

S'il existe beaucoup de domaines où les records et les challenges existent, cette loi ne s'applique pas à tous les styles de jeu diront certains et je répondrais que non, TOUT les jeux peuvent s'appliquer a cette volonté folle de record.

Bien sûr les premiers jeux auxquels on pense sont, bien sur, les jeux de courses. Ils sont les mieux placés grâce à leur chronomètre, et cela quel que soit le style de véhicule. Les jeux à points sont ensuite en bonne place dans la course, que ce soit les jeux de plates-formes, les jeux d'actions ou encore les jeux de réflexion en dehors du nombre de blocs, lignes ou toute chose détruites. Mais si l'on prend les jeux musicaux, là aussi un véritable challenge existe, puisqu'un décompte de points est là pour vous rappeler votre performance. Je pense donc qu'il est possible d'effectuer un record avec tous les jeux, même les jeux de gestion comme Sim City où ce sera le nombre d'habitants qui fera foi. La seule limite aux hardcore gamers et aux recordmen sera le temps, car si la quête du temps le plus court est leur Graal, le temps passé à l'entraînement devient vite assez paradoxal. En soi le monde du jeu vidéo et des records est un énorme paradoxe où seul le temps compte.



Life Force, le jeu qui en a fait péter des manettes.



Sim City, le jeu où devenir un maire devient un challenge !



Killer Instinct, l'instigateur du combo dévastateur !



Puyo Pop ? Non Robotnik' mean bean machine.

Arthellius

- Soluce The Legend of Zelda -

Première Quête

Dans la soluce, je ferais souvent référence au plan (par exemple H4 est la «case» du niveau 1). D'ailleurs, un truc au passage pour les acharnés de bataille navale, les fans de Zelda aime faire partir leurs bateaux des lieux mythiques de Zelda 1 et H4 en est un. Voici donc le plan, il vous sera ainsi plus facile de vous y retrouver.

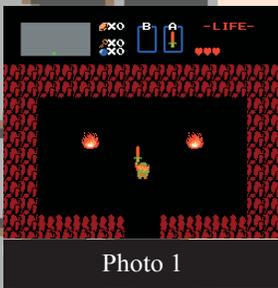
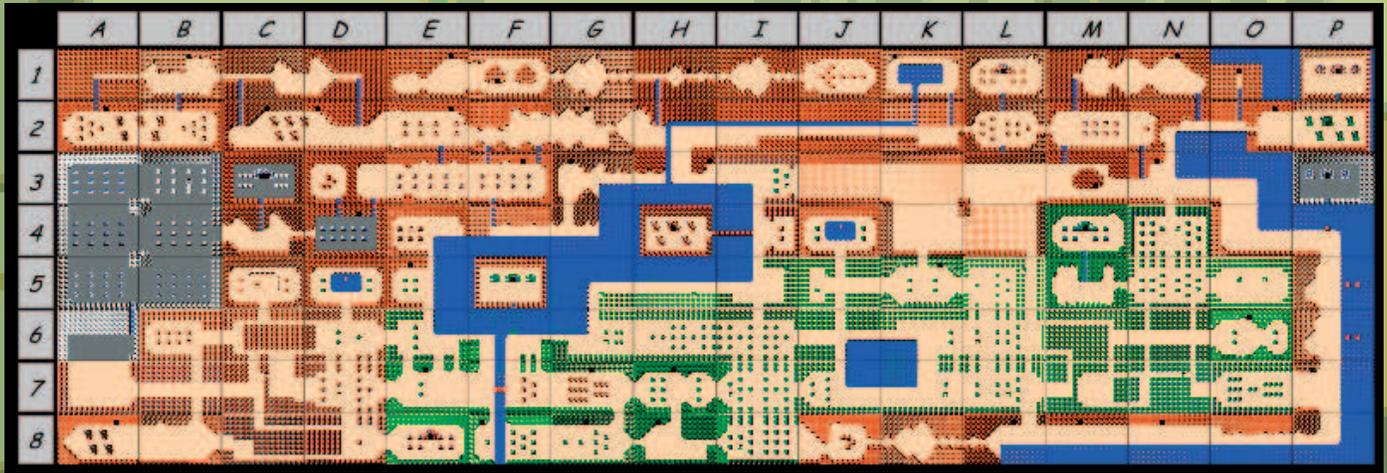


Photo 1

Au début du jeu, Link n'a pas d'épée. Heureusement, un vieillard vous donne l'épée de bois (photo 1) dans la grotte à côté. Une fois équipé, Link est prêt à sauver le monde et peut se rendre en H4 où se trouve l'entrée du 1er donjon (le palais de l'aigle, photo 2), dissimulée dans un arbre. Ce palais ne vous posera pas beaucoup de problème, mais pour vous aider voici le plan (Photo 3)

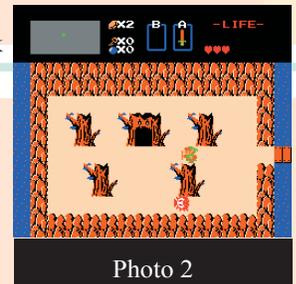


Photo 2

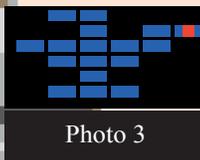


Photo 3

Trésor

L'arc et les flèches

Cet arc se trouve dans le premier palais en B1. Il sert à tirer des flèches qui, une fois achetées, vous coûtent encore un rubis l'unité quand vous les tirez. Pour utiliser l'arc durement obtenu dans le premier donjon, vous avez besoin de ces flèches. Achetez-les dans un des magasins qui en vend (E5 - F3 - G7 - P7). Elles coûtent 80 rubis les 10.



Photo 4

Bravo, vous avez trouvé le premier fragment de la Triforce. Rendez-vous maintenant au donjon 2 (palais de la lune, photo 4) situé en M4. Et pour vous aider voici le plan de ce second palais. (photo 5)

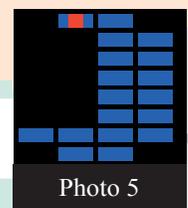


Photo 5

BOSS

Aquamentus

Une licorne avec beaucoup de pouvoir d'attaque. Pour vous attaquez elle crache des rayons. Aquamentus est le premier boss que rencontrera Link. Cette licorne tire des boules mais ne bouge jamais de sa place. Il sera très facile de le battre si on peut tirer des épées en restant loin. Sinon, comme elle n'est ni très puissante, ni très résistante, venir au corps à corps et taper très vite à la tête suffira à la vaincre si vous avez quelques coeurs en réserve.

Palais 1



Trésor

Les bombes

Ces bombes servent principalement à faire des trous dans les murs. On les trouve en D4 dans le palais 2 mais aussi dans certaines boutiques. Elles vous seront très utiles contre le boss du second palais

Palais 2

BOSS

Palais 2

Dodongo



Un rhinocéros géant avec peu de pouvoir d'attaque. Il repousse les attaques avec son épaisse carcasse.

Le boss du second palais ne craint pas les coups venant de l'extérieur. Pour le tuer, il faudra lui faire avaler des bombes en se plaçant juste devant lui et en posant la bombe au moment où il arrive. Il faudra 2 bombes pour en venir à bout. Plus tard dans le jeu, les Dodongos pourront arriver à 3 en même temps et il faudra bien mettre vos bombes pour ne pas en manquer à la fin.



Photo 5

Vous voici maintenant en possession du second morceau de la Triforce et d'un cinquième cœur vous permettant d'aller chercher l'épée blanche (photo 5). Allez maintenant chercher la bougie bleue (photo 6) et le bouclier magique (photo 7) bien qu'il ne soit pas obligatoire pour continuer l'aventure. Si vous décidez d'aller chercher le bouclier magique en N5, vous devrez brûler l'arbre tel que montré sur la photo (photo 8). Je vous conseille aussi d'aller chercher les 3 premiers cœurs (voir la fin de la soluce avec la quête des cœurs) ainsi que la lettre (photo 9). Vous pouvez ensuite aller au donjon 3 (palais Manji, photo 10) situé en E8. Et comme d'habitude la carte du palais pour mieux vous aider, en attendant de la trouver. (photo 11)



Photo 6



Photo 7



Photo 8



Photo 9



Photo 10

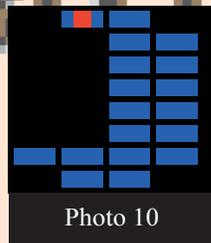


Photo 11

Objet

L'épée blanche

Cette épée est 2 fois plus puissante que l'épée de bois. Elle vous est donnée par un vieillard en K1. Pour l'avoir, il faut avoir 5 cœurs au compteur.

Carte



Objet

Bougie Bleue

Pour brûler les arbres du monde extérieur ou allumer les pièces du monde sublunaire. Je vous conseille d'aller la chercher en O6 à 60 rubis en sortant du Donjon 2. Elle est vendue au même prix en G7 et en M1.

Carte



Objet

Bouclier Magique

Pour contrer les boules de feu et d'autres tirs que le petit bouclier de bois ne peut pas arrêter. Je vous conseille d'aller la chercher en N5 à 90 rubis après avoir pris la bougie bleue (il faut brûler un arbre). Il est vendu au même prix en C2, G3, et G5. Ne vous faites pas arnaquer car tous les autres magasins (sauf le premier) le vendent et le prix peut atteindre 160 rubis.

Carte



Objet

La lettre

Ce Parchemin vous permettra d'acheter des potions bleues ou rouges dans les magasins spécialisés. Un vieil homme (encore !) vous le donne en O1.

Carte



Trésor

Radeau

Ce radeau sert à traverser les mers aux endroits de la carte où se trouvent des embarcadères (P3 et F6). Grâce à lui, vous pourrez atteindre le niveau 4 et un conteneur de coeur. Il se trouve en A5 dans le 3ème palais.

Palais 3



Photo 12



Photo 13



Photo 14



Photo 15

Avant toute chose, je vous conseille d'aller chercher le bracelet de force (photo 12). Celui-ci permet d'utiliser les 4 passages secrets du monde extérieur. Je vous conseille d'ailleurs de prendre celui qui est une case à gauche du bracelet (D3) pour vous rendre en N2. Allez prendre le coeur en P3, les sous en P1 si vous avez moins de 155 rubis (il faut traverser le mur en P2) Essayez d'obtenir 255 rubis (par exemple au niveau 2) et allez en E4 acheter la bague bleue (photos 13 et 14). Rendez-vous maintenant en F6 et prenez le radeau pour rentrer dans le 4ème donjon (photo 15) le palais Serpent, où la bougie bleue est presque indispensable. Allez cadeau la carte comme d'habitude. (photo 16)

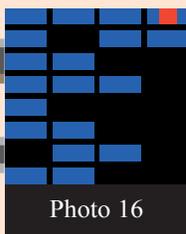


Photo 16

Trésor

Echelle

Cette échelle sert à traverser les petites rivières qui ne dépassent pas la taille du personnage. Elle permet notamment de choper le coeur en P6 et se cache en C4 dans le niveau 4.

Palais 4



BOSS

Manhandla

Une fleur cannibale géante à quatre pinces. Elle va plus vite à mesure qu'elle perd ces pinces. Manhandla est une grosse fleur avec 4 pinces qui garde le 3ème donjon. Au début, elle est très lente mais tire plein de boules de feu. Le mieux pour la tuer est de poser une bombe sous son coeur pour la tuer en 1 coup. Si cette bombe n'explose pas tout à fait au milieu, Manhandla perdra jute une ou plusieurs pinces. Dans ce cas, elle ira plus vite et il faudra de la chance pour l'avoir avec une bombe. Manhandla craint aussi l'épée mais il faut au moins lui avoir fait perdre une pince pour atteindre son coeur sans vous faire toucher.



Objet

Bracelet de force

Ce bracelet en forme de croissant permet de pousser certaines pierres du monde extérieur. Grâce à lui, vous pourrez emprunter les passages secrets reliant les cases D3, J5, J8 et N2. C'est assez pratique pour traverser Hyrule rapidement. Le bracelet se trouve en E3 sous la statue en haut à droite. Pour le trouver, il faudra peut être traverser les bois perdus en B7 (si vous n'avez pas l'échelle). Une fois dans les bois, suivez le chemin suivant : Nord, Ouest, Sud, Ouest (Haut, Gauche, Bas, Gauche). Vous ressortirez de l'autre côté.

Carte



Objet

Bague Bleue

Pour perdre 2 fois moins de points de vie qu'en temps normal. La bague doit toujours être équipée. Quand il l'a, Link change sa tunique verte contre une tunique blanche. L'unique magasin qui la vend se trouve en E4. Elle coûte 250 rubis.

Carte



BOSS

Gleek

Un immense dragon qui a de 2 à 4 têtes et qui crache des rayons vers Link. Les têtes que Link coupe volent dans les airs.

Le chef du quatrième donjon est sûrement le boss le plus dur de tous. Si vous pouvez tirer vos épées, le mieux est de vous mettre sur un côté en face de ces têtes et de tirer en continu. Sinon, il faudra vous approcher et taper en essayant d'éviter ses tirs. Vous ne pourrez pas rester caché pendant tout le combat même si vous tirez car une tête détruite s'envolera et parcourra la pièce en tirant des boules de feu. Soyez agile et prudent, tout en essayant d'être rapide.



Palais 4



Grâce au radeau obtenu dans le 4ème donjon, vous pouvez aller chercher le dernier coeur en P6. En passant en P7 (juste en dessous du coeur), achetez une flèche en bois, cela vous sera très utile pour la suite. Ensuite, si vous avez déjà acheté ou ramassé tous les objets et coeurs précédemment cités dans cette soluce de Zelda 1, rendez-vous en L2 et montez 4 fois (ne vous inquiétez pas, vous retombez en L2 les 3 premières fois) pour arriver en L1. Voici l'entrée du 5ème donjon, le palais Léopard. Vous pouvez aussi rentrer par le petit escalier en haut à droite. Je vous conseille d'arriver avec au moins 100 rubis pour acheter un supplément de bombes dans le château. Vous trouverez le plan sur la photo 18.

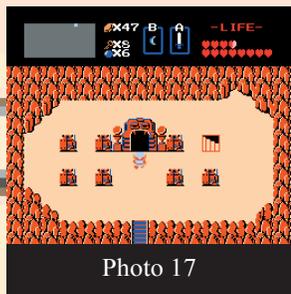


Photo 17

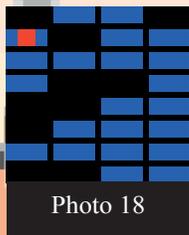


Photo 18

Trésor

Sifflet

Cette flûte se trouve dans le niveau 5 en A2, elle vous permettra de vaincre le boss dudit niveau. Vous l'utiliserez aussi pour vous téléporter devant les différents donjons du monde extérieur de Zelda 1. Vous le trouverez en B1 dans le niveau 5.

Palais 5

Pour vous rendre au niveau suivant, vous n'aurez besoin de rien de plus mais si vous avez 12 coeurs (ou plus), allez prendre l'épée magique dans le cimetière en B3 (photo 19). Vérifiez que vous avez le bouclier magique car les adversaires seront particulièrement teigneux et difficiles à vaincre sans cet objet précieux. L'arc sera lui complètement obligatoire pour le boss mais nous en reparlerons. Dirigez-vous donc vers le 6ème donjon, le palais Dragon, situé au Nord-Ouest, en C3. (photo 20) Plan en photo 21.



Photo 19



Photo 20

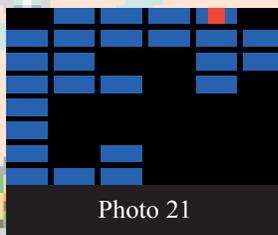


Photo 21

Trésor

Bâton magique

Sans le livre, ce bâton magique lance des rayons magiques ressemblants à ceux des Wizzrobe. On le trouve dans le niveau 6 en B1.

Objet

L'épée magique

Cette épée est 2 fois plus puissante que l'épée blanche. Elle vous est donnée par un vieillard en J1. Pour l'avoir, il faut avoir 12 coeurs.

Carte



BOSS

Gohma

Le crabe super-énorme à l'épaisse coquille qui repousse toute attaque. Attaquez ses points faibles avec une arme spéciale.

Ce boss est sûrement le plus simple. Dans le donjon 6, il vous suffira de lui mettre une flèche dans l'oeil pour tuer. Les suivants seront bleus (au lieu de orange) et seront plus résistants mais il faudra utiliser la même technique pour en venir à bout. Gohma tire des boules de feu pour attaquer Link.



Palais 5

BOSS

Digdogger

Gros oursins puissants. Ils se ratatinent quand ils sont attaqués.

Digdogger est un oursin à la carapace infranchissable, qui garde le cinquième morceau de Triforce. Son point faible est qu'il est sensible à la musique. En utilisant votre sifflet, il se transforme en un ou plusieurs petits Digdoggers (jusqu'à 3) qui eux craignent les coups d'épées.



ra

Palais 6

le



Ce palais terminé, Link devra aller acheter un appât que je vous conseille de prendre en E4 où il est le moins cher (c'est l'endroit où vous avez acheté la bague bleue, photo 22). Le 7ème donjon (palais démon) vous attend sous le lac situé en C5 qu'il faudra vider grâce au sifflet (photo 23). La plan ci contre.

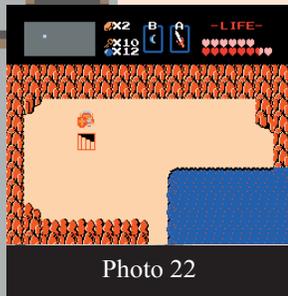


Photo 22

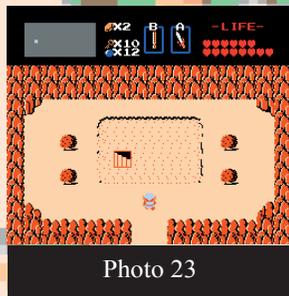
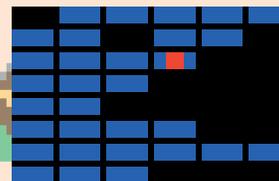


Photo 23



Objet

Appât

Si cet appât peut servir dans les combats difficiles (pour attirer les monstres), il est surtout utilisé dans le niveau 7 pour nourrir un Goriya qui vous barre la route. Achetez-le en E4 où il ne coûte «que» 60 rubis.

Carte



Trésor

Bougie rouge

Comme la bougie bleue, cette bougie sert à brûler les arbres du monde extérieur ou allumer les pièces du monde sublunaire. La seule différence est que la bougie rouge peut servir autant de fois que l'on veut : pas besoin de quitter la case, idéal pour les recherches de passages. Elle se situe en C2 dans le 7ème donjon.



Plus qu'un morceau de la Triforce, vous êtes normalement très bien équipé et il ne reste donc qu'une seule chose à faire, aller chercher ce fragment dans le 8ème donjon, le palais Lion. Il se trouve en N7, sous l'arbre planté au milieu du chemin. (photo 24) Plan sur la photo 25.



Photo 24

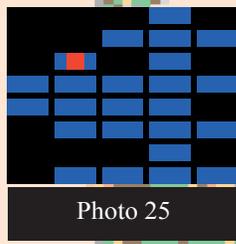


Photo 25

BOSS

Manhandla

Une fleur cannibale géante à quatre pinces. Elle va plus vite à mesure qu'elle perd ces pinces. Manhandla est une grosse fleur avec 4 pinces. Au début, elle est très lente mais tire plein de boules de feu. Le mieux pour la tuer est de poser une bombe sous son coeur pour la tuer en 1 coup. Si cette bombe n'explose pas tout à fait au milieu, Manhandla perdra jute une ou plusieurs pinces. Dans ce cas, elle ira plus vite et il faudra de la chance pour l'avoir avec une bombe. Manhandla craint aussi l'épée mais il faut au moins lui avoir fait perdre une pince pour atteindre son coeur sans vous faire toucher.



Palais 7

Trésor

Livre magique

Ce livre est complémentaire au bâton. Grâce à lui, les jets magiques du bâton s'enflammeront au contact d'un mur ou d'un monstre. Vous l'obtiendrez dans le niveau 8 en B8.



Vous approchez de la fin, vérifiez que vous n'avez rien oublié, si il vous manque des coffrets de coeurs allez les chercher, ils vous serviront certainement. N'hésitez pas à vous rendre à la fin de cette soluce pour consulter la quête des coeurs.

BOSS

Dodongo

Un rhinocéros géant avec peu de pouvoir d'attaque. Il repousse les attaques avec son épaisse carcasse. Voici le retour du boss du second palais mais accompagné de ses frères. C'est encore la même technique pour le tuer, il faudra lui faire avaler des bombes en se plaçant juste devant lui et en posant la bombe au moment où il arrive. Il faudra 2 bombes pour en venir à bout. Là il vous faudra faire la même chose mais aux trois en même temps et il faudra bien mettre vos bombes pour ne pas en manquer à la fin.



Palais 8



Ca y est, tous les morceaux de la Triforce sont en votre possession. Ganon vous attend dans son palais. Avant d'aller affronter les derniers dangers de cette quête, équipez-vous d'une potion rouge, ça peut toujours servir ;). Une fois celle-ci en votre possession, rendez-vous à la montagne de la mort : le 9ème et dernier donjon. (photos 26 et 27)



Photo 26

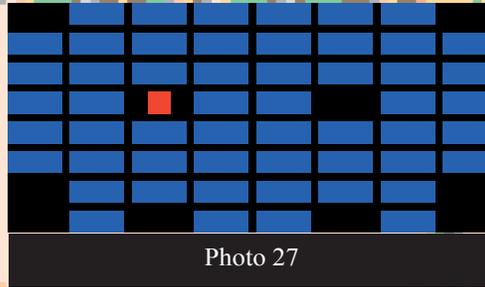


Photo 27

BOSS

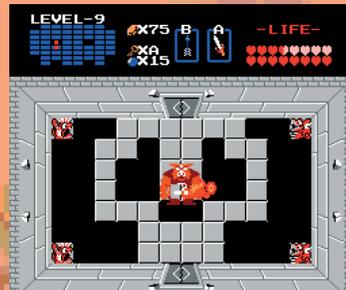
GANON



Vous voici enfin en face de Ganon, celui par qui tout est arrivé. Au départ il sera invisible et vous lancera des boules de feu. Mais il vous suffit de taper et de tirer dans tout les sens pour finir par le faire apparaitre et à ce moment là, frappez le d'un bon coup d'épée entre les 2 yeux (c'est une expression, n'allez pas essayer) Au bout de quelques coups, Ganon deviendra brun (Comme sur la photo à



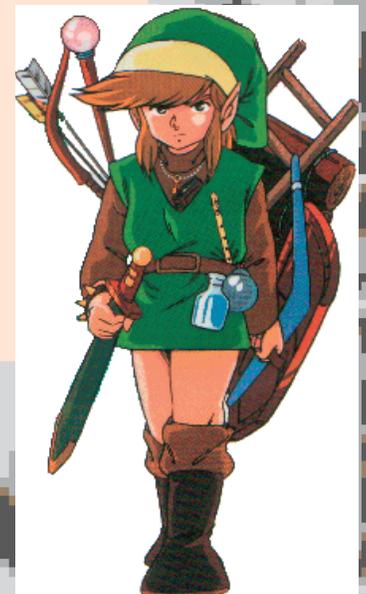
Palais 8



droite) alors à ce moment là envoyez une flèche d'argent et Ganon ne sera plus qu'un lointain souvenir. A vous le dernier morceau de la Triforce et la reconnaissance éternelle (Jusqu'à la prochaine fois) de la princesse Zelda.

La première quête est fini, mais la seconde quête vous attend. Petite astuce si vous voulez commencer directement à la deuxième quête dès votre première partie il vous suffit de rentrer comme nom «Zelda» à la place de votre nom.

Dans les pages suivantes vous retrouverez la liste et la méthode pour retrouver chaque objet qui ne se trouve pas déjà entre ces pages. Tout comme la quête des coeurs.



Quête des coeurs

Quête 1

Voici maintenant l'emplacement des 5 coeurs cachés dans le monde extérieur.



Quête des coeurs

Quête 2

Vous avez en main tout les réceptacles de coeurs passons maintenant aux objets qui ne se trouvent qu'en extérieur.



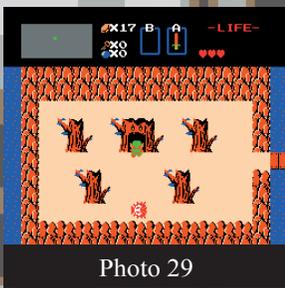
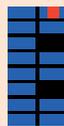
Quête 2

Cette quête est plus dure que la première, les palais y sont mieux cachés et on peut finir certains palais en oubliant des clés qui pourtant servent dans les palais suivants. Il faudra arriver dans certains palais avec une clé (c'est précisé) mais il n'y a nul besoin d'en acheter au cours du jeu, même si il est possible d'en acheter dans les boutiques.

Pour les boss il s'agit des mêmes que dans la première quête, donc il vous suffit de vous rendre aux pages précédentes.



Car comme dans la première quête Link est démuné. Allez donc chercher l'épée dans la grotte qui vous est encore une fois offert par un vieillard (photo 28) et rendez vous à l'entrée du 1er donjon (le palais E), encore dissimulée dans un arbre.



Bravo, vous avez trouvé le premier fragment de la Triforce. Vous pouvez si vous le désirez aller chercher le bracelet de force (photo 30) pour traverser les bois perdus en B7, allez au Nord, à l'Ouest, au Sud et encore à l'Ouest) ainsi que le premier conteneur de coeur (en haut à gauche du cimetière).

Trésor

Boomerang

Ce boomerang orange (ou rouge, tout le monde n'est pas d'accord pour sa couleur) bloque la plupart des «gros» monstres comme les mains, les Goriyas,... et tue les petits comme les Keeses ou les Gels. Il permet aussi de ramasser les objets laissés par un ennemi. Sa portée n'est pas énorme (environ la moitié d'une «case»). Vous le trouverez dans le palais 1 (palais E).

Palais 1



Objet

Bracelet de force

Ce bracelet en forme de croissant permet de pousser certaines pierres du monde extérieur. Grâce à lui, vous pourrez emprunter les passages secrets reliant les cases D3, J5, J8 et N2. C'est assez pratique pour traverser Hyrule rapidement. Le bracelet se trouve en E3 sous la statue en haut à droite (au même endroit que dans la quête 1). Pour le trouver, il faudra peut être traverser les bois perdus en B7 (si vous n'avez pas l'échelle). Une fois dans les bois, suivez le chemin suivant : Nord, Ouest, Sud, Ouest (Haut, Gauche, Bas, Gauche). Vous ressortirez de l'autre côté.

Carte



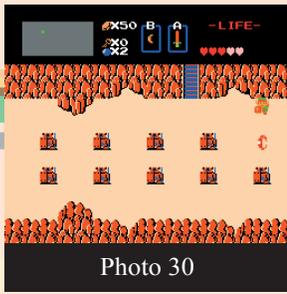


Photo 30

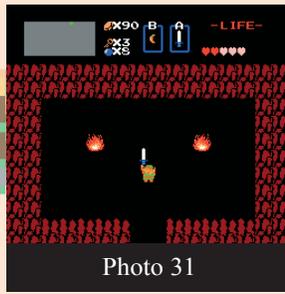


Photo 31

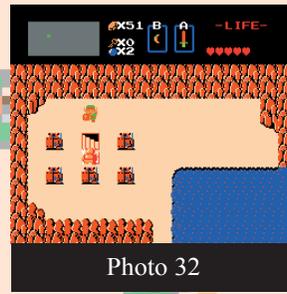
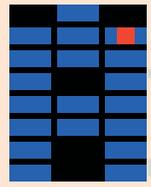


Photo 32



Objet

Epée Blanche

Cette épée est 2 fois plus puissante que l'épée de bois. Elle vous est donnée par un vieillard en K1. Pour l'avoir, il faut avoir 5 coeurs au compteur.

Carte



Ensuite, rendez-vous au donjon 2 (le palais A, photo 32) situé en M4 en ayant pris si vous le désirez l'épée blanche toujours située en K1. (photo 31)

Vous voici maintenant en possession du second morceau de la Triforce. Pour le prochain palais, il faudra que vous alliez acheter un appât (en P1, c'est le moins cher). Avant d'aller dans le monde souterrain, prenez aussi le coeur en K4 et si vous voulez celui en G1 (le tout grâce à la flûte). Profitez de votre présence dans les montagnes pour aller chercher la lettre en B2 (photo 33). Vous pouvez ensuite aller au donjon 3 (palais L) situé en M4 (encore une fois, jouez du sifflet) après avoir si vous le voulez, achetez une potion rouge.

Avant de vous rendre au château 4, je vous conseille vivement d'aller acheter une bougie (photo 34, en O6 ou en O1 par exemple) qui coûte 60 rupees. Ensuite, le bouclier n'étant pas indispensable, vous pouvez aller au palais 4 (le palais D) qui se trouve en L2 dans les collines perdues. Il vous faudra 50 rupees pour ouvrir une porte. Essayez d'avoir 100 rubis de plus (150 rubis donc) avant d'y aller car un vieux type vous vendra la possibilité de porter 4 bombes supplémentaires ce qui s'avérera plutôt utile pour la suite du jeu.



Photo 33



Photo 34

Trésor

Flûte

Cette flûte se trouve dans le niveau 2 en B4 (traversez le mur en B3), elle vous permettra de vaincre le boss du niveau 4. Vous l'utiliserez aussi pour vous téléporter devant les différents donjons du monde extérieur de Zelda 1 ainsi que pour découvrir de nombreux secrets (coeur, rubis, ...).

Palais 2



Objet

Appât

Si cet appât peut servir dans les combats difficiles (pour attirer les monstres), il est surtout utilisé dans le niveau 3 pour nourrir un Goriya qui vous barre la route. Le moins cher se trouve en P1 (il faut traverser le mur vers le haut en P2).

Carte



Trésor

Boomerang Bleu

Ce boomerang -comme son prédécesseur- sert à bloquer les ennemis. Cependant, celui-ci atteint le bout de l'écran quand on le lance. Il permet aussi de ramasser les objets. On le trouve dans le palais 3 en C1.

Palais 3



Objet

Lettre

Ce Parchemin vous permettra d'acheter des potions bleues ou rouges dans les magasins spécialisés. Vous la trouverez en B2, dans les montagnes en poussant la pierre au bout à gauche.

Carte



Objet

Bougie Bleue

Pour brûler les arbres du monde extérieur ou allumer les pièces du monde sublunaire. On la trouve dans pas mal de magasins et il faut l'acheter avant d'aller dans le 4ème palais. Elle coûte toujours 60 rubis.

Carte



Trésor

Livre Magique

Ce livre est complémentaire au bâton. Grâce à lui, les jets magiques du bâton s'enflammeront au contact d'un mur ou d'un monstre. Vous l'obtiendrez dans le niveau 4 en C6.



Photo 35



Photo 36

Objet

Bougie Bleue

Pour contrer les boules de feu et d'autres tirs que le petit bouclier ne peut pas arrêter. Il vaut mieux l'avoir à partir du niveau 5 car les Wizzrobes deviendront nombreux. Son prix oscille entre 90 et 160, ne vous faites pas arnaquer.



Trésor

L'arc

Cet arc sert à tirer des flèches qui, une fois achetées, vous coûte encore un rubis l'unité. Vous le trouvez dans le donjon 5 en C2.



Pour vous rendre au niveau suivant, vous n'aurez besoin de rien de plus mais si vous avez douze coeurs (ou plus), allez prendre l'épée magique dans les montagnes (en J1, photo 38). Le donjon n'étant pas des plus simples, je vous conseille tout de même d'aller chercher la bague bleue en P1 (photo 39) afin d'avoir tous les objets du monde extérieur avant de vous aventurer dans le palais 6 (le chapeau) pour lequel il vous faudra



Photo 40



Ce palais terminé, Link devra aller chercher le dernier coeur sur la plage à l'est (en P6) avant d'aller au 7ème donjon (la petite spirale) situé sous un arbre de la forêt de l'Est en M7. Pour brûler l'arbre, il faudra être de l'autre côté de la ligne d'arbre. (photos 41 et 42) Pour finir ce palais, il faudra avoir au moins 50 rupees en votre possession.

Palais 4

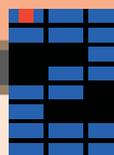
Trésor

Le radeau

Ce radeau sert à traverser les mers aux endroits de la carte où se trouvent des embarcadères (P3 et F6). Grâce à lui, vous pourrez atteindre le niveau 5 et un conteneur de coeur. Il se trouve en D2 dans le 4ème palais. Une fois le boss vaincu ne prenez pas la Triforce et continuez jusqu'à arrivée aux Dodongos. Tuez les et continuez en haut, poussez le bloc qui se trouve à côté de la porte à gauche, mais ne passer pas par la porte. Prenez les escaliers et vous récupérerez le radeau.



Les choses sérieuses commencent avec ce palais rempli de Wizzrobes et de bulles rouges. Pour les fantômes, acheter un bouclier magique sera très utile (photo 35, par exemple en N5 où il est à 90 rupees). Achetez aussi des flèches (photo 36, en P7 si vous êtes dans le coin) et une clé si vous n'en avez pas.



A priori, vous devriez vous en sortir sans la bague bleue car le niveau est assez court. Allez donc prendre le

radeau en F6 pour atteindre le 5ème donjon : le Z. (photo 37)



Photo 37

Objet

Epée magique

Cette épée est 2 fois plus puissante que l'épée blanche. Elle vous est donnée par un vieillard en J1. Pour l'avoir, il faut avoir 12 coeurs.



Photo 38



Photo 39

Trésor

L'échelle

Cette échelle sert à traverser les petites rivières qui ne dépasse pas la taille du personnage. Elle permet notamment de choper le coeur en P6 et se cache en A6 dans le niveau 6.



Palais 6



Photo 41

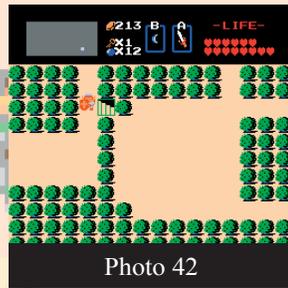


Photo 42

Plus qu'un morceau de la Triforce, vous êtes normalement très bien équipé et il ne reste donc qu'une seule chose à faire, aller chercher un appât puis vous rendre dans le 8ème donjon, (photo 43) le palais de la grande spirale. Il se trouve en J2, derrière la rivière. Il faut donc poser une bombe sur la rivière et traverser avec l'échelle. Un palais très dur à trouver quand on n'a pas de soluce. Je vous conseille d'arriver avec une clé (ça fait gagner un peu de temps) et surtout 100 rubis (nécessaire pour avoir 4 bombes en plus).

Trésor

Bâton magique

Sans le livre du niveau 4, ce bâton magique lance des rayons magiques ressemblants à ceux des Wizzrobes. Avec le livre, le rayon s'enflamme s'il touche un ennemi ou le bord de l'écran. On le trouve dans le niveau 8 en A4.



Trésor

Clé magique

Cette clé remplace simplement toutes les autres et vous n'aurez donc plus besoin de chercher des clés pour passer les portes fermées. Elle est en A5 dans le niveau 8.



Palais 8

Palais 8

Trésor

Bougie rouge

Comme la bougie bleue, cette bougie sert à brûler les arbres du monde extérieur ou allumer les pièces du monde sublunaire. La seule différence est que la bougie rouge peut servir autant de fois que l'on veut : pas besoin de quitter la case, idéal pour les recherches de passage. Elle se situe en C2 dans le 7ème donjon.

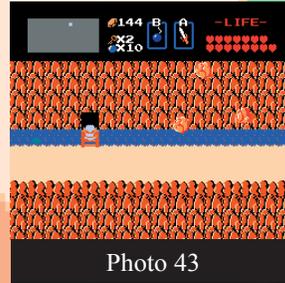
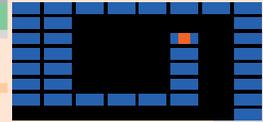


Photo 43



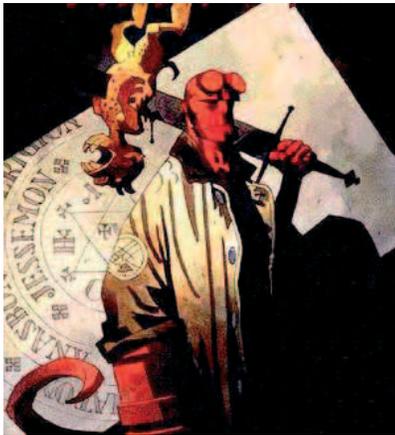
Ca y est, tous les morceaux de la Triforce sont en votre possession. Ganon vous attend dans son palais. Avant d'aller affronter les derniers dangers de ce jeu, équipez-vous d'une potion rouge, ça peut toujours servir ;). Une fois celle-ci en votre possession, rendez-vous en A1 où vous trouverez le 9ème et dernier donjon, le palais Ganon. S'il vous manque des objets, allez les chercher, l'appât ne sert à rien mais avoir plein de bombes et un grand bouclier par exemple sera très utile.

Pour Ganon utilisez la même méthode que pour la première quête et tout se passera bien. La princesse Zelda est enfin saine et sauve. Bravo !



Merci à Perfectdams pour cette soluce, vous pouvez retrouver ses autres soluces sur son site. Voici son adresse : <http://nintendoforever.free.fr/>

Nous recherchons des soluces rétro à intégrer au site, alors si vous êtes l'auteur d'une soluce et que vous désirez la partager faites le nous savoir à cette adresse : arthelius@retroplayer.fr



Toute l'univers d'Hellboy en une image, démons et symbolisme.



L'homme derrière cette superbe série : Mike Mignola

Hellboy une figure emblématique du monde des comics, mais aussi une icône de la BD ésotérique, digne héritier des contes du maître Alan Moore, et de la ligne Vertigo de chez DC. Hellboy fils du diable et d'une humaine, arrivé sur terre grâce à des rites magiques instaurés par Raspoutine lors de la seconde guerre mondiale. Il sera recueilli par son père adoptif et ensuite par le BRPD (le bureau des affaires paranormales) dont il deviendra l'un des piliers, aux côtés de ses compagnons d'armes Abe Sapien et Liz Sherman.

Mais ce qui fait le succès d'Hellboy c'est son graphisme si spécial et si unique, une ambiance claire obscure, une ligne claire obscure (Je sais c'est pas très clair. lol) un graphisme très encre avec des aplats du plus bel effet. L'investigateur de tout ceci, le père de cette légende, de ce diable rouge n'est autre que Mike Mignola, qui a travaillé pour les 2 grandes maisons d'éditions avant de lancer sa propre série. (Il a notamment travaillé sur un album de Batman, et sur Hulk) Mais ce n'est pas tout car la souris la plus connue au monde lui a aussi fait les yeux doux afin qu'il travaille sur le design du film Atlantis. IL a aussi travaillé sur la série animée Batman Animated, et sur ce générique si reconnaissable.

Mignola s'est beaucoup inspiré des récits de H.P Lovecraft ou encore d'Edgar Allan Poe pour écrire ses propres histoires au folklorisme ésotérique fort et emprunt de mythologie. A ce jour, en France, la série compte sept tomes plus un hors série nommé «la bible infernale» qui regroupe tous les dessins publicitaires ou les différentes couvertures du comics, mais aussi quelques BD inédites. Un superbe ouvrage que vous auriez tort de ne pas vous offrir si vous êtes un fan de la créature aux cornes élimés. Mais Hellboy, c'est aussi un (médiocre) jeu vidéo sorti sur PC et PSX en 1995, une ambiance respectés mais une réalisation assez hasardeuse fera de ce titre une simple curiosité, qui vous sera facile de vous procurer à moindre prix, si vous choisissez la monture PC.

Mais si Hellboy est devenu célèbre au cours de ces dernières années c'est grâce au film de Guillermo Del Toro (A qui l'on doit aussi Blade, une autre adaptation de comic) ou Hellboy est incarné par Ron Perlman. Un film très intéressant à la réalisation léchée et assez respectueuse de la BD, même si le scénario prend quelques libertés, le rendu visuel est à la hauteur. Une suite est en chantier et sortirait en 2007.

Je ne serai que trop vous conseiller de lire la BD, pour sa qualité artistique, son intrigue principale prenante, les répliques chocs de Hellboy et pour la culture qui se dégage de ce comic qui pourrait faire figure de mythologie à tous les gothiques. De plus, en France, les livres sont de très bonnes factures avec non pas des livres souples mais cartonnés ce qui donne un charme certain à cette série. Sachez juste que le prochain tome devrait être le dernier Mike Mignola souhaitant se tourner vers autres choses aujourd'hui (le pourra t il ?). C'est donc l'occasion rêvée de découvrir cette série qui restera dans les annales.

Vous n'aurez pas beaucoup de mal à trouver des sites parlant d'Hellboy, mais par contre la plupart sont en anglais. Beaucoup de sites de comcis ont une fiche sur Mike Mignola, et donc sur Hellboy.

Artholius

HELLBOY



Les comics Américains on est loin de l'édition française.



Le jeu video sur Playstation, plus compliqué à trouver que sur PC



Le très bon film dont une suite sera en cours.

Wide Boy 64

La Wide Boy 64, un accessoire fabriqué par Intelligent Systems, particulièrement obscur et méconnu par la plupart des joueurs et des collectionneurs, peut être plus ou moins comparée à la Super Game Boy. Mais dire que la seule différence entre ces deux émulateurs est la machine sur laquelle elles tournent serait un peu minimaliste. En effet, la Wide Boy 64 possède quelques fonctions intéressantes que ni la Super Game Boy ni la plus récente Game Boy Player n'incorporent.

Il est évidemment possible d'utiliser la manette de la Nintendo64 pour contrôler l'action se déroulant à l'écran, mais la Wide Boy 64 est capable de faire mieux: elle peut se connecter directement, à travers un câble spécial -semblable à une nappe IDE-, à la Game Boy Color. De cette façon, l'image sera affichée à la fois sur l'écran auquel la Nintendo64 est branchée et sur l'écran de la Game Boy Color, le tout étant contrôlé à partir des boutons de la console portable. De plus, en utilisant la manette de la Nintendo64, le bouton L active la fonction anti-aliasing et le pad analogique la fonction zoom (jusqu'à un pixel près!). Autant dire que cet accessoire inconnu possède des fonctions assez épatantes et uniques!



Le Wide Boy 64 pour Game Boy Color



Le Wide Boy 64 pour Game Boy

Trois versions ont successivement vu le jour: une première qui ne lit que les jeux Game Boy (Wide Boy 64 GB) et dont la durée de vie a été très courte; une deuxième qui lit en plus les jeux Game Boy Color (Wide Boy 64 CGB) et une dernière qui lit aussi les jeux Game Boy Advance (Wide Boy 64 AGB). Alors que l'intérêt des deux premières est plutôt limité, la dernière représente une alternative intelligente et de qualité à la Super Game Boy et à la Game Boy Player; le tout tournant sur Nintendo64, une console à refroidissement passif -donc silencieuse- ayant une manette très agréable à utiliser.

Malheureusement, à l'époque, la Wide Boy 64 a été produite à très peu d'exemplaires car elle ne pouvait être commandée chez Intelligent Systems que par des boîtes officiellement reconnues par Nintendo elle-même. Pire encore, le prix d'une seule Wide Boy 64 tournait autour de 1.400 US\$... autant dire que de nos jours, se procurer une des trois versions est extrêmement difficile et rares sont les chanceux qui en ont vu une tourner de leurs propres yeux.

LuxHiller65



La bête vue par devant



Et là, le derrière.

DICOPLUS

O	M	R	E	T	R	O	S	A	S	T	U
T	D	I	K	S	A	R	S	T	O	R	C
S	D	G	A	U	T	I	R	A	M	Y	E
U	C	R	V	P	A	N	I	C	G	A	S
T	N	A	N	E	S	O	O	R	E	M	N
A	R	C	A	R	A	S	L	A	P	X	I
T	E	S	D	E	I	X	E	J	E	U	N
R	S	T	A	S	T	E	R	I	X	E	T
E	C	D	A	R	Y	L	B	L	I	N	D
R	O	L	E	N	O	O	C	S	N	K	O
D	Z	E	K	I	C	E	M	O	M	E	D
A	P	N	P	A	A	N	A	E	R	O	B
C	C	O	M	C	M	O	N	H	S	S	O

Rayez sur la grille les mots de cette liste, sachant qu'ils y sont inscrits horizontalement de gauche à droite, de droite à gauche, verticalement de haut en bas et de bas en haut, et que certains se croisent.

Cette recherche effectuée il restera un mot qui fini la phrase mystérieuse. A vous de le retrouver.

ALEX	GAMER	PACMAN
ARCADE	HERO	RECORD
ASTERIX	ICEMAN	RETRO
ASTUCES	JEUX	RYO
ATARI	KEN	SONIC
BLOCS	KIDD	STORY
BOSS	LINK	SUPER
CAPCOM	MARIO	TEST
CUSTOM	NES	VAGRANT
DEMO	NINTENDO	ZELDA

Phrase mystérieuse : Elle est commune à tous les joueurs : la _ _ _ _ _ .

QUIZZ !

1-Dans Alex Kidd les trois combinaisons du Chi Fou Mi sont?

- a- Marteau Feuille Ciseau
- b- Pierre Feuille Ciseau
- c- Pierre Puit Ciseau

2-Dans Final Fantasy IX, la 13ème pierre zodiacale s'appelle?

- a- Serpenteaire
- b- Gemini
- c- Hercules

3-Le créateur d'Atari s'appelle?

- a- Ralph Baer
- b- Shigeru Miyamoto
- c- Nolan Bushnell

4-Dans Zelda de combien de morceaux se comporte la Triforce?

- a- 3
- b- 8
- c- 9

5-Dans Clock Tower comment se nomme l'héroïne?

- a- Jennifer Garner
- b- Marge Simpson
- c- Jennifer Simpson

Réponses : 1-b ; 2-a ; 3-c ; 4-c ; 5-c ; 6-c ; 7-a ; 8-b ; 9-b ; 10-a (avec un hommage et une pensée pour Player Two.)

6-En quelle année sort l'Atari Mega ST1 ?

- a- 1983
- b- 1985
- c- 1987

7-Sakimoto a composé l'OST de Vagrant Story mais aussi celle de ?

- a- Radiant Silver Gun
- b- Final Fantasy Christal Chronic
- c- Sonic Adventure

8-Quel est la couleur de cheveux du héros de Another World ?

- a- Blond
- b- Roux
- c- Brun

9-Sur Super Nintendo Tetris est sorti en compilation avec quel autre jeu?

- a- Yoshi's Cookies
- b- Dr Mario
- c- Puyo Pop

10-Avant de s'appeler Retro Player le magazine se nommait?

- a- Retro Gamers
- b- Retro Pixels
- c- Player Two

LETTRES

1-Quelles lettres faut-il placer sur les tirets pour former un mot?

C _ R _ N _ L _ G _ E.

2-Rayez le mot sans rapport avec les autres.

Toy Commander
Saturn
Nes
Sega
Master
Alex Kidd.

3-Deux mots ont été mélangés. A vous de les retrouver sans modifier l'ordre des lettres.

-REPLATROYER-

- _ _ _ _ _ - _ _ _ _ _ -

-AMATRAVREIL-

- _ _ _ _ _ - _ _ _ _ _ -

Réponses : LETTRES : 1- Chronologie ; 2- Nes ; 3- Retro Player / Atari Marvel, DICOPPLUS : Elle est commune à tout les joueurs, la PASSION.

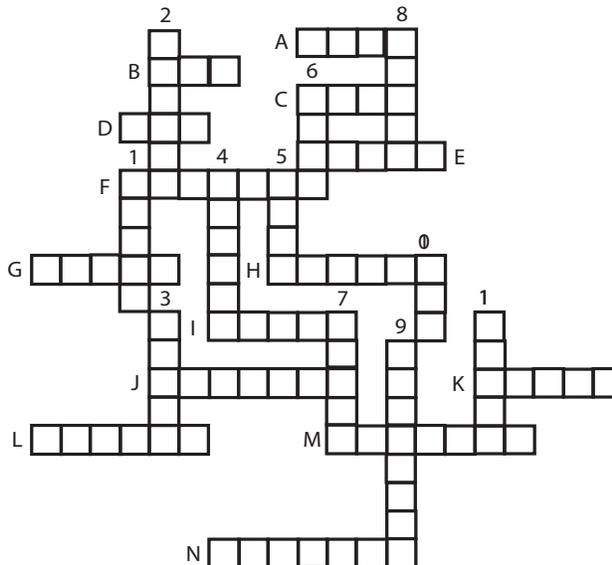
7 ERREURS

Trouvez les 7 erreurs, s'étant dissimulées entre ces deux dessins



Réponse : 1- Un pic de Bowser, 2- Une corne du dragon, 3- Un main de Toad, 4- Le M sur la casquette de Mario, 5- Une fenêtre du château, 6- Un nuage derrière la sorcière, 7- Une branche de l'arbre.

MOTS CROISES



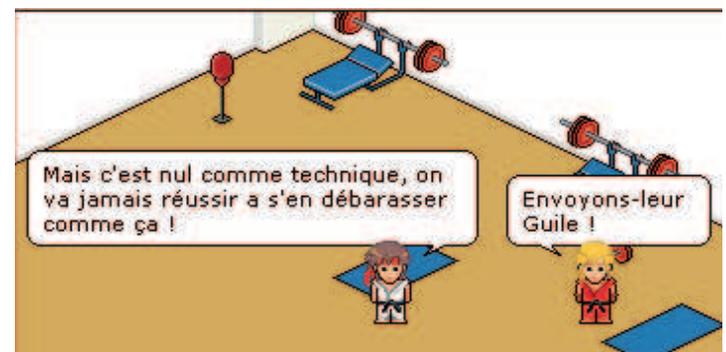
VERTICALEMENT

1- Le dossier de ce numéro 2- Un personnage de Jet Set Radio 3- Un des protagonistes de FF VI 4- Le test portable 5- L'ancienne mascotte de Sega 6- Le héros de FF VII 7- Le créateur de Another World 8- Compositeur de l'OST de FF Tactics 9- Le prénom du créateur d'Atari

HORIZONTALEMENT

A- Elément de Tetris. B- Personnage de KOF. C- Boss de FF IX. D- Préfixe de Chu Chu Rocket. E- Jeu Megadrive Crush. F- Concurrent direct d'Atari. G- Nom du mag. H- Un ennemi de Final Fantasy. I- Mascotte actuelle de SEGA. J Monture des Final Fantasy. K- Frère d'un célèbre plombier. L- Nom du mag. M- Héros de FF IX. N- la Rolls des consoles (en 2 mots)

UNE JOURNÉE A RETRO PLAYER





VOILA COMMENT CA SE PASSE A LA REDACTION ... ALORS A BIENTOT POUR UN NOUVEL EPISODE DE

UNE JOURNEE A RETRO PLAYER

Aujourd'hui j'ai décidé de remonter le temps et de revenir au début des années 90, Nintendo règne en maître sur le monde des jeux vidéo. Mais se profile au loin le nouveau support numérique : le CD. Philips l'instigateur du produit mais aussi Hudson et SEGA se tourne vers ce nouvel Eldorado. Nintendo quant à lui, continue de programmer sur sa star : la Super Nintendo. Mais parallèlement, il a signé un contrat avec Sony pour que ce dernier développe un add on à la Super NES. La suite vous la connaissez, Nintendo et SONY se fâchent et SONY lance sa première console : la Playstation. Mais imaginez, SONY et Nintendo s'entendent comme cul et chemise, et le add on tant attendu sort, exit la Playstation et sa main mise sur le marché des 32 bits. Mais surtout que serait devenu le monde des jeux vidéo, et qu'en serait il actuellement ?

C'est la Play Super Nintendo est enfin sortie en cette année 1994. De son côté SEGA sort la console qui sera l'héritière du Mega CD : la Saturn. La PC Engine suit son petit bonhomme de chemin mais peine à suivre et cela malgré sa nouvelle console : la PC FX. De son côté la Neo Geo est encore là. 1996, Nintendo annonce sa Playstation Famicom, qui intègre le support CD, Square profite de l'E3 pour présenter son Final Fantasy VII, premier jeu à sortir sur plusieurs CD's. La 3D ne fait pas parti de la priorité des 2 firmes, elles préfèrent rester sur leurs acquis 2D, qui font la joie de Capcom et de sa licence à rallonge Street Fighter. SEGA tente de lancer sur le marché un style de jeu qui a peu d'adepte le survival horror,



la simulation de course entre dans les mœurs avec le tout nouveau F Zero de chez Nintendo. Pourtant dans leurs locaux, Nintendo cherche un successeur à sa dernière console et commence à plancher sur la chose. De son côté SEGA fait de même. 1999, SEGA lance sa Neptune, première console 64 bits aux côtés de la Jaguar, qui tente de percer, et cela malgré la faillite de la CD-I et la mort récente de la PC Engine, SNK lance sa Neo Geo CD et s'en sort avec les honneurs grâce au prix de ses jeux qui devient enfin raisonnable. Le Virtual Fighter et sa suite sortit sur Saturn sort enfin et devient un grand succès et lance le jeu de baston 3D. Quelques développeurs tentent leurs chances sur ce nouveau marché, mais c'est SNK déjà expert en jeu de baston qui gagne tout les



suffrages, quant à lui, Nintendo préfère rester dans le domaine enfantin et familial. Mais une grande nouvelle va faire l'effet d'une bombe en 2000, SONY annonce le développement d'un nouveau support, le DVD, pour la nouvelle console de salon de chez Nintendo. Bandai, tout comme SNK, lance sa console portable couleur. De son côté, Nintendo qui était leader du marché ne peut suivre la cadence et ne peut donc pas mettre des sous dans le relooking de sa vieille Game Boy. Peu à peu la Wonderswan enrôle Square et en profite pour prendre toutes les parts de marché, quelle se partage avec SNK. Mais SEGA n'a pas dit son dernier mot, et lance la Comet qui est fabriquée par Hudson. Mais 2002 annonce un tournant dans l'avenir des jeux vidéo. Nintendo lance la



première console 128 bits, avec pour la première fois de l'histoire un stick analogique, mais de son côté SEGA avait prévu la chose et sort sa DreamSun, avec elle aussi un lecteur DVD, mais développé par Hudson. SNK ne reste pas en arrière avec sa Neo Utopia et ses accessoires très arcade, domaine où ils ont la main mise.

En 2003, Nintendo va mal, sa console lui a coûté trop cher et ses principaux alliés fuient le navire, Square est parti chez Bandai, qui tente de se relever de leur échec Playdia. SEGA est content de son chiffre d'affaires tout va pour le mieux, même si SNK mange de plus en plus sur

ses plates-bandes. La New Comet sort la même année, mais Bandai arrive sur le marché avec sa HyperSwan et son principal actionnaire Square, qui adapte toute sa série Final Fantasy sur cette nouvelle console. Des bruits de couloirs courent sur le fait qu'ils seraient sur le point de sortir une nouvelle console.

Mais toutes ces consoles ne font que se partager de petites parts de marché, aucun leader en sort vraiment de la course. Aujourd'hui en 2006, la nouvelle vague de console devraient prendre le relais. Qu'en sera-t-il de cette nouvelle guerre ?

Si vous désirez nous envoyer une histoire « et si... » n'hésitez pas, seule compte votre imagination qui peut s'appliquer à tout sujet pour cela une seule adresse arthelius@retroplayer.fr



TESTS



The legend of Kartia

Kaze Kiri Ninja Action

Mario's Time Machine

Pokémon Jaune

Guilty Gear

et encore plusieurs
autres tests

LE MATCH

Kid Clown VS Aero the acrobat

OST du mois

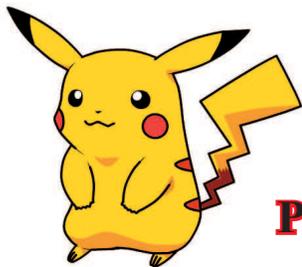
Turrican

PERSO du mois

Donkey Kong

REFLEXION

Vivre avec un retro gamers



Pour le reste, il faudra attendre...

Retro Player

[HTTP://RETROPLAYER.FREE.FR](http://retroplayer.free.fr)

Un magazine pour les fans de rétro
fait par les fans.

Mais c'est aussi un forum
de passionnés.

[HTTP://RETROPLAYER.FREE.FR/FORUM](http://retroplayer.free.fr/forum)

