

Chronologie Zelda



Dossier Super Nintendo La reine des rpg's



L'émulation et la loi
Connaître les limites



Test Soul Reaver
Etre un vampire
et aimer ça !



Test Jet Set Radio
Devenez un graffeur
de talents !

**Et retrouvez vos
autres rubriques**

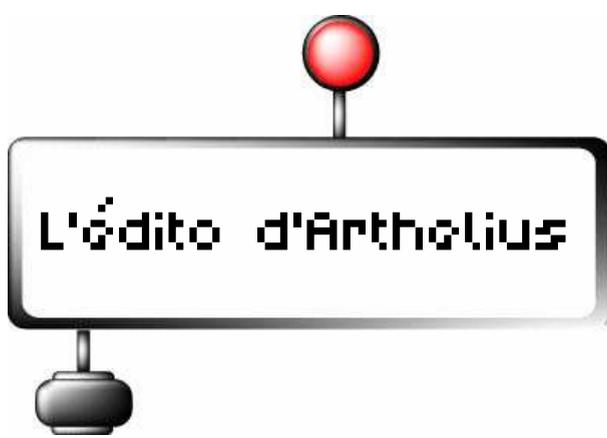
- Le Match
- L'argus
- Les tips
- Le perso du mois

et bien d'autres encore

Esoworld

Un magazine sur l'ésotérisme, le paranormal ou la magie et surtout tout ce qui concerne le mystère.





L'équipe :

Redac chef :

Artholius

Correcteur et courrier :

Ilogo

Switch et Custom :

Kotomi

Pigiste :

Usagi

Je vous souhaite à tous la bienvenue dans ce second numéro de Retro Gamers. Un numéro décisif dans la vie de ce magazine, car dès le prochain numéro le magazine devrait changer de nom et ainsi devenir Retro Player, pour éviter toute confusion avec notre confrère Retro Game. Mais ce n'est pas tout ! Car si les moyens financiers viennent à abonder, le magazine devrait sortir en kiosque, accompagné d'un CD (qui n'est pas présent sur ce numéro) le tout moins cher que nos concurrents. Mais en attendant cette révolution place au programme de ce numéro de Retro Gamers.

Tout d'abord la famille s'agrandit, et je ne suis plus seul pour faire ce magazine, nous sommes actuellement 4, mais dès le prochain numéro nous passerons à 6 voire plus ! Une équipe solide est donc en train de se former. Permettez-moi de vous présenter la nouvelle team ! Nous retrouvons donc Ilogo à la correction et à la rubrique courrier, Kotomi au Switch et Custom et enfin Usagi aux tests. Mais ce n'est pas tout. Comme vous avez pu le constater avec la couverture, le magazine a subi une refonte totale, mais cela touche aussi l'intérieur, vous pourrez vous en rendre compte par vous-même. Les tests se sont allégés, mais désormais vous retrouverez une côte de chaque jeu testé pour tous les collectionneurs ainsi qu'un nouveau système de notations et des pages bonus. Mais ce n'est pas tout car le magazine a pris du galon, avec l'ajout de plusieurs nouvelles rubriques, comme le courrier, le switch ou encore l'argus mais je vous laisse la surprise !

En fin de magazine vous retrouverez un petit cadeau, pour ce numéro, un jeu de cartes retro Nintendo, nous essaierons de renouveler l'expérience à chaque numéro.

Pour le prochain numéro, nous allons tenter de mettre la barre encore plus haute. Avec de nouvelles rubriques qui viendront compléter les présentes, elles se nomment arcade et micro, mais rien n'est encore arrêté, et d'autres pourraient encore les rejoindre.

Vous avez pu vous rendre compte aussi du nombre de pages qui a considérablement augmenté, notre but est d'arriver à 72 pages, voire encore plus dans l'avenir.

Je profite aussi de cet éditto, pour vous dire que nous attendons vos missives par mail ou bien sur le forum du site Retro Gamers. (www.retrogamers.fr) Enfin je voudrai remercier tout ceux qui nous ont suivi, et qui nous encouragent, et dire aux autres, que c'est bien dommage pour eux de refuser de prendre en route ce train du rétro et que leurs désobligeances finissent au fond de la corbeille de mes souvenirs. Faisons vivre cette passion qui nous anime et cessons de toujours se cracher dessus, alors serrons nous les coudes et faisons vivre le rétro gaming. !

Je vous laisse enfin à votre lecture.

Artholius

Je dédie ce magazine à ma petite chatte Cassiopée décédée le 27 octobre 05

Making of



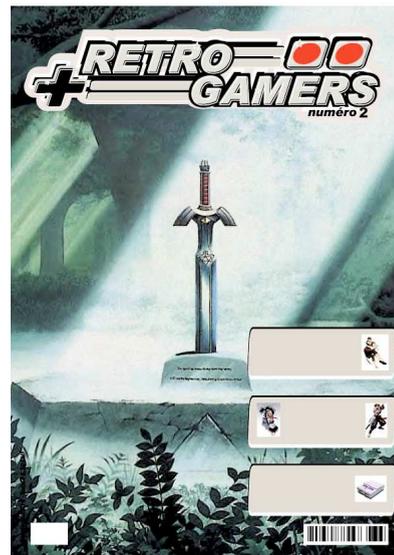
La première couverture réalisée sous publisher lors de la preview.

Un résultat peu concluant malgré un bon artwork. Dans l'esprit coloré du 1.

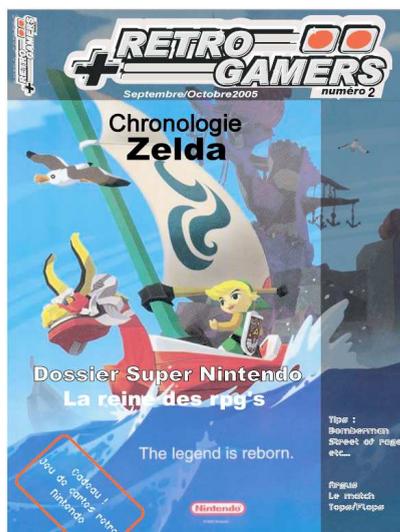


Celle-ci a été réalisée sur Illustrator. Quelques bases sont là mais quelques points restent à revoir.

De plus elle était trop sombre, on change.

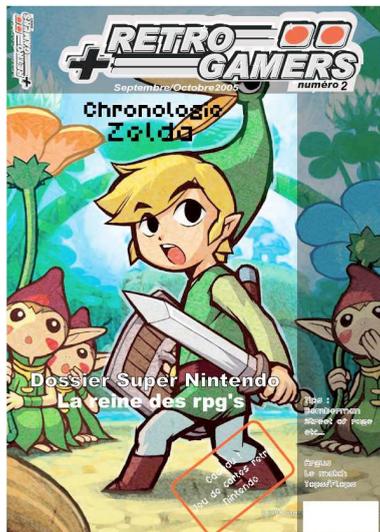


Nouveau logo pour celle-ci réalisé par Ultra7seven. Mais la présentation reste bancale, trop chargée, mais l'artwork était assez sympa. Elle sera reprise pour la chrono.

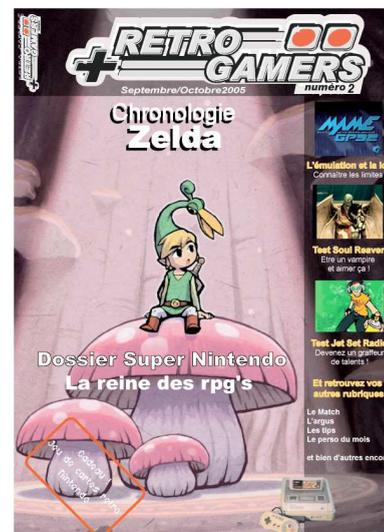


On change et les deux bandes noires deviennent transparentes. Un bon dynamisme mais le visuel cachait quelques peu les titres.

On y est presque !



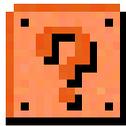
Un très joli visuel malheureusement il cachait trop le titre de la chrono. On touche au but mais il reste quelques corrections.



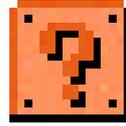
Et voilà la couverture finale, avec les accroches aux couleurs du magazine. Un visuel moins chargé mais tout aussi joli. En plus on a rajouté une superne.

Sommaire





Brèves



Atari

Après l'Atari FlashBack, la 2ème version est prévue pour cet automne aux U.S.A. Avec 40 titres Atari et en bonus 2 titres Activision Pitfall et River R. console.

Pour le moment aucune date pour l'Europe,

La première vague coûte aujourd'hui 30 €.



Last Blade

Bien avant la saga des SoulCalibur, existait une saga à l'arme blanche, qui malheureusement a été éclipsée par Samurai Shadow, cette saga c'est Last Blade et voici qu'aujourd'hui SNK a la bonne idée, de nous ressortir les deux épisodes sur Playstation 2 sur le même DVD, une bonne manière de redécouvrir cette superbe série à moindre prix.



MAME .100 !

L'émulateur Arcade le plus connu mais aussi le plus utilisé vient de passer la barre des 100 mises à jour, ce qui le fait entrer dans la cour des grands. Sa puissance s'était emballée, pouvant émuler des jeux comme Star Wars Arcade Trilogy. Un puissant émulateur faisant tourner la plupart des jeux. Un must dans sa catégorie !



Spielberg aux manettes !

Présent du dernier E3, Spielberg devrait travailler avec Electronics Arts sur trois licences totalement inédites, il apportera son expérience du monde du cinéma dans ses valises. Il est vrai que ces dernières années, le monde vidéo-ludique c'est beaucoup rapproché du grand écran.

Voici la Nouvelle GBA

Après la version rétro-éclairée, appelé SP, voici que Nintendo nous sort une nouvelle version de sa mascotte, et cela après la sortie de la DS, son nom la Game Boy Advance micro, rétro éclairée mais surtout plus légère et plus conviviale. Un léger air de Game and Watch



Sega Ages

Voici la suite des anciens titres de chez Sega réédités sur Playstation 2. Au programme Alien Soldier, Gunstar Heroes, pour le studio Treasure réuni sous le titre Gunstar Heroes Treasure Box. Mais ce n'est pas tout car est prévu, Panzer dragon, Dynamite Dekka, Last Bronx, Galaxy Force 2, Space Harrier 2, ou encore Dragon Force, que du bon !

Pack DS + Mario Kart DS

C'est le 28 novembre que sortira aux Etats Unis, le pack Ds + Mario Kart, pour la modique somme de 149 €, espérons juste que nous aurons la même chance, car il n'y a pas à dire la DS et Mario Kart c'est quand même la classe ! Juste un petit rappel il existe un même pack avec le jeu Nintendogs.





EMULATION

L'Emulation et la loi

Avant toute chose, je pense qu'il est bon de bien préciser ce qu'est l'émulation. L'émulation c'est le fait de reproduire un hardware (un système conçu pour faire tourner les jeux, en gros) sur votre pc. Pour cela il faut être bon informaticien, et avoir de solides connaissances en programmation, car chaque console possède son propre hardware, qui sont très souvent inconnus du grand public. Mais tout ceci aurait un intérêt limité, si n'entraînait pas en jeu les fameuses roms, qui sont en fait la reproduction informatique des jeux vidéo, enregistré sur les cartouches ou les CD/DVD. Transférer ces données s'appelle « dumper ».

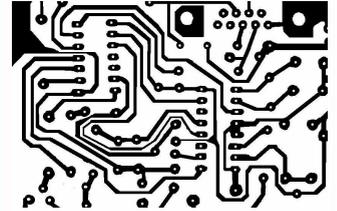
Au tout début cette pratique ne servait qu'à émuler des jeux anciens, limités par les capacités des machines et des programmes, puis avec le temps on vit apparaître des émulateurs de plus en plus puissants, même si l'émulation connaît encore des limites avec les jeux récents.

Mais qu'en est-il au vu de la loi ? En pratique cette technique est réprimée par la loi, mais comme dans beaucoup de choses juridiques il existe quelques dérivations. Vous ne pouvez posséder de roms ou bien télécharger un jeu que si vous en possédez l'original, c'est la loi officielle, mais pourtant à côté de ceci, il existe des firmes moins regardantes et qui se permettent de laisser tomber leurs jeux dans le domaine public avec les « abandonware », bien sur ceci ne concerne souvent que les jeux anciens et surtout les petites firmes, ne pensez pas trouver un Mario ou quelconque Fatal Fury.

Mais il existe aussi un autre critère, très très peu répandu, celui d'autoriser une personne à posséder une rom pendant vingt quatre heures pour que celle-ci puisse tester le jeu avant de l'acheter. Bien sur je n'ai encore jamais vu ça, mais pourtant ceci existera bien (je n'ai pas d'exemple sous la main). Mais au vu du nombre de jeux réédités sur les consoles next génération, on peut se demander si l'abandonware ne vit pas ses dernières heures lynché par les affres du dieu « argent ».

Car depuis quelques années déjà, le Retro gaming fait un retour en force, poussé depuis 2003 par la mort de la NES et sa renaissance sur la Game Boy Advance de ses plus grands classiques. Petite précision, même si un éditeur a coulé depuis longtemps, ce n'est pas pour cela que ses jeux sont devenus des abandonwares. Il est cependant très rare qu'un éditeur fasse sa propre liste de ses jeux abandonwares.

A ce moment là c'est au webmaster d'appliquer son propre jugement à chaque soft qu'il propose. Mais quelques critères aident à repérer les abandonwares, l'âge du jeu, qui doit être d'au minimum plus de cinq ans, si ce dernier n'a pas fait l'objet d'une suite ou bien d'une licence, et qu'il n'est plus dans le commerce (même occasion) depuis longtemps.



un zoli circuit imprimé



Une belle avancée !



Le must en matière, d'émulateur

Il existe tout de même d'étranges principes avec les abandonware de différents pays, si jamais un abandonware ressort dans un autre pays. Selon que ce dernier soit facile à acheter par un membre du pays du jeu abandonné ou bien que celui-ci soit facile d'accès malgré la barrière de la langue.

Mais malgré ces précautions il est bon de savoir qu'un jeu peut être protégé pendant près de 70 ans ! Quand même !
Et dernière petite chose, l'abandonware est totalement gratuit, sinon ceci porte un autre nom, le piratage !

Mais chose quelque peu étrange, le fait d'avoir un émulateur sur son pc n'est nullement réprimandable, ceci est tout à fait légal, et ceci pour une bonne raison, c'est que celui-ci ne possède aucun copyright.

Passons au cas des « bios », qui sont le fichier source qui permet de faire tourner le jeu (et soyons honnêtes, surtout les plus récents) il permet à l'émulateur de ne pas voir la « supercherie ». Celui-ci possède, dans ces cas là, obligatoirement un copyright, ce qui bien sur rend son utilisation totalement illégale. Et en aucun cas l'inventeur de l'émulateur ne peut être tenu pour responsable car les bios sont toujours fournis en dehors de ceux-ci, si ils sont nécessaires au bon fonctionnement de l'émulateur.

Juste pour votre culture générale, sachez qu'il existe une institution Belge nommée « Société d'Emulation » et qui fut créée par l'abbé Ramoux le 2 juin 1779, amusant non ? Mais bon ceci n'a rien à voir avec notre sujet, si ce n'est le but éloigné de celle-ci, qui est de permettre de diffuser la culture. Monsieur l'abbé sachez que deux siècles plus tard, nous autres Retro gamers avons compris votre message et continuons à le diffuser !

Arthelius

Petite liste d'abandonware

Beyonud the titanic /Apogee/ 1986
Donald Duck's playground / Sierra / 1986
Defender of the Crown / Cinemaware / 1987
Gran Theft Auto 1 et 2 / Rockstar / 1997
The black Cauldron / Sierra / 1986
L'oeil du Kraken / Absurdus / 2002

Bien sur, il en existe encore beaucoup d'autres !



Un vieille pub Atari

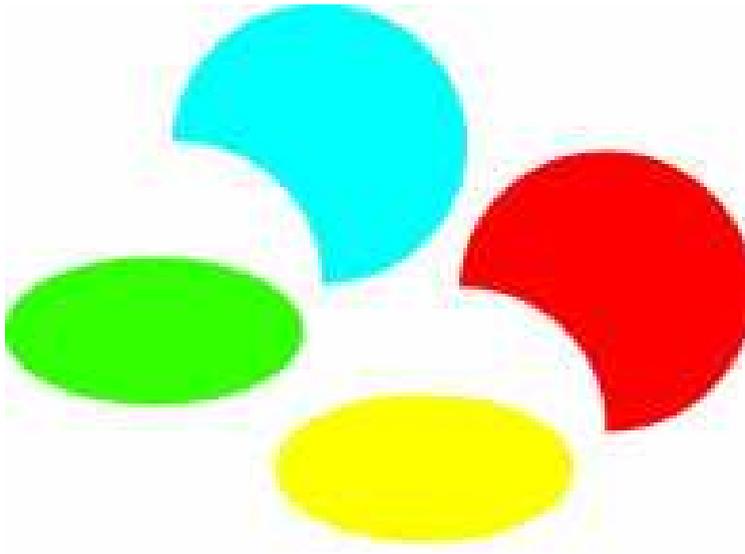


L'arcade à la maison



Le logo de l'abandonware

DOSSIER



Super Nintendo

Page

Page

Page

Page

Page

Page



Connu sur tout l'hexagone, mais sous trois su briquets différents : Super Famicom au Japon, Super NES aux Etats Unis, et enfin Super Nintendo en France. Mais sous ces différents noms se cache surtout la reine des rpg's, enfin pour beaucoup d'entre nous, ainsi que de beaucoup d'autres styles de jeux, mais aussi l'une des consoles qui représente le mieux les années 90 et les jeux vidéo, et de ce sentiment de liberté qui l'entourait, cette aura de grande, ce qui lui vaudra une place bien méritée au panthéon des consoles. Une des plus grandes réussite de Nintendo, et c'est à travers ce dossier que l'on pourra revenir sur cette fantastique console. Bienvenue dans son royaume !

Arthelius

en haut la Super Nes
en bas la Super Nintendo

Petit Historique :

Jusqu'alors Nintendo régnait en maître avec sa Famicom, bien sur Sega était entré en grande pompe avec sa Megadrive/Genesis, sur le marché, suivi par NEC et sa PC Engine (auparavant, ils travaillaient avec Nintendo sur la future SuperNES, mais petit désaccord), et Nintendo devait réagir et sortir une grande soeur à la

petite Famicom qui commençait à pâlir face à la concurrence (cependant la NES ne décèdera officiellement qu'en octobre 2003). Son développement commence dès 1987, mais Nintendo reste discret sur son nouveau poulain et fera le silence, jusqu'en janvier 1989 où la console est enfin présentée aux professionnels, après de grandes spéculations à son sujet, comme un lecteur de disquette intégré ou encore un clavier, ou l'IC Card (lecteur de cartes à puces) bien sur tout ceci ne restera que dans l'imagination des plus grands spéculateurs .Un prototype fonctionnel est alors présenté par Miyamoto et Uemura en personne. Mais c'est à cette même période que sortie la Megadrive, donnant à Nintendo un coup de poignard dans son petit porte feuille, car la console n'était pas encore prête pour sortir, tous les efforts étant dirigés vers la Game Boy. La version présente se révélera quelque peu différente de celle que nous connaissons tous, des boutons gris et rouges (petit rappel de la NES) ou encore des ports manettes plus petits, et bien sur le bouton nommé "Famicom" mais qui bien entendu ne serre pas à réutiliser les jeux NES, de plus il disparaîtra de la version finale, car trop onéreux à produire.





Super Mario All Stars / Plate-forme

Une légende ! Regroupé dans une seule cartouche tous les épisodes NES et même l'inattendu Lost Level.

De plus vous pouvez sauvegarder, un véritable plus. 4 jeux pour le prix d'un ! Un must !

Mais Nintendo ne démord pas de son idée et présente le même jour le "Famicom Gokan Adapter" qui en se branchant en parallèle à la console, permettant ainsi aux joueurs de passer d'un système à l'autre. Même si l'idée est abandonnée, elle demeure



La manette SuperNES Avant gardiste.

rait intéressante, et c'est pour faciliter les branchements Famicom complexes et peu fiables que sortira en 1993 une nouvelle Famicom avec AudioVideo System, basé sur la première idée du Gokan. Bien sur, cette New Famicom ne sortira jamais du Japon.

Enfin elle arrive!

Petites appréhensions pour certains, impatience pour d'autres. Personne ne restait indifférent devant la future console. Moins puissante que la Megadrive en terme de Processeur elle compensera ce manque par des puces intégrés aux jeux eux même comme la très célèbre SuperFX (présente dans Star Fox) ou encore la DSP dans Mario Kart, ou bien la SA-1 à l'intérieur de Kirby's Dreamland 3.



La Super Nintendo dans sa boîte

Mais au delà de ces appréhensions, les fans sont rassurés car la console affiche des performances incroyables avec la transparence, ou encore les sprites géants et autres palettes de couleurs immenses (pour l'époque !) D'ailleurs afin d'appuyer ses capacités, une nouvelle version de Zelda sera présentée lors de la post-exposition, à laquelle sont intégrés des Kanjis, connus pour leurs complexités.

Prévu pour l'été 1990, elle ne sortira que le mercredi 21 novembre 1991 (premier retard de Nintendo, mais pas le dernier, on pense tous à la N64) au Japon. C'est dans le plus grand secret que les consoles sortent des usines Nintendo, les fans attendent d'arrache pied devant les magasins allant jusqu'à camper sur place, pour être sur d'avoir leur exemplaire. Craignant les vols et la revente illégale, Nintendo emploie des méthodes peu courantes, et livrera seulement 300 000 consoles pour 1,5 millions de réservations, ce qui pour l'époque est un chiffre colossal, écrasant même avant sa sortie la concurrence. Obligeant certains magasins à tirer au sort les heureux élus !

De plus face au nombre relativement bas de consoles livrées, un effet de manque se fit relativement vite ressentir, et les enfants qui avaient eu la chance "monétaire" de pouvoir acquérir le graal (à 30 000 yens) ce qui très vite engendra un phénomène étrange mais bien sympathique, le regroupement des enfants chez l'heureux bambin.

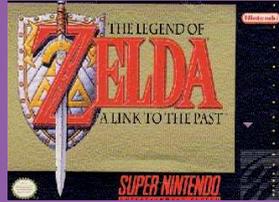
Mais au début du mois de décembre, une deuxième vague de SuperNES est livrée, encore 300 000 consoles qui s'arrachent en un rien de temps. Les parents commencent à s'insurger au vu du prix exercé par l'inventeur de la Famicom, qui était une console tout à fait abordable, voire très peu onéreuse par rapport aux ordinateurs de l'époque.



Une vue avortée de la Super Famicom

Des jeux de légende

Au Japon, la console était livrée seule, selon les modèles, sans jeu. Il en était différent en France et aux Etats Unis, avec laquelle était offert Super Mario World, le Mario nouvelle génération. Tout ceci pour dire qu'une console n'est rien si les jeux ne suivent pas et surtout s'ils n'ont aucun intérêt (ludiquement parlant), mais les jeux Super NES n'en manquaient pas !



Zelda 3 / Action-rpg

L'un des meilleurs épisodes de la saga. Profond, long et surtout original. Avec lui vous ne pouvez passer qu'un bon moment. Un retour aux sources des plus réussi et des plus intéressant.

Nous trouvons donc Super Mario World avec la console, mais très peu de temps après fut édité d'autres jeux provenant de chez Nintendo lui même, on peut d'ailleurs s'exclamer du peu d'originalité de certains titres qui se voyaient affublés d'un " Super " en guide titre à chaque fois (d'ailleurs ce fut encore le cas avec la GBA, et le suffixe Advance avec tous les remakes). Mais passons sur ce petit défaut amusant, aujourd'hui. D'ailleurs pour mieux illustrer mes exemples je ne conseille que trop vivement la cassette offerte avec un magazine de jeux vidéo, de l'époque (Consoles +).

Dans le domaine de la plate forme, elle nous offrit quelques beaux morceaux d'anthologie, comme Yoshi Story en fin de vie de la console, ou encore Mickey Mania (voir test dans ce numéro), The Rocketeer, Donkey Kong Country (3 épisodes) et bien d'autres comme Super Castlevania, Super Probotector ou encore Megaman X dans un style beaucoup plus orienté action. Les jeux à licence arrivèrent aussi en masse comme Judge Dredd ou encore Batman, mais surtout des licences d'anime comme Dragon Ball Z, Les Simpsons, Bikers Mice from Mars et bien sur la quasi totalité des animes Japonais, mais qui bien sur sont restés sur leur territoire. Des Shoot'em up répondirent à l'appel, Axelay, Parodius, R-Type 3 et encore quelques autres. Mais ce qui caractérise aujourd'hui le plus la Super Famicom se sont ses rpg's.



Le superbe Donkey Kong Country

Nommé souvent, et à juste titre la reine des rpg's. La console vient de sortir il y a peu, et Nintendo lance son nouveau Zelda sur le marché, A Link to the past, pour beaucoup le meilleur épisode. Bientôt la firme sera rejoint par leur partenaire de toujours Square, qui lui offrira 3 épisodes de Final Fantasy, dont le mythique Final Fantasy 6, mais aussi Secret of Mana (en France, Seiken Densetsu au Japon) ou encore Bahamut Lagoon (spin off des FF) Secret of Evermore, et bien sur n'oublions pas Chrono Trigger, bien sur leur plus grand concurrent ne sera pas en reste avec les Dragon Quest.



Mario Paint et tout ses accessoires

D'ailleurs ces derniers auront tellement de succès que les développeurs n'auront plus le droit de sortir leurs productions en semaine, mais pendant les vacances ou le week-end, pour éviter l'école buissonnière, et salariés fantômes. Mais ces jeux ne sont que le



Mega Man X3 Action

Nouvelle saga inauguré sur la Super Nintendo, Mega Man X booste la saga, et lui fais passer le nouveau millénaire, pour un jeu plus futuriste, plus mature et surtout plus fun. Le meilleur épisode SuperNES

dessus de l'iceberg, car en France, le nombre de rpg's qui ont atteint nos côtes est plutôt retreint par rapport au Japon. À cette époque l'import était la seule alternative à la pénurie de rpg's. La console accueillait aussi beaucoup de jeux de plate forme, dont les meilleurs sortaient tout droit des usines Nintendo. Qui ne pense pas à Super Mario World, Donkey Kong Country (fait par RARE) ou encore Yoshi's Story, bien sur les autres n'étaient pas en reste, Konami avec son Super Castlevania, Capcom et Super goul's and ghost, Skyblazer, Mickey Mouse Magical quest, ou encore bien entendu la saga des Megaman X, j'en oublie bien sur mais comment faire autrement face au nombre incalculable de jeux sortis sur cette plate forme (au bas mot).

Il y eu aussi, bien entendu, des OVNI's ou plutôt des jeux totalement originaux. Pilotwings (superbement repris sur N64) ou encore Mario Paint, le jeu de dessin livré avec sa souris, Sim City la simulation de chef de municipalité, on pense tous aussi à StarFox, et pourquoi pas Super smash TV. En tout cas on ne peut pas reprocher à la Super Nintendo de ne pas avoir eu des jeux originaux et intéressants. Mais bien entendu la Super Nintendo eu elle aussi toute une série d'accessoires, utiles et ludiques, comme inutiles et anecdotiques.

La NES avait son Pistolet, alors pourquoi pas le Super Nintendo, mais pour le coup, chez Nintendo ils ont quelques peu boosté le look, en le transformant en bazooka, côté design c'est très réussi, et pour le fun c'est vraiment pas mal, malheureusement peu de jeux l'utilisant sont sortis. Il y eu aussi la souris vendu avec Mario Paint, qui était en quelque sorte un logiciel de dessin et autres petit softs sympas (le jeu de tue mouches, excellent !) Le SuperBOY qui permettait de faire passer ses jeux Game Boy, sur sa TV, une retrocompabilité avant l'heure. Mais le plus intéressant de tous était le Satellaview, une extension Internet reliée a la chaîne de télé St Giga qui permettait de télécharger tout un tas de programmes, goodies et autres extensions, mais surtout permettait de télécharger des jeux en entier, comme la version remake du tout premier Zelda, ou encore Yoshi No Panepon. Malheureusement elle n'est sortie qu'au Japon (qui a dit comme d'habitude ?) Les collectionneurs en herbe comme confirmés peineront à s'en procurer une car elle fonctionnait avec un système de cartouche à mémoire dans un format bien spécifique le BS, et même si il est difficile de trouver ces jeux " fractionnés ", vous devrez surtout mettre la main à la bourse tant cette extension est devenue collector. Le système avait ses fans, la chaîne de TV tournait sans cesse avec une coupure de 16h à 19h pour que les personnes puissent télécharger. Le système a fonctionné de 1995 à 2000 (quand même !). En somme une excellente idée avant coureuse en avance sur son temps.



Star Fox
Shoot'em up 3D

Avec StarFox est né une nouvelle sorte de Shoot'em up. Epaulé par la nouvelle technologie Super FX, le jeu est maîtrisé, extrêmement jouissif et captivant. Un premier essai, transformé ! A essayer au moins une fois dans sa vie.



Le pistolet version 90
Le Super Scope



Killer Instinct / Combat

A part les Street Fighter, la Super NES n'avait pas beaucoup de jeu combat a se mettre sous la dent. Et voici qu'arrive Killer avec ses combats hallucinants, ses combos dévastateurs et sa B.O offerte avec le jeu. Un seul mot vive RARE !

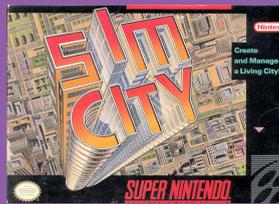


Une envie de jeux GB
voilà le Super Game Boy



Wario's Woods Reflexion

Si tetris était la perle rare du jeu de réflexion sur NES. Wario's Wodds prend le relais sur la Super NES. Plusieurs modes de jeux, une durée de vie et un challenge exemplaire, et surtout un gameplay des plus novateurs. Une merveille pour les neurones !



Sim City / Simulation Municipale

Combien d'heures j'ai pu passer sur ce jeu ! Bien entendu la souris aurait été un plus, mais le jeu est fun et long a souhait. Indémoudable et simple d'accès avec son tutorial. Une simulation des plus enchantresse et stimulante.

Mais n'oublions pas aussi la Super Famicom Memory, une cartouche vierge qui pouvait, tout comme le disk de la NES, accueillir plusieurs jeux sur la même cartouche selon leur taille (elle faisait 32 Megabits en tout)

Les ventes de la console étaient au beau fixe, la Megadrive était devenue sa seule concurrente au fil des années. Mais le temps passait et il fallait trouver une remplaçante à celle ci ou bien trouver un moyen de relancer son intérêt, comme ce fut un peu le cas avec l'extension disquette de la NES. Alors Nintendo contacta Sony, qui était à cette époque le leader du marché du CD et des appareils à lentille. La Super Nintendo avait trouvé son extension, une extension CD pour des jeux beaucoup plus gros et beaux, la Playstation était née, oui, oui la Playstation car Sony partira seul et avortera comme un

grand son projet. brisant le projet Super Nintendo Disk.

Sega avait son extension 32X, pour sa Megadrive Nintendo devait avoir le sien, la firme de Kyoto décida donc, après avoir relu son contrat avec Sony, qui prévoyait le partage des royalties, de faire marché avec l'autre géant du CD, Philips, Sony l'apprend peu avant sa conférence de presse au Consumer Electronic Show. La consternation est à son apogée. "Pourquoi choisir des hollandais et leur CD-I, plutôt qu'une firme " onéreuse " de chez eux. Mais Sony revient à la charge et un commun accord est signé, en 1993, rien n'est encore sorti, et les joueurs s'impatientent, la SuperNES Disk, n'est plus une extension, mais devient un vrai add-on, un support indépendant des performances de la console elle même. Le temps passe et on ne voit toujours rien venir, fin 1993 le projet est abandonné ! Abandonné oui mais juste par Nintendo car Sony, gardera son projet dans ses cartons et celui deviendra ce que nous tous connaissons aujourd'hui : la Playstation, et l'entrée de Sony comme éditeur indépendant, dans le monde vidéoludique.

Une seconde jeunesse sera offerte à la console en 1996, alors que la Super Nintendo arrive à sa fin, et que la Nintendo 64 pointe le bout de son nez (même si c'est l'arlésienne, cette console). Nintendo décide de relancer sur le marché une nouvelle Super Nintendo, au design plus épuré. Le 27 Mars 1998, sort la Super Nintendo Junior. Elle permet de jouer aux derniers jeux sortis sur la console comme Rockman et Forte, ou encore Kirby 3. La console franchira les frontières du pays du soleil levant, mais n'atteindra jamais nos côtes.

Récemment avec l'annonce de la future console Nintendo, la Révolution, on peut apprendre que certains jeux de la Super NES soient téléchargeables, ce qui en soit est une excellente nouvelle.



La Super Famicom Jr et son design épuré



La Super NES avec son lecteur CD Playstation

Mais pour les plus impatientes d'entre vous, sachez que beaucoup de titres ont été réédités sur la Game Boy Advance, des perles de la Super NES, je cite en bloc, Zelda A Link to The Past ou encore Super Mario World. C'est donc à juste titre que l'on peut dire que la GBA est une petite Super Nintendo, et que ces titres s'en inspirent beaucoup. Donc si vous voulez revivre de grandes aventures, n'hésitez pas et procurez vous soit une GBA, ou encore mieux une Super Nintendo (quoi que dans le métro la Super NES, ça le fait moins).

Une durée de vie exemplaire, des jeux hors du commun, des rpg's aux valeurs indéniables, des jeux de plates formes prenants, des licences superbement exploitées, et surtout des projets et des accessoires au service de l'originalité. C'est tout ceci la super Nintendo, et ce n'est pas pour rien si encore de nos jours elle reste une des consoles préférées des joueurs, qui s'y replongent sans aucun mal, il suffit de lire quelques forums pour s'en persuader. La Super Nintendo une console de légende, la grande dame de chez Nintendo.

Arthelius

Caractéristiques

Années de sortie : 1990 (japon), 1991 (us), 1992 (europe)

Microprocesseur : 64c816 à 3,58 MHz (16bits)

RAM : 128 Ko

VRAM : (mem. vidéo) 16 Ko Video Co-processeur PPU 16 bits

Couleurs : 256 couleurs sur 32767,

Résolution : de 256x224 jusqu'à 512x448, 128 sprites de 64x64.

Audio : Co-processeur APU 8 bits ; 8 voix PCM

Extensions : Port d'extension 16 bits

Support : Cartouches de 256 Ko à 4 Mo



Super Mario Kart Course

Qui ne connaît le plus célèbre jeu de Kart le tout à la sauce Mario, c'est à dire carapaces, bananes et autres étoiles à gogo. Des supers pouvoirs des parties à plusieurs, voilà pourquoi Super Mario Kart est devenu une légende de la Super NES.



Un stick arcade mais pour Super NES



La satellaview l'internet avant l'heure



Secret of Mana / RPG

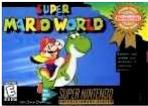
A côté du célèbre Final Fantasy 6, sort Secret of Mana. Un RPG auquel on pouvait jouer à trois, une première et dieu que cela était fun, surtout si vous avez des amis fan de RPG, car Secret est un excellent RPG, long et innovant. J'adore !

TOP et FLOP

Faire un tel classement n'est pas chose aisée mais voila un petit classement des meilleurs jeux



Bien sur tout ceci est exhaustif mais aussi personnel, un classement à prendre à la légère.

1	Zelda 3 A Link to the past		Clay Fighters	1
2	Final Fantasy 6		Tekichuu Keiba Juku	2
3	Super Mario World		Ballz 3D	3
4	Donkey Kong Country		Operation Europe	4
5	Street Fighter 2		Race Drivin'	5
6	Dragon Ball Z 2		Captain Novolin	6
7	Bahamut Lagoon		Lester the Unlikely	7
8	Super Mario Kart		Super Momotaru	8
9	Super Metroid		Whirlo	9
10	Megaman X3		Space Invaders	10

ARGUS

- Nintendo -

Les prix qui sont indiqués ici ne prennent pas en compte les frais de ports et autres taxes.

Il s'agit de prix donnés à titre indicatif, non d'une valeur exact. Ils sont établis selon une moyenne tirée de plusieurs sites internet.



La Famicom



La Super NES



La Super NES



La Super NES

Modèle	Rareté	Prix	Commentaires
Famicom	4	25 €	TV Japonaise exclusive
Nes	2	20 €	
Twin Famicom	5	200 €	Console construite par Sharp
Super Famicom	4	40 €	
Super Nintendo	2	25 €	
Super F Junior	5	160 €	Rédition
Nintendo 64	2	50 €	
N64 Pikachu	3	50 €	
Virtual Boy	7	120 €	
Game Boy	1	15 €	
Game Boy Light	4	80 €	Il existe une version astro boy
Game boy pocket	2	20 €	
Game boy color	3	40 €	
Game Boy Advance	1	25 €	Il existe plusieurs série limité
Game Boy SP	1	60 €	Il existe plusieurs série limité
Game Boy DS	1	150 €	
Game boy Micro	1	145 €	

ARGUS

Game and Watch



Modèle

Rareté

Prix

Commentaires

Game and Watch Argent	7	80 €	selon les titres
Game and Watch Or	5	40 €	x 2 si boite
G and W double screen	3	20 €	x 2 si boite
G and W Donkey	2	12 €	x 2 si boite
G and W S fire	3	33 €	x 2 si boite
G and W Multi	2	15 €	" "
G and W Multi screen house	3	28 €	" "
G and W Multi "oil panic"	3	22 €	" "
G and W Bomb sweeper	3	28 €	" "
G and W Panorama	3	35 €	" "
G and W Popeye	3	35 €	" "
G and W Donkey Jr	5	60 €	
GW Micro vs system Boxing	4	40 €	" "
G and W Donkey 3	4	42 €	" "
G and W Micro system	4	40 €	" "
G and W Crystal screen	6	100 €	selon titres
G and W Table top	4	45 €	" "



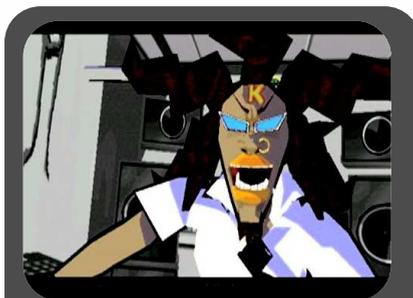
Jet Set Radio - Dreamcast

Vous avez toujours voulu révéler votre talent artistique au monde entier, et vous vous êtes dit quoi de mieux que le graf' pour ça. Vous avez mis en œuvre vos idées, mais voilà, la police n'était pas d'accord avec votre entreprise, en plus votre mère criait contre les taches de peintures sur vos tee shirts, et vos angines chroniques du à vos sorties nocturnes rendaient fou votre médecin. Et bien ne cherchez plus car j'ai une solution à tout vos problèmes et cela sans aucun risques, si ce n'est de celui de devenir accro.

Avec Jet Set radio, Sega entrait dans la cour des grands, avec un jeu politiquement incorrect, mais aussi une technique nouvelle appelé Cell Shading, une technique qui allait beaucoup faire parler d'elle ! Avant d'entamer ce test, je me dois de vous parler quelque peu du procédé Cell Shading. Le premier jeu à bénéficier d'un rendu proche de cette technique fut Fear Effect, une atmosphère de dessin animé avec une animation exemplaire. Mais ce fut avec JSR que le grand public eu vent des capacités artistiques de ce procédé. Des couleurs en aplat, une animation proche des dessins animés, et des effets spéciaux vraiment " spéciaux ", je pense aux effets de fumée et leur mouvement. Pour JSR, le Cell Shading c'est 50% du jeu.



Même la police vous en veut semez la au plus vite !



Le DJ de folie qui tranche avec son verbe véritable.



Un écran titre des plus sympa et explicite ! Du Graf...

Fiche Technique

Console : Dreamcast

Genre : Grafs et rollers

Développeur : Sega

Année : 2000

Côte : 4 à 7 € selon version

Donc vous êtes un jeune graffeur qui tente d'intégrer une bande, les GG's, pour cela vous devez réussir un certains nombres d'épreuves, ce qui est en fait le tutorial, une fois ceci terminé vous serez officiellement accepté. Sillonnez les villes à la recherche de murs vierges et affrontez les bandes rivales, tout en tentant d'échapper à la police (mention spéciale au clone de Colombo), et de recruter de nouveaux acolytes, voici le but de votre mission, recolonisé les zones urbaines à l'aide de votre bombe de peinture. Le jeu fourmille de détails, et de bonnes idées graphiques, et moi le monde graphique j'adore. Le jeu est simple d'accès, seul trois touches vous seront utile, une pour accélérer, une autre pour sauter et la dernière pour tagger, bien sur le grind est omniprésent et cela pour notre plus grand bonheur, accompagné de sa sœur : la vitesse (chez Sega, la vitesse il adore ça !)

Une prise en main instinctive, mais un certain temps d'adaptation vous sera tout de même nécessaire, car grinder ou sauter de lignes en lignes demande un certain timing que vous n'acquiessez qu'avec le temps. Le jeu n'est pas linéaire en soi, et les zones parcourus sont immenses, avec beaucoup d'éléments du décor à détruire, de plus le gens réagissent à vos

actions, et ça, ça donne de la vie à un jeu. Les différentes parties de la ville se découvrent au fur et à mesure, et malgré une certaine redondance, vous aurez toujours l'impression de le faire pour la première fois. De plus les missions sont très diversifiées, et vous ne pourrez pas vous ennuyer une seule seconde, la difficulté est croissante et bien gérée. La durée est moyenne, mais de nombreux bonus se débloquent au fur et à mesure de celle-ci. Même une fois le jeu terminé, vous reviendrez souvent dessus tant le challenge est grand. Vous pouvez choisir vos trois grafs, parmi 100 différents (beaucoup sont cachés dans les niveaux, et donc à découvrir) pour ensuite les utiliser lors de vos missions, et je peux vous dire que tous les trouver vous prendra un sacré temps.

Sinon, si ceux que l'on vous propose ne vous plaisent pas, vous pouvez toujours créer le votre de toute pièce, et ensuite l'enregistrer (à l'époque on pouvait même le mettre sur le net) ! Et je trouve cette idée géniale, même si en pratique ce n'est pas très simple. Votre équipe se gonflera au gré des niveaux, car de nouveaux arrivants vous défieront et ce sera à vous de les battre afin qu'ils intègrent vos rangs, chacun possède ses particularités, que ce soit au niveau de la capacité ou bien encore des combinaisons qui vont servir à demander au moment du graffage, car selon la grandeur du tag, vous aurez à faire de plus en plus de combinaisons. Je m'emballe et j'en oublie en route. La mise en scène est une chose très importante, et dans JSR elle n'a pas été mise de côté,

entre le DJ hystérique de la station de radio, ou les mouvements hip hop des joueurs, tout est là pour mettre dans l'ambiance, et c'est sans compter sur la bande son qui est d'une qualité exceptionnelle, au niveau sonore pourrais-je dire, mais aussi tant elle colle au jeu, du grand art.

Jet Set Radio, est un grand jeu, l'un des meilleurs de la Dreamcast, méconnu ou descendu par certains. Mais je vous conseille vivement de l'essayer au moins une fois, tant le sentiment de liberté, tant recherché dans les jeux actuels, est présent et jouissif. La maniabilité répond au poil, le graphisme est somptueux et le procédé de Cell shading est admirablement rendu dans ce jeu. La musique est l'une des meilleures entendues sur un jeu vidéo. Le seul défaut sera l'absence de mode deux joueurs, car franchement des défis entre potes aurai été génial ! Récolte de bombe, graff, grind et cabrioles sont au menu, entrecoupés de course poursuite et de vitesse, un cocktail détonant pour un jeu tout aussi marginal. Une idée géniale, et totalement en marge des autres productions. Si après ce test, vous ne vous décidez pas à essayer Jet Set Radio, je n'ai plus qu'à me faire Hara kiri !

Arthelius " graffeur du dimanche de 22h à 23h "



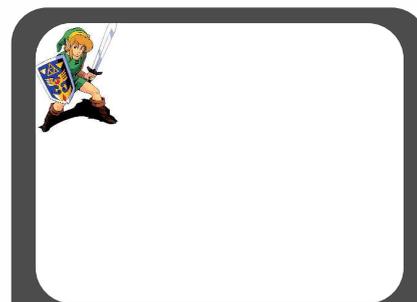
Voici les manipulations à effectuer pour chaque graf.



Des couleurs flashy mais esthétiques.



Et maintenant c'est l'heure de la danse hip hop.



Un bon petit grind, présenté par notre ami Beat.

Suite connue à ce jour



Jet Set Radio Futur

Initialement un second épisode était prévu sur la Dreamcast, mais celui verra finalement le jour sur la console de Microsoft la Xbox.

Toujours la même recette, avec bien sur des innovations. Le plus important c'est que tout reste à la hauteur de la réputation à tenir, encore une excellente épisode.

Sites web

Les sites sur Jet Set Radio ne sont pas légions, mais au détour du web je suis tombé sur celui-ci. Assez simple mais complet, malgré un design vieillot.



Je n'ai pas la science infuse donc malgré une longue recherche je n'ai pas trouvé de jeu ressemblant à Jet Set Radio, je sais qu'il en existe un sur Playstation 2, si jamais vous savez son nom merci de me le faire savoir.

www.pageperso.aol.fr/shamandu59/index.html

Nostalgie	Encore aujourd'hui j'y rejoue souvent.	18/20
Graphisme	Le Cell Shading pour un jeu qui aurait été créé rien que pour lui.	19/20
Maniabilité	Simple comme un coup de bombe !	18/20
Gameplay	Toujours aussi fun, le meilleur jeu de sa catégorie, et un des meilleurs de la Dream	16/20
Durée de vie	Un peu courte mais on y revient souvent	13/20
Musique	Une des meilleures OST, elle fait toute l'ambiance.	19/20
Scénario	9a va pas chercher bien loin, mais ça reste sympa.	12/20
Note Globale	Un des meilleurs jeux de la Dreamcast mais aussi en Cell Shading, jetez vous dessus !	19/20

MICKEY MANIA



Mickey Mania - Super NES Megadrive

Fiche Technique

Console : Super Nintendo, Megadrive

Genre : plate forme

Développeur : Traveller's tales

Année : 1994

Côte : de 3 € à 8 € selon les versions

Dans les années 90 les licences Disney ont beaucoup été adaptées, avec plus ou moins de succès, et surtout avec plus ou moins d'intérêts. Mickey Mania ne fut pas le premier portage de la souris de chez Disney, mais par contre il s'agit sûrement du plus réussi. Le scénario est des plus intéressants car tout le long du jeu, vous allez voyager entre les différents dessins animés de Mickey, qu'ils soient en couleurs ou en noir et blanc, et ça pour tout fan de Mickey ça n'a pas de prix.

Vous commencerez par le niveau « Steamboat Willie » qui est le premier dessin animé de Mickey on l'on rencontre pour la première fois Pat Hibulaire. Suivie de « The mad doctor » où Mickey rencontre un savant fou, pour la suite vous la découvrirez bien par vous-même. Mais parlons un peu plus du jeu. Dans la plus proche tradition des jeux de plate forme, Mickey Mania est différent des autres par sa réalisation. Une réalisation au poil. Mais surtout ce sont l'animation et les détails qui font de ce jeu ce qu'il est, tout bouge bien, la couleur qui apparaît peu à peu dans le premier niveau, les créatures très bien animées et dessinées. Passons à la jouabilité, tout répond très bien même si Mickey bouge « bizarrement » sa façon de sauter, enfin rien de bien méchant, les ennemis eux aussi bouge très bien et en accord avec le soft et les personnages originaux.



Une technique graphique très intéressante.



La fameuse course poursuite Mickey contre le caribou !



Le premier dessin animé de Mickey en noir et blanc.

Donc une bonne maniabilité, une bonne réalisation, et de bons graphismes et les musiques ? De bons thèmes dans l'ensemble, mais assez répétitif, surtout à la longue, heureusement ils changent à chaque niveau. La durée de vie est correcte pour ce genre de soft, un système de continue qui recommence à chaque niveau lorsque les vies tombent à zéro. La difficulté est croissante et devient assez élevée en fin de parcours, les boss sont coriaces mais pas imbattables. En somme un bon jeu de plate forme sous l'égérie d'une licence bien exploitée, qui ne souffre pas de comparaison avec les autres jeux du même genre. Le moteur graphique est bien utilisé avec les effets courants de la Super NES comme le super 7 dans un niveau de poursuite, c'était préciser, je pense. Le jeu est aussi sorti sur Megadrive, et est sensiblement pareil, à quelques passages bien sûr. Pour conclure je dirais juste qu'il est le jeu à avoir, pour tout fan de Mickey, au côté de Magical Quest, il ne lui manque qu'un mode deux joueurs, comme ce fut le cas avec certains autres jeux Disney, mais qui ne sont pas légion. Si vous n'êtes pas un fan de la souris à grandes oreilles, il reste un bon soft mais dont vous ne reviendrez pas dessus (enfin pas souvent) et c'est dommage. Au final un jeu à télécharger mais pas à acheter sauf peut-être pour les collectionneurs, et (encore) les fans.

Bon jeu et bon voyage dans les dessins animés et les souvenirs de Mickey.

Arthelius



Si vous avez aimé :
Donald Duck in Maui Mallard

Un bon jeu de plate forme sous la licence Disney, avec pour héros notre canard préféré Donald.

16/20

Sites web

Disney Megadrive :

<http://www.disney-megadrive.com/home.html>

Un site sur tous les jeux Disney sortis sur Megadrive, un site vraiment bien .



Mickey Mouse :

<http://corinne.free.fr/mickey.htm>

Un site sur la souris de chez Disney, son histoire, sa filmographie, tout pour connaître Micket de A à Z.



Nostalgie	Le jeu n'a pas mal vieilli, même si il n'est pas resté dans les annales.	13/20
Graphisme	Très fin et soigné, aucun problème.	16/20
Maniabilité	Simple et intuitive.	14/20
Gameplay	Un jeu sympa et bien réalisé, ça donne envie tout ça.	15/20
Durée de vie	Bonne le jeu est assez long pour le genre.	16/20
Musique	Thème sympa et pas prise de tête.	14/20
Scénario	Le fait de revivre les plus grands titres de Mickey est une excellente idée.	16/20
Note Globale	Un bon jeu, une très bonne licence, rien d'autre à dire.	15/20



BaseBall Stars 2 - Neo Geo

Les jeux de Base Ball ne sont pas légion, c'est donc avec bonheur que l'on peut accueillir Base Ball Stars. Sortit sur la Rolls des consoles pour ne rien gâcher. J'en vois qui lève la main, oui ? "Mais le Base Ball c'est quoi ?" quoi vous ne connaissez pas le Base Ball, ignare que vous êtes ! Allez je suis dans mes bons jours, alors je m'en vais vous expliquez tous ceci. le Base Ball est un sport d'équipe, qui se joue avec une baballe, petite la baballe, un batte (cela va de soit de Base Ball) et un terrain et losange. Le jeu est surtout au Etats-Unis, et allez savoir pourquoi, au Japon. Quelques autre pays anglicants y jouent aussi mais en moindre quantité pourrais je dire. Mais bon je ne suis pas la pour vous parlez de l'histoire du Base Ball, mais du jeu qui lui est consacré, Base Ball Stars 2.

Comme je le précisait dans l'intro, les jeux de BaseBall ne sont pas l'apanache des éditeurs, et rare sont ceux qui retranscrivent l'esprit original du jeu. Quand est il pour celui ci ? Mais je suis la pour vous répondre mon bon monsieur. Comme beaucoup de soft à l'époque, la Neo Geo ne s'embarasse pas d'une multitude de touches d'actions, la nous en avons trois, une pour changer de joueurs, au nombre limité de trois (aussi). Si vous êtes celui qui est à la batte vous aurez le choix entre frappez la balle de toute



Le batteur et le lanceur se défient du regard !



La boite complète, ça vau le coup d'oeil !



Une très belef frappe, qui sait peut être un homerun !

Fiche Technique

Console : Neo Geo

Genre : Sport

Développeur : SNK

Année : 1992

Côte : 70 €

mais c'est en quelque sorte la balle qui frappe votre batte. Ensuite vous prendrez la place du lanceur et la vous n'aurez plus qu'un bouton d'action celui du lancer, il ne vous restera plus qu'a à indiquer à la balle sa direction avec la croix. Donc tout reste simple aux niveaux des touches et instinctif. Lorsque votre adversaire enverra sa balle ad-patres à ce moment vous jouerez les receveurs et il ne vous restera donc plus qu'a faire tout votre possible pour récupérer cette maudite balle, si bien sur celui-ci ne vous a pas fait un home-run (la balle est alors hors champ). Le jeu est simple, la prise en main rapide, et intuitive, le tout sera d'arriver à frapper au bon moment, et le reste suivra vous enchainerez les bases avec aisance, et pourquoi les homes runs, a tour de bras ! Le plus délicat est surtout de comprendre les règles et leurs subtilités, même si avec un niveau minimum de connaissance dans ce domaine ne reste pas un handicap. Les graphismes sont superbes et très vivants, les personnages n'ont pas tous le même visage et reflètent bien la hargne de ces derniers. Leurs grimasses font beaucoup à l'ambiance du titre. Seul petit bémol, c'est que l'ont ne diffère pas les différentes nations (au nombre de 6) sur les visages

des joueurs (les Japonais ressemblent aux américains, strange !) mais rien de bien méchant. L'animation est fluide, et l'on a même droit à certain effets de zoom bien sympa. La musique est absente, mais l'on a quand même une certaine ambiance sonore. Petit fait étrange, le compteur lors des parties, qui vous demande si vous voulez continuer lorsqu'il arrive à zero.

Peut être pas le meilleur jeu de la console, mais peut être bien le meilleur jeu de Base Ball ! si vous aimez le Baseball alors pourquoi pas.

Arthelius

Suite connue à ce jour

Aucune suite à ce jour

IL n'y a eu aucune suite à ce jour. Malgré cela le genre eu quelques émules sur d'autres consoles, le genre ne s'est pas démocratisé pour autant.

Si vous avez aimé :

All Star BaseBall 2000

Un des meilleurs jeu du genre, tout y est pour passer un bon moment et surtout retrouver toutes les sensations.

17/20

Sites web

Pas de sites sur le sujet, mais en échange un site ou vous pourrez la rom en téléchargement gratuit. Voila c'est cadeau de la rédaction.



<http://mgt62.free.fr/NeoGeo.php>

Nostalgie	L'intérêt est encore la, et c'est le principal.	16/20
Graphisme	Beaux, fins et amusants, vivants en somme.	17/20
Maniabilité	On ne peut faire plus simple.	16/20
Gameplay	C'est drôle, immersif, et pas prise de tête.	16/20
Durée de vie	C'est un jeu de sport de l'ancienne école donc la...	13/20
Musique	Point noir du jeu, heureusement l'ambiance sauve la chose.	11/20
Scénario	Aucun.	05/20
Note Globale	Un des meilleurs jeu de Baseball, si ce n'est LE meilleur !	17/20

SOLAR JETMAN

A LA CAZA DEL GOLDEN WARSHIP

Solar Jetman - NES

Solar Jetman, un OVNI dans la vidéothèque de la NES, sans mauvais jeu de mot car celui-ci se déroule dans l'espace, avec des vaisseaux et des méchants de la galaxie. Vous êtes un chasseur de bijoux spaciaux, avec votre vaisseau et sa "grue" que vous devez retrouver à chaque stage. Vous commencez le jeu à l'intérieur de votre vaisseau à l'abri. Mais si par mégarde le vaisseau venait à tomber en panne, ou bien si il était détruit, vous seriez alors à pied! Enfin plutôt avec votre costume d'astronaute, et votre pistolet pour arme, bien sûr on retrouve les objets bonus comme dans tout jeu.

Allez je me lance et je vous dis ce qu'il en est vraiment ! Vous pensez qu'il s'agit d'un bon jeu, non ? Ah bon ? Pourquoi ? Il est nul ! Ah oui c'est vrai, c'est le cas ? Je m'en vais vous dire tout ça. Premièrement la jouabilité, ou lala, on n'a jamais vu ça ! Ce n'est pas méchant au départ, mais ça le devient vite. Oui on a jamais vu ça, c'est original, certes, un bouton pour le tir, et l'autre pour le propulseur, et la croix pour se diriger selon la puissance engagé et surtout la pression sur le bouton B, mais bon voilà, ça s'arrête là, car honnêtement c'est injouable.



De très beaux graphismes, non je plaisante.



L'intro, la chose la moins laide du jeu.



Votre base, départ de toute les missions.

Fiche Technique

Console : NES

Genre : Shoot'em up

Développeur : Tradewest

Année : 1990

Côte : 4 €

Graphiquement me demanderez-vous ? Ah les graphismes, comment dire? Pauvres et flashy, seraient les bons mots, mais le bon côté c'est la phase d'intro qui est sympa, ouf !

Les ennemis sont tous pareils et franchement laids, pas détaillés pour un sou. En même temps des ennemis pauvres sur un fond noir, ça peut être joli, si on recherche la "simplicité kitsch".

La musique? Rien à dire, elle est pauvre elle aussi, voilà. Durée de vie? Etant donné que vous aurez déjà beaucoup de mal à finir le premier niveau, vu comme ça c'est peut être très long, a vous de voir.

Voilà j'ai fait le tour, bien sûr je pense qu'il existe des gens qui aime ce jeu, mais bon ce test n'est que mon avis, même si c'est le but de ce test, mais moi pour le même style de jeu je préfère Gradius, Salamander, ou encore Parodius. Après c'est a vous de voir.

Arthelius

Suite connue à ce jour

Aucune suite à ce jour

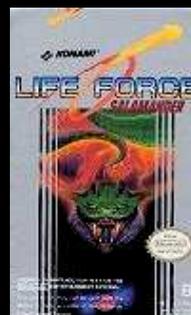
Aucun suite effectivement, et on ne se pose pas la question pourquoi.

Sites web

Vous vous doutiez bien qu'il n'existait aucun site sur ce jeu, donc pour compenser cela voici un site où vous pourrez retrouver la rom.



Si vous avez aimé :



Salamander

voilà ce que j'appelle un jeu de shoot'em up. Difficile mais pas invraisemblable, une maniabilité au poil. Un véritable jeu de tirs.

www.100ballesprod.com/espace-emulation/emulation/romsnes.htm

Nostalgie	Aucune. Qui a bien pu jouer à ce jeu. Moi oui sur mais on me l'avait prêté alors ça compte pas !	07/20
Graphisme	Vive le disco et Solar Jetman !	04/20
Maniabilité	Par ce qu'il y en a !	03/20
Gameplay	Joker	04/20
Durée de vie	Alors là, ça dépend juste de votre patience et volonté	00/20
Musique	Comme le reste du jeu sans intérêts.	04/20
Scénario	C'est la NES donc on va passer sur ça	05/20
Note Globale	On ne va pas revenir là-dessus le pauvre, laissons le errer dans l'espace, non ?	04/20

Ristar

Ristar - Megadrive

La Megadrive possède de bons jeux de Plate Forme, Sonic en tête, Rocketeer ou Strider en second, et pourquoi pas Ristar ? Il avait tout pour devenir une mascotte, une idole de la console de chez Sega. Alors pourquoi cela n'est il pas arrivé, a ceci je n'ai aucune réponse, mais par contre je peux vous dire de quoi il retourne et ce qu'il en est vraiment. Pour la petite info il vient lui aussi des studios Sega, je pense que cela à son importance.



Des niveaux bucoliques et très colorés.

En premier lieu ce qui nous saute aux yeux c'est cette certaine ressemblance avec Sonic, au niveau de l'intro des niveaux ou encore des graphismes proche de ceux du hérisson bleu. Mais dans les niveaux suivants l'originalité revient et lorgne du côté d'un autre jeu Rayman, et on se retrouve avec un mélange de Sonic et de Rayman avant l'heure, mais bon lorsque l'on voit qu'il s'agit de Sega en charge du développement, on comprend mieux certaine chose, et peut être même pourquoi Ristar n'est jamais devenu une étoile (star en anglais, mais pas un étoile qui rit, je sais c'est nul) peut être par peur de faire de l'ombre au hérisson, dommage qu'il est pompé certaine chose, et ne fut pas un titre à part entière avec son propre univers.



Sonic. Non Ristar !



Vos mains, votre meilleur arme !

Fiche Technique

Console : Megadrive

Genre : Plate forme

Développeur : Sega

Année : 1994

Côte : 5 €

Mais revenons-en au jeu. Ici pas de super vitesse comme arme et effet spéciaux, mais juste ses mains comme moyen de défense (comme Rayman, oui !) Il attrape ses ennemis et les assomme (coup de boule !), d'ailleurs ils sont plutôt sympathique ses petits monstres, Cela n'est pas votre seul attaque puisque come dans tout bon jeu de plate forme il y a aussi le saut, tout répons au doigt et à l'œil, pas de problème, le jeu est rempli de petites idées au niveau jouabilité très ingénieuses (moi j'aime bien les échelles, et ça façon de les gripper). Les niveaux se suivent avec pour chacun un thème différents, représentés par des planètes et des vols spaciaux entre chaque. Dépaysement total. Les graphismes fin et colorés ne tombent jamais dans le mauvais goût, colorés pas mais trash, fin et détaillés comme tout bon jeu de chez Sega (enfin dans l'ensemble). La bande son, bien, pas antipathique, mais pas à la hauteur de son exemple Sonic. La durée de vie est très correct, quoique moins importante que certain, mais rien de grave, ça reste très honnête. Pas de mode 2 joueurs, en même temps c'était assez rare à cette époque sauf sur quelques jeux,

surtout les beat'em up. Petit plus, ce sont les bruitages, qui collent à l'action et donne un ton bucolique, les ennemis sont mignons, encore un point commun avec Rayman. Tiens tiens.

En somme un bon jeu de plate forme, un brin classique malgré les trouvailles au niveau du gameplay et des graphismes, le tout est mignon et très jouable, seul petit bémol, il reste en deçà des autres titres plate forme de la firme : Sega. Un jeu abordable et plutôt accès enfant. Dommage tu aurais pu devenir une " star " mais tu ne resteras qu'un firmament au panthéon des jeux Megadrive. Une étoile filante. Bon voyage !

Suite connue à ce jour

Aucune suite à ce jour

Sites web

Pas de site sur le jeu en lui même, mais quelques astuces pour vous aidez sur celle ci.



Si vous avez aimé :



Rocket Knights Adventure

Un jeu de plate forme aussi de chez Capcom rapide, stylé et amusant au possible.

16/20

Arthelius

<http://www.jeuxvideo.com/btajv99/etajvhtm/00500515.htm>

Nostalgie	Un petit pincement au cœur.	15/20
Graphisme	Colorés, mais sans mauvais goûts, du bon Sega	16/20
Maniabilité	Attendez c'est Sega quand même !	16/20
Gameplay	Vraiment un petit jeu qui vous fera passer du bon temps.	16/20
Durée de vie	Plusieurs niveaux très variés, de quoi rester dessus quelques temps.	15/20
Musique	Comme le reste du jeu sans intérêts.	14/20
Scénario	Un méchant, une étoile, et ainsi de suite (Rayman ?)	14/20
Note Globale	Un bon jeu, mais qui malheureusement reste un sous Sonic quelque part.	15/20

ILLUSION TIME

Illusion of Time - Super Nintendo

Il relèverait de la folie, non, plutôt de l'hérésie, que de passer à côté de certains titres.

Illusion of Time (ou Illusion of Gaia) fait partie de ces jeux qui vous marquent pour longtemps. Ils possèdent ce petit plus qui en font des productions survitaminées, excitantes, exaltantes. Et parfois le pouvoir des mots est impuissant face à l'onirisme de ces joyaux. Illusion of Time est une hymne aux RPGs, ou plutôt aux Action RPG.

Je m'en rappelle comme si c'était hier, pourtant cela fait déjà dix ans ! Dix années que j'insérerai fièrement cette cartouche du bonheur dans ma SuperNess.

Irradiant une lumière sinistre, la Comète du Chaos mit en péril l'existence de la Terre. Après d'âpres combats, la paix sembla restaurée. Mais 800 ans après, le danger rôde : la Comète se rapproche de la Terre et des créatures terrifiantes s'agitent.

Vous incarnez Paul, jeune écolier de Cap Sud, vivant chez ses grands parents. Un peu trop curieux, Paul se mêle inconsciemment des affaires royales. Le Roi aura tôt fait d'arrêter votre cher grand père.

Mais Paul n'est pas un garçon comme les autres, en effet



Voici le début du jeu, tout est encore calme.



De jolis décors, colorés mais surtout détaillés.



L'alter ego du héros au prise avec un boss !

Console : Super Nintendo

Genre : Action RPG

Développeur : Enix/Quintet

Année : 1994

Côte : 6 €

il semble développer des dons de télékinésie pour le moins intriguants.

Armé des pouvoirs de transformation de deux guerriers puissants, Paul se doit de sauver la Terre. L'esprit qui veille sur Paul l'investira de pouvoirs magiques et le conseillera au cours de sa quête.

Tantôt lui-même, tantôt vampire, Paul devra lui et ses amis mettre fin à la malédiction.

Voici pour le préambule, certes superflu au vu de la vastitude et de la richesse du scénario, mais qui en dit déjà long sur les qualités intrinsèques du titre.

Time, nous l'appellerons ainsi, propose un Gameplay original en permettant d'incarner un double céleste (ce fameux vampire : Kain).

Et cela influera considérablement vos stratégies de combat. D'ailleurs, en plus d'être intuitifs, les combats de Time sont pour le moins fluides et dynamiques.

Votre quête sera assez conséquente et semée d'embûches. Comptez quelques cinq dizaines d'heure pour connaître l'issue de cette aventure.

La réalisation est très soignée, et reste dans le bon ton old school. A posséder absolument.

Ilogo

Suite connue à ce jour

Aucune suite à ce jour

Sites web

Site sur lequel vous trouverez la solution complète du jeu. Un dossier vraiment utile et très bien fait.

http://www.generation-snes.net/Soluces/Rpg/Illusion_of_time/III_of_time.htm

Si vous avez aimé :



Terranigma

De chez Enix aussi. Plongez vers une aventure longue et au combien intéressante. Un très bon jeu, une bonne prise en main et des graphismes sublimes.

16/20



Nostalgie	Un titre sur lequel on revient, mais pas régulièrement.	15/20
Graphisme	A l'époque, impressionnants, ils demeurent néanmoins quelque peu répétitifs.	13/20
Maniabilité	Simple et intuitive.	16/20
Gameplay	Original et intéressant.	16/20
Durée de vie	Vous passerez pas mal de temps en compagnie de Paul et ses amis ;)	16/20
Musique	Tantôt calmes, tantôt rythmés, ils collent parfaitement à l'ambiance	15/20
Scénario	Complexe sur la deuxième partie du jeu, la quête est pour le moins intéressante.	15/20
Note Globale	Un action RPG aux qualités indéniables, un titre prestigieux !	17/20

LEGACY of KAIN SOUL REAVER

Soul Reaver - Playstation

Je parle d'un jeu, ou plutôt devrais-je dire d'un mythe qui en a conquis plus d'un. Qui ne se souviens pas, parmi les nombreux fans du genre, de Raziel, jeune vampire à la solde de Kain, maître d'un royaume dévoré par la haine.

Ce n'est que lorsque Raziel fait l'erreur de montrer ses ailes à son seigneur tout puissant, choses qu'il ne possède point, que l'histoire commence. En effet Kain jaloux, brise les ailes de Raziel, et pour couronner le tout, l'envoie moisir dans le monde des morts " Spectral " qui, à son passage dans celui-ci, le transforme en âme damnée. Notre pauvre héros va devoir se sortir de cette malédiction pour se venger de celui qui, pour lui, était un roi et maintenant, devenu son pire ennemi.

C'est le début de la quête du jeune Raziel, au travers d'un long... très long périple !

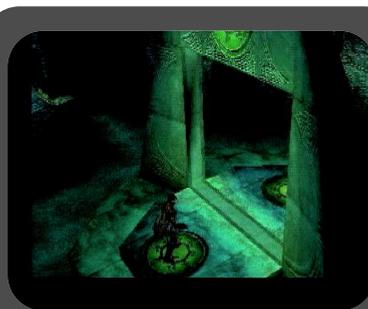
Raziel est génial ! Un personnage révolté et perdu au milieu d'un immense royaume où réside le mal, est contraint de se battre pour sauver son existence. Tout au long du jeu on observera Raziel évoluer grâce à différents pouvoirs qu'il obtiendra au fur et à mesure de l'aventure. (Son épée, la Soul Reaver, est capable de s'imprégner des pouvoirs



Soul Reaver un jeu sanglant, juste un peu !



Raziel sous sa forme encore humaine. La classe !



Des décors sombres, dans un monde de ténèbres.

Console : Super Nintendo

Genre : Action RPG

Développeur : Enix/Quintet

Année : 1994

Côte : 6 €

élémentaires : eau, feu ...etc) ainsi le personnage peut desceller des portes et actionner divers mécanismes.

Au cours du jeu, Raziel pourra basculer du monde des vivants au monde Spectral pour ainsi résoudre des énigmes présentes dans un monde mais absentes dans l'autre.

Une longue et périlleuse aventure pour des graphismes sublimes (les jeux de lumière caches parfois des énigmes) la surface de jeu quant à elle est immense et le rend réaliste. La bande sons est tout simplement sublime et nous plonge ainsi dans l'ambiance mystique et surtout mystérieuse du jeu. La durée de vie est longue, en effet quand le personnage meurt dans le monde des vivants, il réapparaît dans le monde Spectral, et pour survivre il doit se nourrir d'âmes, pour cela il doit donc tuer les potentiels monstres se trouvant aux alentours, dans le monde spectral.

Les énigmes sont le pliées du jeu, une grande... enfin disons un minimum de réflexion est nécessaire (mécanismes, puzzles et autres " schmilblick " sont d'actualités).

Le personnage peut effectuer diverses manipulations comme : ramper, sauter, nager, grimper... et lors des combats (celui-ci utilisant ses griffe en guise d'arme) peut, uniquement dans le monde des vivants, se munir d'armes telles que : des épées, des lances... etc, et donc venir à bout de ses ennemis (pour les vampires il doit obligatoirement se servir d'une arme pour empiler ses adversaires ou les carboniser... réjouissant tout ça) !

Les " portes du temps " permettent de se rendre à n'importe quel endroit, elles s'avèrent pratiques à long termes.

Les boss sont au nombre de 12 et vous seul devrez trouver le moyen pour vous en débarrasser vite fait bien fait !

Les angles de caméra 3D permettent une très bonne visibilité et aussi de repérer facilement les ennemis ce qui, à cet effet, permet de pouvoir les surprendre.

En bref, un jeu à faire pour ceux qui l'auraient manqué, on regrettera peut être les différentes suites sorties (Soul Reaver 2 et Legacy Of Kain : Défiance) à part de magnifiques graphismes, dû au passage sur ps2, et l'histoire qui comme on dit " tien la route " on les jugea trop courts " résidant un manque évident d'énigmes et d'originalité "



Raziel avec son épée si particulière



On aperçoit derrière les piliers de Nosgoth.



Des décors un peu vides mais très jolis.



Une ville, ou plut^{^^}ot ce qu'il en reste.

Suite connue à ce jour

Soul Reaver 2 Playstation 2

Une bonne suite dans l'esprit du premier. Toujours la même idée mais surtout un scénario qui tient la route et fait une bonne partie du charme qu'exerce ce titre.

Sites web

le site officiel de l'éditeur Eidos sur laquelle vous retrouverez quelques news, et goodies.



<http://www.eidos.fr/>

Si vous avez aimé :



Koudelka

Un titre à l'ambiance gothique des plus réussies, un de mes jeux préférés. Un bon RPG, vraiment unique. Trop estimé et c'est dommage.

18/20

Nostalgie	Gravé à tout jamais dans ma mémoire	15/20
Graphisme	Sublimes pour l'époque et surtout le support " Playstation "	16/20
Maniabilité	Agréable et facile à prendre en mains.	15/20
Gameplay	Un aphrodisiaque pour les grand passionnés d'aventure et d'énigmes, un des jeux les plus marquant de la playstation	17/20
Durée de vie	Très bonne, les énigmes tiennent en haleine.	16/20
Musique	ce n'est pas le point fort du jeu, elles sont quasiment inexistantes.	11/20
Scénario	Très intéressant, le fait d'être un vampire unique, est une idée forte.	15/20
Note Globale	Un très bon soft, à essayer d'urgence.	16/20

PORTABLES

Arena - Maze of death

Game Gear



Vous êtes un mercenaire, et vous devez éliminer vos ennemis. Je sais l'intro est nul, mais en vous n'inquiétez pas le reste du test aussi. Donc vous êtes ce mercenaire et vous avez deux boutons

d'action, un pour le fusil et l'autre qui ne sert à rien pour votre cher ami d toujours votre beau couteau de chasse.

Graphiquement ça tiens la route, peut être le seul bon point du jeu. Mais pour ça il faudrait oublier l'horrible 3D isométrique, qui ne permet que de viser à coup sur à côté, la musique est inexistante, ou nul come ça, on ne revient pas dessus, le scénario je dirai euh... minable. En somme ce jeu en pourra servir qu'a une seul chose calé votre table basse qui est un peu bancal du côté gauche, comme quoi tout à une utilité.

Nostalgie

05/20

On ne sait jamais peut être que certain retrouveront leur jeunesse avec

Note Globale

05/20

Je n'aime pas descendre les jeux, mais la !

Adventure of Lolo

Game Boy



Voici un beau portage de la NES, la couleur en moins, bien sur, dommage car Lolo n'est plus bleu du tout, on s'en fiche ah ok ! Nous disions donc Adventure

of Lolo. Un jeu comme l'époque aimait en produire, un bon jeu de réflexion, des tableaux qui se suivent mais qui ne se ressemblent pas, toujours original. Deux boutons d'actions, on pense alors possibilités limités il n'en est rien, Lolo a des tonnes d'action possible juste avec ces deux boutons. Petite idée sympa, le tutorial avant chaque stage, ce qui peut parfait peu gâcher le plaisir de rechercher la solution au tableau présenté. Dommage que l'écran de la Game Boy soit si petit, dommage vraiment ! En tout cas voici un bon petit jeu dans la veine des Tetris qui vous prend et ne vous lâche plus.

Nostalgie

14/20

Nostalgie, y'a mieux mais ça va.

Note Globale

16/20

Un bon jeu de réflexion comme on en fait plus (dit papy)

PORTABLES

Rampage

Lynx



Tiens Arena n'était pas venu seul, et encore Arena il est terrible comme jeu à côté de celui-ci mais alors la on dépasse tout les bides

sortis et que j'ai pu tester jusque la, une honte ce jeu, pourtant je m'y étais essayé sur une console de salon et il était moyen, mais fun. Mais la on dépasse tout, c'est simple je n'ai même pas fait un niveau, la jouabilité est nul ! On se fait tirer dessus de partout, votre monstre n'avance pas, ne grimpe pas et j'en passe. Vous avez le choix, entre 5 monstres (ah la y'a le choix). Non mais c'est une honte ce jeu, des graphismes nuls, et le reste avec. Encore un jeu qui va caller l'un de vos meubles. Quelle horreur et je ne parle pas des monstres la !

Nostalgie

01/20

Y'a des gens qui peuvent être nostalgique de ce jeu ?

Note Globale

02/20

Juste parce que j'aime bien inverser les chiffres.

Puyo Pop

Neo Geo pocket



Aujourd'hui j'aime bien les jeux à thème, donc celui ci vu que c'est aussi un jeu de réflexion et bien il va avec Lolo donc il est bien comme jeu. Allez j'arrête (je fais

bien le type qui ne sait pas parler français.

Donc nous voici avec un Tetris like (allons nous dire) et quel jeu, car vous avez devant vous Puyo avec ses gélules à dégommer, un classique sur lequel il n'y a rien à redire si on aime le genre.

Le point important pour ce test, c'est que le jeu est très bien été porté sur la portable couleur de SNK. On retrouve tout les éléments, les couleurs sont agréable à l'œil, et le jeu est fidèle à ses grands frères donc c'est du tout bon, pour ce petit Puyo. Un bon jeu de réflexion, bien prenant, donc à posséder pour les fans du genre.

Nostalgie

14/20

Ah ces petites bestioles !

Note Globale

17/20

Un bon jeu, en général pour une bonne licence.

L'Atelier de KOTOMI

Switch et Custom



Voici une super nintendo pal lambda.

ATTENTION :

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

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

J'ai réalisé cette modification un nombre incalculable de fois et je n'ai rencontré aucun dysfonctionnement.

Je signale aussi que des connaissances simples en électronique et qu'un bon niveau de bricolage sont requis...

Bienvenue dans la rubrique bricolage de Retro Gamers. Dans cette rubrique, vous trouverez à chaque numéro de quoi modifier quelque peu vos bécanes oldies préférées. Grâce à ce magazine vous pourrez enfin bricoler votre console préférée de fond en comble et ce de numéro en numéro... La première console à passer au crible dans cette rubrique sera l'excellente Super Nintendo (dossier oblige).

Pour ce numéro nous allons commencer très fort car je vous propose ni plus ni moins que de modifier votre console pour la dézonner afin de lui faire accepter la lecture des jeux japonais et américain ainsi que tous vos jeux en 60 HZ (jeux à la vraie vitesse et en pleine écran ...)

En effet, il faut savoir que notre Super Nintendo est une console qui s'est vue bridée et zonée dans tous les coins, sûrement une politique de la part de big N pour éviter le piratage et surtout l'exportation des jeux sur notre continent.

En plus du zonage chez nous la SNES s'est vue affublée d'un honteux mode 50hz.

Résultat : un jeu ralenti et une image coupée par de grosses bandes noires en haut et en bas de l'écran.

Encore heureux qu'on ait eu le droit au câble RGB...

De nos jours où les nouvelles machines se voient débridées à grand coup de puces, la Super Nintendo, elle, a enfin, dévoilé tous ses secrets, et je vais me faire une joie de vous montrer comment procéder au débridage, le faire vous-même, tranquillement, chez vous...

Matériel nécessaire pour cette modification :

- une super nintendo pal (euro)
- 2 interrupteurs (switch) à 2 positions on/on
- du câble électrique fin
- une résistance de 2.2 Kohm (code : rouge, rouge, or)
- de l'étain d'électronique
- du ruban adhésif d'électronique
- un fer 0 soudé basse tension (25W) fin
- une pince fine
- une pince coupante fine
- une pince à dénuder
- un tournevis cruciforme
- une clé nintendo ou une clé a pipe de 4mm
- une perceuse avec forets
- un cutter de précision



Commencez par mettre l'interrupteur sur on jusqu'à ce que la led power ne s'allume plus.

Cette manipulation permet de vider la super nes du courant qu'elle peut renfermer.

Non pas que vous vous prenriez une décharge violente (ce n'est que du 12V) mais vous risqueriez de griller la console si vous la démontez sans vider l'électricité qu'elle contient.

Maintenant vous pouvez démonter votre console sans risque. Retournez votre machine et repérez les 6 vis.

Vous allez remarquer (si vous n'avez jamais fait attention) que les vis de la super nintendo sont bien étranges...

En effet nintendo (ainsi que sega) ont utilisés à cette époque des vis spécifiques pour éviter tout démontage par les particuliers. Seules les usines et les réparateurs agréés possédaient des outils capables de démonter les consoles.

Nintendo utilise toujours ces vis de nos jours sur son Game Cube.

La question est donc comment démonter ces vis ?

En fait très simplement...

Des tournevis spéciaux sont de nos jours en vente sur certains sites de pièces détachées de console sur Internet, mais ces outils restent assez chers pour l'usage qu'on en fait...

J'ai donc une petite astuce à vous donner.

Une simple clé à pipe ou une douille de 4 mm (vous les trouverez facilement dans les magasins de bricolage près de chez vous...).

Cette technique est très efficace et vous évitera de vous ruiner en tournevis officiels...

Il ne vous reste plus qu'à démonter votre coque à l'aide de vos outils (clé officielle ou clé à pipe de 4mm)

Voici une super nes un peu moins lambda (on va dire qu'elle est en petite tenue...).

Première chose à faire : Démonter l'éjecteur à cartouches (le gros truc blanc).

Il est simplement enfoncé sur le côté gauche de la console (**attention au ressort !**).

Maintenant retirez le port manette.



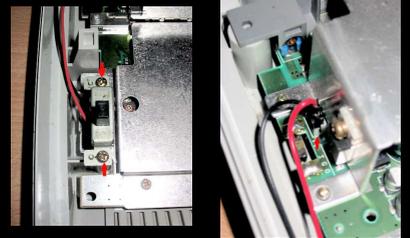
Sens de lecture



Il est enfiché à la PCB générale par la petite nappe blanche. Il suffit de la tirer délicatement.



Repérez le gros interrupteurs sur le coté gauche. Retirez les 2 vis qui le retiennent et débranchez le connecteur de la PCB.



Puis retirez le.



Retirez les 4 vis de la plaque métallique et démontez-la.



Retirez aussi les 2 vis du port cartouche.



Retirez-le...



Retirez les 3 vis à l'arrière de la PCB.



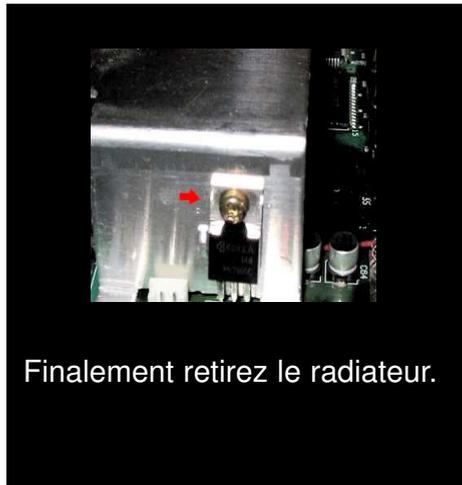
Puis retirez la PCB de sa coque et déposez là sur votre bureau sur quelque chose de dur (ici un simple t-shirt plié).



Retournez la PCB et retirez les 3 vis du radiateur.



Puis retirez la vis du condensateur.



Finalement retirez le radiateur.



Bien voilà votre super nintendo entièrement démonté. Le vrai travail de switchage va pouvoir commencer.

Il va falloir repérer 3 puces qui se trouvent sur la partie avant de la PCB.

2 puces cote à cote la S-PPU1 et la S-PPU2. C'est ces 2 puces qui vont nous servir à passer la console en 60Hz.

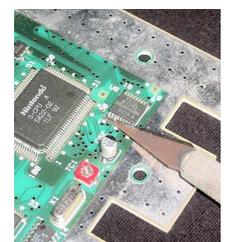
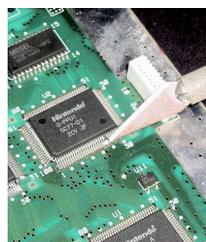
Et la puce F413. Celle ci va nous servir à dezonner la machine.

Maintenant les choses sérieuses commencent... Il va falloir dessouder certaines pin de ces puces. Pour la puce S-PPU1 il s'agit de la pin N°24 Pour la puce S-PPU2 il s'agit de la pin N°30.

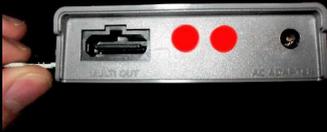
Pour la puce F413 il s'agit de la pin N°4.

Oui je sais au premier abord ça peut faire peur mais ne vous en faites pas, je vais vous donner une bonne technique.

Munissez-vous d'un cutter de précision (ou d'une aiguille) ainsi que de votre fer à souder. Passez votre cutter derrière la pin a dessouder, chauffez délicatement la pin a l'aide de votre fer a souder tout en décollant la pin avec le cutter. Si vous êtes calme et détendu vous devriez y arriver sans problème.



Une fois vos pin dessoudée on va passer à la pose des 2 interrupteurs (ou switch). Personnellement je les positionne à l'arrière de la machine entre la prise vidéo et celle d'alimentation.



Prenez votre PCB et visualisez où vous pouvez percer.



Puis prenez votre perceuse et faite vos 2 trous.



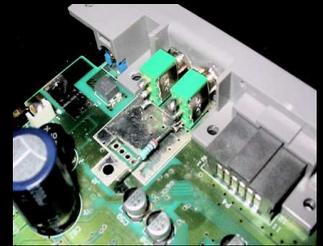
Isolez la PCB avec du ruban adhésif à l'endroit où seront bientôt les switches.



Il ne vous reste plus qu'à fixer vos switches dans leurs emplacements.



La phase de câblage va pouvoir commencer. Déjà relier les 2 interrupteurs ensemble sur le dernier plot.



Ensuite fixez votre résistance de 2.2Kohm sur le dernier plot du switch de droite.



Soudez 2 câbles assez longs pour aller jusqu'aux puces sur le plot du milieu du switch de droite et un câble de même longueur sur le plot du milieu de



Maintenant soudez un câble à la résistance et passez le dans le trou de la PCB juste à côté.





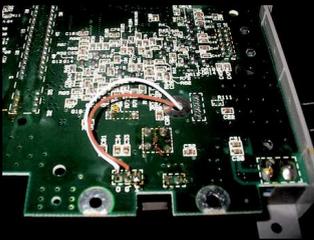
Retournez votre PCB et soudez ce câble au point O sur le condensateur.



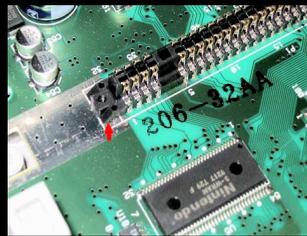
Retournez à nouveau la PCB. Soudez un autre câble sur le plot du haut du switch droit et passez-le à nouveau dans le trou.



Retournez votre PCB et soudez ce câble au point G du condensateur.



Voilà votre console est " switché ".



Au niveau du port cartouche il faut découper le petit renforcement. Coupez-le avec une dremel ou une lame de scie à métaux.



Puis sur le connecteur il faut couper 2 petites pattes de chaque côté.



Coupez les avec une pince coupante.

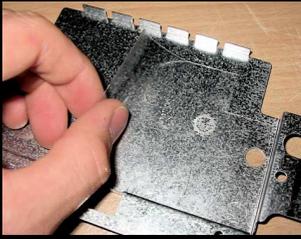


Avec cette technique vous pouvez passer vos câbles proprement sur votre PCB.



Isolez votre plaque de blindage à l'aide de ruban adhésif

Il ne vous reste plus qu'à remonter votre machine.
Remettez le radiateur sur la PCB puis remplacez le tout dans votre coque inférieure.
Remontez le port cartouche (faites passer vos câbles par la si vous avez découpé).



Puis refixez le sur la console.
Remplacez l'éjecteur, le port manette et l'interrupteur on/off.



Il ne reste plus qu'à replacer la coque supérieure et admirer votre travail.



Avoir des switches sur une console c'est bien mais savoir s'en servir c'est mieux...

Si vous avez suivi mes instructions voilà le schéma d'utilisation :

Le switch coté sortie vidéo s'occupe du 50/60hz.

En position haut la console est en 50hz.

En position basse elle est en 60hz.

Le switch du coté alimentation s'occupe de la zone.

En position haute la console est en euro.

En position basse elle est en jap/us.

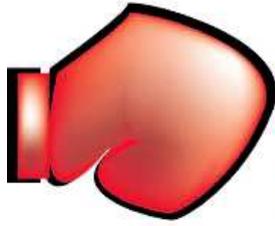
Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter de longues heures de jeux à pleine vitesse sur votre SNES modifiée...

Kotomi.

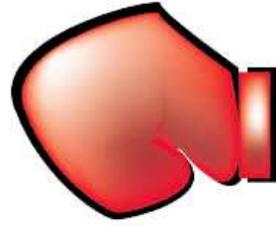
Prochain numéro : découpe du port cartouche SNES pour y faire passer les jeux américains.



Le Match



Haohmaru
VS
Mitsurugi



Haohmaru

Vu pour la première fois dans Samurai Shodown en 1993 (Samurai Spirit au Japon) Il est le parfait exemple du Ronin (Samourai sans maître) qui vit seul et pour le combat, pour qui rien d'autre ne compte. Avec le temps son style graphique comme technique s'améliorera et il deviendra même un joueur jouable de Capcom VS SNK 2. Un RPG sur le personnage était d'ailleurs en pourparler mais a disparu du planning à ce jour.

Mitsurugi

Apparu pour la première fois dans Soul Blade (Soul Edge au Japon) en 1995. Il est lui aussi l'exemple type du Ronin, ou du guerrier qui part retrouver son honneur. Plus les épisodes passent et plus son look se modifie, pour tomber dans le style bad guy (mauvais garçon). Du côté technique le personnage a bien évolué. On le retrouvera bientôt dans Soul Calibur 3.

Maintenant passons aux performances de chacun, honneur à l'ainé. Haohmaru, combat avec un Katana, dans un style tout à fait personnel, peu d'allonges sèches, mais plus de coups verticaux. Ajoutons à ceci des pouvoirs pyrotechniques, et le mode slash. Ce qui en fait un adversaire coriace. Endurant et rapide mais quelque peu mal à l'aise dans les airs. Il ne possède pas de coups repoussant l'ennemi, a proprement parlé.

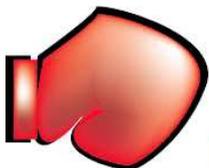
Maintenant, voyons ce que Mitsurugi réserve. Combattant lui aussi au Katana, il privilégie aussi bien les coups verticaux, qu'horizontaux et même perçants. Par contre à l'instar de son homologue il ne possède pas de coups à base de flammes, seul la Soul Charge compense le mode Slash. Son coup de genou ou ses attaques à l'arme blanche permettent de tenir facilement l'ennemi à distance.

Cependant il possède un petit défaut, son temps de retour après un coup est plus long que certain joueur.

Verdict :

Les deux hommes, nous offriront à coup sûr, un match exemplaire ! Se tenant à distance au début, essayant d'évaluer leur adversaire. Mais lorsque le match commencera vraiment, il y aura de la castagne ! Mitsurugi attaquera en premier, mais Haohmaru pour riposter, tentera un coup vertical pour ensuite enchaîner sur un coup à base de feu. Mitsurugi percera alors son attaque avec une attaque de face. A mon avis les deux hommes pourront se battre très longtemps avant qu'il y ait un vainqueur. Il ne pourra n'y avoir qu'un gagnant si l'un des deux venait à commettre une erreur.

Leur technique et leur résistance se valent. La meilleure chose serait pour eux de faire route commune vers les valeurs qui leur tiennent vraiment à cœur. Ceci serait sans aucun doute, un équipe de choc. A quand un jeu avec eux deux ?



Bases du mois

Chun -Li



Date de naissance : 01 mars 1968

Age : 37 ans !

Lieu de naissance : Datong (Chine)

Taille : 1m73

Poids : n/c

Groupe sanguin : A

Mensuration : 86 - 56 - 89

Famille : père Li Laotsin tué par M.Bison/Vega

Style : wu shu, ancêtre du kung fu

Signe particulier : Bracelets à pointe aux poignets (et macarons sur la tête !)

Biographie :

Afin de venger son père tué par Bison/Vega, elle s'engage dans le grand tournoi du Street Fighter. Elle parcourt le monde à la recherche du dirigeant de l'organisation Shadowloo. Une fois sa quête terminée, elle retourna à la vie normal, et repris son ancien travail celui de policière, et le tournoi lui avait bien développé son caractère à la farouche Chun-Li. Oubliez la Chun-Li du navet de film ou elle est une journaliste piteuse.

Joueur :

Présente dans tout les Street Fighter, sauf le tout premier. Sa panoplie de coups n'a pas beaucoup évoluée au fil du temps, le plus gros plus fut sans doute la boule de feu, apparut dans *Street Fighter Turbo*. Biens sur on connaît tout son Hurrican Kick et son Lightning Kick, qui sont tous deux, si ils sont bien placés, dévastateurs. Mais le grand atout de Chun-Li reste sa rapidité et son agilité, d'ailleurs avec Vega/Balrog elle est la seule à pouvoir sauté sur les murs, ce qui est avantage indéniable lorsqu'un adversaire vous bloque dans un coin. Mais ce n'est aps tout car son coup de talon sauté est aussi très pratique, et est d'ailleurs avec les boules de feu, la seule technique à pouvoir cassé la technique électrique de Blanka. N'oublions pas le salto arrière sur l'adversaire qui déstabilise énormément ! mais au fil des épisodes Chun-Li n'eu que peu de changement dans sa palette de coups, et ceci est tout à fait normal, car dès que le départ elle était un personnage très équilibré, juste un peu plus faible que les autres, mais rien de méchant. sa tenue vestimentaire ne changea pas non plus, si ce n'est dans les épisodes Zero/Alpha, ou d'ailleurs elle resplendit (bien mieux que son costume original) Son sprite quand à lui, a pas mal changé et dans le bon sens, d'ailleurs un grand bravo à l'auteur du chara design des visages sur la version Super Street Fighter. Avec le temps, son sprites gagna en puissance, je dirais musculaire et plus particulièrement des hanches (on la confond pas encore avec Honda mais bon) mais aussi il développa un côté "plus cartoon" ce qui est à mon avis bien dommage.

Mais pour en revenir à la joueuse, avec Chun-Li vous avez entre les mains, un des meilleurs personnages du jeu, même si elle si fit quelque peu voler sa place de leadeuse par Cammy, au début et Sakura, Ibuki, et consorts par la suite, peu arrivent à la cheville son charisme légendaire.

Donc pour conclure, je dirai que Chun-Li est très on perso, dur à vraiment maîtrisé au début mais redoutable par la suite, et difficile à bloquer, petit conseil oubliez sa boule de feu à la capacité limité, sauf en furie. Ses casses et sa rapidité son des atouts de premier choix. Prenez le temps de bien la maîtrisée et je suis sur qu'elle intégrera vite votre team !



Sonic adventure

(Dreamcast)

A l'instar des Chocobos dans Final fantasy 7, qui ne s'est pas pris d'affection pour ces petits bestioles, tout le monde. Mais les élever n'était pas de la tarte, voici quelques conseils pour avoir de beaux spécimens, les Chao Or et Argent.

Chao d'argent

Allez à Mystic Ruins. Rendez vous à la chute d'eau. Poussez la pierre qui dépasse du mur, à droite de celle ci Un oeuf d'argent tombera alors. Attendez qu'il rejoigne le bord de la rivière, récupéré le et, emmenez le au jardin des Chaos de "Mystics Ruins" afin de le faire éclore.

Chaos d'or

A StationSquare, dans le magasin d'antiquités il y a un oeuf qui est impossible de prendre. Allez dans l'arène du premier combat avec Sonic. A l'entrée de ce jardin, tournez à gauche : vous trouverez une pierre ovale que vous emporterez dans le magasin. Une fois que vous serez dans le magasin, posez la pierre puis retirez l'oeuf de son socle. Posez l'oeuf puis reprenez la pierre pour la poser à la place de l'oeuf. Vous pouvez alors prendre l'oeuf avec vous pour le faire éclore dans le jardin de chao de votre choix.

Tous les Chao commencent au niveau 1 mais montent très vite avec un bon entraînement.

Tips

Gargoyle's quest

Game Boy

Sortit sur Game Boy en 1990, Gargoyle's quest est un spin off de la saga des Ghost 'n Goblins de chez Capcom.

2. MUPP-JMHW
3. GJ7Q-KLVO
4. SWXE-CBFJ
5. BIF8-BRAZ
6. FWGG-57CY
7. HWTL-90AZ
8. N5AQ-9RZF

Fin WPXF-4BDQ

Alex Kidd in enchantered castle

Master system

Battre le dernier boss

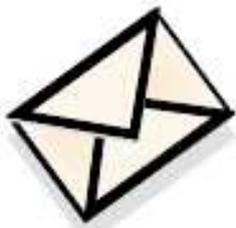
Il existe un magasin à l'extérieur du château du dernier niveau vers la fin de celui-ci. Vous devriez le trouver facilement. L'article à vendre, qui sera très utile est une cape qui permet de devenir invincible. Achetez la. Prenez-la juste avant de combattre le boss, allez tout près de lui et frappez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

Fatal Fury 3

Neo geo CD

Nouveaux personnages

Après avoir battu Zin Chonrei, finissez le jeu et sauvegardez. Chargez votre partie et recommencez une nouvelle partie. Mettez vous sur les personnages suivants et appuyez à chaque fois sur B: Terry, Hon Fu, Mai, Geese, Bob, Sokaku, Andy, Bash, Joe et Mary.
La phrase "Here Comes New Fighters!" apparaîtra pour confirmer que le code a bien été rentré, et qu'il fonctionne et vous voila avec tous les personnages du jeu !



Courrier

Edito du courrier : Houra ! Sortez les violons ou je ne sais quoi, la rubrique courrier s'étoffe ce mois-ci de quelques pages supplémentaires pour notre et surtout pour VOTRE plus grand plaisir. Victime de son (in)succès, Retro Gamers numéro 1 a suscité la polémique et surtout bien des débats sur les choix rédactionnels hasardeux de cette première mouture.

C'était un coup d'essai, un tremplin pour un projet en pleine ébullition.

D'ailleurs, pour nous épargner la comparaison plus que douteuse avec Retro Games, nous avons décidé dorénavant d'adopter le titre de Retro Players.

Les quelques lettres sélectionnées sont issues ici des forums GK . Au mois prochain bande de gamers :)

Jay

Ce mois-ci, la palme d'or, la lettre du mois revient à notre cher ami, Georges Grouard, ex rédacteur en chef de Gameplay RPG qui nous insurge à coups d'arguments sur les forums de GK. Fervents défenseurs de la liberté d'expression, nous publions sa prose dans le courrier (heureusement que nous ne sommes pas dans GP RPG). Et nous prenons même le temps de lui répondre :)

En même temps le prosélytisme pour une création perso sur le forum d'un mag, c'est mal.

Comme si j'avais été faire de la pub pour GPR PG sur le forum de RPG. Remarque Elgregou ne s'est pas gêné pour le faire chez nous mais on lui a expliqué que ce n'était pas bien. Donc Arthelius, va vendre ta came ailleurs en deux mots. Ici, c'est un topic "Rétro Games" que ça te plaise ou non, que tu le veuilles ou non.

Jay, juste comme ça...

Tout d'abord, bonjour :)

Tu prends la peine de signer mais même pas de dire bonjour !

Mille pardons pour ledit prosélytisme dont Arthelius a fait preuve sur les forums. Il est certain que toi, ô grand jamais, Monsieur Grouard, ne fera sa publicité pour son nouveau magazine sur les forums FJM de GK.

Notre magazine, on ne le vent pas, on l'offre aux lecteurs !

C'est donc un trafic de magazines totalement gratuits auquel nous vous invitons :)

Au revoir, et à bientôt !

Le mot du rédacteur en chef :

J'ajouterai juste un petite chose, nous attendons avec impatience vos remarques, suggestions ou idées, pour cela une seule adresse mail : arthelius5@aol.com

Car c'est avec vous que le magazine grandit et progresse, ce magazine c'est nous et c'est surtout vous !

Super_Lario

J'ai parcouru vite fait.

Honnêtement ton magazine est loin d'avoir le niveau pour pouvoir prétendre à être publié (maquette, fautes, tournures de phrases..), ainsi plutôt que d'espérer quelque chose que même les gens dont c'est le métier ont du mal, je te conseil d'en rester au site amateur et de faire plaisir comme ça, ça t'évitera des (des) illusions on sent quand même le boulot derrière, donc continu !

Et pour ta couverture, utilise plutôt un logiciel de retouche d'image, ça te permettra d'insérer plus convenablement tes accroches. Essaie aussi de présenter ton magazine sous forme de pdf ou au moins d'avoir un dossier zip propre : page1.jpg, page2.jpg etc...

Concernant le premier numéro, effectivement, pas mal de bourdes se sont glissées.

Cependant, c'était notre coup d'essai, et ce numéro vous permettra de vous rendre compte de l'évolution du magazine.

Concernant l'éventuelle parution en kiosque de Retro Players, elle ne pourra avoir lieu que quand le mag se sera globalement « trouvé ».

Autrement dit, nous nous cherchons encore, et RP n'en est encore qu'à ses premiers balbutiements !

Enfin, mille excuses pour le désordre du premier numéro. Tu pourras remarqué que tout est rentré dans l'ordre et que tout est numéroté :)

doberri123

Ton magazine est sympa et puis il est toujours bon de faire un peu connaître son petit travail perso !

Tu as du y passer pas mal de temps ;-) Ca sent la passion.

PB : j'aime bien Battletoads sur NES et donc son remake sur SNES que tu qualifies de mauvais jeu ! Chacun ses mauvais goûts espèce d'infâme bâtard :-p

Bonne continuation !

doberri123

Mais qu'est-ce donc ce langage, j'en suis tout choqué ;) Non, plus sérieusement, nous sommes heureux que tu aies apprécié notre magazine et surtout que tu aies compris nos attentions : c'est-à-dire proposer un magazine par simple passion du rétro ;)

D'ailleurs l'équipe s'est agrandie, en plus de monsieur le rédacteur en chef, vous retrouverez dorénavant Kotomi, et moi-même Ilogo, correcteur, et tenancier de la rubrique courrier (et rédacteur à mes heures perdues ;)

Lecteurs, lectrices, nous inaugurons avec ce deuxième numéro de Retro Gamers la rubrique Courrier. Ce mois-ci, nous avons fouiné sur les différents forums (et plus particulièrement Gamekult) pour vous dénicher quelques "perles". Ecrivez nous par le biais de notre site Internet ;) Bien amicalement.

Ilogo

Notre rédacteur en chef essayait d'avoir quelques retours sur le premier numéro, voici la réponse à laquelle il a eu le droit :)

Nico-Spirit

Cette initiative est très bonne. Même si il y a de la concurrence et bien c'est pas faute d'essayer et puis t'aura plus de chance de te faire lire en proposant des tests et autres sur les anciens jeux que de faire un magazine sur les consoles actuelles... là c'est horrible, y a juste à regarder le nombre de mag qui sortent dans les librairies, alors que là ton projet bah c'est COOL, vous seriez deux à faire ça, avec le magazine Retro Game qui est sorti en septembre. Moi je dis continu !

Merci :) Ca fait rudement plaisir.

Et comme disais je sais plus qui, fait ça sur ton site et à la limite avec de l'expérience tu pourra peut-être en faire quelque chose de ce magazine... Avec le temps... Mais là c'est sûrement trop jeune ton idée, toute fois envois ta maquette à des maisons d'éditions. Qui ne tente rien n'a rien et puis tu t'en fou tu risques rien sauf passer pour un con si tu fais rien.

:) C'est certain, mais ne t'inquiète pas, la machine est en route, ça va se roder !!

Il vaut mieux essayer que de se décourager et baisser les bras, ça je trouve ça un peu naze. Sinon moi perso je te conseillerais d'utiliser un logiciel de mise en page car là apparemment tu as fait ça sur WORD...

Le premier numéro a été réalisé sous Publisher plus exactement :) Cependant, nous avons mis les bouchées doubles avec ce deuxième numéro en utilisant des logiciels prestigieux comme Illustrator ou Xpress, et surtout maniés par les mains de fée de notre designer adoré :)

Le truc c'est que pour après en tant que professionnel si tu continues sur Word, ça va pas le faire. Je te conseille le logiciel INdesign (de chez adobe, les gars qui ont fait photoshop et illustrator) ce logiciel là est plutôt sympa à utiliser, c'est pas super compliqué mais avec ça je te conseille quand même un tit bouquin pour commencer. Le plus utilisé sinon c'est Xpress (de chez Quark) un logiciel qui fait très stricte au niveau de l'interface graphique... qui pourra en décourager certain. J'ai fait une formation de metteur en page fut un temps en Xpress après du temps passé dessus et bien ça roule tout seul, il est vachement bateau. Lol je sais j'écris comme un neuneu mais je voulais pas faire de la mise en page à la base, je suis illustrateur de métier. Et puis oui pour faire ta mise en page tu verras ce sera plus simple tu pourras faire des feuille de style, donc ce sera moins fastidieux pour à chaque fois reprogrammer tes pages... Là t'auras juste à cliquer sur le style de feuille que tu souhaites afficher en tant que fond. Pour le texte aussi c'est mieux, car là sur tes pages je vois que la césure est pas top... c'est l'espace entre les mots et tout et tout avec les justifications, c'est un peu compliqué tout ça au début mais je te conseille aussi de t'acheter un bouquin sur les polices, ça sert toujours.

Et bien, merci de la part de nos lecteurs pour tes conseils aiguisés, et la bonne humeur émanant de ta prose :) Pour la peine, tu es publié, hop ;)

Mrmike

Bon apparemment, tu désires des argument pour nos critiques c'est tout à ton honneur mais le problème c'est justement qu'on a des arguments. En premier

il est vrai que ta maquette est moche

Bien, je suis impatient de connaître tes arguments :)

Arguments qui vont avec: **(Note : on te fais le papier cadeau qui va avec ?)** police PAS travaillée, titre du mag encore moins ce qui est vraiment invraisemblable.

Et pourtant c'est la triste réalité mon cher ami, Retro Gamers est bel et bien le titre de notre magazine (créé bien entendu avec Retro Game, vous n'irez donc nous insurger gentiment de "copiage").

Ensuite le fond lui est uni et tout noir ce qui accompagné des polices pas travaillées et celle illisible du soit disant sommaire de gauche donne vraiment une impression de brouillon de plus les quelque screens ou artworks sont soit plats avec des couleur ternes soit trop difficiles à voir en si petit, et pour finir le gros artwork du milieu bien que joli et bien tout ce qui est autour plus le cadre de quelque pixel blanc sa non plus pas très travaillé et ben sa donne Taratata, allez je sais que tu le sait..., oui, oui tu l'as au bout des lèvres,..... de la M...E...R...D...E

Mon jeune ami, tu sembles avoir de légers problèmes à t'exprimer dans la langue qui est la nôtre : le français. Pour ta gouverne, sache qu'une prose courte et non alambiquée est au combien plus convaincante qu'une juxtaposition d'arguments (si on ose appeler ça comme ça) agencés sans queue ni tête.

Concernant ta dernière remarque à savoir, MERDE, je crois qu'elle est en adéquation avec ta prose pour le moins ... merdique !

Cependant, nous avons pris en compte vos remarques concernant la maquette et avons fait tout notre possible pour vous proposer quelque chose de plus clair et de plus esthétique.

Bon j'avoue que tu peux prendre ça très mal et c'est peut être le cas **(je m'inquiète surtout pour toi :)** mais il faut que tu prenne le coté positif du commentaire **(cher ami, je sais dorénavant que le mot " merde " possède une connotation positive !)** maintenant tu sais que tu a certaine chose a refaire (dans ton cas à peu près tout ^_^) mais dis toi que dans un magazine y a pas que la qualité graphique qui compte mais aussi la qualité des articles donc j'espère que dans ce domaine tu n'as rien a te reprocher.

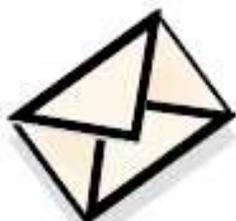
Hmmm, cela voudrait dire que tu te permets de critiquer un mag sur sa chartre graphique tout en n'ayant lu aucun article ? Tu as le sens critique aiguisé mon cher !

Sinon que dire les jeux dont tu as l'air de parler, si ce n'est qu'ils sont des légendes qui on fait l'unanimité ,donc tu ne t'aventure pas dans des chemins trop dangereux mais pense tu pouvoir tenir longtemps en retraçant le passé des jeux video parce que tu auras vite fait de faire le tour de tt les vieux jeu connu qui attireront le public et ensuite tu devra parler de jeu inconnue peut etre des titre avec des qualité mais cela ne t'attirera qu'un public limité en nombre.

Mrmike

Tout d'abord, chers lecteurs, pardonnez notre cher Mrmike, qui a de sérieux problèmes avec l'expression, mais je me décourage facilement en consultant de si horribles proses. Je ne prend donc pas la peine de tout corriger, et laisse ce petit bout de forum (presque) intact. Concernant les choix éditoriaux de la rédaction, il allait de soit que le premier numéro devait énumérer nos coups de cœur, et cela continuera bien entendu pour l'avenir. Cependant, nous traiterons aussi des déceptions. LE but d'un magazine Retro, n'étant pas, je te le rappelle d'être exhaustif sur toute l'actualité passée, mais de parler des mythes, des références, des goodies, des anciennes consoles, des sociétés prolifiques...

Et ne t'inquiète pas pour nous, il y a matière à écrire :)



Courrier



QUESTIONS/REponses



Salut a toute l'équipe

J'aimerais savoir qu'elle est étai la première console de salon à être sortit sur le marché ? Et de qu'elle pays elle provenait ?
Merci pour votre réponse qui m'aidera dans ma recherche.

Retrofille

Question au combien complexe, mais je vais tout de même tenter de te répondre le plus précisément possible. La « première » console mise en vente sur le sol français fut la jr01 en 1970. Mais elle ne se branchait pas sur la TV, et ne possédait pas de processeur juste quelques fils et quelques diodes. Mais cependant on situe les premiers pas du véritable jeu vidéo en 1972 avec Nolan Bushnell et sa création : Pong, qui sera commercialisé dès 1973. Mais si tu veux parler de console de salon (et pas micro) à cartouches échangeables, je dirai qu'il s'agit alors de la Atari VSC (en 1976) !

Le sujet fera d'ailleurs l'objet d'un futur sujet. J'espère avoir pu t'éclairer dans tes fameuses recherches.

Bonjour

J'aurai besoin de vous pour éclairer ma lanterne qui est bien éteinte sur un sujet. Voilà, je ne comprends comment Mario peut il être adapté sur Atari, alors qu'il est apparu sur la NES que bien plus tard. S'il vous plait aidez moi à résoudre ce mystère du rétro !

Big N-colas

Alors la tu me poses une colle, mais immense, d'ailleurs je me suis déjà posée la même question. Mais j'ai en vain cherché la réponse. Je pense qu'il ne s'agit pas du Mario tel que nous le connaissons. Car sa première apparition date de la borne d'arcade Donkey Kong. Puis ensuite le véritable épisode de Mario sera Super Mario Bros. Mais je pense qu'il s'agit en fait du même phénomène par exemple, que celui de Metal Gear avec la MSX, Mario a du être adapté sur d'autres consoles hors Nintendo par la suite, et que les jeux « Mario » datant d'avant 1983 ne sont pas des « vrais » Mario. Désolé pour cette réponse quelque peu étrange et incomplète..



Salut à tous

Je suis fan de Golden Axe depuis peu, et j'aimerais savoir si il existe une suite à l'épisode Megadrive ? Merci d'avance !

Joe

Il faut tout d'abord savoir qu'il existe aussi un épisode Master System en plus de ceux de la Megadrive sous le nom de Golden Axe Warrior. Mais pour répondre à ta question, oui il existe un épisode après ceux de la Megadrive. Il s'appelle Golden Axe The duel et est sortit Saturn. Mais il existe aussi des cartouches Megadrive regroupant Golden Axe avec d'autres jeux, sinon si tu ne le sais pas il existe trois épisodes sur Megadrive. Et récemment est sortit au Japon, une série de jeux « oldies » regroupé sous le nom Sega Ages 2500, et cette série comprend Golden Axe. Et juste pour l'anecdote il existe un Golden Axe sur PC, sous la forme de disquette.



Sommaire

Page 52

La g n se d'une l g nde

Page 53

Les portables   l'honneur

Page 54

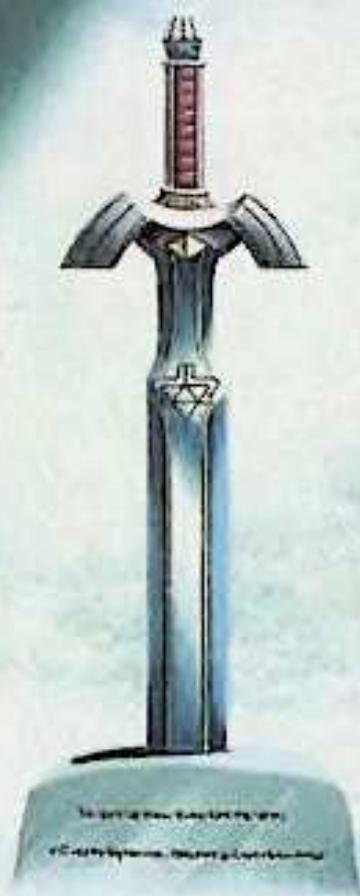
Des oreilles pointus en 3D

Page 55

Et l'avenir...

Page 56

Chronologie



Chronologie Zelda



Illustre saga de chez Nintendo, aussi célèbre et plébiscitée que celle du plombier à moustaches, d'ailleurs, cela peu sûrement s'expliquer par la parenté que possèdent les deux soft, un papa unique : Shigeru Miyamoto. Alors que son Mario fait un tabac, notre cher Shigeru (oui, oui, je le connais personnellement, c'est mon voisin) cherche alors un jeu au concept plus novateur, moins linéaire que les autres jeux de l'époque. Un jeu d'aventure, mais plus dirigé action, loin des RPGs PC de l'époque et surtout, qui grâce aux tarifs des jeux NES, soit abordable. Il prend alors, un nom de pays qui n'est pas imaginaire comme on pourrait le penser, un brin de seigneur des anneaux, un peu de vert (oui pour la couleur, il devient pas écolo) un zeste de doigté et voici comment naît un beau jour de juillet 1987 : The Legend of Zelda.

The Legend of Zelda

Vous êtes Link, jeune homme d'Hyrule, qui a pour quête de trouver les huit morceaux de Triforce, qui lui permettront de sauver la princesse Zelda ainsi que le royaume des griffes de l'infâme Ganon, Et oui, il est encore question de princesse (elle pourrait pas se sauver toute seule parfois ! Et le repos du guerrier, alors!) Vendu à plus de 6 millions d'exemplaires, le premier Zelda sera un succès. Ici plus de chemin prédéfini, place aux grands espaces et à la recherche, quelques boutiques pour vous vendre de quoi survivre et c'est parti (et oui c'est ça l'aventure la vraie !) Mais chose importante la cartouche était équipée d'une pile au lithium, ce qui permettait de sauvegarder directement, donc plus besoin de noter ces codes interminables et surtout impossibles à relire.

Ressortit dans la série Classics sur GBA, il y a peu de temps pour le vingtième anniversaire de la Famicom, il relèverait de l'hérésie de ne pas s'essayer à ce blockbuster.

The Legend of Zelda : Link's Adventure

Allez c'est encore Link qui s'y colle, pour cette fois (et pour les suivantes, mais chut , il ne le sait pas encore)et voilà que la princesse Zelda nous fait le coup de Blanche neige en tombant dans une léthargie profonde, que seules sept pierres magiques pourront réveiller. Rien de bien original. Mais si ! L'originalité ne se situe pas dans le scénario, mais dans le traitement du jeu en lui même, ici plus de vue de dessus, mais place aux combat aléatoires, aux blablatages avec les villageois, autres pouvoirs magiques, et surtout aux donjons en vue latérale, en scrolling horizontal. Mais petit hic les joueurs n'ont pas suivi Miyamoto dans son nouveau projet, et ne seront que cette fois-ci un peu plus de 4 million à l'acheter, tous n'ont pas compris l'évolution particulière de la série, dommage Zelda II était novateur et marginal, bref un incompris.



The Legend of Zelda : A Link to the past



Allez pour ce troisième épisode on change de console et on passe sur Super Nintendo. Encore la princesse Zelda à sortir de la mouise, pour le scénario. Mais ajoutez ce coup ci sept jeunes filles en détresse, un monde d'Hyrule et un des ténèbres. Deux fois plus d'aventure, une quête d'excalibur, et vous commencerez juste l'aventure. Aujourd'hui encore, beaucoup de personne considèrent A Link to the past comme le meilleur épisode de la série. Un graphisme des plus sublimes, une musique enchanteresse, une durée de vie plus qu'honnête, et un univers des plus attachant, c'est tout ça Zelda 3. Ressortit sur GBA avec The Four Swords. Il vous le faut !

The Legend of Zelda : Link'a Awakening



Et si on réduisait Link pour qu'il puisse passer dans une Game Boy, et que pour l'occasion il n'ait plus à sauver Hyrule, mais l'île de Coconut, le programme vous plaît ? Et bien c'est tant mieux car c'est l'histoire de Link's Awakening sur Game Boy. Malgré le peu de couleur, le jeu s'en sort très bien avec les éléments inspirés de Zelda 3, une quête original centrée sur la recherche de huit instruments qui sortiront le poisson rêve de sa torpeur. Avec cet épisode nous accueillons quelques nouveautés, l'attribution des objets aux deux boutons de la console, ainsi qu'une vue de côté comme dans Zelda II lors de certains passages à l'intérieur des donjons. Réédité en 1999, sur Game Boy Color celui ci se vu affublé d'un donjon supplémentaire basé sur la couleur, il prit alors les initiales DX.

The Legend of Zelda : Oracle des ages/des saisons



Ici plus question de Nintendo aux commandes mais de Capcom, qui pour l'occasion, à l'instar des Pokemon, nous sort deux versions du jeu, deux versions oui mais somme toute très différentes, bien que complémentaires (qui a compris ?) une fois l'une de deux aventures finie on vous donne un code à intégrer dans le second et vous avez droit à la vraie fin. Les graphismes sont semblables à version GB, mais colorés, quelques pièces rajoutées des épisodes Nintendo64 ont aussi été intégrés, et tout ça pour notre plus grand bonheur car Capcom s'en est absolument bien sorti, ce sont deux très bon épisodes.

The Legend of Zelda : Four Swords



Réunis sur la même cartouche, l'épisode Super Nintendo, et un épisode inédit qui nous fait rentrer dans la peau, pas d'un mais de quatre Link's, qui doivent tour à tour s'entraider ou se faire les pires crasses pour récupérer un maximum de rubis. Je ne reviendrais pas sur la qualité du troisième épisode car nous la connaissons tous. L'épisode à quatre peut être sympa " à quatre" justement, et c'est bien dommage.

The Legend of Zelda : The Minish Cap



Cette fois ci c'est la bonne La Game Boy Advance a enfin son Zelda inédit, mais surtout son chef d'oeuvre comme le fut en son temps Zelda 3. Ici vous rencontrerez les Minishs, petit peuple, esprits d'Hyrule qui ont bien des tracas, mais leur particularité c'est bien sur qu'ils sont minuscules (ce sont sûrement les cousins des Minipouss) Mais Link, lui il est grand ? et bien non, car grâce à l'aide de Exelo, un oiseau un peu trop bavard, Link va pouvoir changer de taille et je peux vous dire que vous n'allez plus regarder les fourmis de la même façon. Le genre, la saga même se renouvelle complètement avec cette épisode qui restera dans les annales, un graphisme des plus somptueux, une quête très longue, et surtout des idées de génie !

The Legend of Zelda : Ocarina of Time



Premier Zelda en 3D, aussi le plus vaste, à cette époque, et le plus tourné quêtes annexes. Mais c'est aussi l'épisode qui nous révélera les origines de Link, qui est un Kokiri, un habitant de la forêt (enfin en quelque sorte, car en fait il est louche ce type !) Bien sur on retrouve la princesse Zelda, sa nourrice Impa, mais surtout Ganon, qui pour l'occasion se trouve un nom à rallonge : Ganondorf (hum !) c'est aussi la première apparition d' Epona, la monture de Link. Beaucoup d'autres personnages viendront compléter la mythologie Zelda, comme la petite fée Navi. Link voyagera entre deux époques, (et non plus mondes), entre l'age adulte et celui de l'enfance. Pour moi l'un des meilleurs épisodes, dépassé quelque peu aujourd'hui graphiquement (avez vous déjà remarqué comme l'ancienne 3D vieillissait mal ?) et surtout des musiques, à tomber par terre (d'ailleurs je vous conseille vivement l'OST) un épisode qui fit écouler beaucoup de N64 et on comprend pourquoi !

The Legend of Zelda : Majora's Mask



Un peu comme Adventure of Link, à son époque, Majora's Mask marcha moins bien que son grand frère, pourquoi ? La réponse : la fin de la N64 qui approchait à grands pas, mais surtout c'est son univers bien plus dark qui a du faire fuir les joueurs. Ici plus d'Hyrule et de princesse Zelda mais place à Termina, qui est en quelque sorte en phase terminale face à une comète géante qui s'écrasera dans trois jours. Et c'est la, une des grandes particularité du jeu, ce compteur de temps avant l'inévitable, bien sur on peut retourner en arrière, mais cela n'est pas sans retomber, un système épatant et au combien stimulant. L'équipe qui le développa cru bon aussi de rajouter un système de masques (déjà entraperçu dans le précédent épisode), pour que Link puisse bénéficier de certains pouvoirs. Peut être est ce alors tout ceci qui a fait que Majora's Mask fut un épisode moins vendu qu'Ocarina, cependant il serait dommage de passer à côté, tant celui ci est troublant.

The Legend of Zelda : Four Swords Adventures



L'idée avait été initiée sur GBA avec le remake de Zelda 3. Et ceci n'avait pas l'air d'avoir déplu donc Nintendo demanda à Capcom de réitérer la chose sur Game Cube. On garde le même principe, mais on lui attribue les caractéristiques de la console pour les effets spéciaux, quelques ennemis de l'épisode précédent, Wind Waker. Petit plus on lui colle l'interaction avec la GBA pour le multi joueur, et voilà Four Swords Adventure, pas le meilleur épisode mais le plus intéressant de la saga Zelda, au vu des autres épisodes qui sont uniquement jouables en solo.

The Legend of Zelda : Master's Quest



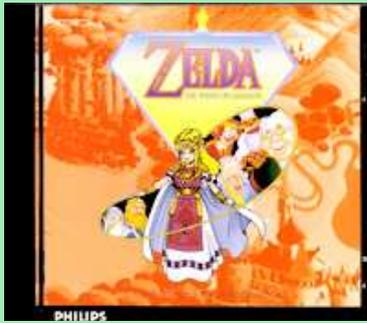
Au Japon, ainsi qu'aux Etats Unis on ne pouvait jouer à ce " bonus " que si l'on pré commandait Wind Waker, heureusement en France, il fut offert gracieusement avec le pack Game Cube Zelda. Sur ce Mini DVD on retrouvait , les deux épisodes NES ainsi que Super NES, mais surtout la version avortée tirée du non moins mort né DD64, extension CD que devait s'offrir la N64. Nous retrouvons donc Ocarina of Time avec quelques différences aux niveaux des donjons et une difficulté accrue. Un bonus pour les fans !

The Legend of Zelda : Wind Waker



Alors que tout le monde s'attendait à un superbe Zelda vestige d'une démo technique admirable, Miyamoto et Aonuma, créés la (mauvaise ?) surprise de nous sortir un épisode de Zelda en Cell-Shading, ce procédé qui tend à rassembler le cartoon et le dessin animé, tout les fans crient " alors mais pourquoi nous faire cela ? " Personne n'a vraiment de réponse à cette question, mais ce qu'il en ressort, c'est qu'au final ce n'est pas mauvais, l'idée du bateau est excellente, la réalisation suit aussi, et l'aventure est toujours présente, alors que demandez de plus ? Enfin ils s'en sortent bien les bougres et ils nous laissent sans voix, on ne peut que constater la réussite de ce dernier, même si dans bien des coeurs il a mit un sacré coup de couteau.

Les autres épisodes

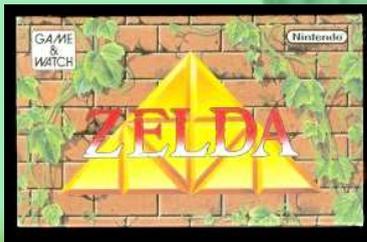


Episodes CD-I

Sorti sur la console de Philips, la CD-I, voici trois épisodes pour le moins étranges (dans la forme comme dans le fond). Techniquement ces jeux sont un mélange d'images fixes ressemblant à de mauvais dessins animés (de cette époque) et à des décors 2D très laids ça résume assez bien. Ajoutez à ceci un Link paraplégique (attention je n'ai rien contre eux, mais contre lui oui). Seul le dernier épisode sortait un peu du lot. Enfin on est tout de même loin de la qualité des épisodes signés Nintendo. Voici comment se nomment ces honte(rie)s.

- Link face of evil
- Zelda Wand of Camelot (ne chercher pas l'erreur, vous vous feriez du mal)
- Zelda's aventure (pas très judicieux non plus, le titre !)

Game and Watch



Sortit après l'épisode NES, l'épisode Game and watch jouit d'une certaine notoriété chez les collectionneurs (soit tout le lectorat de Retro Gamers, en somme). On retrouvait sur deux écrans, Link aux prises avec des méchants squelettes, qui pour sauver la princesse devait traverser l'écran de " bouts en bouts ". On peut dire que seuls les décors aux alentours de l'écran rappelait vraiment Zelda, enfin tout ceci n'est pas méchant.

Apparitions

Dans le célèbre Super Smash Bros, où l'on découvre un fin combattant, avec tous ses accessoires, bombes, boomerang et autres grappins. Mais aussi dans Soul Calibur 2 (seulement sur Game Cube) où il devient un personnage bonus de la version Nintendo.

Zelda BS

Au détour des nombreuses pages web, vous tomberez sur une version du tout premier Zelda, mais quelque peu revue au niveau des graphismes, bien sur. Son nom Zelda BS sortit sur la satellite, (extension de la Super NES), il s'agit là d'une version peu connue de ce premier épisode et qui surtout a légèrement été modifiée sur certaines versions. En tout cas c'est une bonne façon de (re)découvrir le premier épisode sous un meilleur jour visuel, malheureusement il n'est pas complet.

Remakes

Réédité en 2003, pour les vingt ans de la NES, la série Classic regroupait dans ses rangs les deux épisodes Zelda, rien n'a changé on retrouve les épisodes comme ils étaient à l'époque, à découvrir ou à redécouvrir,

Voici l'étendu de la saga, qui a sévi sur quasiment toutes les consoles Nintendo et autres, (Philips) mais qui sur certaines ne s'est pas arrêtée, Le Virtual Boy (qui a dit " c'est pas une console!?).

Arthelius



Chronologie

Titre complet : The legend of Zelda Titre original : Zelda no Densetsu

Sortie : jap 21 février 1986, usa juillet 1987, euro 4trimestre 1987

NES Joueurs : 1 Pile de sauvegarde

Côte : jap 3 €, usa 5 €, euro 7 €

Titre complet The legend of Zelda : Link's Adventure Titre original : Zelda no Densetsu : Link no Buken

Sortie : jap 14 janvier 1987, usa décembre 1988, euro 1trimestre 1989

NES Joueur 1 Pile de sauvegarde

Côte jap 3€, usa 5€, euro 7 €

Titre complet The legend of zelda : A link to the past Titre original : zelda no densetsu : Kamigami no triforce

Sortie jap 21 novembre 1991, usa avril 1992, euro 1992

SuperNES Joueur 1 Pile de sauvegarde

Côte jap 3 €, usa 5€, euro 5 €

Titre complet The legend of Zelda Link'a awakening Titre original Zelda no densetsu Yume o Miru shima

Sortie jap 2trimestre 1993, usa août 1993, euro 4trimestre 1993

GB Joueur 1 Pile de sauvegarde

Côte jap 6 €, usa 6 €, euro 5 €

Titre complet Oracles des ages/Oracles des saisons Titre original : Zelda no Densetsu : Fushigi no Ki no Mi - Jikuu no Shou/Daichi no Shou

sortie jap 2001, usa mai 2001, euro juin 2001

GB 1 joueur pile de sauvegarde

côte jap 13 €, usa 12 €, euro 10€

Titre complet : The legend of Zelda : Four Swords Titre original : Zelda no Densetsu : Four Swords

sortie jap 14 mars 2003, usa décembre 2002, euro 28 mars 2003

GBA 1 à 4 joueur pile de sauvegarde

côte jap 17 €, usa 15 €, euro 12 €

Titre complet : The legend of Zelda : The Minish cap Titre original : Zelda no densetsu : Fushigi no bôshi

sortie jap 4 novembre 2004, usa 10 janvier 2005, euro 12 novembre 2004

GBA 1 joueur pile de sauvegarde

côte jap 20 €, usa 17 €, euro 15 €

Titre complet : The legend of Zelda : Ocarina of time Titre original : Zelda no densetsu : Toki no okarina

sortie jap octobre 1998, usa 23 novembre 1998, euro 11 décembre 1998

N64 1 joueur pile de sauvegarde

côte jap 15 €, usa 12 €; euro 4 €

Titre complet : The legend of Zelda : Majora's Mask Titre original : Zelda no densetsu : Majora no Kamen

Sortie jap 27 avril 2000, usa 26 octobre 2000, euro 17 novembre 2000

N64 1 joueur Pile de sauvegarde

Côte jap 25 €, usa 20 €, euro 14 €

Titre complet : The legend of Zelda : The wind waker Titre original : zelda no densetsu : Kaze no Takuto

Sortie jap 13 décembre, usa 24 mars 2003, euro 30 avril 2003

Game Cube 1 joueur Pile de sauvegarde

Côte jap 13 €, usa 11 €, euro 13 €

Titre complet : The legend of zelda : Master's quest Titre original Zelda no densetsu :

Sortie jap 2003, usa 16 février 2003, euro 28 avril 2003

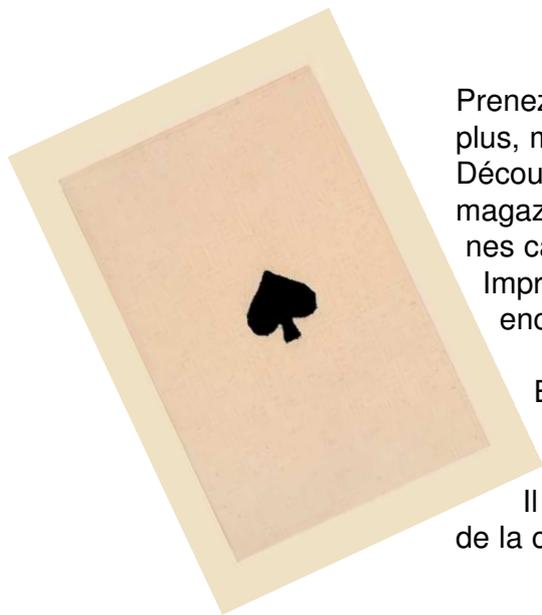
Game Cube/N64 1 joueur Pile de sauvegarde

Côte jap 30 € usa 20 €, euro 35 €

BONUS !

Voici votre petit cadeau, le jeu de cartes rétro Nintendo ! Si l'expérience vous a plus, nous la réintèrerons, dans le cas contraire d'autres idées viendront remplacer celle-ci. N'oubliez pas le magazine est en constante évolution, et c'est avec vos idées qu'il avancera.

le montage



Prenez un jeu de 52 cartes, que vous n'utilisez plus, mais qui doit tout de même être complet. Découpez les différentes cartes présentes dans ce magazine. Puis ensuite collez les sur vos anciennes cartes.

Imprimez plusieurs fois les arrières, et collez encore une sur l'arrière de vos vieilles cartes.

Et voilà vous avez votre jeu de carte Retro, comme si il s'agissait d'un vrai !

Il ne vous reste plus qu'à défaire la boîte et de la coller et voilà le tour est joué.

10



01



4



4



0



0

8



8

10



01

4



4

0



0

8



8

