



PLAYER TWO

N°2
printemps
été
2006



Akihabara



ZX Spectrum



Alex Pilot



Pachislots



Borne restaurée



Un dossier tranchant sur LE NINJA ET LES JEUX VIDEO



Et aussi :
Ouendan, Agony, Les OST de jeux vidéo, Dark Project, Beyond Good and Evil, Ninja Commando, etc.



Player Two strikes back,

Même si cela est d'un prévisible convenu, il était inconcevable de commencer cet édito sans remercier tous ceux qui se sont intéressés au premier numéro de Player Two.



EDITO

Pour être honnête, après le coup d'essai que ce dernier constituait, nous espérions de manière optimiste quelques centaines de téléchargements tout au plus. Le fait de dépasser la barre des 2500 et les très nombreuses réactions positives à notre égard sur les forums spécialisés ont donc été une excellente surprise... et un sacré coup de pression à la fois ! Merci donc à vous tous, lecteurs pionniers de notre petite aventure, et tant qu'on y est, à ceux qui nous découvriront par le biais de ce second numéro.

Malgré cela, nous gardons la tête froide et surtout conservons en priorité l'idée de se faire plaisir. En effet, même si nous faisons un minimum d'effort pour respecter notre lectorat, Player Two aura toujours (du moins tant que je serais aux manettes) cette odeur d'amateurisme passionné. Non, nous n'attendons pas un succès démesuré, et encore moins une publication en kiosque à terme. Nous n'avons pas non plus vocation de faire mieux que le site ou le magazine d'à côté. L'équipe de Player Two se présente simplement comme un groupement de rédacteurs discrets et surtout férus du monde vidéoludique, qui voient là une occasion de partager leurs centres d'intérêt par le biais d'une production commune et structurée. Bref, n'espérez jamais de nous une publication professionnelle, vous seriez déçus. Par contre, si vous attendez de passer un bon moment, en toute simplicité et par le biais d'une passion partagée, alors nous avons une petite chance de vous satisfaire.

Bon, attention, ça ne veut pas dire que nous ne sommes pas foulés pour autant ! Tout d'abord, chaque rédacteur a mis autant de cœur à l'ouvrage que pour le premier numéro, afin de vous offrir le meilleur de sa participation. Ensuite, les retours que nous avons eus via divers forums ont été pris en compte sur bien des points. Ainsi, le contenu s'est-il vu diversifié, l'orthographe vérifiée de façon encore plus assidue, et surtout, nous ne tutoyons plus personne !

Il convient toutefois de préciser qu'une demande particulière n'a pu ici être respectée, et avant qu'elle ne déclenche la polémique, je vais d'emblée m'en expliquer. Ainsi vient le douloureux thème de la maquette. Autant encensée que décriée, la sobriété de Player Two n'a en tout cas pas laissé de marbre. Eh bien n'en déplaisent à certains, la présentation sur deux colonnes et surtout l'aspect parfois dépouillé demeureront. Et ce pour quatre raisons : une envie d'amateurisme prononcé, un souhait d'homogénéité globale, une facilité d'impression et enfin... un petit caprice ! Cette présentation convenant en effet à l'ensemble de l'équipe, elle a été maintenue. Voilà qui constituera un peu notre marque de fabrique, notre trait de caractère, notre camembert du jeu vidéo. D'ailleurs, si certains ont la curiosité de se replonger dans les premiers numéros de notre mentor le feu Player One, ils pourront constater que la mise en page n'y était pas des plus étoffées. Si ce dernier argument entérine notre choix tel un énième hommage, alors la messe est dite.

Continuant sur notre lancée, toute l'équipe de Player Two se joint donc à moi pour vous souhaiter un agréable moment en notre compagnie. Si nous vous avons un tant soit peu transmis de notre bonne humeur, ou si nous vous avons extrait une ou deux petites larmes de nostalgie, alors cela sera pour nous la meilleure des satisfactions.

ANgI-

Les Participants

Ce second numéro de Player Two a vu son nombre de participants légèrement augmenter par rapport au premier, tout de suite une présentation des petits nouveaux :

Giuseppe

Il aurait pu se surnommer Bob le bricoleur, mais ça ne collait pas trop avec son autre passion, le football. Entre deux matchs de Pro Evolution Soccer 5, Giuseppe aime donc jouer du marteau et de la fauc... du tournevis. Un dossier original et très pro à la fois dans ce numéro, à lire d'urgence. Car comme il aime à le dire : *"When the seagulls follow the trawler it is because they think sardines will be thrown into the sea"* !

Masa

On ne sait toujours pas si Masa tourne essentiellement au riz et au poisson, mais une chose est sûre, cet homme là apporte une odeur de soleil levant partout où il passe. Et c'est pour nous faire partager une partie de sa contrée d'adoption qu'il nous a fait le plaisir de participer à ce second numéro.

Le reste de l'équipe... !

Les précédents rédacteurs ont tous répondu présents pour ce nouvel exercice de style :

- B. Yoo, qui a fait preuve d'une participation et d'un engagement exceptionnels pour ce second numéro,
- Legende, qui en profite pour nous faire découvrir un véritable ovni ludique,
- Shupmaster, défenseur de l'Amiga s'il en est,
- Alic, et un dossier sur une série peu connue des foules,
- DBS, pas si retraité que ça finalement,
- RALF, et son coup de crayon magique,
- Capo, qui invite ici les néophytes à s'intéresser au monde merveilleux des OST,
- Et bien entendu votre serviteur, un peu moins despote sur la forme mais toujours aussi tyrannique sur le fond.

Sommaire

Test de Beyond Good and Evil sur PS2 – ANgI-	page 4
Test de Ninja Cop sur GBA – B.Yoo	page 9
Test de Space Invaders 95 en Arcade – Legende_oubliée	page 14
Petit guide du Akihabara pratique – masa	page 17
Test de Black Belt sur Master System – ANgI-	page 22
Dossier sur les OST de jeux vidéo – capo	page 25
Test de Ouendan sur NDS – B.Yoo	page 30
Dossier sur la restauration d'une borne d'arcade – giuseppe	page 35
Dossier sur le Ninja et les jeux vidéo – ANgI-	page 42
Interview d'Alex Pilot – B.Yoo	page 62
Test de Ninja Commando sur Neo Geo – shupmaster	page 65
Test de Robocop vs Terminator – ANgI-	page 70
Test d'Agony sur Amiga – shupmaster	page 73
Dossier sur la série Dark Projet – Alic	page 80
Dossier sur le ZX Spectrum – AngI-/DBS	page 87
Player Two – Ze Compil	page 95
Merci !	page 96

Beyond Good and Evil

(Playstation 2)

ANgI-



Le chevalier Ancel

Il est peu commun d'introduire la présentation d'un jeu vidéo par celle de son auteur, mais celui-ci est tellement emblématique sur ce coup que nous ne pouvions nous en passer.

Le père de Beyond Good and Evil (BGE) se nomme ainsi Michel Ancel. Cocorico, car comme vous l'aviez deviné à la simple lecture de son nom, il est français. L'ami Ancel traîne ainsi ses guêtres dans le monde du jeu vidéo depuis un petit moment déjà, 1989 pour être exact, chez Ubi Soft.



Beau gosse et créateur de jeux vidéo. Je hais ce type !

C'est au milieu des années 90 que naîtra LA série qui va permettre à Michel Ancel de se faire un nom dans le monde entier. Le très charismatique Rayman sort ainsi sur Playstation en 1994, et le succès sera immédiat. S'en suivra alors un nombre de portages et suites, qui feront du petit personnage sans bras un incontournable du paysage vidéoludique.



Petit Rayman deviendra grand...

En France, Michel Ancel a d'ailleurs récemment été décoré en tant que Chevalier des Arts et des Lettres, au côté de Miyamoto (rien que ça !) et Raynal (le concepteur d'Alone in the Dark). Sa dernière production, l'adaptation de King Kong (celui de Peter Jackson) sur PS2, est reconnue de tous les sites spécialisés comme étant un excellent titre.

Outre le fait qu'il soit le fruit d'un auteur un peu spécial donc, BGE est également un titre à part du fait... d'un échec commercial cuisant, encore difficile à comprendre aujourd'hui !

Si BGE n'est pas exempt de défauts, nous allons voir qu'il avait tout de même largement de quoi mériter un meilleur sort.

Ce test a été réalisé à partir de la version PS2. A priori, les autres (XBox, GC et PC) n'en portent pas de différence majeure.

Welcome into a better (?) world

Le scénario de BGE et les missions qui vous y sont proposées sont plutôt originales, ce qui constitue d'emblée un bon point.

L'histoire se déroule sur la planète Hillys, régulièrement attaquée par les extraterrestres DomZ. Vous y incarnez Jade, une journaliste (entre autres photographe). Jade s'occupe également de l'orphelinat du coin avec son oncle Pey'J.



Pey'J se bat à... la clé à molette !

Les bases sont lancées, et c'est à partir de ces éléments que se dessine ensuite un scénario bien plus complexe qu'il n'y paraît au départ. La protection de la planète est assurée par une armée un peu spéciale, connue sous le nom des sections Alpha. Bien que l'armée régulière leur ait cédé son autorité, les membres de la section Alpha sont loin de faire l'unanimité auprès de la population. Ainsi, un groupe de résistants existe, le réseau Iris.

Très vite, Jade sera ainsi contactée par ses membres afin de réaliser quelques reportages, mais surtout de révéler à tous la vérité.



C'était quoi ce bruit... ?

Ainsi commence BGE, et si je ne vous en dirai pas plus afin de ne pas gâcher votre découverte du titre, vous imaginez sûrement que les éléments sont déjà assez nombreux pour vous concocter une aventure à la fois bien remplie et palpitante.

Le monde où Jade ère

Le principal atout du titre réside indiscutablement dans son aspect immersif. La poésie qui s'en dégage à chaque instant n'a d'égal que la variété des actions qui vous y sont proposées. Vous êtes immédiatement plongé dans le scénario, pestant à chaque frontière imposée par les limites techniques du jeu vidéo, tellement il est tentant d'explorer un peu plus chaque recoin de l'univers virtuel offert par Hillys.



Bienvenue à la cité d'Hillys.

En se lançant dans BGE, préparez-vous donc à plonger dans la vie de Jade pendant toute la durée de l'aventure. Pas un Animal Crossing avant l'heure, mais pas très loin tout de même.

She's unbelievable !

Le charisme de l'héroïne est également très efficace. Jade est à la fois sexy et mignonne, ce qui plaira à n'importe quel représentant de la gente masculine normalement constitué. En plus, elle est intelligente et sait se battre. Bref, à la hauteur de l'aventure, elle se devait d'être exceptionnelle... et elle l'est. Côté filles, le jeu devrait naturellement leur plaire également puisqu'elles pourront s'identifier à notre journaliste.



Dans BGE, tout est histoire de bon goût.

Oui c'est vrai, je suis un peu amoureux. J'ai honte mais c'est pas grave. Jouez à BGE, et vous verrez un peu !

Pas le temps de prendre la pose

La réalisation de BGE a donc voulu un monde d'Hillys très complet, en quelque sorte très réaliste. De ce point de vue, c'est une grande réussite. Il y a toujours quelque chose à faire, toujours un petit élément supplémentaire qui vient donner à ce monde virtuel une logique globale qui fait « que l'on y croit ».

L'action suit cette logique, et la variété des phases de jeu est très importante. Et non seulement les objectifs principaux sont à atteindre via une grande diversité de gameplay, mais les quêtes annexes pullulent. Ainsi, il vous sera possible selon votre bon gré :

- De répertorier (photographier) la faune locale pour le laboratoire du coin, qui vous paiera alors généreusement pour ça,
- De collectionner les perles, monnaie utilisée pour le marché noir,
- D'affronter le champion du babyfoot de l'an 3000 dans le bar du coin,
- De booster votre hovercraft pour remporter les courses (très réussies au passage),
- D'être un as du bonneteau,
- Etc.

Mieux encore, certaines scènes peuvent être jouées de différentes manières selon la volonté du joueur. Une fois en territoire ennemi, les pros de l'infiltration à la Sam Fischer pourront ainsi autant s'en donner à cœur joie que les snipers dans l'âme, ou encore choisir la violente (mais dangereuse) option du combat au bâton. Une multitude d'actions je vous dis !



Certaines scènes d'infiltration sont plutôt tendues !

Un jeu beau comme en photo

La réalisation technique conforte cette sensation. L'effort artistique est surtout perceptible dans les différents décors traversés, via de nombreux effets de lumière ou des environnements très originaux par exemple. Le tout est parfaitement mis en valeur par un format 16:9. Bon, l'inconvénient est si votre télévision est en 4:3, le jeu est franchement difficile à jouer sur un écran d'une taille inférieure à 60 centimètres.



Exemple d'artwork ayant précédé la conception du titre.

Côté son, c'est LA claque. Les compositions donnent dans à peu près tous les styles. Elles sont (franchement) merveilleuses et tout à fait adaptées aux différentes scènes... sauf quand elles sont absentes ! Certains lieux sont en effet dénués de toute musique, ce qui a de quoi frustrer.

Le puriste y trouvera tout de même un peu à redire, à raison. En effet, on ressent dans BGE quelques défauts que l'on attribuait plutôt aux

tous premiers titres sortis sur PS2 quelques années plus tôt. Certains polygones sont un peu trop visibles, l'anti-aliasing n'est pas toujours très propre et l'animation souffre parfois de quelques ralentissements.



Un titre qui va vous en mettre plein les mirettes.

Dans le même registre, le fait de devoir parfois simplement lire les dialogues (sans les entendre) surprend un peu à notre époque ! Comme quoi on a vite pris de petites habitudes... Rien de dramatique rassurez-vous, mais ce titre est tout de même sorti en 2003.

Beyond the manette...

Après son ambiance très marquée, un autre point de ce titre est étonnamment efficace. Il s'agit de son gameplay. Malgré le très important nombre d'actions à réaliser, l'affectation des touches et surtout la gestion des interfaces ont été pensées de façon très intuitive.

De plus, vous n'avez jamais à vous retaper les deux dernières heures de jeu à la suite d'une chute malheureuse ou à un tir mal évité. L'histoire se déroule ainsi comme une succession de mini-scènes, que vous « rejouez » indépendamment les unes des autres à chaque fois que vous effectuez une action fatale. Le tout permet d'obtenir un plaisir de jeu rarement atteint dans ce genre de titres.



Sa parfaite maîtrise de l'art du bâton sera très utile à Jade.

Au niveau des regrets, on évoquera surtout le fait que la trame globale soit parfois un peu trop linéaire. On ne peut la plupart du temps accéder à un lieu qu'après en avoir débloqué l'accès dans un autre endroit (en obtenant la clé par exemple). Cette structure du scénario impose régulièrement une visite d'Hillys chronologiquement ordonnée, et rend le tout parfois assez prévisible. Heureusement que quelques objectifs annexes sont là, même s'ils ne sont que rarement obligatoires.

Par ailleurs, le titre est objectivement un peu court. Bien sûr, on en veut toujours plus quand la qualité est là. Mais dix heures sur lesquelles on ne revient pas forcément, c'est tout de même un peu juste.

Ce n'est qu'un au revoir... ?

Beyond Good and Evil fait donc partie de ces titres finalement peu connus du grand public, mais qui constituent une valeur sûre pour le connaisseur, un peu à l'instar de Disgaea ou encore God of War sur ce même support. Bien sûr, tout dépend ensuite des goûts de chacun. Mais rien que pour l'originalité de l'expérience, et surtout au prix auquel on le trouve aujourd'hui (moins de 10 euros en occasion...), comment passer à côté d'un tel titre ?

Par ailleurs, la question de la cause de son échec commercial reste posée. Malgré un engouement de l'ensemble de la presse spécialisée, et un avis unanimement positif des joueurs (de tous horizons) qui s'y sont essayés, BGE est resté dans l'ombre et a apparemment été financièrement à peine rentabilisé. Personnellement, je pense que c'est surtout dû à une mauvaise campagne de communication. En misant essentiellement sur la presse spécialisée et en négligeant les mass-médias (tels que la télévision ou l'Internet en vrac par exemple), Ubi Soft a alors utilisé une philosophie « à l'ancienne », en se cantonnant aux joueurs les plus passionnés. Laisant de côté alors la majeure partie du grand public au profit de titres plus racleurs... ou vendus avec plus d'agressivité. Les temps changent, surtout dans le monde du jeu vidéo. Enfin, ce n'est là que mon analyse, et le débat reste ouvert.



Alors, un p'tit tour avec Jade ?

Petite information complémentaire, les rumeurs vont bon train sur une éventuelle suite de BGE. Parfois très optimistes, parfois logiquement plus réservées, il vaut mieux se contenter d'espérer sagement que cette séquelle finira par voir le jour... et en passant, corrigera les quelques défauts de ce premier opus. Nous tiendrons alors un titre épique.

ANgI-, membre du réseau Iris



Ninja Cop (GBA)

- G.I.G.N. option shuriken -
B. Yoo



Celles et ceux qui ont lu le précédent numéro de *Player Two* se rappellent peut-être les articles consacrés à **Blue Shadow** (NES) et **Bionic Commando** (GB). Le choix de ces jeux n'était alors pas réellement innocent car ils devaient servir d'entrée en matière pour le soft qui nous intéresse aujourd'hui (outre les qualités dont ces titres disposent et qui justifiaient une rétrospective).

En effet, **Ninja Cop** emprunte des idées à ces deux titres, à savoir d'une part la jouabilité intuitive de **Blue Shadow** et d'autre part l'utilisation du grappin ainsi que l'exploration multidirectionnelle des niveaux de **Bionic Commando**.

En ajoutant à cela d'autres éléments de qualités, **Ninja Cop** devient la preuve manifeste que l'on peut produire un grand jeu avec un budget rikiki et beaucoup de talent. Pour le coup c'est *Konami* qui est aux commandes; ceci explique donc en partie cela.

Notez par ailleurs qu'ANgI- propose dans ce même numéro un dossier qui sent bon la fleur de cerisier et la sueur rance (qui elle sent un peu moins bon, je vous le concède).

Les ninjas ont la côte ce mois-ci, et ce n'est pas moi qui vais m'en plaindre.

Après le crie qui tue, voici le nom qui pue.

"*Ninja Cop*". Voilà deux mots qui mis côte à côte sont capables de faire frissonner même les corps les plus habitués au ridicule (syndrome communément appelé des « frissons de la honte »). Au pays du hot-dog et du maxi coca, le jeu s'appelait à l'origine **Ninja Five-0**, ce qui à la réflexion n'est guère mieux vu que ça ne veut rien dire.



Petit briefing avant chaque mission.

Ce changement de nom, en touchant le sol européen, voit peut-être son explication du fait de la popularité du football par chez nous... et un risque de confusion avec un jeu pouvant s'inspirer du film *Shaolin Soccer*, par exemple. "*Ninja 5-0*". Il est vrai que ce nom peut être trompeur quand on commande ses jeux par correspondance, avec pour seul guide son intuition accompagnée de la crainte de claquer ses économies des derniers mois dans un titre qui ne tiendra pas ses promesses...



A l'écriture de ces quelques mots, un sentiment de nostalgie m'envahi... Les 3 Suisses... La Redoute...

*Je me revois en train de siroter un grand verre de Tang© en lisant religieusement ces deux bibles, dont les jeux catalogués ont accompagné mes nuits et nourri mes fantasmes... pas moins que ces consoles, qui promettaient le nirvana à leur possesseur... sans oublier les pages 486 et 487 du rayon lingerie fine, vues avec la candeur d'un œil embué par ses premiers émois... *sourir**

Bon c'est pas tout ça, mais on a des innocents à sauver. *Let's go !*

Sale temps pour un flic.

Ils sont malins, les policiers New-Yorkais. Dès que ça sent le coup fourré ou que des terroristes pointent le bout de leurs cagoules, ils font appel à l'agent spécial Joe Osugi (c'est le nom du héros). « Non mais vous comprenez, il est super fort. Et puis c'est un ninja quoi, il fait des trucs de ouf. »



En l'air, le héros peut effectuer une roulade mortelle en frappant de son sabre.

Il a bon dos, le ninja. En même temps c'est vrai qu'il fait des trucs de ouf. De ouf malade même. Il faut le voir se servir de son grappin, tournoyer autour d'un ennemi, accroché sous une plate-forme, tout en l'arrosant de shurikens. Et si ça ne suffit pas, il lâche prise, sort son

katana et se laisse tomber sur sa cible tel un aigle sur sa proie. Un truc de ouf, quoi.

« C'est un jeu Konami ! Ah ! »

Pas de publicité, ni dans la presse spécialisée ni ailleurs, une distribution modeste et pour finir une jaquette appuyée d'un titre ridicule... pour peu que vous n'ayez pas vu le logo Konami (un gage de qualité), ce brave ninja avait autant de chances d'atterrir dans votre ludothèque que *Maité* dans votre lit. Mais passons outre les préjugés. Comme vous êtes quelqu'un d'ouvert, vous décidez de laisser sa chance au produit... et vous vous saisissez de la boîte au rayon des occasions. Pour *Maité*, on verra plus tard.



*« Attention chérie, ça va couper. »
(Etre ninja n'empêche pas d'avoir le sens de l'humour.)*

Une fois rentré chez vous pour découvrir le jeu bien au chaud au coin de la cheminée (les ninjas sont frileux), calé au fond du canapé, la cartouche en main et l'espoir au cœur, vous démarrez enfin la console. La démo qui suit vous laisse entrevoir les possibilités offertes à vos mains expertes :

Saut (**A**), glissade (bas+**A**), lancer de shuriken (illimités, bouton **B**) et coup de sabre (lent mais puissant, bouton **R**) pour les actions de base;



lancer de grappin (appuyer une 2^{ème} fois sur **A** une fois en l'air) et super coup spécial (**A+B** quand la jauge verte est pleine : tue tous les ennemis présents à l'écran) pour compléter l'étendue de vos compétences.



Le boss du 1^{er} niveau admire de près le super coup du héros.

Voici essentiellement ce dont est capable ce super flic, et c'est à vrai dire bien assez vu les acrobaties que vous aurez à effectuer afin de mener à bien vos missions. Missions dont les objectifs sont toujours les mêmes :

- libérer les civils pris en otage;
- récupérer des clés de couleur pour progresser dans les niveaux;
- tuer tout ce qui bouge et ne crie pas « Help ! »

Au moins les choses sont claires : vous êtes là pour faire le ménage, façon ninja (le katana remplace la serpillière et les shurikens les pastilles WC).



Un fois les otages libérés et la dernière clé récupérée, on peut quitter le stage.

Pour vous aider dans votre noble tâche, vous récupèrerez des options de vie (représentées par des petits cœurs) pour vous refaire une santé en remontant la jauge orange qui représente la barre de vie du héros.



Attention à ne pas blesser les otages si vous voulez réussir votre mission (vous perdez de la vie quand vous en tuez accidentellement). En bas à droite, une valise contenant un item.

Vous trouverez également, soit laissés par les ennemis occis, soit dans des valises rouges, des options de tir afin d'augmenter votre force.

Ein, Zwei, Drei, Polizei !

Trois niveaux de puissance existent et sont matérialisés par un changement de couleur de votre personnage.

Bleu, vous êtes au niveau 1, et pouvez lancer simultanément 3 shurikens de faible puissance.

Violet, vous tirez cette fois-ci 3 boules de feu de puissance moyenne mais couvrant un large champ.

Et enfin en vert, vous pouvez lancer une boule de feu dévastatrice que n'aurait pas renié Son Goku. Malheureusement elle demande un minimum de précision pour frapper l'ennemi.

Toutefois attention : si vous vous faites toucher par un assaillant, vous descendrez d'un niveau. Aussi, et comme les options ne disparaissent pas tant qu'elles n'ont pas été prises, je vous conseille de bien y réfléchir à



deux fois avant de vous saisir de l'une d'elles. Notez enfin qu'il existe un troisième item qui remplit immédiatement votre jauge de super coup (en temps normal celle-ci monte au fil des ennemis tués).



Joe fait ici une petite démonstration de son pouvoir de niveau 3.

Gameplay extra, réalisation en deçà : mais que fait la police ?

Du point de vue de la réalisation, on n'est clairement pas au niveau des plus gros titres comme *Astro Boy* ou *Castlevania : Aria of Sorrow*.

Konami ne comptait visiblement pas amortir les coûts de production via un nombre important d'exemplaires vendus et a préféré jouer la carte de la sécurité en réduisant les coûts de développement ainsi que la taille de la cartouche (32 mb, soit la taille la plus petite pour une cartouche GBA).

Ainsi les graphismes sont identiques dans un même niveau, les sprites sont plutôt bien animés mais très petits, et les musiques très agréables mais peu nombreuses. Le budget alloué au développement du jeu a été moindre comparé aux grosses licences de l'éditeur, mais les programmeurs s'en sont tirés honorablement. Le tout est propre, sans strass ni paillettes.

Par contre, là où le jeu se démarque, c'est au niveau de la jouabilité. Un vrai régal. Les commandes répondent merveilleusement bien :

on fait vraiment ce qu'on veut de ce ninja très docile. Y a pas à dire, la police a recruté là un très bon élément. Le grappin, d'une utilisation simple et extrêmement agréable, permet après un peu d'entraînement des mouvements très fluides et précis: que du bonheur.



Là ça s'annonce mal. Lance-flammes, jauge de vie basse, otage à libérer... autant utiliser le super coup pour éviter les problèmes.

Le seul bémol que j'émettrais concerne la durée de vie: comptez environ 7 heures pour finir le jeu. De plus la *replay value* n'est pas très élevée étant donné qu'il n'y a rien à débloquent.



Ce n'est malheureusement pas la présence d'un Time Trial qui va rallonger la durée de vie du soft.

Mais qu'importe, au vu du plaisir éprouvé une fois pris dans l'action ! La variété des situations est au cœur du gameplay. Les ennemis sont placés de manière réfléchie, et les moyens pour triompher des différentes situations souvent nombreux et variés. C'est assurément ce qui donne tout son sel au jeu.



Dans ce cas précis, vous avez 4 façons différentes pour vous débarrasser de l'ennemi (sans blesser l'otage, bien sûr).

Et si le fait d'incarner un ninja justicier dans un jeu d'action/plateforme bien jouissif ne comble pas votre désir d'exceptionnel, le fait que nos amis japonais n'aient pas eu droit à une sortie de ce soft sur leur sol y aidera peut-être. Il n'est pas coutume que nous autres occidentaux soyons ainsi privilégiés; sachons donc apprécier cette chance.



Les ninjas ennemis possèdent les mêmes techniques de corps à corps que vous.



« Grâce à ma super vision ninja, j'arrive à voir ce qui m'attend un demi écran plus loin. » (bouton L)

Le flic, c'est chic.

Je ne vais pas y aller par quatre chemins : ce jeu est un des meilleurs auxquels je me suis essayé sur GBA. Il mérite sa place dans toute ludothèque digne de ce nom aux côtés des **Castlevania** et autres **Metroïd**. Le format de poche sied parfaitement au soft. Au bureau ou sous la couette, ce **Ninja Cop** mérite vraiment qu'on lui laisse sa chance. Deux minutes à s'y essayer, et c'est le coup de foudre assuré !



Youpi ! Dommage pour Mr otage n°7, cela dit...

Pour finir, je tiens à dédicacer ce test à « Boulette » :

<http://bdf.tibone.com/>

Bien que sans mise à jour depuis plus d'un an, ce site web regorge d'articles et de dossiers de qualité.

B.Yoo, se demande si les pervenches savent faire des saltos arrière.

Space Invaders 95

Légende oubliée



Ressortir un monument du jeu vidéo du placard peut être un grand moment de solitude. C'est la réflexion qu'on se fait parfois, après avoir voulu initier les plus jeunes générations à ces jeux fondateurs.

Donc comment faire découvrir un jeu comme Space Invaders ? Classique parmi les classiques mais qui cumule les points faibles aux yeux élevés à la Playstation.

Peut-être par le biais de Space Invaders 95, une des dernières variantes made in Taito, sortie en salles sur le regretté système F3.

Jeu qui a de nombreux arguments pour séduire même les plus réticents.

Nommé aussi Akkanvader au Japon ce shoot se veut déjà le plus avancé techniquement (hors versions

consoles) et le plus beau de la série des Space Invaders.

Nous sommes en face d'un jeu en 2D de très belle facture, qui se joue sur écran vertical. Dans les grandes lignes toutes les caractéristiques de son aïeul sont respectées.



Votre vaisseau se déplace de gauche à droite et les aliens descendent de plus en plus vite vers vous à mesure que vous les canardez (avoir le dernier est toujours aussi stressant). Si jamais ils viennent à franchir votre ligne de sûreté, vous perdez. Pour vous aider des boucliers sont présents, que vous pouvez détruire si l'envie vous chante. Et l'alien bonus qui traverse en douce le haut de l'écran est toujours de la partie.

Mais ces acquis sont souvent chamboulés dans Space Invaders 95, lors de certains stages par exemple

ce qui est un plus bien sympa pour éviter la monotonie, souvent reprochée à ce genre de jeux.



La partie à peine entamée on comprend tout de suite que Taito a décidé de rigoler un bon coup et de nous laisser un souvenir mémorable. Déjà le jeu est très coloré et arbore un look résolument 'kawaiï' avec des aliens et des personnages tout mimis.



C'est un vrai plaisir d'observer les animations et les bouilles des envahisseurs ou encore de les écouter piailler tous en coeur, le tout dans des stages à thème, allant de l'espace à la maison hantée en passant par la plage.



Inhabituel pour la série, on peut choisir son pilote parmi de joyeux drilles, dont certains vraiment pas banals.

Imaginez-vous par exemple aux commandes d'un chien qui était tranquillement en train de fouiller une poubelle avant l'invasion ou encore plus fou au commande d'un gros caca mutant... pas banal je vous disais mais bien sympa surtout qu'en plus chacun a sa petite technique de tir spéciale à lui, après avoir chargé son tir en laissant appuyé sur le bouton.

Nos amis chiens et chats peuvent orienter leurs tirs, d'autres peuvent obtenir un tir plus puissant ou provoquer de petites explosions etc.

A cela s'ajoute l'objet que peuvent vous donner certains aliens bonus

pour vous permettre entre autres choses d'arrêter le temps ou de jouer au bowling avec nos amis venus d'ailleurs qui n'en demandaient pas tant. ^^

De la nouveautés donc et il y en a bien d'autres, tel que le jeu à deux en simultané.



L'apparition de phases bonus entre les stages, boss de fin de niveaux, en fait tous les ingrédients ou presque d'un shoot moderne sont présents.

Le gameplay du jeu se veut plutôt simple et immédiat. Les shooteurs du dimanche apprécieront. De même que les habitués qui ne recherchent pas la technicité a priori sur ce type de jeux.



On peut dire que le fun fait l'unanimité dans Space Invaders 95'.

Il fallait bien lui trouver un défaut. Le nombre de stages se veut limité, ce qui pourra être un point noir pour les adeptes du crédit infini. Pour résumer, un shoot moderne et rétro en même temps, une superbe 2D, une ambiance festive, renforcée par une musique et des bruitages ad hoc.

Il n'y a pas à hésiter, au pire je dirais que vous risquez de passer un bon moment.

Légende oubliée

GAME OVER





Petit guide du Akihabara pratique

Masamunetetsuo



Un peu d'histoire...

Akihabara (ou appelée plus familièrement Akiba) est née des cendres de Tokyo au lendemain de la seconde guerre mondiale.

Il s'agissait alors d'un marché où l'armée japonaise vendait les surplus de ses équipements. Les jeunes et les étudiants achetaient les pièces détachées et fabriquaient des radios qu'ils vendaient le long des rues ou dans de minuscules échoppes.

Les traditions d'Akihabara avaient vu le jour : à la fois la spécialisation dans l'électronique mais aussi pléthore de petites boutiques.

Avec le progrès s'y sont rajoutés l'informatique, la téléphonie, les jeux vidéos...

De nos jours Akihabara raisonne dans l'esprit des gamers du monde entier comme une Mecque où tout ou presque est disponible.

S'y promener c'est aussi être non seulement dans un quartier High Tech de Tokyo où l'on peut acquérir les derniers bijoux de la technologie nipponne en téléphones portables, informatiques, lecteurs de tous supports en tous genres... mais aussi dans un temple de la consommation où les vitrines colorées et alléchantes

se succèdent sans pour autant avoir totalement succombé au capitalisme. En effet les rues sont noires de monde mais il n'y a pas que des passants, beaucoup sont des employés qui distribuent des objets publicitaires (*arubaito* généralement) ou des harangueurs professionnels qui tentent d'attirer les passants dans leurs magasins. C'est un endroit où l'on se rend compte que bien que fortement tourné vers l'avenir et la robotique le Japon sait aussi préserver sa culture et ses emplois avec des postes depuis longtemps disparus ailleurs.

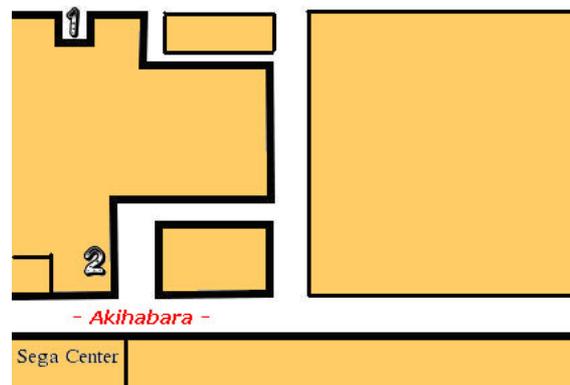
S'y rendre !

Vous avez 2 choix pour vous y rendre :

- Par le JR : sortie Akihabara. Attention il y a 2 sorties à la station. Si vous sortez face à une sorte de rue piétonne vous êtes à la sortie 2. Sinon à la 1.

- Par le métro, ligne *Hibiya*, sortie Akihabara. La ligne *Hibiya* dessert *Ueno* et *Roppongi*. La sortie de la station donne au même endroit que la sortie 1 du JR.

Consultez le plan (approximatif car fait de mémoire) pour vous rendre de là à Akihabara.





Vous serez sûrs d'y être en voyant le *Sega Center* et les devantures fluos.

Nourriture et logement.

Bon de ce côté là vous aurez du mal, il n'y a quasiment aucun logement à Akihabara. Préférez *Nihonbashi* tout proche où vous en trouverez.

Pour ce qui est de la nourriture les gargotes où manger sont très rares à Akihabara. Vous devrez donc vous rabattre sur les *onigiri*, *wraps*, *corn dogs* des *convinis* ou prendre le métro pour la station suivante, *ningyocho*, où vous trouverez de nombreuses échoppes d'*Udon*, *Soba*... excellentes et à bas prix. Vous y trouverez aussi un *Mac Do*.



De toute manière avec le métro rien n'est jamais bien éloigné et malgré son aspect labyrinthique et tentaculaire vous vous y ferez vite.

Pour ce qui est des boissons par contre vous trouverez largement ce qu'il vous faut, les distributeurs se reproduisant en groupe et enfantant des vélos.

Enfin les cigarettes sont peu taxées et se vendent aussi dans des distributeurs.

Ce qu'il faut savoir quand on fait son shopping à Akihabara.

Découvrir un bon magasin est une grande partie du plaisir. Sachez

cependant repérer le mot *GAME* en katakanas «*ゲーム*» et surtout regardez partout et ne suivez pas la logique française des vitrines.

En effet un magasin peut tout à fait se situer à l'étage alors que le RDC est occupé par une habitation, ou en même se trouver en sous-sol...



Ensuite vous trouverez dans certains magasins ce qu'on appelle des *junktrash* et qui sont des bacs remplis de jeux, accessoires etc. à des prix ridicules. Il faut savoir que ces objets sont vendus dans l'état, non testés.

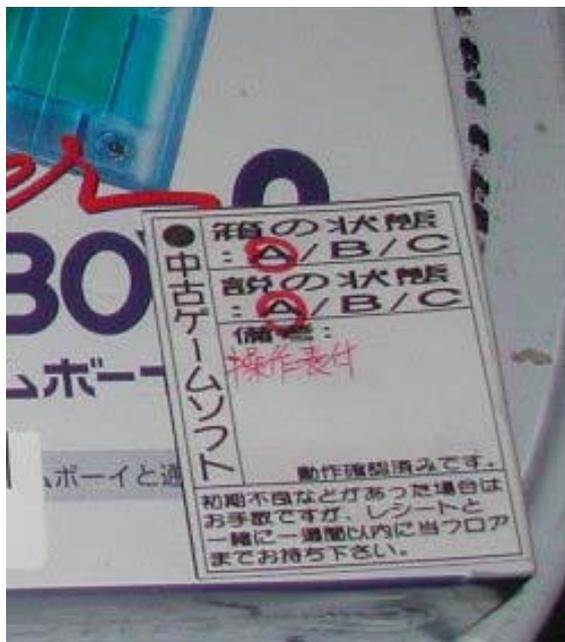
Cependant le risque est limité étant donné l'attention des japonais à leurs jeux. Je n'ai pour l'instant jamais eu de rebus dans les *junks* que j'achetais, je touche du bois.

Enfin beaucoup de magasins sont sur plusieurs étages, le RDC sera réservé par exemple aux nouveautés, le 1er aux oldies, le 2ème aux PC... C'est toujours marqué dans la montée d'escalier. Sachez cependant que notre RDC correspond au premier étage japonais et ainsi de suite.

Je vous conseille aussi de passer une journée entière à chercher et fouiller les magasins en notant les prix, puis revenir acheter là où vous aurez vu les meilleurs prix, les prix pouvant beaucoup bouger entre 2 magasins. Regardez aussi les étiquettes, souvent sont marqués dessus l'état et les altérations s'il y en a (par



exemple **A-A manual nashi** signifie un état parfait de la boîte et de la cartouche mais livret absent -sauf que le *manual nashi* sera écrit en kana bien sûr-).



Si vous ne parlez pas japonais et ne le lisez pas, si vous voyez quelque chose d'écrit en japonais sous les lettres ne le prenez pas ou faites vous expliquer par des gestes ou montrer, ça peut tout simplement être une minuscule rayure sur l'insert d'une cartouche...

Les magasins.

Je ne ferais que les principales enseignes, à vous de découvrir la kyrielle de divers petits achalandages qui fleurissent dans le quartier.

Traders :

Une grosse enseigne constamment réapprovisionnée où vous trouverez de tout, du neuf, des oldies, du rare... mais pas d'arcade. Les prix sont dans une bonne moyenne, mais vous n'y trouverez que très rarement de très bonnes affaires. Allez-y de préférence le mardi, jour où vous aurez droit à 5 % de réduction.

Certains jours du mois proposent plus de réduction mais il vous faudra consulter le calendrier en magasin pour les connaître. Se trouve dans les ruelles derrière le Sega Center.

Sofmap :

Dans le même genre que traders, ils reçoivent aussi régulièrement des stocks d'invendus assez vieux (*SFC, NG, GB...*) à des prix imbattables. (On trouve de ces lots d'invendus dans tout Akihabara mais c'est à Sofmap qu'ils sont les plus réguliers). Là aussi des prix honnêtes mais rarement de bonnes affaires. Bon si vous cherchez quelque chose de précis et n'avez pas 5 h à perdre pour faire tous les magasins. Se trouve dans la grand rue du même côté que le Sega Center en contrebas.

Supa potato :

Spécialisé dans les oldies, beaucoup de NEC. Se trouve en étage, près de Traders 2. Les prix ne sont pas spécialement attractifs.

G-front :

Spécialisé arcade, il peut y avoir beaucoup de choses, ça dépend des arrivages. Bornes disponibles aussi à prix raisonnables.

Mak Japan :

Spécialisé arcade, souvent beaucoup de choix, des lots de MVS, Naomi... à des prix ridicules, des bornes à prix bas, matériel testé devant nous ... A conseiller pour l'arcade. Se trouve en étage, pas commode à expliquer et bonne chance pour le trouver. ^^

Vous trouverez aussi des boutiques spécialisées dans les figurines et *action figures*, les anime, les mangas, le hentai... Vous trouverez un peu ce que vous voulez en cherchant.



Don quijote :

Oubliez le rayon jeu vidéo, inintéressant, je le mentionne uniquement pour son dernier étage réservé aux souvenirs, si vous voulez ramener un katana à votre grand-mère, un noren à votre belle sœur... Se trouve quasi en face du Sega Center.

Sega Center :

Le premier étage est réservé aux UFO catcher, mais je n'ai jamais visité les autres étages, désolé !

Mais donc je le répète il y a beaucoup d'autres petits magasins, comme on dirait dans Pokemon "Gotta find them all !"



Les objets intéressants à ramener.

Voici une sélection de consoles et autres à ramener d'Akihabara pour leur prix intéressant et leur indisponibilité en France :

Wonderswan :

Vous pourrez trouver des bundles contenant des Swan Crystal avec 2 ou 4 jeux pour moins de 4000 Yens.

Virtual Boy :

Un toujours bel objet de collection trouvable en état parfait à moins de 6000 Yens, nombreux jeux à moins de 500 Yens (Paniku Bomba, Virtual Golf...).

Manettes GC turquoises :

Superbes, non disponibles en France, neuves à 2000 Yens.

Neo Geo Pocket Color :

Disponibles à moins de 3000 Yens voir beaucoup moins avec de très nombreux jeux peu chers.

Et aussi des jeux japonais typiques comme *Densha de go*, *Taiko No Tatsujin*, un épisode de la série *Beatmania*...

Regardez aussi les têtes de gondoles où vous verrez souvent de petits jeux japonais typiques à prix très réduits. Leur intérêt est limité, mais à 500 Yens voir moins le jeu neuf ...

Enfin dans les grandes enseignes, farfouillez, ils ont souvent des arrivages de stocks de vieux jeux SFC, N64... à des prix ridicules pour des jeux pouvant être excellents (Romancing Saga 3 à 150 Yens par exemple).

Le futur d'Akihabara.

Après la récente loi interdisant la vente de matériel d'occasion électronique d'un certain âge on est en droit de penser que c'est là la mort des boutiques basées sur les oldies.

Pour l'instant la loi ne semble pas être véritablement appliquée et seul le long terme nous dira si on pourra continuer à enrichir nos collections...

Il restera toujours les marchés aux puces mais ils sont quasi-impossibles à connaître pour des personnes de passage. Sinon le filon Akihabara tend quand même à s'épuiser, les côtes n'y font souvent que monter car il est surexploité. Passer derrière un parisien venu acheter ses 3 prochains mois de ventes est excessivement énervant, on dirait tout simplement un énorme chalutier qui prend tout sans se poser de questions.



Si ça vous arrive sortez et changez de magasin afin de prendre ce qui vous intéresse avant qu'il n'y ait plus rien. Dès le lendemain les stocks sont souvent remis (enfin la plupart) mais certains articles peuvent se voir légèrement augmentés.

C'est pour ces raisons que la prospection ailleurs qu'à Akihabara est de plus en plus forte, des quartiers comme *Nakano* et son grand *Mandarake* mais aussi des magasins plus durs à trouver gagnent en intérêt, ou même certaines petites villes proches de Tokyo.

Mais là ce sont des adresses de grand-mère que l'on garde pour soi.
:D

Masa, un français à Akihabara.



Lexique :

Arubaito : travail à temps partiel d'étudiant.

Akihabara, *nihonbashi*, *Ueno*, *Roppongi* : quartiers de Tokyo.

JR : initiales de Japan Railways, compagnie ferroviaire nationale et dont une ligne traverse Tokyo.

Onigiri : triangle de riz blanc entouré d'une feuille d'algue et généralement

fouillé (saumon, crevette, oeufs de limpe...).

Wraps : snack d'origine américaine combinant une tortilla avec une saucisse et du fromage.

Corn dogs : snack américain; saucisse panée et frite planté sur un bâtonnet.

Convini : japonisation du terme "*convient store*", magasins ouverts 24/24 présents dans tous les quartiers et proposant des magazines, de la nourriture, de la droguerie utile mais aussi des services. Disposent généralement de fours à micro onde pour réchauffer votre nourriture.

Udon : nouilles japonaises épaisses de blé. Sont consommées en bouillons chauds ou froids avec d'autres ingrédients.

Soba : comme les *udons* mais avec des nouilles de sarrasin.

Ramen : bouillons de nouilles chinoises.

MVS : Standard arcade de la société **SNK**.

Naomi : standard arcade de **Sega** dont la *Dreamcast* est dérivée.

Hentai : anime et mangas japonais pornographiques.

Pokemon : Vient du jeu Pocket Monster de **Nintendo** (Pikachu...)

UFO Catcher : machine mécanique où l'on dirige une pince pour attraper des peluches/objets.

Liens :

- <http://www.akihabaranews.com/review-64Akihabara+Visite+Vid%E9o+Part+I.html>

Vidéo sympa où vous pourrez découvrir en image ce que je vous ai présenté.

- http://www.akiba.or.jp/index_e.html

Le site officiel de l'association de commerçants du quartier. Nombreux plans montrant tous les magasins.



Black Belt (MS)

Riki ou la belle vie

ANgI-



Le jeu de la ceinture noire

Black Belt fait partie de ces jeux qui ne nous quittent jamais. Vous savez, on en a tous des comme ça. Vous les découvrez un jour, et c'est toute la vie que vous y retournez de temps en temps. C'est d'ailleurs non sans une certaine émotion que je vous parle de ce titre ici, puisqu'il s'agit tout simplement du premier jeu Master System que j'ai essayé lors de son acquisition, en 1990. Alors habitué au ZX Spectrum, à l'Amstrad CPC ou à l'Atari 2600, j'avais tout de même pris une sacrée claque.

Hokuto no Riki

A l'époque, le monde de l'import et les méandres des adaptations vidéoludiques étaient bien loin de mes préoccupations.

J'étais loin de me douter que Black Belt était ainsi l'adaptation européenne d'un autre titre, lui-même issu d'une série culte : Hokuto No Ken (Ken le Survivant pour les incultes).



Black Belt version originale.

Ken et ses couteaux de cuisine s'étaient donc déjà vus adaptés sur console dès le milieu des années 80. Toutefois, pour une sombre histoire de licence, ce titre ne verra jamais le jour dans nos contrées.



Le bon goût à l'européenne.

C'est donc à une version largement remaniée que nous aurons droit. Et chez Sega, ils n'y sont pas allés de main morte avec la truelle.



Ce sont les graphismes, les musiques, les bonus et même certains éléments d'animation qui ont ainsi été complètement renouvelés. Même la difficulté a été revue à la baisse.

J'aurais pu ainsi jouer les puristes et vous parler du jeu original, mais il faut être honnête : la plupart d'entre nous qui ont eu la chance de posséder un exemplaire de ce jeu à l'époque, se sont essayés à Black Belt, et non à Hokuto no Ken. C'est donc ce dernier que je vais vous présenter ici...

Un dévouoir pas Rikiki

Parfois, on a un petit moment à perdre ou pas vraiment envie d'être très productif. Vient alors l'envie de ces loisirs futiles, inutiles mais tellement reposants pour l'esprit. Me concernant, Black Belt en fait partie.



Années 80 style.

Vous incarnez ici Riki, un champion des arts martiaux (on s'en serait pas douté). En tant que héros de jeu vidéo des années 80, Riki devra donc soit sauver le monde, soit délivrer sa belle. Dans Black Belt, c'est la seconde option qui a été choisie.

Et c'est parti mon Riki !

Le jeu débute avec un thème musical qui fait honneur aux trois canaux de la Master System, et qui est surtout très entraînant. Côté gameplay, c'est basique mais efficace : un bouton pour le poing, un bouton pour le pied, et la direction haut pour sauter. Le héros peut également donner un coup de pied aérien (à l'aide d'une combinaison que je vous laisse deviner...), mais également faire des bonds de quatre fois sa hauteur en maintenant préalablement la touche bas avant de sauter.



Le saut de l'ange illustré.

Splish Splash Sploush

Et là c'est parti. Un vrai festival de violence basique et gratuite version 8 bits. Les niveaux du jeu se déroulent selon un scrolling horizontal tout ce qu'il y a de plus basique. Les ennemis arrivent les uns après les autres, et explosent sous les coups. Et quand je dis explose, je n'exagère rien.

Après un bon coup bien placé, le vilain d'en face se décompose en plusieurs blocs de pixels et volent en éclat. Et le tout au moins 20 fois par minute vu le rythme d'arrivée des ennemis.



Tiens, tu l'as pas volée celle-là !

Le dynamisme de ce titre est tel que l'on prend vite goût à presser fébrilement les boutons de la manette un nombre incalculable de fois. Pire encore (ou mieux, au choix), malgré le nombre très restreint de coups, on prend plaisir à imaginer que cette répétition sans fin des mêmes quelques coups forme un superbe et naturel enchaînement. L'imagination, ça fait beaucoup.

Concernant les ennemis en tant que tels, il faut leur reconnaître une certaine variété. On a droit ici au voyou de base, à des catcheurs, des acrobates, des aigles, etc.

Tout plein de boss et de boss



Un demi-boss du chapitre 4.

Les niveaux sont de tout de même un poil scénarisés.

Ainsi, les boss intermédiaires sont nombreux, et nécessitent tous une technique spéciale pour être vaincus.

Mais l'apogée de chacun des sept chapitres reste tout de même la scène finale contre le grand méchant du coin. L'action passe alors en gros plan (avec des sprites d'une taille incroyable pour une Master System !). Chaque boss nécessite également l'utilisation d'une stratégie particulière pour être battu (pied sauté puis poing, coup dans le dos, esquives régulières, etc.). Et lorsque vous leur assénez le coup fatal, Riki se met alors automatiquement à utiliser une technique spéciale, où l'on reconnaît vraiment au passage notre bon vieux Ken réincarné.



Atatatataaaaaa !

Techniquement, il s'agit donc d'un jeu tout à fait représentatif de la première époque de la Master System. Basique en tous points, mais à la prise en main rapide et efficace.

Un peu de sérieux pour la fin...

Black Belt est typiquement un jeu passe-partout. Sa réalisation est on ne peut plus oldschool mais soignée, et donc agréable. Le gameplay s'apprend en 3 secondes. Bref, c'est le jeu parfait pour occuper une demi-heure par-ci par-là.

ANgI-, White Belt

OST de Jeux Vidéo

Capo

L'entrée des artistes.

Tout le monde a un ou plusieurs jeux vidéo cultes. Et comme beaucoup, vous avez déjà sûrement eu l'envie d'écouter les musiques de votre jeu préféré via votre chaîne hi fi. Comme par exemple le morceau du stage 3 qui déboîte sévèrement. Mais malheureusement faire rentrer la cartouche de votre jeu (s'il s'agit d'un oldy) dans votre chaîne hi fi pour y écouter les musiques n'est pas vraiment possible...

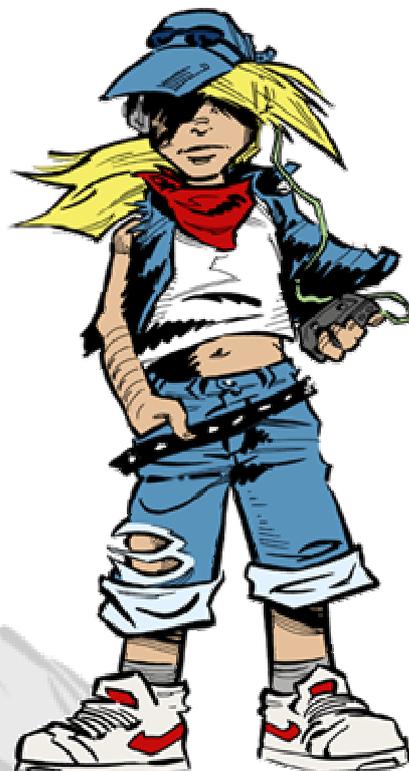
Sauf que, saviez-vous que la plupart des jeux sont sortis et sortent encore en CD audio au Japon ? On appelle ça OST qui est l'abréviation de Original Soundtracks.



Spread the Wings... l'OST de MOTW comme vous l'avez certainement reconnu.

Quand la nostalgie côtoie les nouveautés :

Le phénomène peut sembler nouveau en occident voir farfelu. Mais au Japon, ça existe depuis toujours et ce genre de produit a une place



particulière dans le cœur des joueurs nippons. Ils sont d'ailleurs en vente chez n'importe quel disquaire et y ont leur rayon dédié. Et il n'est pas étonnant de voir circuler un album d'un jeu sorti il y a plus d'une vingtaine d'années (en vinyle) côtoyant la release du dernier blockbuster de la Playstation 2.

Comme je le disais, les OST au Japon existent depuis belle lurette. Pour ces joueurs, il est plus que normal d'acheter l'OST du jeu en même temps que le jeu en lui-même (les deux n'étant pas indissociables). Et force est de constater que les éditeurs de jeux l'ont compris étant donné que pour certains titres, il y a moyen d'avoir l'édition collector qui comporte le jeu, l'OST voir un artbook en plus.

Le cas des éditions limitées.

Le problème d'une certaine manière c'est que certains sont en éditions limitées. Il n'est pas rare qu'une fois que l'album soit sorti, le CD soit déjà épuisé à la vente après quelques semaines seulement.

C'est surtout rageant vis-à-vis de la personne qui était partie en vacances sans avoir accès à Internet et qui aurait bien aimé faire sa petite précommande. Voire simplement un type qui a eu une grosse dépense et qui soit fauché sur le moment et qui comptait se le prendre plus tard...



Les plus belles mélodies de la Famicom à travers les jeux Konami.

Dans ce cas, il reste la solution de l'occasion. Mais le problème avec l'occasion comme vous l'avez peut être deviné c'est que suivant les titres, les prix ont tendance à s'envoler. Vous imaginez que les OST de *Esprade* ou de *Dangun Feveron* sont plus rares et difficiles à trouver que celle d'un quelconque *King of Fighters*.

Et prenez en ligne de compte si l'OST est avec ou sans spincard. Car sa présence peut grandement jouer pour un collectionneur et influencer sur le prix.

Cependant le facteur d'un CD rare et coûteux peut être faussé de nos

jours. Car au moment où j'écris ces lignes, il est plus que facile d'acheter des exemplaires neufs de *Radiant Silvergun*, *Garou Mark of the Wolves* et une compilation *Donpachi/Dodonpachi* pour une vingtaine d'euros.



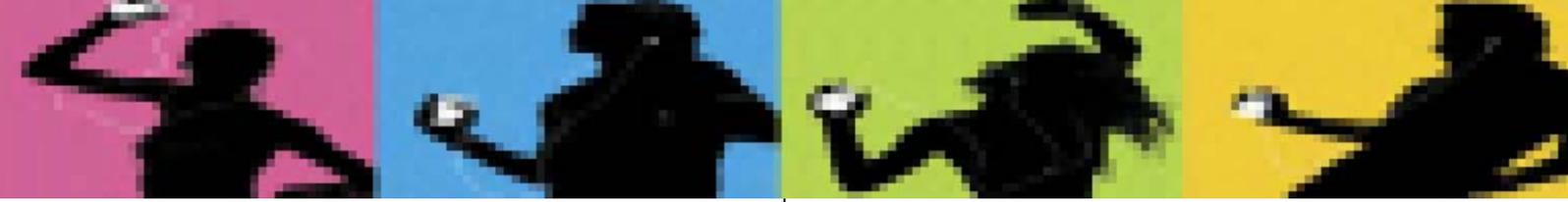
Presented by Cave... En partant d'en bas à gauche ; Espgaluda remix, Mushihimesama, Dpachi/Ddpachi, Ddpachi/Esprade, Espgaluda, Progear no Arashi, Dpachi DOJ/Ketsui.

D'ailleurs, à propos de jeux de tir, signalons que le phénomène surfe aussi sur la vague actuelle des shoot'em up.

Insanity a ainsi lancé sa collection de superplays. Un pack comprenant l'OST, l'artbook et un DVD de superplays d'un ou de plusieurs jeux.

Bien moins « Hardcore gamer », *Nintendo* n'est cependant pas en reste car il y a quelques années, en pleine vague de la sortie de la collection *Famicom mini* sur GBA, ils avaient sorti un box en carton comprenant des mini CDs à écouter (il y avait même un bonbon fourni avec chaque mini CD).

On retiendra du côté de *Capcom* qu'en 2002, ils avaient sorti un box regroupant tous les CDs audio du jeu *Rockman* sorti jadis sur Famicom. Que ce soit pour l'illustration ou le packaging, ça en fait vraiment un objet collector qui vaut le coup.



L'illustration du box Rockman regroupant tous les morceaux de tous les épisodes de la bonne vieille Famicom.

Je dis ça, car certains laissent à désirer. Et là je pointe du doigt SNK Playmore. En 2004, un box de la série *Samurai Spirits* était sorti. Au programme 5 CDs regroupant les musiques des 5 opus. Petit bémol, les CDs sont dépourvus de livret, juste une simple feuille fine qui fait office de jaquette. Et le plus dramatique c'est qu'il faut forcer pour rentrer les CDs dans la boîte. Un beau défaut de fabrication. Ils s'étaient quand même rattrapés car pour les 10 ans de leur licence fétiche *King of Fighters*, un splendide box était sorti. Mais à l'époque de feu de SNK, ils nous avaient habitués au meilleur via la société Scitron.

Scitron c'est l'éditeur qui a sorti quasiment toutes les OST, AST, Image Album et autre Drama des jeux SNK. Un catalogue impressionnant avoisinant la centaine de sortie. En passant de *View Point* à *Twinkle Star Sprites* sans oublier *Fatal Fury Special*. Juste deux releases ne font pas parties du label Scitron. Il s'agit de *Metal Slug 3* et *Rage of the Dragons*. La raison est qu'à l'époque, les CDs étaient sortis et uniquement vendus

sur le site de *Noise Factory*. Pour nous, ça ne changeait pas grand chose. Mais pour le japonais local, contrairement à aller l'acheter en boutique, il fallait effectuer l'achat sur le site de *Noise*. Et vu que c'était vendu en ligne, ces CDs ne comportaient pas de catalog number.



Heavy Machine Gun en action pour Metal Slug 3.

Qu'est ce qu'un catalog number me demanderez-vous ? Ce n'est autre que la référence du CD, sa fiche de répertoire si vous voulez. Le catalog number (CN) se trouve toujours à l'arrière du CD et généralement en bas à gauche. Tandis que les copies n'en ont pas.

Attention aux... CONTREFACONS :

Car hélas comme dans tout, il y a aussi des contrefaçons. Et ces copies pirates ont tendance à fleurir principalement sur eBay. Vous avez déjà sûrement remarqué qu'on peut y acheter des OST à petit prix. Souvent en provenance de Chine voire chez certains revendeurs français qui s'approvisionnent directement chez ces chinois. Je vous conseillerai de réfléchir à deux fois avant d'effectuer l'achat car il y a des risques que vous tombiez sur une contrefaçon.

Outre **le catalog number** cité plus haut, voici deux autres points permettant de distinguer un vrai d'un faux :

- **Le code barre.**

Le code barre du Japon commence toujours par le chiffre 49. Tandis que les CDs made in China en ont un de différent voire aucun.

- **Le label.**

Les CDs japonais sont édités par *Scitron* voire d'autres tandis que ces copies chinoises sont de *SM Record* principalement.



Un exemple type d'information qui se trouve à l'arrière d'un CD.

Si vous êtes un puriste, se retrouver avec une copie au lieu d'un original est tout à fait inacceptable. Dans le cas contraire, pour vous ça vous fait économiser quelques euros.

Mais franchement des artistes qui se sont donnés à fond pour élaborer les musiques de votre jeu culte, et que ces derniers ne soient pas rémunérés, ça vous semble normal vis-à-vis d'eux ? Car vu que ce sont des contrefaçons, les auteurs ne touchent pas un kopek. Venons-en d'ailleurs à eux si vous le voulez bien.

Compositeurs les plus connus et respectés.

Qu'ont donc en commun des jeux tels que *Radiant Silvergun*, *Breath of Fire*, *Ogre Battle*... ? La réponse c'est

que c'est le même compositeur, alias Hitoshi Sakimoto.

Pour beaucoup, cette personne est une légende vivante. Il arrive à faire ressortir une pure émotion via ses musiques.

J'ai été vraiment marqué avec le jeu *Radiant Silvergun*. Je découvrais le jeu et arrivé à un certain boss, j'ai carrément eu des frissons tellement la musique m'avait envoûté !

Il y en a bien sûr d'autres comme lui, notamment Noriyuki Iwadare (la série des *Grandia*).

C'est grâce à ces gens talentueux que les jeux peuvent prendre une autre dimension. Car si maintenant, la musique d'un jeu est bâclée, c'est tout l'esprit du jeu qui en fait les frais. Par exemple, si les musiques des *Final Fantasy* avaient été anodines, voire qu'il n'y avait pas eu les compositions de Nobuo Uematsu, peut-être que les jeux n'auraient pas eu un succès comme nous le connaissons.

De bons liens pour acheter de l'officiel :

Je ne vais pas vous débiter toute une liste où acheter des OST mais seulement ceux avec qui j'ai déjà fait plusieurs fois affaires dans le passé et qui ont fait preuve d'un énorme sérieux.

Que ce soit le prix (tout dépend de la rareté du titre), l'envoi (ainsi que l'emballage pour la protection des CDs), sans oublier l'état quant il s'agit d'un CD d'occasion.

- **Cocobiz** (<http://www.cocobiz.com>)

Vendeur professionnel basé au Japon. Assez cher sur certains produits. Mais dans l'ensemble c'est du tout bon. A noter que c'est sur ce site que vous pourrez

acheter les dernières nouveautés (les shoots Cave notamment) à leur sortie.

- **Champ_des_pins sur eBay**
(http://stores.ebay.fr/Champ-des-Pins_W0QQssPageNameZstrkQ3amefsQ3amesstQQtZkm)

Vendeur japonais vendant uniquement sur eBay. Un choix énorme, des prix très corrects et vendant aussi des releases qui sont épuisées dans le commerce. Il peut éventuellement obtenir le CD de vos rêves en lui faisant une demande.

L'OST in paradise.

Chacun y a sa propre opinion, certains voyant ça comme un complément au jeu comme le cas d'un *mook*. Pour ces mêmes personnes, c'est un achat indispensable où on peut très vite tomber dans le piège de la collection.

Et pour les autres, c'est une babiole sans grand intérêt. Du genre pourquoi acheter le CD alors que quand je joue, je coupe le son.

Le prix de certains CDs peut rebuter plus d'une personne. Le phénomène peut encore sembler marginal mais on peut constater que beaucoup de boutiques import commencent à proposer des OST dans leurs catalogues.

Au final le mieux c'est de se faire plaisir et c'est ça l'essentiel.

capo

Lexique

Si vous avez été attentifs (ce que j'espère), vous avez sûrement compris et sûrement déjà dû voir plusieurs versions d'un même CD (OST/AST/SE/etc.).

Ci-dessous un petit lexique :

- *OST* > Version identique au jeu
- *AST* > Version arrangée
- *Image Album* > Version qui a quelques ajouts vocaux. Par exemple dans l'Image Album de Fatal Fury Special, le senshu de Maï (senshu = doubleur) y a une chanson inédite sur le fond musical de son stage respectif.
- *Drama* > Ce sont principalement des dialogues sur une franchise d'un jeu. Quasiment aucune musique, que du blabla en japonais. Vous fermez les yeux et vous avez l'impression que Moriya se bat dans votre salon contre Akari en racontant sa vie sur un fond de coups de sabres.
- *SE* > Les divers bruitages et sons du jeu.
- *Remix* > Des remixes de certains thèmes qui sont là en tant que bonus sur le CD.
- *Live* > Peu commun mais valant le coup d'être entendu. Le live n'est autre qu'un concert en rapport avec le jeu en lui-même. Entendre les artistes jouer sur scène les musiques du jeu, c'est bien trippant. Imaginez la musique du stage de Kim dans Fatal Fury Special soit joué en live... le bonheur à l'état pur.





OSU ! TATAKAE ! OUENDAN (DS) – Import Jap'

B. Yoo



*Le héros a de la gueule.
Il correspond au niveau de difficulté
« normal ».*

Osu! Ikuze! San! Ni! Ichi! Sure!

*"Ho la la ! Encore un jeu de fou tout
en japonais... Fuyons !"*

Non non, ne partez pas ! Sinon vous
allez passer à côté d'un jeu comme
seule la DS peut nous en offrir...
écran tactile oblige !

Avec ses musiques entraînantes
(pour qui aime le rock japonais) et sa
réalisation soignée, ce jeu a vraiment
tout pour plaire. Prenez une chaise et
suivez mon stylet du regard, que je
vous explique comme ça marche.

Can you master baby ?

Ce soft est un jeu musical qui... hé
mais... ne partez pas je vous dis !
Oui donc, je disais : il s'agit d'un
rythm'n game qui vous propose
d'incarner des « ouendans » (sorte
de supporters typiquement japonais).
Petite parenthèse : on en a déjà
croisé en France à la TV, dans des

séries japonaises. Rappelez-vous le
dessin animé **Olive et Tom**.

Patty, toujours dans les tribunes à
agiter frénétiquement son drapeau,
en est un très bon exemple (mis à
part le fait que ce soit une fille alors
que ce rôle est normalement dédié
aux garçons).



*Patty, fervente supportrice de la
New Team (enfin, surtout d'Olivier).*

Revenons au jeu. Tout se manie
uniquement avec le stylet. Une fois la
console allumée, vous pouvez oublier
l'existence des touches !

Le principe du jeu est simplissime :
vous devez appuyer au bon moment
sur les chiffres présents à l'écran,
dans l'ordre, et en rythme avec la
musique en cours.

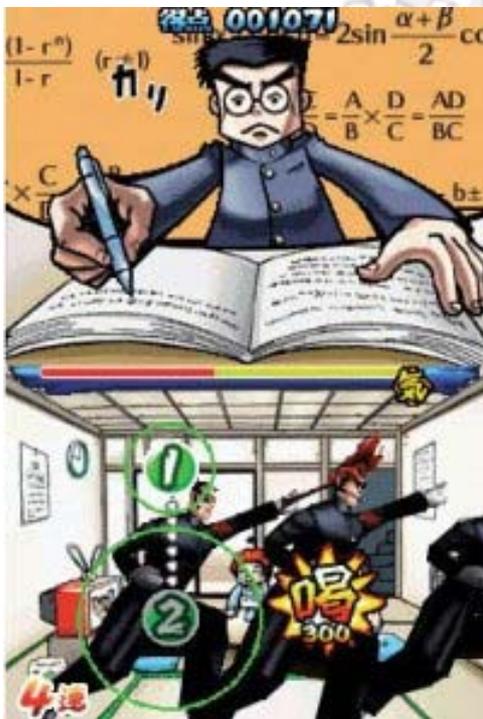


Et un ! Et deux ! Et...



Les chiffres apparaissent dans l'écran du bas, sous une barre que l'on pourrait assimiler à une jauge de vie. Jauge qui diminue progressivement et dont le seul moyen pour la faire remonter est d'appuyer en rythme sur les nombres qui s'affichent au fur et à mesure. Afin de matérialiser le moment opportun, des cercles apparaissent puis rétrécissent autour des chiffres jusqu'à toucher leur contour : c'est à ce moment précis qu'il faut les toucher avec le stylet.

Si êtes bien synchrone, vous gagnez des points qui font remonter la jauge, et le personnage dans l'écran du haut reprend alors courage. Par contre si vous jouez comme un pied et que la barre de vie tombe à zéro, la mission est ratée et votre protégé perd tous ses moyens et craque sous la pression...



« Ôôôôssssss ! »

Encourageons cet étudiant en difficulté !

Car voila le but du jeu : encourager des personnes qui tentent de faire face à des difficultés particulières.

Vous aiderez ainsi les différents protagonistes, qui sont autant de niveaux (15 au total), à venir à bout de leurs problèmes.

La plupart du temps c'est assez délirant : rattraper un voleur, séduire un collègue de bureau ou encore se faire respecter de ses élèves... les situations sont variées et souvent hilarantes.



« Ouuuendaaaaaaaaan ! »

Pas une minute à perdre : il faut encourager ce pauvre artisan en manque d'inspiration créatrice !

Rendant cet univers d'autant plus attachant et cohérent, on retrouve beaucoup des personnages présents dans le jeu comme personnages secondaires dans les différents stages.

Par exemple, pour la mission de l'étudiant (stage 1), on y voit sa famille qui lui cause des soucis. Plus tard dans le jeu on retrouve ce jeune garçon dans un restaurant, mais aussi son frère en cour de récré, sa mère à une élection de quartier...



Chacune de ces apparitions dure juste une seconde et n'a lieu qu'une fois. Ces clins d'œil sont un petit plus agréable, car on fini par observer l'écran supérieur à leur recherche, un peu comme pour un « Où est Charlie ? » en bien plus speed.

Les petites animations qui ont lieu sur cet écran sont également très amusantes, et pouvoir les regarder tranquillement grâce au mode replay (bouton bleu en bas à gauche, à l'écran du score) est un vrai plaisir.



Les animations de l'écran du haut sont vraiment sympas.

Dernière petite précision concernant le gameplay : il y a deux autres actions à effectuer en plus de celle d'appuyer sur les chiffres en cadence (qui reste le cœur du jeu) mais je préfère vous laisser la surprise et le plaisir de la découverte.

Instantanément culte.

Le jeu est original dans son approche. Une vraie bouffée d'air frais ! Un autre point fort de ce titre tient dans ses musiques, tout simplement GE-NI-A-LES. Si vous ne supportez pas le rock à la sauce nipponne vous allez être malheureux car il n'y a (quasiment) que de ça ! Et attention, ici on ne se moque pas du client puisque la plupart des chansons présentes sont tout simplement d'authentiques tubes nippons (il y a même le générique du

dessin animé *Full Metal Alchemist* ! Petite pensée d'ailleurs à la chanson « One Night Carnival » du groupe *Kishidan*, qui est très bien vu comme choix de la part du développeur vu que les membres du groupe sont habillés comme des zokus (voyous) et ressemblent beaucoup à ce trio que vous dirigez à la baguette.

Ah oui, encore un petit mot à propos du développeur. Il s'agit d'*iNis*, connu pour avoir sorti ***Gitaroo Man*** sur PS2 en 2001 (2002 en France). Jetez-vous sur ce jeu si vous aimez le genre, car là aussi c'est du pur bonheur.



« Ôôôôsssssss ! »

Supporters japonais encourageant des sportifs dans un stade.

Précisions sur quelques (petits) défauts.

Tout d'abord concernant la jouabilité. Du fait du principe de jeu, vous allez être amené à passer votre main au-dessus de l'écran, ne serait-ce que pour appuyer sur les touches se trouvant sur le côté gauche (même cas de figure si vous êtes gaucher, mais inversé).

Et là, boum, catastrophe : votre main cache alors la partie droite de l'écran, vous rendant alors « aveugle » sur cette zone pendant quelques secondes. Inutile d'aller



consulter un ophtalmologiste : c'est normal.

Pour les premiers stages, ce n'est pas bien gênant car les touches sont peu nombreuses et le rythme assez lent. Mais par la suite cela devient un vrai handicap car le jeu devient alors très pressant.

La parade consiste à décaler sa main (en bas à droite de l'écran plutôt qu'à droite) et à mémoriser les touches cachées qui sont à venir.



Lorsque la main passe au-dessus de l'écran, elle en masque une partie...

Maintenant à propos de la difficulté. Elle est bien gérée, et progressive... sauf pour le dernier stage (n°15), véritablement infernal. En « easy », pas de soucis. En « normal » c'est une autre paire de manche. Mais le temps passant on gagne en dextérité et on fini par y arriver. Idem en « hard » : ce stage m'a posé problème un bon moment.

Je tiens d'ailleurs à souligner qu'il est quasi-impératif de s'accrocher pour finir le mode de difficulté « normal », car en « hard » l'agencement des touches rend alors les chansons vraiment jouissives. De quoi prolonger encore le plaisir de jeu.

Et une fois le jeu terminé en hard, se débloquent le mode « expert » (quand y en a plus, y en a encore !). Là par contre, c'est l'horreur : les touches apparaissent au dernier moment, ça va très (trop) vite, et on ne s'amuse plus. Qu'importe : on se rabat sur la difficulté inférieure, voilà tout.

Enfin, le dernier « défaut » est plus un regret qu'autre chose. Les musiques du jeu sont tellement excellentes que la présence d'un *sound test* aurait été un bonus vraiment sympa. Malheureusement, il brille par son absence. Tant pis...

A plusieurs c'est encore meilleur.

Cerise sur le gâteau, le jeu propose deux modes multi-joueurs, vous permettant de briller dans les soirées mondaines jusqu'à 4 simultanément (une cartouche par console).

Le premier disponible est un mode coopératif où les joueurs jouent chacun leur tour quelques secondes. Le but est de finir la chanson. C'est sympa mais ça n'apporte pas grand-chose de plus que le mode solo.

Le deuxième choix possible est le mode *versus*, où vous affrontez 1, 2 ou 3 adversaires (il y a possibilité de faire des équipes de 2 joueurs lorsqu'on est 4). De toute façon, que ce soit 3 ou 4 joueurs, ne nous leurrions pas : vous aurez déjà bien assez de mal à convaincre un de vos amis de se procurer une cartouche que vous possédez déjà (car vous allez acheter ce jeu, je le sais, je le sens).



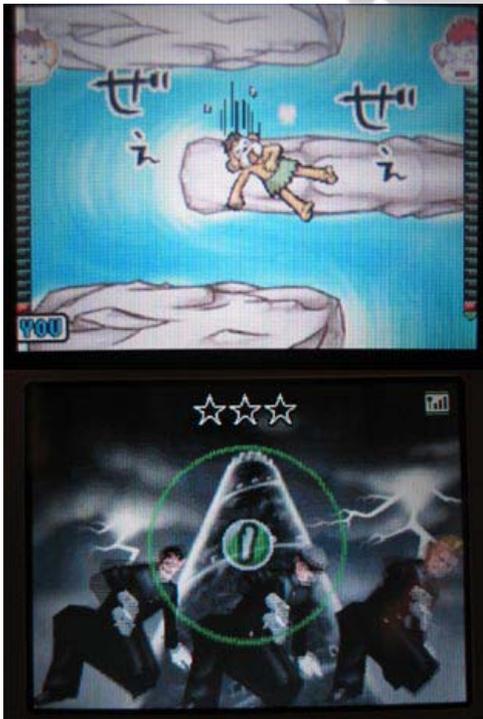
Le mode *versus* permet d'affronter un adversaire humain à travers les chansons du jeu, avec des personnages supplémentaires.



Ce mode *versus* est bien plus stimulant que le précédent.

Il se différencie du jeu classique essentiellement sur trois points :

- * essayer d'avoir une jauge de vie plus importante que celle de l'adversaire;
- * au fil des combos, vous envoyez automatiquement de petites « secousses » chez l'adversaire, ce qui a pour effet de le déstabiliser (difficile de rester concentré quand l'écran tremble);
- * et enfin, chose appréciable, la présence de petites saynètes différentes de celles du mode normal.



Une fois les 3 étoiles activées (écran du bas), vous envoyez une secousse à l'adversaire.

Ouen ! Daï-seï-kô !

Le jeu est sorti au Japon il y a un an environ. Il n'y a pas fait un carton, loin s'en faut, mais il a connu un grand succès auprès des fans d'import. Une version US (totalement différente, des personnages aux décors en passant par les musiques)

a été présentée à l'E3 sous le nom de *Elite Beat Agents*. Ce qui en fait donc un nouvel épisode à part entière ! Quant à l'Europe... *Wait and see*.

Pour conclure, je reviens sur un point que j'avais volontairement omis de préciser : la durée de vie du soft.

Beaucoup de jeux se terminent en moyenne en une dizaine d'heures. Mais une fois finis, il est rare que l'on ait envie d'y rejouer (comptez ceux qui prennent la poussière sur votre étagère pour vous en convaincre).

Avec **Osu ! Tatakae ! Ouendan**, c'est exactement le contraire. Le jeu se termine très vite, mais on y revient souvent et avec grand plaisir. Juste le temps de quelques niveaux, en attendant son train, ou que les pâtes cuisent... Un peu à la manière d'un *Tetris* mais dans un genre complètement différent.

Bref, vous seriez bien inspirés d'y jeter un œil, voire même les deux : ce jeu montre à merveille que le genre ne se limite pas à *Dance Dance Revolution* et qu'il peut proposer d'autres titres tout aussi originaux, funs et accrocheurs.

B. Yoo, pom-pom-boy





My life

Restauration d'une borne

Avant toute chose, sachez que c'est un travail qui peut être très long et très pénible, mais avec de la volonté et un peu d'imagination on peut obtenir quelque chose de très correct.

Le matériel de travail.

J'ai récupéré une borne européenne que le propriétaire allait mettre à la benne. Borne que je connais bien étant donné que pendant des années j'ai joué avec dans une salle de Lyon. Elle vient des ateliers d'Arcade electronics, une société qui était à Vieux charmont dans le département 25, le coin de Besançon pour les non géographes. L'état de la machine me laissait perplexe vu son ancienneté (c'est quand même de 1990, faites le compte ça fait 16 ans) et ajoutez à cela tous les nerveux qui sont passés dessus, vous avez une quasi-ruine.

Longtemps j'ai hésité avant de la prendre tellement il y avait de choses à faire au premier coup d'oeil, mais bon avec tout le plaisir qu'elle m'a procuré par le passé, j'ai donc estimé que c'était à mon tour de faire quelque chose pour elle.

Pour démarrer le chantier il vous faut une ponceuse, du décapant chimique, des rouleaux de peinture spéciale laque, des pinceaux et naturellement de la peinture pour bois et métal (les couleurs c'est à vous de choisir) et du white spirit pour nettoyer les rouleaux et les pinceaux parce que la laque ne se nettoie qu'avec ça.



Etape 1 : Démontage.

Avant d'attaquer le travail il vous faut démonter la borne parce qu'il est impossible de travailler dessus sinon. Ce n'est pas compliqué, il s'agit de retirer quelques vises et de prendre soin de ne rien abîmer au passage. Un conseil cependant, pour avoir déjà restauré deux bornes je peux vous garantir qu'il est important de prendre des photos de ce que vous enlevez et de ranger les vises et écrous dans des petits sacs sur lesquels vous noterez à quoi ça correspond. Cela vous évitera de nombreuses galères lors du remontage.

Pour enlever l'écran, c'est simple, vous avez quatre cordons à l'arrière du tube, l'un est la masse du tube, un autre est le fil de dégauss, le troisième est relié à la platine moniteur et le dernier c'est la ventouse, appelée aussi tétine. Pour cette dernière, j'insiste sur le fait qu'il s'agit d'un élément ultra dangereux et qu'avant d'y toucher il faut mettre votre borne hors tension pendant trois jours au moins avant



l'opération. Pourquoi me direz-vous, parce que c'est quand même 25000v qui circulent dans cette zone. C'est mortel. Il y aura toujours des imbéciles pour vous dire que ça ne l'est pas, mais franchement, s'ils veulent me faire avaler ça, qu'ils me fassent une vidéo d'eux en train de choper 25000v et se relever ensuite en rigolant, là peut-être que je les croirai.

Une fois que tout est enlevé et que vous voyez que rien ne gêne votre travail, rangez les pièces électroniques dans des cartons et mettez-les dans un endroit sec. Voilà ce que vous obtenez après cette étape.



Le haut de la borne peut être séparé du bas, il suffit de retirer quelques vis à l'arrière.

Etape 2 : Le travail du bois.

C'est la plus longue partie du travail ! Pour pouvoir travailler tranquillement, munissez-vous d'une paire de lunettes de protection et d'un masque pour respirer parce que c'est très poussiéreux. La première chose à faire c'est le ponçage du

bois. Sortez la ponceuse et faites un premier passage avec un grain de 40, puis cela fait refaites un passage avec cette fois un grain de 80. Vous avez maintenant une surface qui n'a plus l'aspect plastique du mélaminé mais qui reste lisse.

Regardez la photo ci-dessous, la partie poncée est à droite !



Vous avez une planche prête à recevoir la première couche de peinture. S'il y a des trous dans le bois, il existe des tubes de bois en pâte pour cet effet chez vos dealers de bricolage. C'est très simple à utiliser, il suffit de passer la pâte sur la partie à reboucher et de l'étaler avec une spatule !

Pour ce qui est de la peinture, je vous recommande d'utiliser de la laque glycéro brillante car c'est ce qui se rapproche le plus du mélaminé de nos bornes. Je ne m'attarde pas sur la peinture car c'est très bien expliqué sur les pots.

Sachez cependant qu'il vous faudra deux voire trois couches pour obtenir un bon résultat. Pensez surtout à utiliser un rouleau spécial laque. Il faut bien appuyer dessus lorsque vous peignez car sinon la peinture risque de buller et ça vous fait une surface qui ne sera pas plane.

Voilà ce que vous obtenez une fois fini.



Etape 3 : La « récup' », écologie oblige.

Ne jetez pas la vitre et le marquee du fronton de la borne. Cela ne sert à rien d'aller acheter du neuf sauf si vous pensez que ce n'est pas récupérable.

Le marquee vous pouvez récupérer le plexi ! Pour cela il vous suffit de retirer le film plastique qui protège la peinture et puis de la virer grâce au produit miracle des femmes, le dissolvant à ongles. Versez-en sur la plaque de plexi et grattez-la avec du coton, vous verrez que ça part bien !

Une fois que le plexi a retrouvé sa transparence dégraissez-le avec un chiffon imbibé d'un peu d'alcool et hop passez-le sous la douche, vous avez une plaque à nouveau bonne pour le service. Idem pour la vitre, si elle n'est pas en morceaux ne la jetez pas parce que premièrement il y a déjà assez de déchets sur cette foutue planète (ça sert à rien de faire des gosses pour leur laisser toute la merde à nettoyer dans quelques années) et deuxièmement il va falloir mettre la main à la poche. C'est pas compliqué à récupérer, il vous suffit de mettre un peu de Décapex (décapant chimique), attendez 20mn et grattez doucement la peinture

avec une spatule. Recommencez l'opération si tout ne part pas du premier coup. Ensuite une fois la peinture partie, nettoyez les résidus du décapant avec du white spirit, puis comme pour le plexi un petit coup de chiffon alcoolisé et hop sous la douche. Pour repeindre la vitre, utilisez de la laque pour métal, ça tient bien ! Vous avez maintenant une belle vitre prête à reprendre du service.



Etape 4 : « Metallica » le panel.

Faites comme pour le verre pour virer la peinture. Décapex, 20mn d'attente et grattage avec une spatule et recommencez si nécessaire. Une fois la peinture partie nettoyez le panel avec du White spirit et hop polissez le métal avec un papier abrasif très fin pour ne pas faire de grosses rayures. Vous avez désormais un morceau de métal prêt à être peint. Si votre laque pour métal ne contient pas d'antirouille, passez une couche d'antirouille dessus avant de poser la peinture. Une fois l'antirouille passé, si vous voyez que la surface n'est pas plane, n'hésitez pas à l'aplanir avec du papier abrasif fin. Dépoussiérez et hop posez la peinture. Comme pour le bois il vous faudra plusieurs couches pour obtenir un résultat impeccable. Entre les couches laissez sécher avant d'appliquer les



suivantes (normalement le temps de séchage est indiqué sur les pots). Si vous avez bien étalé la peinture c'est bon, si ce n'est pas le cas et que vous voyez que ce n'est pas plat, n'hésitez pas à poncer les inégalités au papier abrasif. Pour ce qui est des boutons et des sticks, ça c'est à vous de choisir ce qui convient le mieux. Moi j'ai mis des sticks et des boutons Sanwa. Si sur le panel d'origine vous avez le perçage des trous des sticks qui ne correspondent pas aux plaques des Sanwa, il vous suffira de reboucher les anciens avec du Sintofer ou avec de la pâte à métal (ce que j'ai utilisé), les deux sont ponçables une fois séché et durci, ne vous en faites pas. Il n'y a également aucun problème pour peindre dessus. Pour ajouter une touche perso, vous pouvez également mettre des boutons illuminés. Moi je trouve ça classe à partir du moment où l'on n'en met pas 20 ! Ceux qui se demandent si c'est compliqué, je vous rassure, c'est ultra simple. Vous câblez le bouton normalement, et pour l'ampoule, il suffit après de choper le 12v sur le peigne jamma et le mettre sur le + et pour le - récupérez une masse du panel. Fastoche. Voilà ce à quoi on peut arriver :



Ampoule OFF



Ampoule ON

Etape 5 : Le T-molding.

Il s'agit du couvre bois, comme ce que vous avez sur les meubles. C'est du plastique. Il y a une surface plane et au milieu une barre, le tout forme une espèce de T d'où son nom à mon avis, T-molding. Pour ce qui est des adresses pour en acheter, il n'y en a pas 140, vous avez soit www.starcab.net ou alors www.t-molding.com ce dernier ayant le choix le plus large mais c'est aux States donc prévoyez des frais de ports.

Pour poser le T-molding vous avez besoin d'un cutter, d'un maillet en plastique ou à défaut un marteau mais si vous faites ça au marteau munissez-vous d'un chiffon humide (je vous expliquerai pourquoi plus bas). Pour la pose, commencez par tailler le bout du T-molding avec le cutter pour que ce soit droit. Ensuite placez la barre du centre dans l'entaille du bois et tapez doucement avec le maillet pour l'enfoncer entièrement. Fastoche jusqu'à là ! Les difficultés commencent quand vous arrivez aux angles. Il y a deux types d'angles, l'un forme une espèce de A et l'autre une espèce de V. Quand vous arrivez au A, faites une entaille en forme de V dans la barre centrale du T-molding, cela vous permettra de pouvoir le plier pour prendre la forme de l'angle.





Pliez le molding et tirez bien dessus pour qu'il épouse la forme du bois.



Ensuite à priori ce sont des lignes droites jusqu'à ce que vous arriviez à la grosse galère, l'angle en V. C'est pas compliqué mais faut pas se rater. Pour pouvoir enfoncer le T-molding dans cet angle, faites des mini entailles dans le T comme ceci.



Appuyez dessus avec vos doigts pour le faire rentrer petit à petit. Voilà le résultat une fois fait.



Pour ceux qui font ça au marteau parce que pas de maillet en plastique et pas de budget pour en acheter un, vous pouvez, mais sachez qu'il faut placer un chiffon humide entre le T-molding et le marteau pour taper dessus, sinon vous allez abîmer le plastique et c'est pas vraiment le but du jeu ! Voilà à quoi ressemble le résultat fini.



Etape 6 : Le marquee du fronton.

La première difficulté c'est de remplacer le plexi d'origine si vous n'avez pas réussi à le récupérer via nettoyage. Moi c'est pas parce que j'ai échoué, c'est que je l'ai cassé sans le faire exprès ! Et oui on met des trucs sur le lit puis sans le faire exprès on s'assoit dessus et voilà c'est le drame. Pour trouver du plexi c'est chez le *bricolo djoko* du coin. Moi le mien je l'ai acheté chez Obi, et bizarrement, bien que plus petit que les gros Leroy et Casstout, ils ont plus de choix niveau plexi.

Avant de sortir les sous faites attention à l'épaisseur de votre plexi d'origine ! C'est pas un hasard si votre plaque fait 4 ou 5mm, c'est fait exprès pour rentrer pile poil dans la borne. Si vous prenez un plexi plus épais vous allez devoir refaire le perçage du haut de la borne donc faire encore des trous dans le bois dans le meilleur des cas et dans le

pire ça ne rentre pas du tout et vous aurez dépensé des sous pour rien.

Pour couper le plexi, n'utilisez pas la scie sauteuse, moi j'ai essayé et aux premiers mouvements de la lame crac ça a cassé. Utilisez les mini scies à bois ou à métal, comme celles-là :



Coupez deux plaques au format de celle d'origine, toujours en faisant attention à l'épaisseur ! Si par exemple vous avez une plaque d'origine qui fait 4mm d'épaisseur, coupez deux plaques de 2mm chacune. Pourquoi deux, c'est pour pouvoir coincer ensuite votre motif perso au milieu !

J'ajoute juste une astuce de grand-mère pour ceux qui auraient pris un néon trop puissant, genre 20w. Pour atténuer la lumière poncez avec du papier abrasif fin la plaque de plexi que vous allez mettre à l'arrière du motif, cela la rendra opaque et moins perméable à la lumière ! Il ne vous reste qu'à mettre le motif que vous voulez au milieu.

Etape 7 : L'impression du motif.

Là c'est la misère si vous ne travaillez pas dans l'imprimerie. Moi j'ai pas mal galéré pour mes bornes. Maintenant ce n'est plus un problème, une fois que vous avez les bonnes adresses ou la bonne technique, c'est droit au but !

Si vous voulez imprimer vous-même, sachez qu'il faut du papier photo

brillant A3 avec une épaisseur entre 140 et 200. Moins de 140, ça laisse passer trop de lumière et plus de 200 pas assez. Je vous conseille perso de prendre du 160, c'est l'idéal.

Une fois votre motif trouvé, pour ceux qui ont des bornes *New Games* et une imprimante jet d'encre c'est parfait, vous pouvez le faire vous-même. Il suffit de configurer votre imprimante pour qu'elle accepte le A3 ! Regardez ça :



Oui c'est fait maison messieurs dames.

Maintenant, si vous avez un marqueur qui fait 62cm en longueur, faut pas rêver il faudra aller chez un pro parce que votre imprimante elle ira pas jusqu'à 62 et vous ne trouverez pas dans les papeteries un papier aussi long (moi j'ai passé des mois à chercher et jamais j'ai trouvé plus grand que le A3).

Si vous avez le motif en fichier JPG, la Corep vous le fera sur rendez-vous. Si vous avez un marqueur original de SNK ou Capcom, etc. mais qu'il est trop grand ou trop petit pour passer entre les plaques de plexi et que ça vous fait mal au cœur de le charcuter pour le réduire au format de la borne allez chez LIPS. Ils vous scanneront l'original et vous l'imprimeront sur le papier que vous voulez au format que vous voulez et pour environ 25 euros le tout.



Voilà le résultat :



Ça rentre au micromillimètre près dans la borne et c'est nickel chrome.

Dernière étape : Le remontage.

Maintenant que les principales parties ont été faites, il suffit de tout remonter. Si vous avez bien pris vos précautions comme je vous l'ai recommandé (c'est à dire prise de photos, etc.) le remontage ne devrait pas vous prendre plus d'une après-midi.

Moi j'ai eu du mal parce que celle-là j'ai dû la démonter à la hâte (sinon elle partait à la benne) donc je n'ai pas eu le temps ni de prendre de photos ni de tout mémoriser au niveau visuel. Le boulot m'a donc pris plus de temps que prévu. Entre les visses que je ne savais absolument pas où mettre etc. j'ai dû mettre une bonne semaine pour tout remonter, c'est vous dire le temps que vous pouvez gagner rien que par quelques photos.

Et voilà, après tous ces efforts, une bécane prête pour reprendre le combat !

De face (désolé pour l'inclinaison mais mon pied gauche a glissé au moment de prendre le cliché) :



Et enfin une petite vue côté latéral :



En ornement décoratif, *Black Mamba* ayant décidé d'arrêter sa carrière pour s'occuper de sa fille, j'ai pu récupérer son Hattori Hanzo que j'ai placé sur un support au dessus de la borne. Ma manière de rendre hommage aux Samouraïs.

Ce dont je suis le plus fier c'est d'avoir encore sauvé une borne qui partait à la benne. SVP messieurs avant de succomber à la mode nipponne PENSEZ A SAUVER NOS BORNES EURO !!!! Bonne lecture et que la borne soit avec vous.

giuseppe



Le Ninja et les Jeux Vidéo

ANgI-

Du grand-papy au petit neveu, tout le monde a une idée de ce que représente le terme de Ninja. Ce personnage d'aventures typiquement nipponnes est ainsi autant présent dans les mœurs culturelles de notre époque qu'un Indiana Jones ou qu'un Luke Skywalker. Autant dire, donc, que le petit monde du jeu vidéo n'a pas échappé à cette déferlante culturelle ayant explosé dans nos contrées depuis une trentaine d'années.

C'est fort de ce constat qu'est née l'idée de cet article, visant à aborder la manière dont est présent le Ninja dans les jeux vidéo.

Ce dossier commencera par aborder quelques généralités entre autres historiques, histoire de situer son contexte. Ensuite, ce seront trois séries cultes « Ninjaïques » qui seront décortiquées. Puis, nous aborderons un panorama plus global de ses apparitions, volontairement sélectif et subjectif. Avant de terminer par ma vision de l'avenir du Ninja dans les jeux vidéo. Tout un programme. Mettez votre cagoule, prenez vos shuriken, et c'est parti !

Dis papa, comment on fait un Ninja ?

La définition culturelle du Ninja est en fait double, car elle correspond d'une part à la réelle histoire de ces guerriers de l'ombre, et d'autre part à l'image véhiculée par de nombreux médias en occident.



Attachons-nous d'abord à la réalité historique. Un Ninja ou Shinobi était un guerrier espion dans le Japon médiéval. La première référence au terme de Ninja apparaît entre le VIII^{ème} et le IX^{ème} siècle, près de Kyoto, dans les provinces d'Iga et de Kôga.



Bien que passablement déluré, le personnage d'amano (Last Blade) correspond à une image probable du Ninja tel qu'il existait réellement à ses origines.

La particularité principale de ces provinces était leur indépendance vis-à-vis du pouvoir établi dans le reste du Japon, entre autres pour des raisons géographiques. C'est donc dans ce contexte que sont apparus le Ninpô (la doctrine des



Ninjas) et le Ninjutsu (l'ensemble de leurs techniques de combats), tous deux destinés à définir un moyen à la fois pragmatique et peu orthodoxe de défense pour Iga et Kôga.

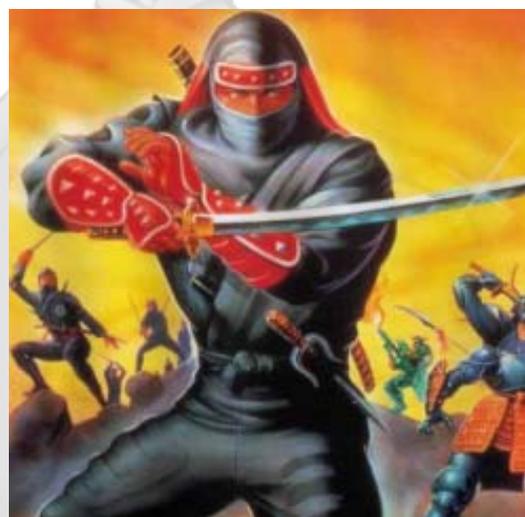
A cette époque, le Ninja passait rarement – voire jamais – ses journées cagoulé et en costume noir. Car généralement, il exerçait un autre métier : paysan, commerçant, pêcheur, etc. Ses compétences dans l'art du Ninjutsu étaient donc au service sa province.

Au milieu du XVI^{ème} siècle intervient un second événement historique important dans l'histoire des Ninjas, à savoir la soumission de la province d'Iga. A partir de ce moment, les Ninjas seront « récupérés » par le pouvoir en place et utilisés dans des domaines qui correspondent probablement plus à l'image que nous en avons actuellement : l'espionnage, la surveillance, et le meurtre par exemple.

Nous arrêterons ici le cours d'histoire, avant que vous ne vous endormissiez définitivement. Au cas où le thème vous intéresserait, nous vous conseillons l'excellent livre « *Ninjas, histoires et traditions* », de Sylvain Guintard aux éditions SEM.

Nous allons en effet passer à quelque chose de plus léger, à savoir l'image du Ninja véhiculée depuis le début du XIX^{ème} siècle. L'évolution des techniques et la colonisation aidant, les européens se déplacent alors de par le Monde... jusqu'à atteindre l'Asie. Une image du Ninja sera alors bâtie, mélange de l'exotisme rencontré par les explorateurs de l'époque et de l'imaginaire des occidentaux. Elle ne le quittera plus, et sera massivement relayée par les médias de tous temps. Livres, bandes dessinées ou encore films

véhiculent ainsi depuis près de deux siècles un Ninja sombres, ténébreux, cagoulés et surhumains. Ce sont au moins des experts en athlétisme et en combat (en vrac, mais toujours à connotation asiatique). Ils se retrouvent affublés de toute la panoplie des légendes culturelles japonaises telles qu'elles sont perçues en occident. Le Ninja est donc également doté entre autres des talents de furtivité, d'empoisonnement, d'espionnage voire même de magie.



Joe Musashi (Shinobi) est probablement le meilleur représentant de l'image occidentalisée du Ninja

Il faut le reconnaître, c'est également cette image que l'on retrouve en majorité dans les jeux vidéo... ce qui est tout à fait logique au fond.

N'en ayons donc pas honte, et profitons donc de l'aubaine que constitue ce guerrier exceptionnel lorsqu'il est porté au monde du pixel.



Mon Ninja est un surdoué !

La base du Ninjitsu combine sept disciplines, à savoir :

- le *Ninja no kiai*, ou union des énergies,
- Le *Koppô tai jutsu*, ou combat à mains nues,
- Le *Ninpô no ken*, qui correspond à l'escrime,
- Le *Yari jutsu*, ou combat à la lance,
- Le *Shuriken Jutsu*, qui est le lancer d'objets tranchants (dont la *senba* ou étoile à pointes),
- Le *Ka Jutsun* qui évoque l'utilisation du feu,
- Et enfin le *yugei*, qui concerne les compétences sociales et artistiques du Ninja.

Histoire de rendre tout cela un peu plus ludique, voici quelques-unes de ces disciplines illustrées par l'ami *Joe Musashi* et ses camarades de jeu :



La botte secrète du coup dans le genou



« Et merde, encore loupé ! »



« Je pète le feu ce soir. »

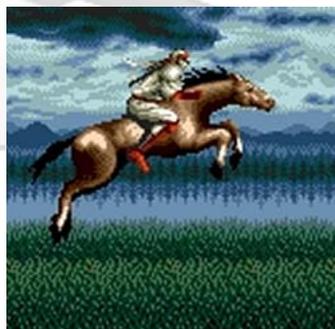


Le secret, c'est de ne pas se couper.

Nous n'allons pas nous attarder sur toutes les autres disciplines qu'un Ninja peut maîtriser, car je vous remplirais ce numéro de *Player Two* rien qu'avec ça. Je citerai juste les suivantes :

- les techniques d'évasion,
- le combat au bâton,
- le combat à cheval,
- la sarbacane,
- l'art de l'infiltration,
- l'utilisation de la corde,
- l'espionnage,
- etc.

On retourne aux images :



Plus fort que Petit Tonnerre.



« C'était moi cet hiver, à Avoriaz. »

Bref, il ne faut pas traîner au fond de la classe et à côté du radiateur, si on veut devenir Ninja.

Après ces quelques généralités, nous allons donc aborder trois séries cultes, a priori particulièrement représentatives du Ninja pixellisé :

- *The Last Ninja*,
- *Shinobi*,
- *Teenage Mutant Hero Turtles*,

The Last Ninja

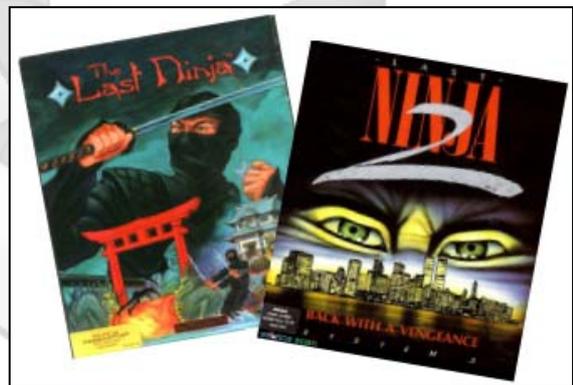
The Last Ninja, bien que très bonne, n'est pas la meilleure série du monde. A en croire par le très faible nombre d'articles ou de tests que j'ai pu en lire sur la toile, ce n'est pas non plus la plus populaire.

Et pourtant, cet oubli profond qui semble avoir frappé ce titre est particulièrement injuste. D'une part parce qu'elle a eu un sacré succès à l'époque, et d'autre part parce que c'est tout de même LA première série à permettre de sérieusement se glisser dans la peau d'un Ninja. Mais tatataaaaa, Player Two est arrivé (sans se presser).



Premier support de The Last Ninja. Une photo qui arrachera sûrement une petite larme de nostalgie pour les heureux possesseurs de C64.

The Last Ninja est une série créée par le studio System 3, que la plupart d'entre vous ne connaissent peut-être pas. Cela peut se concevoir, dans le sens où l'âge d'or de cette société londonienne se situe principalement dans la fin des années 80, à l'époque des C64, CPC et dans une moindre mesure de l'Amiga. Des titres tels que *International Karate+*, *Putty Squad* ou encore *Vendetta* vous parleront peut être plus.

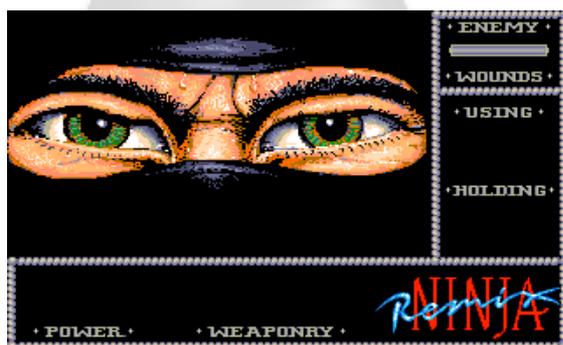


Jaquettes des deux premiers titres de la série. Un tantinet kitsch mais néanmoins très efficace.



Le premier opus sort donc en 1987, sur Commodore 64. Il sera par la suite adapté sur la plupart des ordinateurs familiaux de l'époque, et disposera même d'une version NES.

Le scénario est simple mais efficace. La plupart des Ninjas ont officiellement disparu. Vous incarnez *Armakuni*, l'un des descendants et surtout le seul survivant d'un clan autrefois détruit par le Shogun *Kunitoki*. Ce dernier est récemment revenu à la vie grâce à une puissante magie noire. Ni une ni deux, il va s'agir d'aller régler tout ça. A quelques détails près, l'histoire est ainsi la même dans les trois titres que compte la série. Pour l'originalité, on repassera.



Ce regard ténébreux sera la marque de fabrique de la série.

Outre le charisme exceptionnel du héros, c'est surtout la réalisation qui a de quoi surprendre. Le jeu se déroule en 3D isométrique, et l'aspect visuel, en plus d'être construit avec goût, fourmille de détails. L'environnement semble sans limite, et cette sensation de liberté est la seconde claque que l'on reçoit au lancement du jeu.



Une réalisation très impressionnante pour l'époque. (LN1)

Le déroulement du jeu se résume ainsi entre une alternance de scènes d'action et de pièces « à énigmes ». L'alternance de tout cela nous donne un jeu non linéaire et plutôt prenant. Seul bémol, la jouabilité est un peu raide, bien diriger *Armakuni* dans cette pseudo-3D posant parfois quelques problèmes.



Certaines scènes ne laissent aucune place à la réflexion. (LN3)

Dernier point important, le jeu se veut « réaliste ». Il faut se replacer dans le contexte de l'époque où il est sorti pour bien saisir l'intérêt de cette remarque. A la fin des années 80, que ce soit par choix culturel ou pour répondre à des contraintes techniques, la plupart des jeux vidéo ne reflètent pas vraiment la réalité. On baigne alors surtout dans l'imaginaire, la caricature ou la créativité.



Que nenni de tout cela dans The Last Ninja. Les personnages sont correctement proportionnés, les décors détaillés à souhait, et les énigmes qui parsèment le jeu répondent à des phénomènes logiques. Tout cela pour donner un aspect crédible à la série. La recette fonctionne, le joueur aimant s'identifier au héros.



Le début du second épisode, au milieu des instruments, est plutôt étrange. Mais vous n'y resterez pas tranquille bien longtemps... (LN2)

La série sera donc primée à plusieurs reprises, et contiendra en tout trois épisodes. Dans le cœur des fans, le second est très probablement toujours le meilleur.

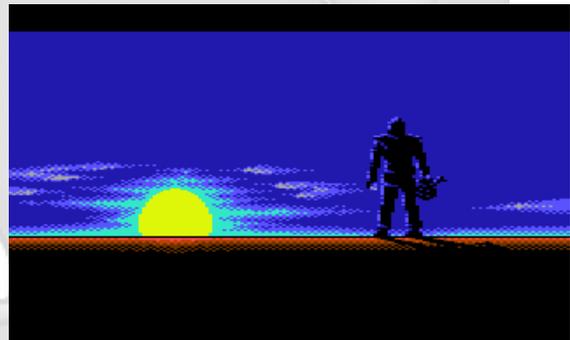


Image du projet The Last Ninja 4 : The Return, sur Xbox. Le titre était visuellement assez prometteur. Pour le reste, nous ne le saurons jamais...

A deux reprises, en 1993 puis au début des années 2000, l'idée d'un 4^{ème} opus fût lancée. Cette dernière tentative s'est même vue initiée par de premiers développements. Mais elle a elle aussi été abandonnée.

Domage pour les fans qui attendent ça depuis des années, ou heureusement pour la série qui préserve ainsi son statut culte ? Je vous laisse vous faire un avis, moi j'ai ma petite idée là-dessus...

Le 3^{ème} épisode (sorti en 1991) est donc bien parti pour demeurer le dernier de la série. Et encore, il n'a eu qu'un succès très mitigé. Par essoufflement du concept sûrement, mais aussi peut-être parce qu'un sérieux concurrent sort alors des obscures salles d'arcade pour s'immiscer dans nos foyers...



La fin de The Last Ninja 3, et un repos bien mérité pour Armakuni.



Shinobi

En effet, 1987 voit la naissance (n'ayons pas peur des mots) du plus célèbre Ninja vidéoludique, en la personne de *Joe Musashi*. Derrière ce nom se cache le héros d'un jeu que les Segamaniaques adulent depuis bientôt 20 ans : *Shinobi*.



LA légende, point.

En ces temps reculés que de nombreux grabataires (dont je fais partie !) considèrent comme l'âge d'or de l'arcade, Sega excellait déjà dans le domaine. A titre d'illustrations et dans la même période sont également sortis des jeux tels qu'*Altered Beast*, *Wonderboy* ou encore *Golden Axe*.

Sorti un an après *Rolling Thunder* de Namco, *Shinobi* sera souvent comparé à son prédécesseur, avant tout simplement de le faire oublier.

Au niveau du jeu en tant que tel, nous nous trouvons face au genre alors très répandu de la plateforme-action. Les enfants du clan Iga ont été enlevés par le clan Zeed, et il vous incombe de les sauver.

Joe Musashi répond, comme nous l'avons déjà énoncé, à tous les clichés du genre : il se bat à grands coups de sabre et de shuriken, réalise des prouesses physiques via des sauts de deux étages, et peut également faire appel à la magie.



Magical Joe en action.

La réalisation est... agréable. C'est vraiment le premier mot qui me vient à l'esprit : les graphismes pastel n'agressent pas l'œil, l'animation assure son rôle, et les musiques sont propres.



Un visuel sympa et efficace.

Mais le point fort de *Shinobi* est ailleurs, au fin fond de son gameplay. Après quelques minutes de jeu, l'intérêt des niveaux saute aux yeux. Chaque situation, chaque ennemi, et même chaque niveau requiert une attitude particulière. Ainsi, *Shinobi* n'est pas destiné aux quidams, mais aux joueurs sévèrement burnés. Du genre bien oldschool, qui n'ont pas peur de retenter vingt fois un niveau avant de le connaître par cœur !



Un exemple de passage très chaud !

Vous l'aurez compris, la version originale (i.e. arcade) de *Shinobi* a donc un succès certain. Toutefois, en Europe, je pense que c'est surtout par le biais de ses adaptations micro et consoles (*Master System* par exemple) quelques années plus tard, puis par ses suites sur ses mêmes supports que cette série s'est faite connaître.



Le très populaire stage bonus en fausse 3D.

Il faut dire que notre héros a probablement été l'un des personnages vidéoludiques à avoir été adapté sur le plus grand nombre de supports, ou à avoir connu le important nombre de suites. Petite revue :



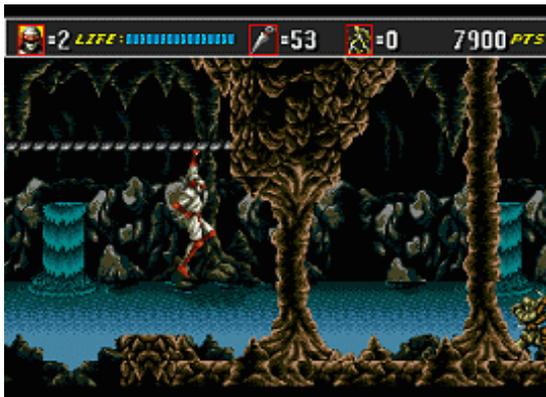
Shinobi, version Amiga. Un des nombreux portages, tous inférieurs à l'original.



Game Gear Shinobi, un excellent titre sur la portable couleur de Sega.



Revenge of Shinobi, sur Megadrive. Encore un titre culte pour de nombreux aficionados.



Shinobi 3, sur Megadrive. Moins connu et pourtant à mon goût le meilleur de la série (rien que ça !).



Le très controversé Shadow Dancer ici dans sa version Megadrive.



Shinobi sur PS2. Joli visuel, mais manque de fond. Première erreur de la série ?

Nous n'évoquerons pas ici en détail les épisodes les plus récents, sortis entre autres sur *Game Boy Advance* et sur *Playstation 2*. Bien que d'une réalisation correcte, c'est surtout une chute ludique que ces opus infligent

à la série, avec un gameplay et un intérêt limités à souhait... un comble quant on remonte à ses origines !

Il me paraît intéressant à cet instant du dossier de remarquer que *Shinobi*, dans le fond, dispose d'un point commun important avec *The Last Ninja*. A savoir l'aspect réaliste et le sérieux dans le ton, au maximum des possibilités techniques de l'époque. Un peu comme quand on regarde un film d'action américain au milieu des années 80, on joue à *Shinobi* pour trouver certes un certain nombre de clichés, mais des clichés dont on se plaît à les associer à une certaine maturité, et surtout à une réalité. Presque du machisme au fond, on n'est pas là pour rigoler ! (bon, j'en rajoute un peu mais à peine).

Shinobi est donc une série mythique, qui a marqué à jamais le monde du jeu vidéo, et dont les influences (au niveau « Ninjaïesque » du terme) sont encore perceptibles sur certains titres actuels.



L'ami Joe peut être fier de lui...

Si vous souhaitez tenter l'expérience, il convient donc de vous aiguiller.



Voici mes préférences personnelles, évidemment discutables :

- Un seul épisode traduit réellement l'état d'esprit du jeu à sa juste valeur. Vous aurez sûrement deviné qu'il s'agit de l'original, en arcade.
- Si vous cherchez plutôt l'épisode le plus abouti, je vous conseillerais plutôt le 3^{ème} opus de la série : *Shinobi 3, Return of the Ninja Master* sur Megadrive. Ce titre est un bijou de réalisation mais surtout de gameplay. Probablement l'un des jeux les plus intéressants de la Megadrive.

Teenage Mutant Hero Turtles

D'autres héros vont toutefois venir bouleverser cet univers bourré de stéréotypes, en l'occurrence les fameuses Tortues Ninja.

Première particularité, contrairement à *Armakuni* ou *Joe Musashi*, *Léonardo* et ses potes ne sont pas issus du monde du jeu vidéo. *Teenage Mutant Hero Turtles*, pour les intimes, est en effet à la base une bande dessinée du milieu des années 80, de *Eastman* et *Laird*.



Extraits de la bande dessinée originale. Culte !

Cette œuvre est d'ores et déjà de qualité, bien que très différente (beaucoup plus sombre) de l'image que la plupart d'entre nous en connaissent. Car c'est plutôt par le biais de son adaptation en dessin animé de 1987 que l'Europe découvre les *Héroïques Tortues Mutantes*.

Le succès, justifié, est immédiat. Le public adhère en masse, la légende est née. D'autres adaptations suivront (cinéma, autre série de dessin animé, etc.) mais sans jamais atteindre le même impact.



Pizza et Cowabunga !

Seconde spécificité, les Tortues Ninja ne sont pas là pour se prendre au sérieux... enfin pas trop. Les valeurs fondamentales du Ninpô (respect, défense, discrétion, etc.) et les accessoires classiques (sabre, shuriken, etc.) sont bien présents, mais le reste frôle le farfelu.

Au cas où vous sortiriez d'une profonde hibernation, voici un bref résumé du scénario de base. A New York, un maître d'arts martiaux fuit le Japon avant d'être assassiné par son rival, un certain *Shredder*. *Splinter*, son rat domestique, avait toutefois pu apprendre les arts martiaux en l'observant (ça y est, ça part déjà en sucette...).



Encore une petite image extraite du dessin animé, nous savons que vous adorez ça...

Il se réfugie alors dans les égouts, accompagné par quatre tortues qui se retrouvent là par hasard. Nos cinq larrons sont ensuite exposés par accident à une substance radioactive, pour devenir les Tortues Ninja et leur maître. Splinter étant un passionné de l'époque de la Renaissance (nous vous rappelons que l'on parle d'un rat), il baptise les tortues de noms d'artistes de l'époque. Chaque tortue maîtrise un art de combat particulier (toujours avec une arme, toutefois), et elles adorent la pizza. Leur cri de guerre est « Cowabunga ! ».

D'autres protagonistes viennent ensuite s'ajouter au scénario : la reporter April O' Neil qui deviendra rapidement leur complice, Krang le grand méchant, ou encore Casey Jones le justicier au masque de hockey.

Il fallait être sacrément allumé pour imaginer une histoire pareille au milieu des années 80, mais le constat est là : tout le monde ou presque connaît aujourd'hui les Tortues Ninja.



Portrait de famille dans cet extrait du premier numéro

Leur impact dépasse d'ailleurs très largement le monde du jeu vidéo. Films, jouets, porte-clés, papiers peints, housses de couette... tout y passe.



XX^{ème} siècle, Odysée du marketing



Bande dessinée, puis dessin animé, les Tortues Ninja ont rapidement atteint le véritable statut de phénomène de société de la fin des années 80.

Leur adaptation vidéoludique semblait inévitable, et il n'aura pas fallu attendre bien longtemps. Elles seront ainsi passées par à peu près tous les genres : de l'aventure-action à la plateforme, en passant par le beat them all et encore le combat. A ma connaissance, aucun shoot them up n'existe mais sait-on jamais ?

Trois titres ont tout de même particulièrement marqué les esprits...

Nous commencerons par évoquer le tout simplement nommé *Teenage Mutant Ninja Turtles*, sorti sur NES en 1989. A l'heure où le monde entier baigne dans la Cowabunga-mania, Konami frappe très fort avec ce titre très réussi pour l'époque. Nintendo entérinera ce coup de génie en distribuant le jeu en bundle avec la console. C'est un succès total.



Que celui qui n'y a jamais joué lève le doigt !

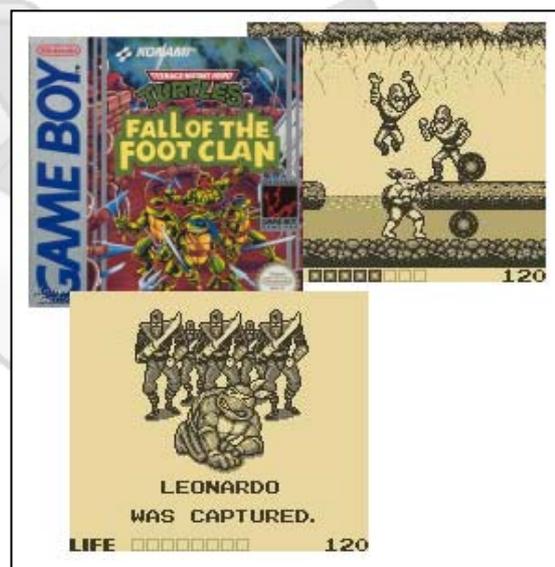
Le titre est en effet plutôt bien réalisé, sur la forme comme sur le fond. L'action est variée, avec différents modes : exploration vue de dessus, plateforme action, et même natation.



Morceaux choisis...

Mais même les aficionados le reconnaissent, ce titre a tout de même un sacré défaut : il se classe aisément parmi le top 10 des titres les plus difficiles de l'univers.

Nous poursuivrons en citant TMHT : Fall of the Foot clan, disponible sur Game Boy en 1990. Ce jeu a de quoi surprendre, car particulièrement facile, assez répétitif et surtout très court. On vient en effet à bout des cinq petits niveaux en moins d'une heure.



Encore un jeu que tout le monde a connu, mais cette fois dans les cours de récré.



Malgré tout, ce titre sera l'un des plus vendus des débuts de la console portable la plus célèbre du monde. Avec le recul, il semble aisé d'accorder ce succès d'une part au design très réussi (la taille des sprites est énorme comparée aux autres titres sur Game Boy de l'époque), mais surtout d'autre part au fait de pouvoir une fois de plus s'identifier aux Tortues Ninja. Et le pire, c'est que le charme opère toujours...

Nous arrivons au dernier titre que nous allons détailler ici. Il s'agit en fait d'une série de beat them all initiée (toujours par Konami) en arcade et en 1989, dont l'un des épisodes (*Turtles in time*) a été adapté sur Super Nintendo en 1992.



Un visuel réussi et fidèle à la série animé.

Jouable à 4, ces titres représentent les meilleurs ingrédients de ce genre très répandu au début des années 90 : graphismes accrocheurs, action intense, et jeu à plusieurs (jusqu'à 4 selon la version). Mais surtout, ils retranscrivent à la perfection l'ambiance du dessin animé.

Cette série emmène également avec elle le défaut majeur du beat them all : la répétitivité. Mais la réalisation est d'une telle qualité qu'il est impossible de boudier son plaisir.



De l'intérêt de toujours avoir une tapette à mouches sur soi.

Les autres titres sont nombreux. Trop nombreux pour les citer en détail ici, voici donc un petit panorama :



Des suites sur Game Boy aussi réussies que le premier opus.



Tournament Fighters a fait rêver plus d'un possesseur de Megadrive ou Super Nintendo.



Un titre immonde sorti sur consoles de salon en 2004. Fuyez !

La joie est là, mais l'heure est arrivée de nous séparer de nos héros verdâtres, pour recentrer le sujet.

Nous arrêterons ici le détail des séries cultes pour revenir à une vision plus générale du dossier.

Voici donc désormais, comme annoncé, une sélection thématique et volontairement sélective d'autres titres illustrant les apparitions du Ninja au sein des jeux vidéo.

Le Ninja et la plateforme/action

Les jeux de plateforme, alliant fréquemment une action secondaire (baston, tir, etc.), constituent peut-être le style le plus répandu. Il est donc normal d'y retrouver pléthores de titres Ninjaïesques. Dans cette véritable jungle, voici les quelques titres que j'ai retenus...

Commençons par évoquer la trilogie *Ninja Gaiden* (1989) sortie sur NES. Bien qu'elle ne fasse pas l'unanimité, cette saga reste un incontournable des Ninjas cagoulés avides de justice, avec un gameplay bien oldschool comme il faut. A noter que ces trois épisodes ont été ré-édités dans une compilation remaniée, sur Super Nintendo.



*Ninja Gaiden sur NES.
Délicieusement kitschissime.*

Pour faire plaisir à l'ami B.Yoo, nous citerons également *Blue Shadow* (1991), et vous inviterons si ce n'est déjà fait à vous reporter au test du premier numéro de Player Two.

Un autre incontournable du genre est sans conteste *Ninja Spirit* (1990), issu des studios Irem et originalement du monde de l'Arcade. Il s'agit d'un petit bijou visuel, qui vous plongera là encore à coup sûr dans l'univers de ce dossier.



Ninja Spirit en jette toujours autant, même avec plus de 15 ans.

Terminons ce premier genre avec *Tenchu* (1999), sur Playstation, qui tient plutôt de la plateforme 3D, puisque en vue à la 3^{ème} personne. Si vous n'êtes pas allergique aux vieux polygones qui bavent, ce titre est réellement très bon.



Bien que sur Playstation 1, Tenchu est un assez beau jeu. (bouuuuhouhou la polémique !...)

Il vous permet en effet de vous essayer à plusieurs disciplines de l'homme en noir, telles que le sabre, le camouflage ou encore la natation. Sympathique.

Le Ninja qui « frappe les tous » (dans le beat them all quoi)

Genre phare depuis toujours, le beat them all a eu droit à son lot de Ninjas. Remarquons tout de même qu'il n'y a finalement pas tant de titres que cela, surtout comparativement au nombre de titres baston/combat par exemple. Deux jeux seulement ont en effet réellement retenu notre attention, tous deux sortis en arcade sur système Neo Geo.



Le bon feeling des années 80 dans ce titre.

Le premier se nomme *Ninja Combat* (1990). Soyons honnêtes, ce titre est dans la lignée de son prédécesseur (*Gang Wars*, par la même équipe), c'est-à-dire kitchissime à souhait ! Toutefois, les stéréotypes du Ninja « contemporain » pullulent, ce qui fera au moins rire le fan.



Sengoku 2 (1993) est pour beaucoup le meilleur de la saga.

Le second mais non des moindres concerne la série des *Sengoku* (1991). Cette série est un petit bijou d'effets visuels, de références et de gameplay.

Le Ninja qui bastonne

Difficile tâche que d'effectuer un choix parmi les jeux de combat où apparaissent des Ninjas, tant il y en a. C'est d'ailleurs dans ce genre où ils sont incontestablement les plus présents. Nous allons donc limiter cette revue aux titres où les Ninjas nous paraissent les plus charismatiques. Commençons par la genèse : *Ninja Mission* (1986).



Ninja Minimalism... heu, Mission.



Ce titre permettait en effet d'enchaîner les combats en incarnant... un Ninja. Bon, le gameplay est aussi pauvre que le scénario, mais il a l'avantage d'être le premier du genre.



Petit portrait de famille...

Ensuite, nous trouvons :

- Galford et Hanzo, dans *Samurai Shodown* (1993). Ce personnage est par ailleurs une référence à un Ninja ayant réellement existé, du clan Iga.
- Certains personnages de la série des *Last Blade* (1993), comme Amano ou Moriya.
- Saizo de *Breakers Revenge* (1993) et *Power Instinct Matrimellee* (2003),
- Kage de *Virtua Fighter* (1993, hé oui déjà...),
- Taki de *Soul Calibur* (1998),
- Raven de *Tekken 5* (2005),
- Etc.

Dans la plupart de ces titres, le Ninja répond toujours à peu près aux mêmes caractéristiques : froid, ténébreux, rapide et technique. Le Ninja est un personnage fin tant dans la légende que dans le gameplay.

Il reste tout de même le fin du fin, à savoir *Ninja Masters* (1996), sur système Neo Geo. Dans ce titre, l'ensemble des personnages jouables s'apparente en effet de près ou de loin à des Ninjas. Malheureusement pour lui, il est sorti sur une plateforme où la concurrence entre jeux de combat est rude, et il est loin d'être le meilleur. Mais nous ne pouvons pas éviter cet « hommage » dans notre dossier.



Quel Ninja vais-je jouer aujourd'hui ?

Le Ninja qui shmuppe

Hé oui, même le monde du shoot them up a ses Ninjas. Certains titres lui sont exclusivement dédiés. Dans d'autres, il s'agit « simplement » d'un héros (i.e. un vaisseau) jouable parmi d'autres.

Nous nous cantonnerons ici à la première catégorie, et nous commencerons par citer *Sega Ninja* (1986). C'est à ma connaissance le premier shoot de l'histoire du jeu vidéo représentant cet univers. Particularité, vous n'y dirigez pas un héros mais une héroïne. Ce jeu est d'ailleurs également connu sous le nom de *Ninja Princess*.



Un univers déjà bien identifiable dans Sega Ninja

Un autre titre ici célèbre est également Ninja Commando (1992), sur système Neo Geo.



Un visuel très réussi (Neo Geo oblige) pour Ninja Commando

Je ne m'étais pas plus, shupmaster en a réalisé le test dans ce numéro.

Le Ninja parodié

Comme toute icône qui se respecte, l'image du Ninja a droit à son lot de pastiches, de dérives, de caricatures.



Une image extraite du délirant Ninja Rabbits (ici sur PC)

Alors que certains titres voient notre Ninja s'animaliser, d'autres vont consister à transformer un héros ou un environnement bien connu via le thème du Ninja. Il s'agit par exemple d'Alex Kidd in Shinobi World (1990).



Petit Alex sort son katana.

Le dossier Strider

L'ami Hiryu de Capcom est un peu le cas à polémiques des fans de Ninja. D'après la storyline, Hiryu n'est pas un Ninja mais un Strider, d'où son visage à découvert et ses armes technologiquement plutôt variées. Toutefois, ceci n'entre en contradiction qu'avec la vision occidentale du Ninja.



Strider, casse-tête des Ninja-fans les plus zélés !

Si vous avez tout suivi, vous savez désormais que le Ninja n'était pas historiquement systématiquement cagoulé, et pouvait être expert de plusieurs disciplines très différentes.



Pire encore, Hiryu revêt un foulard qui lui cache la moitié du visage dans Strider 2 ! Bref, panique chez les fans et débats philosophiques, Hiryu est-il un Ninja ou pas ? Cher lecteur, nous te laisserons seul juge de cette question du plus haut intérêt pour l'humanité.

Et maintenant... ?

Force est de constater que derrière cette pléiade culturelle Ninjaïesque, la relève peine. Il faut dire aussi que, d'une manière plus globale, le Ninja est un peu passé de mode.

Du coup, sur nos bécanes actuelles, pas facile de trouver de quoi utiliser du katana à tout va ou balancer du shuriken. Et même quand c'est le cas, la qualité n'est pas souvent au rendez-vous.

S'il vous prenait toutefois l'envie de revêtir une cagoule noire et de bondir dans tous les coins, je me permettrai toutefois de vous conseiller ces trois titres.

Tout d'abord, l'excellent tout dernier épisode de la série des Ninja Gaiden, malheureusement uniquement sorti sur Xbox. Il s'agit vraiment d'un titre où l'on se fait plaisir avec les yeux et la manette, et rien que pour ça il mérite toute votre attention. Attention toutefois, sa difficulté le réserve tout de même aux plus courageux.



Ninja Gaiden, un titre ultime sur Xbox

Ensuite, le sympathique I-Ninja, sorti lui sur PS2, Gamecube et PC (comme ça, y'en a pour tout le monde). Moins bien réalisée, ce titre joue la carte de l'humour et s'en sort plutôt pas mal.



Sabre et humour cohabitent dans I-Ninja sur PS2

Petite parenthèse enfin à un titre particulier, puisque se jouant au flingue. La série des *Ninja Assault* sur PS2 vous permettra en effet de vous défouler à loisirs dans l'un de vos univers favoris.



On va jouer à « Shoot dans le Ninja ! »

Le mot de la fin

S'intéresser au thème du Ninja au travers de ses apparitions dans le monde du jeu vidéo fût encore plus intéressant que prévu. La raison principale en est que l'un suit finalement toujours l'évolution de l'autre, du moins de mon point de vue personnel.



Alors que le jeu vidéo en est à ses balbutiements, dans les années 70, le Ninja reste invisible (humour).

Puis vient l'explosion de la thématique de l'homme cagoulé, et le monde vidéoludique n'est pas en reste. *The Last Ninja* et *Shinobi* restent décidément les indissociables symboles de cette époque.

C'est au tour du jeu vidéo ensuite de prendre de l'ampleur, et de plus en plus de titre apparaissent dans les années 90. Le Ninja est bien là, il suffit de relire la seconde moitié du dossier pour en être définitivement convaincu.

Seulement voilà, ces derniers temps, les deux compagnons ont chacun vécu leur petite crise existentielle. Le jeu vidéo gagne en panache, mais perd généralement en profondeur de jeu et en intérêt.

Quant au Ninja, il est carrément évincé de la plupart des médias, au profit de héros plus détachés de la culture des années 80, et surtout plus vendeurs auprès de nos chères têtes blondes. La conséquence est inévitable : très peu de jeux aujourd'hui orientés autour de ce thème, et la plupart de qualité très moyenne.

En bref et parce qu'il faut bien que ce dossier soit bouclé un jour, si vous aimez jouer les Ninjas, mieux vaut avoir un goût prononcé pour le Rétrogaming.

ANgI-, *Ninja Kôga*

Un petit artwork du dernier Shinobi (PS2), pour le plaisir des yeux...



Player Two : Bonjour Alex Pilot, et merci de bien avoir voulu nous accorder cette interview.

Alex Pilot : Je t'en prie, c'est avec plaisir.

P.2 : Au cas où certains lecteurs ne te connaîtraient pas (même si on en doute), peux-tu te présenter ?

A.P. : Par où commencer ? Passionné par l'animation japonaise et le jeu vidéo depuis toujours, je suis monté à Paris en 95 pour apprendre le japonais après 3 ans d'étude à l'ESRA Nice (Ecole Sup de Réalisation Audiovisuelle). Ensuite, j'ai eu la chance de rentrer à Game One à son démarrage (à la rentrée 98). Aujourd'hui, je travaille principalement pour la boîte de production que j'ai créé avec Sébastien Ruchet : Pocket Shami (www.pocketshami.com). On réalise des documentaires pour Game One, mais aussi des bonus DVD ou des reportages pour Game Production. Pendant mon temps libre, je réalise avec des amis la série de sentai amateur France Five **(1)**.

P.2 : Nous sommes sûrement plusieurs à nous poser la question : peux-tu nous dire d'où vient ton pseudo ?

A.P. : C'est mon vrai nom : Alexandre Pilot. (Ça se prononce « pilo » normalement, mais ça m'amuse quand les gens prononcent « pilote », alors je laisse dire.)

P.2 : Comment t'es-tu retrouvé dans cette belle aventure qu'est celle de Game One, et plus particulièrement à la réalisation de "Mémoire Vive"?



Alex dans le Shinkansen
(TGV Japonais).

« Tu touches à ma DS, t'es mort. »

A.P. : Avant de commencer, il faut d'abord que j'explique qui est Patrick Giordano (alias Matt le fou), le premier directeur des programmes de Game One. Ce journaliste dont le nom est sûrement familier aux plus anciens d'entre vous a écrit pour Amstrad 100% et pour Player One avant de partir sur France 2 pour bosser sur Télévisator 2. Il est ensuite allé travailler à MCM pendant deux ans (Mangazone, c'est lui). Après avoir travaillé à C: **(2)**, il passe directeur des programmes de Game One. Et c'est là que je l'ai rencontré.

A l'époque, je réalisais avec des copains niçois la série amateur Bitoman. Matt aimait bien ce genre de délire et m'a appelé pour savoir si j'étais intéressé pour une diffusion de Bitoman sur Game One. Moi, j'étais loin d'être contre, évidemment ! Il m'a invité à passer dans les locaux. J'ai alors découvert les premiers programmes de la chaîne quelque mois avant son lancement.

J'étais comme un fou : Jeu vidéo + télé ! Toutes mes passions réunies. J'ai eu immédiatement envie de travailler pour eux, mais je n'ai même pas osé demander, persuadé qu'il n'y avait pas de place pour moi.

Et là, c'est Matt qui m'a proposé de lui-même de faire un essai pour voir si j'étais capable de faire un test pour eux. Il m'a dit plus tard qu'il avait remarqué que j'étais scotché sur les écrans et que ça lui semblait être un bon signe.

Il m'a demandé de faire le test import de Metal Gear Solid sur Playstation. J'avais une semaine pour écrire le texte avant de faire la saisie et le montage. (la saisie, c'est le fait de s'enregistrer en train de jouer). J'ai joué comme un fou, je me souviens de mes galères sur ce jeu. Je n'avais pas internet à l'époque, et c'était en japonais, (il venait juste de sortir au Japon et moi, je n'avais pas encore un très bon niveau). Je me souviens que j'ai demandé de l'aide à des amis japonais pour comprendre un peu mieux l'histoire.



Tokyo by night.

*Et un Alex Pilot en plein tournage...
ou pèlerinage ?*

Heureusement, j'ai passé le test avec succès, et à partir de là, Matt m'a demandé de tester deux jeux d'imports japonais par semaine. J'ai fait ça pendant 3 ans.

En ce qui concerne Mémoire Vive, c'est un projet que j'ai lancé avec Jean Monset. Le faible coût de fabrication nous a permis de lancer l'émission relativement facilement. On a commencé en 99, alors que Matt avait déjà quitté Game One pour fonder Game Prod. C'était un vrai plaisir à faire, même si en les revoyant, je trouve que ça aurait pu être mieux. Il y a beaucoup de défauts de jeunesse dus à notre manque d'expérience.

P.2 : *Y a-t-il un jeu qui t'ai particulièrement agacé, car obligé d'en faire la rétrospective alors que tu ne le voulais pas ?*

A.P. : Oui, on m'a demandé de faire un Mémoire Vive sur Final Fantasy, alors que je ne connais pas du tout les vieux épisodes. J'ai dû chercher plein d'infos pour savoir quoi écrire dessus. Je déteste ça. Quand on n'a pas joué à un jeu à sa sortie, je trouve que c'est très dur de savoir mettre en valeur des années après ce qui faisait sa qualité dans le contexte de l'époque.

P.2 : *As-tu souvenir d'un "Mémoire Vive" particulièrement éprouvant ?*

A.P. : Indiana Jones, the Adventure Game sur Atari ST. Un jeu que j'ai adoré à l'époque, mais qui prend des plombes à refaire. J'en ai chié sur celui là.

P.2 : *Te rappelles-tu de « ta première fois » avec un jeu vidéo ?*

A.P. : C'était l'Amstrad CPC, avec Knight Lore. C'était incroyable, l'effet que ce jeu m'a fait. Je me souviens

aussi de mon premier jeu d'arcade : Ghost'n'Goblins. Je n'ai pas fini le premier niveau, mais j'en ai rêvé la nuit tellement ça m'a marqué.

P.2 : *As-tu un jeu culte ? Et une console favorite ?*

Pour le jeu, ce n'est pas possible de répondre : il y en a trop que j'adore et ils sont tous trop différents. Comment choisir entre Kof98, Guitar Freaks et Metal Gear Solid, franchement ?

Mais pour la console, je dirais la NeoGeo évidemment. J'ai travaillé comme un fou pour l'avoir (je lavais des bagnoles) et quand je l'ai eu, j'ai eu des sensations que je ne revivrais jamais, je pense.



Ci-dessus, Alex filme des bornes d'arcade pour son documentaire : « Japon: histoire du Fighting Game ».

P.2 : *Peux-tu nous dire quel est ton meilleur souvenir en tant que joueur ?*

A.P. : Mon meilleur souvenir, c'est quand je déballe une nouvelle console ou un nouvel ordi. A chaque fois, c'est un plaisir tellement fort que je plains ceux qui n'ont jamais vécu ça.

P.2 : *Dans ton métier, tu as sûrement été amené à rencontrer des gens passionnants. Fais-tu partie*

des élus à avoir pu discuter avec Mr Miyamoto (le papa de Mario) ?

A.P. : Je n'ai pas vraiment discuté avec lui, mais je l'ai filmé et interviewé deux fois en conférence de presse. Par contre, j'ai réalisé un documentaire sur lui, nommé « la Saga Miyamoto ». Petite anecdote, on m'a donné ce film à réaliser alors que l'interview avait déjà été faite ; j'ai reçu deux heures de vidéos filmées au caméscope dans une pièce affreuse. Je rageais de ne pas avoir pu faire l'interview moi-même, on aurait pu faire tellement mieux !

P.2 : *Est-ce que tu as déjà rencontré une personne qui t'a particulièrement impressionné, pour une raison particulière ?*

A.P. : A bout d'un moment, tu commences à t'habituer et tu arrives à rester calme et professionnel pendant les interviews, même si tu as affaire à des créateurs que tu adores. Et puis parfois, tu rencontres des gens tellement énormes que tu redeviens un enfant devant eux et tu les regardes les yeux pleins d'étoiles. La dernière fois que ça me l'a fait, c'était avec Yû Suzuki. Sans lui, le jeu vidéo ne serait pas pareil aujourd'hui. Et puis, il respire l'intelligence et le bon sens, chacune de ses phrases est un trésor.

P.2 : *A propos de personnalités, du monde du jeu vidéo ou même d'ailleurs, tu n'aurais pas une petite anecdote à nous raconter sur l'une d'entre elles, par hasard... ?*

A.P. : Quand on a filmé Nobuo Uematsu (Final Fantasy) pour le documentaire « les Stars de la Game Music », il nous a dit après en rigolant : « et ben c'est la première fois qu'on me filme en train de jouer ».

J'ai halluciné.

On a été les premiers à filmer Uematsu en train de jouer du piano. On est peut-être les derniers d'ailleurs.

P.2 : *Quel est ton sentiment vis-à-vis de la production vidéoludique actuelle ? Trouves-tu qu'il y a eu un profond changement de la manière de jouer, ou même d'aborder le jeu vidéo au court de ces dernières années ?*

A.P. : Bien sûr qu'il y a un changement. En 90, seuls les passionnés jouaient. Aujourd'hui tout le monde joue. Ce qui m'amuse là dedans, c'est l'attitude des gamers (moi y compris). J'ai remarqué qu'on n'est jamais content. Avant, on râlait parce que le jeu vidéo n'était pas reconnu, et maintenant, on se plaint parce que c'est trop grand public. On a la nostalgie des jeux de notre enfance, en 8 ou 16 bits, mais à tous les coups, dans 10 ans, on dira : « ah, tu te souviens de la PS2, ça c'était le bon temps. Ico, Parappa, Mgs3, Katamari Damashi... Ca c'était du jeu vidéo ! »

P.2 : *As-tu des projets en tête, ou quelque chose qui te tient à cœur et que tu aimerais réaliser ?*

A.P. : J'aimerais que Yû Suzuki fasse Shenmue 3 et que je puisse faire le Making of.

P.2 : *Merci infiniment pour le temps que tu nous as offert. Que le dieu des jeux soit toujours avec toi !*

A.P. : Yeah ! Merci à toi pour cette sympathique interview. J'en profite pour vous signaler la diffusion de mon dernier doc sur Game One.

Ça s'appellera « Japon : Histoire du Shooting Game » et ça passera le 3 avril à 21h **(3)**. Ça devrait vous plaire.

Propos recueillis par B. Yoo

(1) Le site : <http://www.francefive.com>



*Les épisodes présents,
en libre téléchargement,
sont vraiment très drôles !*

(2) « C : » (prononcez « Cé 2 points ») est la première chaîne de l'informatique et du jeu vidéo. Créée par le groupe Canal en 96, elle a duré deux ans avant de s'arrêter. Game One est né de ses cendres.

(3) Au moment où vous lirez ce webzine, l'émission sera déjà passée. Néanmoins si vous allez régulièrement sur le forum, vous ne devriez pas être passés à côté du topic qui lui a été dédié. Dans le cas contraire, il ne vous reste plus qu'à attendre une prochaine rediffusion afin de pouvoir visionner cet excellent reportage.

La grille des programmes de Game One est disponible sur le site <http://www.gameone.net/>.

Ninja Commando

(Neo-Geo)

Shupmaster

« Allez, c'est pour aujourd'hui, j'ai passé ma commande il y a 5 jours donc ça ne peut qu'être pour aujourd'hui ! Sinon tant pis je me vengerai sur Fatal Fury tout le week-end... Mais NON c'est forcément pour aujourd'hui !! »

Oh avouez que vous avez déjà vécu ça : l'attente du facteur, des heures durant, pour une cartouche estampillée SNK, commandée par minitel, pour la modique somme de 1690 Frs ... D'ailleurs pour avoir cette cartouche, il a fallu vous séparer de votre précédent jeu. Si c'est pas malheureux ça, une NEO-GEO qui dort car elle n'a rien à manger ! Et là, moment de délivrance, point G de tout joueur qui se respecte, le « DING » du facteur sonnante à la porte et qui vous fait atteindre le septième ciel, à tel point que vous avez envie de pleurer et de l'embrasser lorsqu'il vous tend LE colis...

A présent tout est fantastique à vos yeux ! Le colis : mais quelle merveille, le carton est solide, beau, il sent bon et est extrêmement bien protégé... puis tout devient cauchemar lorsque vous ne trouvez ni ciseaux ni couteau pour défaire le paquet... (avouez qu'on est relativement impatients dans ces moments là ...)

.... ALLELUIA ...

Ca y est, le carton si magnifique il y a cinq minutes est désormais à l'autre bout de la pièce, piétiné puis

jeté comme un malpropre une fois éventré. Vous le tenez dans votre main, ce p..... de nouveau jeu, et ce week-end vous n'aurez plus qu'un seul ami : votre stick NEO-GEO !



Moment intense que celui de l'ouverture d'un jeu NEOGEO. Alors, on soulève méticuleusement l'autocollant qui scelle le boîtier, puis grisé par l'odeur si particulière du plastique on soulève délicatement la cartouche pour l'insérer dans la console... Certes ce moment il faut l'avoir vécu pour le comprendre, et je préciserai aux malheureux non-initiés n'ayant pas eu le privilège de vivre ces instants que tous ces moments dont je vous parle ne sont pas issus de mon imagination mais bien vécus par de nombreux joueurs.

Bon assez jacassé, POWER ON...

NINJA COMMANDOOOOOOOO

Qu'est-ce que Ninja Commando ? Un jeu de ninjas ? Une référence au mythique Commando de Capcom ? En fait, c'est un mélange de tout cela !



Ce jeu est avant tout un shoot'em up vertical. Mais là où il diffère avec une grande majorité de shoots verticaux, c'est qu'il se passe non pas dans les airs, mais à terre. Ce n'est pas le seul dans ce cas, il est vrai, mais il faut avouer que les shoots aériens prédominent par rapport aux autres. Donc qui dit shoot terrestre, dit grand nombre d'objets à éviter (murs, rochers, bâtiments...) ou qui auront un impact dans vos déplacements.



Oui mais dans un shoot aérien, les décors peuvent être plus variés me direz-vous, comme se balader dans l'espace, au dessus d'un canyon ou d'une forêt, d'une ville...

Et bien là où Ninja Commando va plus loin, c'est que ses niveaux sont à la fois variés (une cité Egyptienne, une ville dévastée, une forêt...) mais qu'il vous permet en même temps de voyager dans le temps ! Le niveau Egyptien vous permettra d'affronter momies, lions et archers, tandis que la ville dévastée vous mettra face aux soldats allemands de la seconde guerre mondiale, ainsi qu'à des chars et autres machines de guerre.

Si on tient compte du fait qu'hormis le premier et le dernier niveau, aucun des mondes à visiter ne se présente dans le même ordre, on obtient un shoot bien original, loin

des sentiers battus auxquels nous ont habitués les ténors du genre.

Mais cette originalité est-elle suffisante pour en faire un bon jeu ? Bien sûr que non, mais nous allons voir que l'originalité n'est pas le seul atout de ce jeu, et qu'il comporte même quelques sacrés défauts !



COMMENT CA MARCHE ?

La première bonne surprise en insérant la cartouche vient du fait que l'on nous propose trois personnages différents, qui s'ils ne sont pas hyper originaux (ce sont trois ninjas, hein !), ont par contre une jouabilité qui leur est propre, chacun proposant ses coups spéciaux et attaques, et permettant donc d'appréhender le jeu de trois manières différentes.



Une fois le personnage sélectionné, le premier niveau débute, on s'émerveille ! Non pas que les graphismes soient d'une beauté à



tomber par terre, mais c'est surtout la jouabilité qui est renversante. Le perso répond au doigt et à l'œil, et les possibilités de déplacement plutôt sympathiques. En effet, outre les déplacements classiques, le bouton **B** vous permet d'effectuer un saut dans une direction bien précise. Pratique pour se sortir d'une situation difficile et aller se mettre à l'abri de l'autre côté de l'écran ! Ce même bouton **B**, combiné avec le bouton **A**, vous permet même pendant votre saut de lancer une attaque !

Les attaques normales se font tout naturellement en martelant le bouton **A**, mais dans ce jeu, point de bonus augmentant votre puissance de tir, puisque ce jeu est un shoot'em up pour nous, les hommes ! Conclusion : plus vous serez rapides sur le bouton **A** et plus vos attaques seront puissantes.



Le bouton **C** n'est pas en reste puisqu'il propose une attaque unique par personnage, attaque qui utilisera une partie de votre barre d'énergie. A n'utiliser qu'en cas de coup dur bien évidemment.

Voilà donc une diversité fort réjouissante, mais qui atteint son apogée avec les coups spéciaux de chacun de nos héros ! Ces coups particuliers, au nombre de deux ou trois par personnages, se font tous

par le biais d'une commande spéciale qui peut aller du « *quart de cercle* », « *bas / haut* », à des manipulations bien plus complexes. Il est évident que plus la manip' est difficile, et plus l'effet à l'écran est impressionnant et dévastateur ! Mention spéciale pour le « *haut / diagonale-bas-gauche / diagonale-bas-droite / diagonale-haut-gauche / diagonale-haut-droite / bas* » qui est sans aucun doute l'attaque la plus jouissive du jeu...



Pour en terminer, la simple chose à rajouter est que ces coups spéciaux sont régis par la même règle que les attaques de bases, c'est-à-dire que plus vous serez virulent avec votre bouton **A** et plus elles seront puissantes.

CA OUVRE L'APPETIT TOUT CA !

Et comme je vous comprend... mais pour combler cet appétit, vous aurez besoin des différents bonus parsemés tout au long du jeu (argent, viande, gâteau...) et qui vous permettront de faire remonter un peu votre barre de vie.



De temps à autre, vous croiserez sur votre route des parchemins. Surtout ne les laissez pas, et ramassez-les car une fois que vous aurez collecté trois parchemins, vous pourrez vous transformer durant une courte période en un animal surpuissant (tigre, phénix...).



TOUT EST BON DANS LE NINJA ?

Graphiquement, le jeu est très réussi, même si de nos jours il peut paraître relativement banal. Toutefois, les décors sont colorés et variés, tout comme les ennemis qui sont réellement différents d'un niveau à l'autre. Mention spéciale pour les boss de mi-niveau et de fin de niveau qui atteignent parfois des tailles hallucinantes !

En fait, le seul reproche que l'on pourrait faire sur le graphisme de ce jeu est la disparition de sprites

quand l'action est soutenue. Mais ces bugs graphiques sont mineurs et n'entachent pas le plaisir de jouer.

L'animation est un peu le talon d'Achille de la cartouche. Oui tout explose à l'écran, oui c'est un déluge de balles et de tirs, mais l'animation a du mal à suivre, et on note quelques ralentissements ici et là, qui parfois vous font louper votre coup ou vous déstabilisent. Ces ralentissements sont accrus dans les parties à deux joueurs évidemment. Rien d'insurmontable je vous rassure, et quasi-compréhensible quand on est face à l'écran.

Le côté sonore du jeu est très agréable, avec un bon ratio musique-bruitages. Certes les musiques ne vous resteront pas en tête des heures après avoir joué à Ninja Commando, mais elles ont le mérite de ne pas vous donner mal au crâne et collent parfaitement aux thèmes de chacun des niveaux. Niveau bruitage, même constatation, c'est du bon mais rien d'inoubliable.



La difficulté est relativement bien dosée et permettra à différents types de joueurs de prendre plaisir à manipuler ce jeu : entre les brutes adeptes de l'explosion du bouton **A**, et les experts en manipulations tordues, tout le monde peut s'y attarder !



Par contre la durée de vie est quand à elle, légèrement mauvaise dirons-nous ! Certes le jeu vous donnera du mal au départ, mais une fois le système de jeu et les coups spéciaux assimilés, votre progression se fera extrêmement rapidement, pour qu'au final un bon quart d'heure soit suffisant pour boucler le jeu, quel que soit le mode de difficulté.



Et c'est là qu'intervient la sélection aléatoire des niveaux, qui ralentit votre apprentissage du jeu, mais en renouvelle constamment l'approche et l'expérience. Je crois pouvoir dire que c'est un des rares shoots sur lequel je peux revenir des journées entières sans réellement m'en lasser.

ALORS ? ON PARLE DE QUOI DEJA ?

Ben on va conclure hein, c'est pas tout ça mais j'ai un Ninja Commando qui chauffe dans ma console. Certes la conclusion de ce test ne sera peut-être pas très objective car je suis un incondtionnel de ce jeu, mais j'espère qu'il vous aura au moins donné l'envie de découvrir (ou de redécouvrir) une perle du début des années 90, en un temps où tout n'est que 3D, King of Fighters ou Cave.

Shupmaster





Robocop vs Terminator

(Megadrive)

ANgI-



Intro à la « C'est mon choix »

Robocop vs Terminator est sorti en 1993 sur Megadrive. Bien qu'il ait eu l'occasion de se faire remarquer par quelques magazines spécialisés de l'époque, ce titre n'a bénéficié ni d'une couverture médiatique digne de ce nom, ni d'une distribution très importante. Du coup, il n'eut réellement qu'un succès d'estime. Dommage? Je vous laisserai en juger à la fin de ce test, car nous tenons réellement là un jeu qui aurait largement eu de quoi soulever la polémique.

Je ne l'ai finalement découvert que très tard, en 1999 plus exactement, un peu par hasard au détour d'une énième brocante. Un budget restreint d'adolescent et la sortie proche de quelques blockbusters (citons par exemple Aladdin, Castlevania Bloodlines ou encore Sonic 3, rien que ça) avait en effet eu raison de lui lors de sa sortie. Plus par intérêt que par curiosité, c'est donc six ans plus tard que je me décidais à lui accorder quelques deniers...

Les premières impressions...

Je m'en souviens comme si c'était hier : LA claque !



Une réalisation proche de l'arcade à la maison ! Le fantôme de la plupart des joueurs de l'époque 16-bits.

La réalisation graphique exploite au mieux les capacités restreintes de la Megadrive, jouant au maximum sur les dégradés pour donner l'impression d'un plus grand nombre de teintes. Pour les connaisseurs, il s'agit de la même technique utilisée pour les décors d'Eternal Champions sur ce même support.



Des décors fins et tout en dégradés.



L'ambiance globale, sombre et cyberpunk, est très réussie. Petit regret, l'animation souffre parfois de petits ralentissements ça et là... Quant à la musique, enfin, elle est dynamique et stridente à souhait, ce qui colle tout à fait au reste du tableau. Bref, les premières minutes de jeu sont très positives.



Le premier boss est un adversaire bien connu.

Kill ! Kill ! Kill !

Après cette première sensation de travail bien figolé, il est temps d'avancer dans les différents niveaux du jeu. Le gameplay est simple et efficace : avancer et tirer. Le titre se joue ainsi à la manière de Metal Slug ou de Probotector. Le héros est amené à se déplacer dans toutes les directions et à tirer dans tous les sens (sans mauvais jeu de mot, Robocop est asexué n'oubliez pas). Ce mélange de plateformes et de shoot à l'avantage d'être particulièrement défoulant.



La variété des armes est appréciable.

Les armes sont diverses, et assez originales. Nous penserons ici au mini lance-missiles, au lance-flammes ainsi qu'aux génialissimes grenades « dirigeables » après lancement.

Toutefois, force est de constater que tout ceci se révèle à terme très répétitif. L'aspect bourrin du jeu se traduit parfois par une progression aussi linéaire que la poitrine de Sarah Connor, accompagnée d'une pression frénétique sur le bouton de tir. On s'endormirait presque parfois devant la boucherie qui nous est offerte.



C'est parfois le décor qui constitue un ennemi.

Vos missions sont globalement de deux types : nettoyer le tableau ou libérer les otages (en nettoyant le tableau).

Quelques petits éléments (coupures scénarisées, ennemis spécifiques, etc.) tentent de varier l'action, mais en vain. Pour couronner le tout, le titre n'est pas très difficile, ce qui raccourcit d'autant plus une durée de vie à terme aussi menacée que celle de vos ennemis.



Hémoglobine Attitude

Un point important reste à évoquer, à savoir la violence dégagée par ce titre. La version américaine affichait ainsi joyeusement une interdiction de vente aux mineurs, et pour une fois elle est ici sincèrement justifiée.



Sploch ! Fallait pas m'chercher...

Car RoboCop ne se contente pas de loger quelques balles dans l'abdomen de ses ennemis. Il les écartèle, les trucidé, les explose au sens premier du terme. Chaque demi-seconde de jeu est donc prétexte à un bain de sang permanent, que je vous laisse constater sur les captures d'écran.



Il n'y a pas que les grenades qui explosent dans ce jeu.

Alors, justice est faite ?

Il semble du coup difficile de conclure sur ce titre, car vous serez probablement plusieurs à en avoir un avis très différent.

Objectivement, la réalisation technique est très bonne. Les nombreuses références au comics éponyme (et globalement à l'univers des deux protagonistes qui s'y affrontent) sont nombreuses et ne font que renforcer une ambiance très réussie.



Le genre de duel qui comblera les adeptes du cyber-sheriff.

Le plaisir de jeu, par contre, est très restreint à moyen terme, car il repose largement sur la violence et le dynamisme du titre (et non sur un quelconque éventuel intérêt ludique).

Personnellement, j'apprécie ce titre en tant que défouloir. Le genre de jeu que l'on ressort une heure de temps en temps, juste ce qu'il faut pour l'apprécier... avant de s'en lasser à nouveau pour une période indéterminée.

Pour conclure, donc : injustement peu connu, objectivement limité, mais terriblement jouissif. A essayer au moins en émulation pour les adeptes de l'un ou de l'autre des deux héros qui s'y affrontent.

ANgI-
Thanks for your cooperation

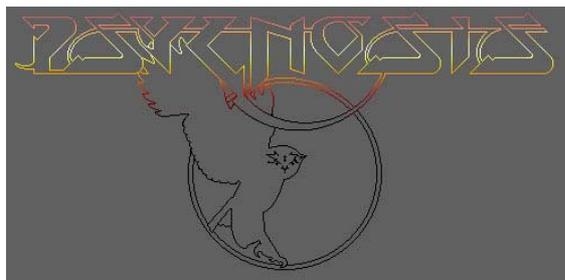
Agony (Amiga)

Shupmaster

Il est de ces jeux qui restent gravés dans votre tête, de ces jeux sur lesquels les années ont un poids tellement superflu que leur souvenir, dix voir quinze ans plus tard, reste identique au regard que l'on avait sur les previews et tests de l'époque. Parmi ces jeux, un nombre important sont de véritables vitrines technologiques capables de vous faire acheter une machine rien que pour profiter de leurs qualités. Incontestablement, Agony fait partie de ces jeux.

AGONY... KESAKO ?

Avant tout, Agony est un shoot'em up horizontal sorti sur Amiga en 1992. Son principe est des plus classiques. En y repensant d'ailleurs, ce jeu est tout ce qu'il y a de plus classique. Classique, mais classieux ! Développé de main de maître par l'équipe d'Art & Magic, et estampillé (oui j'affectionne beaucoup ce mot en ce moment) Psygnosis, nous avons sous les yeux le schéma type du jeu sans originalité mais qui pourtant se place très largement au dessus du lot. Comment cela est-il possible ? La réponse est citée un peu plus haut : Psygnosis, et là tout est dit !



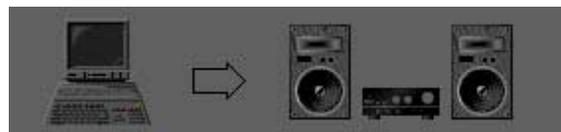
Replaçons-nous dans le contexte de l'époque. Psygnosis est une des

boîtes les plus novatrices et prolifiques de ce début des années 90 : Shadow of the Beast, Lemmings, Killing Game Show, Blood Money, etc... Chaque nouveau jeu apporte son « plus » et laisse son empreinte au monde vidéoludique. Et Agony ne déroge pas à la règle.

Nous passerons rapidement sur l'histoire qui de toute façon est sans intérêt et n'apporte rien de particulier : vous incarnez Aleste, un je-ne-sais-qui obligé de se transformer en chouette pour aller tirer la barbe d'un sorcier maléfique, tout en bottant les fesses aux hordes de monstres sanguinaires qui l'accompagnent. Bref, comme vous le constatez, le scénario ne baigne pas dans l'originalité...

PREMIER CONTACT

Le tout premier contact avec le jeu n'est pas visuel, mais sonore, et on comprend d'office que de ce côté là, il va falloir s'attendre à du Grand Psygnosis. C'est du grand spectacle qui nous est proposé, et la petite mention avant l'apparition du titre nous conseillant de brancher l'Amiga sur une chaîne Hi-Fi le confirme.



Que ce soit en écoutant la mélodie de la page d'accueil, composée à base de samples de piano d'une qualité jamais vue à cette époque,



les tranquilles mélodies ponctuant chaque phase d'action, ou bien encore les fantastiques musiques épiques qui accompagnent votre progression au fil des différents niveaux, on reste sans voix ! Que ce soit d'un point de vue qualité audio, ou d'un point de vue qualité de composition, Psygnosis signe là ses plus belles mélodies.

Après le contact sonore vient le contact visuel. Un simple logo sur fond gris qui disparaît aussi vite qu'il est apparu... mouais rien d'affolant dites-moi !



Oups pardonnez-moi, je n'ai rien dit, car s'affiche alors un tableau d'une qualité visuelle impressionnante, digne des meilleurs demo-makers Amiga de la grande époque.



Ce tableau, vous le retrouverez accompagné de bien d'autres entre chacun des six niveaux qui

composent le jeu, et toujours accompagné d'une mélodie douce et reposante, le calme avant la tempête.



Une présentation donc étrange, loin des éternels écrans basiques vous demandant d'appuyer sur Start ou de sélectionner les options du jeu. Ici, on admire, on se relaxe et on adopte la zen-attitude.

ZEN DANS UN SHOOT ?

Oui, mais en fait jusqu'à la fin du chargement du premier niveau, qui nous accueille par une musique épique tonitruante (vous savez, le genre de musique qui vous fait hérissier le poil tout en vous donnant un sentiment de puissance).

Votre chouette attend sagement que vous lui donniez le départ pour foncer vers l'ennemi... D'ailleurs en parlant de cette chouette (qui en passant est le logo officiel de

Psygnosis), elle est réelle ou non ? Car de mémoire, jamais je n'ai trouvé dans un shoot de personnage principal si bien animé, les ailes se déploient et se rabattent avec une qualité qui était déjà inédite à l'époque (et qui doit l'être encore à coup sûr de nos jours).



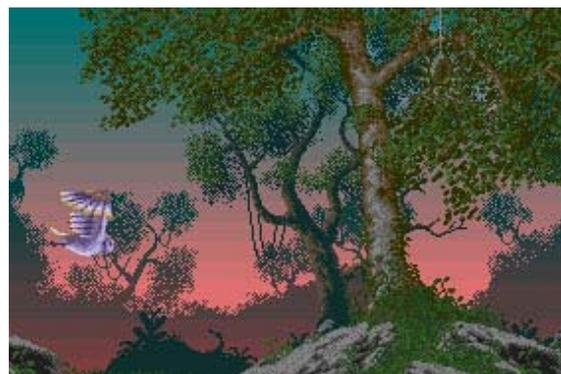
Le niveau nous fait longer une rivière (ou fleuve, peu importe) déchaînée et sous une pluie battante pour nous emmener jusqu'à l'océan affronter le premier boss. Tout se passe sans anicroche au niveau de l'animation, et ce malgré le nombre élevé de couleurs à l'écran (Eh oui à l'époque le nombre de couleurs comptait pour beaucoup dans la qualité d'animation), les différents scrollings (ne me demandez pas de les compter, j'en suis incapable, mais croyez-moi ils sont largement suffisants et nombreux pour donner un bon effet de profondeur au jeu) et la multitude d'animations dans le décor.



Les différents ennemis rencontrés sont assez spéciaux côté design, mais c'est la marque de fabrique de Psygnosis ça, il n'y a qu'à regarder Killing Game Show ou encore Shadow of the Beast pour voir que le bestiaire de « la boîte à la chouette » est nettement différent des autres...

Dans notre cas, le résultat est plutôt mitigé, on trouve un peu de tout (insectes, poissons, formes indescriptibles) mais le soucis (peut-être est-ce volontaire de la part des développeurs) est que leur couleur est souvent très proche de celle des décors, et que nombre de vies perdues le seront à cause de cela. Le shoot façon Splinter Cell, ça agace un peu...

Le second niveau débute au pied d'une cascade pour nous faire pénétrer dans une forêt. Peu à peu les tons rougissent pour s'assombrir. Le niveau suivant se déroule dans des marais puis vient le tour d'une plaine, d'un niveau un peu plus chaotique sur fond de soleil couchant.



Un total de six niveaux s'offrira à vous.

Au long de votre progression, différents items vous apporteront une aide plus que nécessaire. Des potions permettront d'augmenter votre puissance de feu, des parchemins vous donneront accès à

Agony

différents sorts qui viendront de façon fort utile gonfler vos tirs, des vies supplémentaires seront également de la partie.



Il sera possible d'agrémenter votre puissance de deux glaives qui viendront prendre place autour de votre chouette, la protégeant un peu mieux des agressions ennemies.

Vous constaterez donc que de ce côté-là, on reste dans le classique, mais tout est là pour favoriser au maximum votre progression. Et vous en aurez bien besoin, car la difficulté du jeu est vraiment élevée, de façon abusive même, et étrangement pas par la faute d'un nombre trop important de tirs ennemis, mais simplement car les monstres demandent en majorité un nombre élevé de tirs pour être vaincus.

C'est très déroutant si on est habitué aux différents shoots à la mode ces temps-ci, car au fil des niveaux, on trouverait Agony très simple au premier abord, avec ses vagues ennemies qui vous foncent dessus sans (trop) tirer, alors qu'en fait c'est tout l'inverse. Ce jeu ne donne pas droit à la moindre erreur, et perdre une vie est synonyme de perte de la partie, purement et simplement.



Mais bon les habitués de jeux Psygnosis n'auront pas attendu que j'en parle pour s'en douter, car la difficulté des jeux est aussi une de leur marque de fabrique (je parle là du Psygnosis de la grande époque Amiga, et pas de celui de l'époque PS1 que je ne me permettrai pas de juger au vu de mes faibles connaissances Playstation-nesques).



BON, ET APRES, IL A BIEN DES DEFAUTS TOUT DE MEME !!

Bien évidemment, ce jeu comporte son lot de défauts. Mise à part la difficulté qui pourra être considérée comme un défaut pour certains, le problème majeur de ce jeu est le flou artistique côté gestion des collisions. D'une part, l'envergure de la chouette est relativement importante en hauteur, mais de plus les collisions avec les tirs sont parfois plus que discutables. Ce défaut-là est bien navrant, et il est dommage qu'une seconde version du jeu ne soit pas sortie par la suite, comme ce

fut le cas pour certains jeux Team17 à l'époque (Assassin, Alien Breed).



Y-EN A MARRE, ABREGE !

Tout bon joueur Amiga sera d'accord avec moi, Psygnosis est peut-être l'éditeur majeur de l'Amiga, lui donnant ses lettres de noblesses, laissant derrière lui un nombre important de perles, mais le genre de perles que l'on ne retrouve plus de nos jours, ce genre de jeu qui ne se contentait pas forcément d'inventer ou révolutionner un genre (certes Agony n'en est pas le meilleur exemple), mais qui se permettait le luxe de toujours repousser l'Amiga dans ses retranchements, et cela bien avant que la machine ne soit en fin de vie. Alors certes, Agony ne révolutionne rien, certes sa jouabilité est loin d'être la meilleure que l'on puisse trouver pour ce genre de jeu, mais c'est une véritable bombe technique que signe là Art & Magic, une bombe qui aujourd'hui même n'a rien de désuète, et impressionne même plus que certains jeux actuels. En un mot comme en cent, qu'il est chouette ce jeu (désolé il fallait que je la fasse au moins une fois...).



ET ON Y JOUE COMMENT ?

Je ne tomberai pas dans les banalités vous indiquant qu'il est toujours mieux de jouer sur le support d'origine, blablablabla....

Tout le monde sait que c'est vrai, mais trouver un Amiga dans un état correct n'est pas non plus à la portée de tous, et à part écumer les vide greniers où quelques inconscients peuvent se débarrasser de leurs vieilles machines, seuls des sites de ventes du style eBay vous permettront de mettre la main sur une machine (à vos risques et périls).

L'autre moyen le plus simple est de passer par l'émulation bien entendu, qui si elle n'est pas des plus simples à mettre en œuvre en ce qui concerne l'Amiga, a le mérite de proposer moult solutions qui vous permettront de vous adonner dans des conditions « relativement » correctes à vos jeux Amiga préférés. Mais cela n'est pas l'objet de cet article, peut-être y reviendrons-nous dans un autre numéro...

Shupmaster

OVNIS : Pachislots Machines

Légende oubliée

Un pachislot, c'est quoi ?

Déjà à ne pas confondre avec le pachinko, appareil fonctionnant lui avec des billes. Le pachislot presque inconnu en occident il y a encore peu est d'une certaine façon la machine à sous made in Japon.

Enfin pas tout a fait, vu que les machines à sous classiques existent également chez eux et que plusieurs choses les différencient de leurs aînées.



Premièrement on se rend rapidement compte qu'énormément de jetons sont requis en place des monnaies qui ne sont en aucune façon adaptables, de toute façon le gameplay ne s'y prêterait pas. Un bouton renvoie les gains, que l'on

peut ensuite échanger dans les salles japonaise (parlor) contre des cadeaux.



L'échange peut se faire contre des jouets, peluches ou autres babioles mais aussi contre des biens de la vie courante (cigarettes, etc.).

C'est un peu leur manière d'esquiver la législation sur les jeux d'argent. Mais bon on peut supposer que sous le manteau de l'argent circule tout de même. A noter que tous les thèmes ou presque sont présents sur ces machines : cinéma, sport, anime, jeux, etc...

Comment cela se joue ?

Très vite additif un pachislot se joue un peu comme un morpion avec des combinaisons possibles sur cinq niveaux. Autre particularité ensuite, et ce contrairement aux machines à sous classiques, pas de levier à l'horizon, ici on contrôle chaque rouleau indépendamment à l'aide des trois boutons situés en façade.

Ensuite sur la plupart des machines il y a un écran, un affichage ou en



place, des parties mécaniques sur plus anciennes.

Les écrans affichent des animations diverses et aléatoirement offrent des interactions sur le jeu, tel que multiplier les chances de gains d'une combinaison. De plus on a droit à de nombreuses musiques et bruitages divers. D'ailleurs attention un big bonus (le fameux 777) déclenche une apocalypse sonore qui risque de vous rendre à moitié sourd.



Comment se procurer un pachislot ?

Ces machines sont changées très souvent là-bas, et grâce à la montée en puissance de l'Internet il devient évident que les frontières se réduisent.

Ce qui explique qu'on en trouve de plus en plus en fouillant sur la toile. Mais malgré cet intérêt qu'on commence à leur porter, il est difficile encore d'en importer en France pour le moment. Pour les plus curieux il faudra prévoir

des frais de port importants, parfois même plus que le prix d'achat, en plus de diverses taxes selon la provenance. Le tout sans avoir de certitude quand à l'état final de la machine à l'arrivée... Quelques français courageux s'y sont quand même risqués et font office aujourd'hui de pionniers en la matière.

Eh oui un pachislot cela se mérite. Mais qui sait, les choses pourraient s'améliorer à l'avenir, le bouche-à-oreille fonctionne bien et les revendeurs importateurs ont tendance à se multiplier.

Légende oubliée





Dark Project (PC)

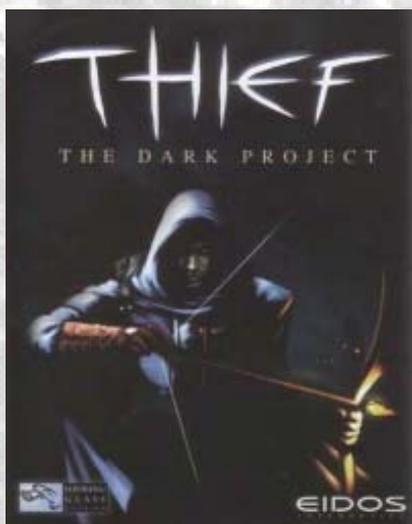
Rétrospective d'une saga restée dans l'ombre

Alic

De quoi tu causes encore Alic...

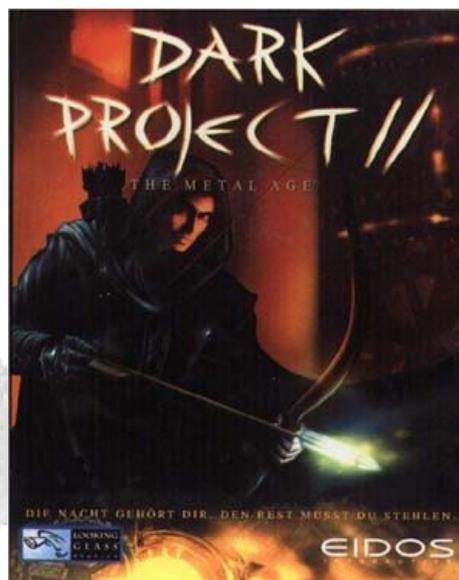
Si le nom de Dark Project n'évoque rien pour vous, pas de panique, ce n'est pas votre faute! Vous n'êtes ni fou, ni inculte ! Simplement il est vrai que le premier opus est sorti en même temps que quelques bons titres.

Jugez plutôt, au moment où « Dark Project: La guilde des voleurs » est distribué, des titres tels que « Baldur's Gate », « Star Wars Rogue Squadron » ou « Tomb Raider 3 » fond leur apparition, licences à succès et gros titres ayant ainsi sûrement fait de l'ombre à ce « petit jeu » pourtant bien sympathique, vous le verrez plus loin.



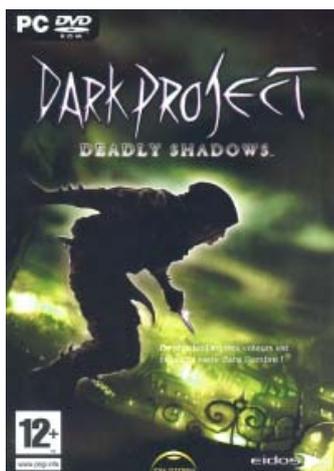
Là où tout a commencé...

A travers ce dossier je souhaite vous présenter la saga se composant de trois opus mettant en scène Garret. Le premier, « Dark Project: La guilde des voleurs » est sorti en janvier 1999. Le second sous titré « L'âge du métal » est édité un peu plus d'un ans après, en mai 2000.



Round two, ready... fight!

Si ces deux premières moutures sont des exclusivités PC, il n'en va pas de même pour le troisième et dernier épisode intitulé: « Dark Project: Deadly Shadows ». Sortie en juin 2004, il est aussi disponible sur xbox, mais je n'ai pas eu l'occasion de pratiquer le jeu sur ce support.



Garret est de retours!

Je ne vais certainement pas vous détailler chaque opus, vous rêvez ! Par contre, faire un petit compte-rendu sur le concept et donner mon sentiment sur chaque épisode, c'est possible (Hassan Cehéf inside). J'ai surtout pour but de vous donner envie de l'essayer.

Dark Project: mode d'emploi...

Qui n'a jamais rêvé d'incarner un homme se faulant dans l'ombre pour détrousser les riches et tout garder pour soi. Dans un monde médiéval teinté de technologie, vous êtes Garret, un voleur expérimenté possédant tous les talents requis pour s'en mettre plein les poches.



Une petite mission d'entraînement sous le regard de votre maître pour s'échauffer.(DP1)

Notre héros à l'humour décapant est passé maître dans les diverses techniques de son art, avec au programme : discrétion, crochetage, pose de pièges, dissimulation de corps et autres joyeusetés...

Si l'on évolue beaucoup en ville, on se retrouve parfois confronté à d'autres milieux comme la forêt, les souterrains et autres grottes.

Le bestiaire possède quelques vilaines bêtes bien inquiétantes comme des robots mécaniques ou des morts-vivants, mais la plupart du temps vous affronterez des gardes humains, enfin les Marteleurs... des humains... Enfin vous verrez...



Quel plaisir de déclencher une bagarre générale...(DP3)



Ho le vilain zombie.(DP1)



Éteignez la lumière, ça commence...

Les missions que vous allez accomplir sont bien souvent de la même veine : dérober quelque chose. Mais les rebondissements dans le scénario font que l'on se retrouve régulièrement avec de nouveaux objectifs en plein milieu d'intrigue. Vous passerez la plupart du temps inaperçu. Vous faulant dans l'ombre vous déroberez quelques bourses aux passants, quelques objets dans les maisons alentours tout en fonçant vers le but tant convoité. Si vous déclenchez l'alerte, courez vous réfugier un peu plus loin car ça va chauffer.



Phases de chargement, dictons angoissants (comme dit le fameux proverbe bien connu...).(DP3)



Au début des missions, vous pourrez utiliser l'argent collecté pour acheter de l'équipement supplémentaire.(DP1)

L'une des choses que j'apprécie particulièrement, c'est le fait de pouvoir se la jouer un peu plus musclé quand on le souhaite. La plupart du temps c'est à vous de choisir, tuer un garde (et l'entendre brailler en mourant, une flèche planté dans la gorge...) ou l'assommer et cacher son corps dans l'ombre, là où ses petits camarades ne le trouveront pas.



Dague ou matraque, ne réfléchissez pas trop longtemps...(DP3)

Pour en revenir aux missions, étrangement je n'ai éprouvé aucune lassitude au fil de l'histoire. L'atmosphère angoissante nous met constamment sous pression, l'ambiance est au rendez vous. C'est bien ce cadre si particulier qui fait l'un des points forts de la saga. Les petites présentations de mission par Garret himself et son humour corrosif, ou encore les discussions des gardes au coin d'une rue, tous ces éléments renforcent l'immersion dans l'univers.

Pour finir, les nombreux chemins et la taille des cartes relativement importante permettent d'obtenir un monde particulièrement vaste ; les chemins et donc les solutions pour finir chaque mission sont nombreux, ce qui est très agréable.



Garret montre nous ton attirail...

Il est beau mon matériel, il est beau ! Pour l'accompagner dans ses aventures, Garret possède tel James Bond pas mal de gadgets et une barre de vie faite de plusieurs petits boucliers.

Tout d'abord l'homme doit savoir rester dans l'ombre; et pour ce faire il possède une gemme magique qui fait office de capteur de lumière. Plus vous êtes dans l'ombre, plus elle devient foncée, et inversement pour la lumière. Cela permet de doser à merveille sa progression en se faufilant dans les zones d'ombre sans vous montrer.

Ses armes sont la matraque, la dague et l'arc avec son carquois remplie de nombreux types de flèches.

Ainsi en supplément du carquois traditionnel, vous aurez à disposition des flèches à feu occasionnant de gros dégâts (vous pouvez aussi rallumer votre clope avec, mais à vos risques et périls), les flèches à gaz endormiront vos ennemis tandis les flèches à mousses vous permettrons de garnir une surface bruyante, et ainsi passer inaperçus en la foulant.

N'oublions pas les flèches bruyantes, déclenchant un bruit à l'impact, elles vous permettrons de vous faufiler discrètement derrière les gêneurs.

La flèche à corde (remplacée par des gants d'escalade dans le dernier opus) sera aussi bien sympathique. Plantez-la dans une surface de bois et vous pourrez grimper pour atteindre des endroits inaccessibles.



Les fameuses flèches à eaux en cour d'utilisation.(DP3)

Pour en finir avec ça (ouf), la plus importante de toutes est sûrement la flèche à eau. Éteindre les torches est souvent vital dans Dark Project. Trempées dans l'eau bénite, ces projectiles causeront de plus de gros dégâts sur les morts-vivants.

L'un des autres outils principaux de Garret est le crochet de serrurier. Avec ça, aucune porte ou coffre récalcitrant ne vous résistera. Notez aussi la présence d'une boussole qui ne sera pas de trop parfois pour se repérer.

A cette liste s'ajoutent quelques inventions comme la grenade éblouissante. Elle vous permettra de fuir en aveuglant vos ennemis si vous avez été repéré. Il a aussi les mines explosives et à gaz, pas besoin que je vous décrive leurs rôles...

Vous aurez aussi des potions pour vous soigner, des breuvages de chutes lente pour éviter de faire splach en vous écrasant du haut de quelques étages, ou encore une potion d'invisibilité à faible durée d'effet.



Morceaux choisis...

Il est assez complexe de retranscrire l'ambiance in-game sur le papier, mais Dark Project procure de bonnes sensations.

Vous êtes dans un couloir sombre et tout d'un coup un garde s'exclame: « Hein!, qui va là!, j'ai cru apercevoir quelque chose... », vous êtes tapi dans l'ombre, ne bougeant pas un sourcil. Le garde est à deux mètres de vous arme à la main, l'adrénaline monte, il vous frôle (c'est presque érotique la) mais ne vous voit pas. La fois suivante, prenant peur, vous laisserez sûrement tomber une grenade éblouissante et prendrez vos jambes à votre cou pour fuir le plus vite possible, vers un endroit plus calme.

Trois couloirs plus loin, vous sautez sur une porte, mais mince, elle est fermée ! En train de la crocheter vous entendez le pas d'un garde se rapprochant, le temps joue contre vous. La encore, la pression monte, c'est des petites choses comme ça qui donnent pas mal de plaisir de jeu.

Du sons plein à les oreilles:

Je voulais souligner ce point qui me paraît important. On écoute beaucoup dans Dark Project, gardes sifflotant pendant leurs rondes, portes qui s'entrouvrent, bruits de pas différents suivant les surfaces,... Chose sympa à noter, les doublages des voix ne sont pas moisis comme sur certains jeux. Bref, du bon travail a été fourni pour le son, ce qui sert vraiment le gameplay.

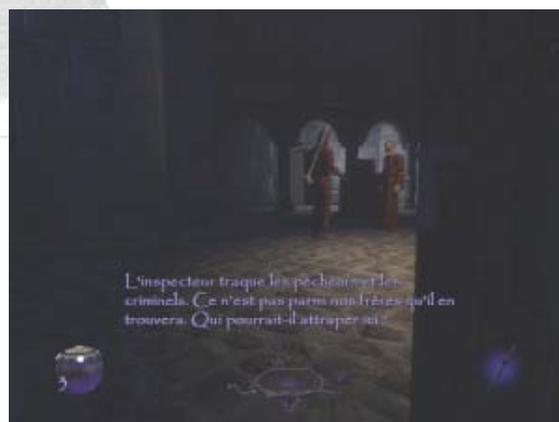
Mais Garret a t'il des défauts?

Commençons par les défauts récurrents dans les trois opus.

Tout d'abords les graphismes. On a l'impression, quel que soit l'épisode, que les développeurs ont un petit temps de retard par rapport au reste de la concurrence.

Ensuite parlons de l'intelligence artificielle. Alors là c'est assez bizarre, puisque l'on passe du très bien au totalement catastrophique. Par exemple vous tuez un garde du haut d'un toit, ses confrères sonnent l'alarme, mais après quelques minutes tout revient à la normale. Personnellement, si j'étais à leur place, je m'inquiéteraient un peu plus.

Voilà pour le mauvais, mais il y a aussi du très bon, notamment dans le troisième épisode. Ainsi si vous soufflez une torche à l'aide d'une flèche à eau, le garde s'approchera de celle-ci pour vérifier son état tout en vociférant des saloperies sur l'artisan qui l'a fabriqué.



Deux vilains vous barre la route... (DP3)

Une dernière remarque : c'est sombre. Alors c'est très bien, car ça contribue à l'ambiance du jeu, mais vous avez intérêt à jouer avec les volets fermés en journée. Par contre lumière éteinte c'est super agréable.



Vous décochez une flèche à l'autre bout de la cour, ils se décident à bouger ce qui vous laisse le champ libre! (DP3)

Sinon, en ce qui concerne le premier épisode, le principal reproche que je ferais concerne la difficulté. Au début tout va bien, vous êtes confronté à des gardes, c'est super agréable. Par contre, par la suite, vous vous retrouvez dans une mine avec des morts-vivants, bonjour le niveau !

Préparez-vous à recharger plusieurs fois vos sauvegardes. D'ailleurs les temps de chargement, qui étaient ignoblement longs sur un pentium II 350, sont bien plus sympas sur les machines actuelles.

Concernant le second opus, je n'ai pas de gros reproche à faire en plus des généraux, si ce n'est qu'il est vraiment dépaysant avec de nouvelles contrées et beaucoup d'ennemis type robot. Ce n'est pas un forcément un défaut, c'est un peu au goût de chacun.

Pour ce qui est du dernier épisode, premièrement je regrette l'absence des flèches à corde. Les gants d'escalade sont, je trouve, moins agréables.

Imaginez : vous étiez sur un toit, et 5 niveaux plus bas il y a la rue. Vous devez passer de l'autre côté, en vous lançant dans le vide pour essayer d'attraper une corde que vous venez de mettre en place... Crashes nombreux garantis!



Les effets de lumière filtrant à travers les vitraux sont très beaux. (DP3)

Deuxièmement, les temps de chargements en cours de mission n'étaient pas présents sur les deux premiers opus. Cela vient sûrement du fait que le jeu a également été développé pour xbox.

Par contre, avec un moteur 3D sympathique, les jeux d'ombre et de lumière sont très chouettes, même si les personnages sont encore un peu raides.



Une conclusion techno-médiévale...

Si la trilogie n'est pas exempte de défaut, j'ai énormément pris de plaisir à jouer à tous les opus, et à parcourir ces jeux dans la peau de Garret.

L'immersion dans l'univers se fait instantanément, et l'on se surprend à sursauter régulièrement. Si vous êtes passé à côté de cette saga, tentez l'expérience, vous ne serez certainement pas déçu !

Alors maintenant, quel opus choisir pour commencer ? Ne me demandez pas de trancher, je les aime tous ! Au prix où ils sont, achetez donc les trois épisodes. Dark Project est une saga qui est toujours allée à l'encontre de ce que les concurrents réalisaient, ce qui la rend originale et attachante.

Alic, apprenti voleur

PS: Petite dédicace à Nico, avec qui j'ai passé de nombreuses heures à arpenter cette saga. Beaucoup de bons souvenirs !



ZX Spectrum

Une idée différente de l'informatique

DBS & ANgI-

Présenter une vieille bécane se révèle toujours un challenge difficile. Comment décrire simplement un mythe sans que les joueurs ou programmeurs contemporains n'aient la critique facile à la vue des performances de la bête. La tâche s'avère donc délicate mais le défi est d'autant plus beau étant donné qu'en France, les seuls signes de ralliement au début des années 1980, devaient porter Amstrad CPC et Thomson MO5. Sinclair a toujours été malheureusement peu connu dans l'Hexagone. Quel dommage...

1982 est une étape importante dans la vie des informaticiens en herbe. Un certain Clive Sinclair, britannique, inventeur de génie et champion de la bidouille, lance son nouveau produit : le Spectrum. Après plusieurs coups de maîtres que furent les ordinateurs grand public ZX80 et ZX81, il décida de persister sur un concept qui lui était cher : offrir à tout un chacun la possibilité d'avoir son ordinateur personnel pour une poignée de \$ (enfin de £ pour être précis). Il faut se replacer dans le contexte de l'époque pour comprendre que les Apple et autres IBM étaient tout simplement inaccessibles pour le commun des mortels (comprendre par là, qu'il fallait déboursier plus de 10000 Francs de l'époque pour ces machines). En proposant une bécane bien ficelée à prix modiques, cela ne pouvait que marcher... et les ventes furent au rendez-vous.



Sinclair ZX Spectrum première version... 3000F en 1982

Sinclair, bidouilleur par excellence, proposait un simple microprocesseur Z80 à 3,5MHz muni de 16Ko ou 48Ko de RAM dans son Spectrum. Cela paraît dérisoire en 2006 mais la programmation en ces temps reculés n'avait strictement rien à voir avec ce qui se pratique actuellement. Il fallait user de toutes les subtilités du hardware pour minimiser la consommation de mémoire, chose qui actuellement est complètement passée de mode puisque c'est à se demander si un critère commercial d'un software n'est pas justement sa consommation en mémoire et le nombre de support de stockage.

La force de cette machine et de tous les Sinclair, est bien entendu les possibilités d'évolution tendant vers l'infini. Le concept cher au PCiste actuel, à savoir l'ajout de cartes en tout genre, remonte peut-être de l'ère Sinclair.

Du chargement classique des jeux à l'aide de cassette audio, il fut possible d'utiliser les fameuses bandes vidéo Microdrive ou encore des disquettes 3,5 pouces ou 5,25 pouces grâce à l'interface Miracle. Pour passer de 16Ko de RAM à 48Ko, une extension de mémoire était bien mise en vente mais dans une optique : réduction des coups au maximum, l'astuce fut de commercialiser des composants défectueux mais moins chers. Pour cela, il fut choisi d'installer des mémoires de 64Kbytes défectueuses et de n'utiliser que les 32Kbytes fonctionnelles de ces composants (nous ne vous avons pas dit que c'était le champion de la bidouille) !



Hebdogiciel, une revue cultissime !

Le Spectrum, c'est aussi la possibilité de programmer facilement des couleurs sur un écran grâce à un mode graphique et un mode texte totalement dissociés. C'est aussi la possibilité d'adresser directement des instructions dans le microprocesseur. Les vieux de la vieille se souviendront alors des fameuses revues *Le Bidouilleur Malade* ou encore *Hebdogiciel* et toutes les heures passées à entrer

des pokes et à écrire les programmes. Belle époque me direz-vous, où chacun essayait de comprendre le fonctionnement de sa bécane plutôt que de subir les grosses boîtes noires que sont les PC actuels. Les anglais bien en avance dans le domaine diffusaient dans leurs revues pas mal de patches et cracks pour les jeux tournant sur Spectrum (ne cherchez pas pourquoi cela existe sur PC, tout vient de là). Un jeu qui bugge ou plante, l'incapacité de changer de niveau... une simple pression sur le beau bouton rouge de l'interface Mirage et vous voilà en plein dans le logiciel en train de modifier l'adressage mémoire. Encore une fois, une invention majeure puisqu'il s'agissait sans doute du premier Action Replay avant tous les autres !

Le paysage vidéo-ludique de l'époque était bien plus complexe au début des années 1980 que ce que nous connaissons à l'heure actuelle. Là, où en 2006, trois consoles de jeux et deux types d'ordinateurs ont du mal à cohabiter économiquement parlant, une guerre des machines au siècle dernier faisait féroce rage. Entre Amstrad, Oric, MSX, Atari, Alice, Tandy, Excelvision... la lutte était rude et chaque utilisateur défendait vaillamment son bébé.

Aux USA après la vague Atari 2600, le marché de l'ordinateur personnel était en pleine expansion. Le Japon assez réfractaire aux machines étrangères ne se laissa pas séduire et sombra dans l'univers purement consoles de jeux avec notamment la lame de fond que fut la Famicom. En France, les marques françaises furent mises en avant et des protagonistes comme Thomson et Philips purent tirer leur épingle du jeu grâce aux marchés exclusifs signés avec l'éducation nationale.

Sinclair fit office de parent pauvre et la diffusion fut assez limitée... en France. Cela est une première explication de la méconnaissance du Spectrum sur notre territoire.



*C'est aussi ça
l'univers Sinclair...*

A cela, ajoutons les problèmes chroniques de fiabilité des produits Sinclair, la finition parfois décevante et l'absence de publicité. Ces points n'aidèrent pas à l'implantation sur notre territoire. La suite est moins élogieuse. Une absence de renouvellement et la sortie de Spectrum évolués, le flop du Sinclair QL devant être l'ordinateur professionnel à prix entrée de gamme, les essais manqués pour sortir un PC ainsi que des projets farfelus comme des voitures à trois roues, mirent Sinclair au tapis. Amstrad ne se fit pas attendre et racheta les produits Sinclair et surtout son immense réseau de distribution mondial. De nouvelles versions de Spectrum virent encore le jour mais seul le nom était toujours présent. Pour le reste, il s'agissait d'Amstrad déguisés (Spectrum 128 pour le CPC464 et Spectrum +3 pour le CPC6128).

Sinclair et son Spectrum resteront pour les fans de l'époque LA machine à bidouiller et programmer. Le trop grand nombre de périphériques et leurs prix ainsi qu'une fiabilité très souvent douteuse mirent fin à l'aventure d'un des précurseurs du

genre. On retiendra simplement que Sinclair a toujours proposé des machines simples à utiliser mais surtout moins chères que la concurrence.

Un ordinateur... de jeu

Le ZX Spectrum avait avant tout la vocation d'être un ordinateur. Comme ses prédécesseurs et ses héritiers, il s'est donc vu doté d'utilitaires. Toutefois, la première motivation de ses utilisateurs a toujours été le jeu (ou leur développement). Pas étonnant donc que dans la ludothèque « officielle » de la bête, on dénombre environ douze fois moins d'applications diverses que de jeux. Et avouons-le, autant dans le contexte d'un intérêt personnel que dans celui de *Player Two*, ça tombe plutôt bien !



*Un exemple avec Designer's...
Bon ok, parlons plutôt de jeux !*

Les jeux : la première ère

La liste des jeux sortis sur la série des ZX Spectrum peut être découpée en deux périodes. La première concerne l'époque où la RAM est limitée à 48Kb, soit de 1981 à 1985. Les titres sont alors pour la plupart plutôt originaux, techniquement limités mais à l'intérêt déjà présent.

Si la plupart des titres sont objectivement assez laids, certains présentent quelque chose de ludiquement surprenant pour l'époque : ils ne consistent pas en une « succession répétitive » de scènes quasi-identiques. Si nous vous rappelons que l'on se situe alors dans les années où Donkey Kong et Pac-Man cartonnent en Europe, nous pensons que vous verrez mieux de quoi nous voulons parler.

Par exemple, *Treasure Island* proposait une aventure sur une carte plutôt vaste, avec combats et gestion d'items. Et ce, plusieurs années avant le tout premier opus de Zelda !



Treasure Island, librement inspiré du roman de Stevensons.

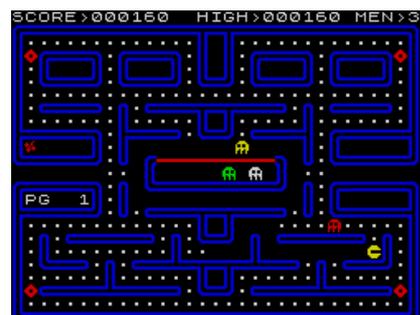
Les heureux possesseurs de ce système vont donc pouvoir dès le début des années 80 laisser leur imaginaire flirter avec de nouveaux univers.

Mais de nombreux titres inédits orientés arcade vont également voir le jour, toujours avec ce souci de combiner originalité et plaisir ludique. Deux jeux de plateforme marqueront alors ce domaine, à savoir *Manic Miner* et *Jet Set Willy*.



Jet Set Willy, cultissime.

Si ce débordement de créativité est évidemment bénéfique à tous (le constructeur comme les joueurs), le fantôme de la borne à la maison est bien déjà présent. Si une première vague d'adaptations va également voir le jour, il va surtout s'agir de clones.



Z-Man... Je vous parle d'un temps où le copyright ne dictait pas sa loi.

Bref, en 1984, la première génération de ZX Spectrum est déjà dotée d'un joli panel de jeux, à la fois variés et bien réalisés. Mais la révolution ne faisait alors que commencer...

1985, l'année du bonheur.

Comme pour les bons vins, certaines années sont véritablement de grands crus pour l'histoire du jeu vidéo. 1985 sera en effet une incroyable révolution de la ludothèque du ZX Spectrum, indiscutablement liée à la sortie de l'Amstrad CPC 464 un an plus tôt (et aux nombreux portages entre les deux machines).

Afin de vous illustrer cette période, nous avons sélectionné trois titres à la fois très différents mais qui ont tous connu un énorme succès :



Three Weeks in Paradise. Un titre de plateforme-aventure à la réalisation exceptionnelle.



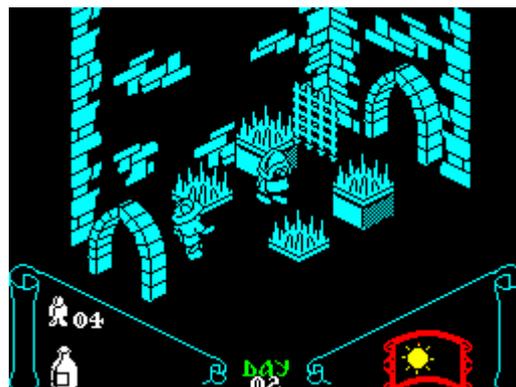
Commando. Aussi culte sur ZX Spectrum que sur les autres supports.



Elite, un jeu de stratégie spatiale. Probablement le meilleur jeu jamais sorti sur ZX Spectrum.

Le cas ultime (d'Ultimate)

L'un des acteurs marquants de l'époque, et l'un des plus prolifiques également, fut la société Ultimate. Vous la connaissez probablement, parce qu'elle est devenue US Gold et Rare par la suite. A titre d'hommage, quelques titres choisis donc :



Knight Lore (1984)



Alien 8 (1985)



Sabre Wulf (1984)



Jetpac (1983)



Atic Atac (1983)



Pssst (1983)

Les jeux : la seconde ère

La seconde ère des jeux coïncide avec la sortie du Spectrum 128 (doté de caractéristiques techniques très supérieures à ses prédécesseurs, dont les fameux 128K de RAM), en 1986. Un peu de subjectivité pourrait nous faire dire que celle-ci n'est toujours pas terminée, mais nous

admettrons plus raisonnablement qu'elle s'achève vers le début des années 90.

En 1986, le dilemme se pose. Comment exploiter au mieux les capacités de la nouvelle série des Spectrum, sans perdre en route les fidèles utilisateurs de la génération précédente ? Un thème aujourd'hui récurrent verra alors le jour de façon massive : la rétro-compatibilité. Ainsi, au lancement d'un ZX Spectrum acheté après 1986, il est possible de choisir deux modes de fonctionnement : normal ou 48K. Mieux, si vous étiez possesseur d'un ZX Spectrum 48K (et un peu fauché), de nombreux jeux sortaient en double version. Ainsi une première face de la cassette contenait-elle une version 48K, et l'autre 128K. Bref, tout est fait pour que l'aventure continue, et ça fonctionne plutôt bien.

Le festival de titres continue, avec la naissance de nombreuses séries qui deviendront cultes. La multiplicité des systèmes fera qu'il s'agit rarement désormais d'exclusivités ZX Spectrum, mais comme il est toujours sympathique de se remémorer quelques titres, voici quelques captures d'écran :



Le premier épisode des aventures de Dizzy (un œuf !) voit le jour en 1986.



La série des Saboteur connaîtra un grand succès dans les années 80.



Plus d'un fan d'automobile a voulu tâter du Turbo Esprit à l'époque.

Jusqu'en 1995, dans la grande tradition des jeux vidéo, l'adaptation de titres arcade sur des machines plus modestes sera aussi de la partie, avec par exemple *R-Type*, *Renegade* ou encore *Robocop*.

Homebrew forever

L'image que porte à l'heure actuelle le phénomène homebrew est un curieux paradoxe. Souvent présenté comme l'affaire d'experts voire un phénomène de mode dans le milieu des consoles de salon ou portables, le développement amateur a toujours été présent dans le milieu de l'informatique. Pour ne pas dire qu'il a même constitué un mode de vie pour certains systèmes ! Le ZX Spectrum est de cette époque, où la machine devait autant permettre de créer que d'utiliser pour espérer intéresser le quidam.

Il n'est ainsi pas étonnant que l'une des principales sources de « divertissement » de ses utilisateurs était la recopie d'interminables listings fournis gratuitement dans les magazines de l'époque ou échangés dans les cours de récréation. Quand les programmes ou les jeux n'étaient pas élaborés directement par le joueur lui-même !



Rien de tel qu'un bon bouquin pour passer une nuit bien remplie.

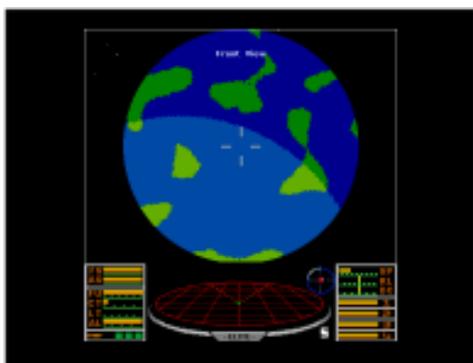
Un interpréteur BASIC intégré et très puissant pour l'époque, une simplicité d'utilisation reconnue de tous, et enfin un média de sauvegarde très bon marché, il n'en a pas fallu plus pour que le nombre de logiciels disponibles sur le ZX Spectrum explose littéralement lors de son existence.



Ghost Castles, un jeu amateur dont la dernière version date de 2005.

Bien entendu, il serait impossible et forcément réducteur de les traiter en détail ici. Toutefois, si le thème vous

intéresse, sachez que de nombreux passionnés proposent toujours leurs programmes en téléchargement sur la toile, certains continuant même toujours à en produire. L'émulation est également très fonctionnelle, et surtout (avouons-le) bien plus pratique que de ressortir le Sinclair du placard ! D'autres adeptes enfin ont pris une piste différente mais toujours dans l'esprit homebrew, en développant gratuitement des... remixs des jeux de l'époque, remis au goût du jour !



The New Kind, l'un des nombreux remakes d'Elite pour PC.

Et pour boucler ce dossier, les caractéristiques techniques de la bête, suivies de ses successeurs.

Caractéristiques techniques :

Microprocesseur : 3.54 MHz Zilog Z80A CPU

Mémoire : 16K / 48K RAM

Affichage : 32x22 caractères en mode texte, 256x192 pixels en mode graphiques. 8 couleurs classiques pour chacun des modes, et 7 couleurs supplémentaires appelées Bright.

Son : 1 voie (mono) sur 5 octaves.

Connectique : Bus pour adresser directement le Z80, prise pour magnéto à cassette, Sortie vidéo RF.

Les autres Spectrum :



Spectrum +... amélioration notable du clavier mais absence totale de fiabilité de l'électronique



Spectrum 128... nouveau basic et plus de mémoire pour répondre aux concurrents Oric, Commodore et Amstrad



Spectrum +2... un mélange des univers Sinclair et Amstrad



Spectrum +3 ... un CPC6128 rebadgé

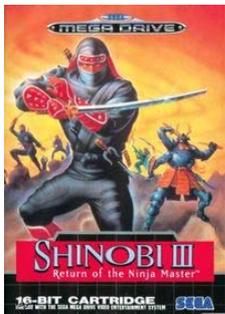
**DBS & ANgI,
Le Spectrum c'est bon,
mangez-en !**

Player Two - numéro 2

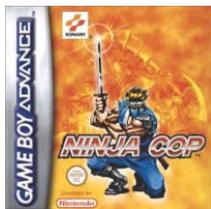
Ze Compil'



- 01 TMNT (NES) –
Street
1'03"
- 02 TMNT (NES) –
Sewers
1'47"
- 03 TMNT (NES) –
Mid-Boss
0'58"



- 04 Shinobi III (MD) –
Shinobi
0'56"
- 05 Shinobi III (MD) –
Walk
2'11"
- 06 Shinobi III (MD) –
Whirlwind
2'32"



- 07 Ninja Cop (GBA) –
Main theme
1'58"



- 08 Robocop VS
Terminator (MD) –
Angel
2'35"
- 09 Robocop VS
Terminator (MD) –
Flight Term
2'16"



- 10 Ninja Commando
(NG) – *Stage 1*
2'53"
- 11 Ninja Commando
(NG) – *Japan*
2'23"
- 12 Ninja Commando
(NG) – *World War II*
2'13"

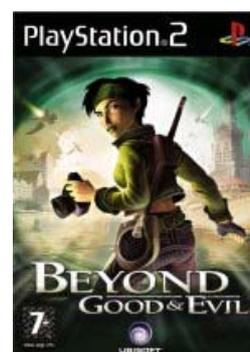
- 13 Ninja Commando (NG) – *Ending*
2'08"



- 14 Ouendan (DS)
*Stage 6 - Tomoyasu
hotei – Thrill* (1995)
4'42"
- 15 Ouendan (DS)
*Stage 7 - The blue
hearts – Linda Linda*
(1987)
3'22"

- 16 Ouendan (DS) *Stage14 - The Yellow
Monkey – Taiyo Ga Moteiru* (1995)
4'48"

- 17 Ouendan (DS) *Stage 4 - Ulfuls – Guts
da ze!!* (1995)
3'43"



- 18 Beyond good and
evil (PS2) –
Fun and mini-games
1'55"
- 19 Beyond good
and evil (PS2) –
Hyllian suite
4'37"
- 20 Beyond good and
evil (PS2) – *Dancing
with domz*
4'37"

- 21 Beyond good and evil (PS2) – *Home
sweet home*
2'52"

Ces fichiers sont distribués dans le cadre
d'une activité non lucrative.
Au cas où leur diffusion serait problématique,
merci de nous contacter.
Nous les supprimerions sans rechigner.

**Pour télécharger cette compilation et/ou
pour nous contacter :**
<http://www.player2.org>



Merci !

Lors de la parution du premier numéro, de nombreux sites ou forums nous ont réservé un très sympathique accueil. Que ce soit en portant un quelconque intérêt à notre production, en nous faisant part de leur satisfaction, en nous promulguant quelques conseils ou encore en parlant de nous spontanément. Nous n'avons pas trouvé meilleure idée pour les remercier que de les saluer en les citant ici. Et pour ne pas faire de jaloux, la liste ci-dessous a été établie de façon totalement anarchique !

- **Mame Score** (mamescore.arcadehits.net), venez défier les fondus d'arcade et les scoreurs fous,
- **Mame-Univers** (www.mame-univers.net), le coin des bricoleurs fous et autres retapeurs de vieilles bornes,
- **Arcade Fans 4 Ever** (arcade.emu-France.com), le forum techniquement le plus pointu sur le sujet,
- **Emu France** (www.emu-france.com), le portail français de l'émulation,
- **NES Pas** (www.jenesuis.net), le royaume du oldisme,
- **Necstasy** (helpnec.free.fr), le coin des adorateurs de la PC-Engine,
- **NesLP** (www.pixelove.net), un blog oldies des plus sympathiques,
- **GUEUX** (www.gueux-forum.net), très célèbre forum de tuning et bricolage console ou pc,
- **Neo Geo Fans** (www.neogeofans.com), probablement le meilleur forum pour les amateurs de la Neo-Geo,
- **James Game Center** (jamesgamecenter.free.fr), un incroyable lieu, et ça se passe en France,
- **NTSC** (www.ntsc-fr.com), une association vidéoludique du Nord-Est de la France,
- **Dream Again** (dreamagain.free.fr), où quand la Dreamcast renaît de ses cendres,
- **The Sultans** (www.sultans.com), l'orchestre officiel de Player Two,
- **DS Touch** (www.dstouch.com), un autre site de référence, traitant cette fois du monde de la Nintendo DS,
- **GameTronik** (www.gametronek.com), plus besoin de présenter ce mastodonte francophone du jeu vidéo,
- **Yaronet** (www.yaronet.com), un autre incontournable du monde du jeu vidéo,
- **Phenix Informatique** (www.phenixinformatique.com), ou la passion de l'Amstrad CPC,
- **Open Files** (www.open-files.com), l'actualité informatique et le logiciel libre,
- **Retro Player** (retroplayer.free.fr), un autre webzine à ses débuts,
- **Arcade Belgium** (arcadebelgium.forumactif.com), l'arcade avec des frites et du chocolat,
- **Gros Pixels** (www.grospixels.com), le site référence du rétrogaming,
- **Le Clan** (www.powanono.power-hebger.com), humour et information vidéoludique,
- **Hou la bête** (houlabete.canalblog.com), un autre blog bien rigolo,
- **Consolemul** (forums.consolemul.com), un autre forum sur l'émulation,
- **Neo-Arcadia** (www.neo-arcadia.com), le site phare de l'actualité du monde de l'arcade en France,
- **Terre de jeux** (www.terredejeux.net), un site où l'amateurisme flirte avec la passion,
- **Arcade System** (www.arcade-system.com), un tout récent site et forum arcade,
- **Game Over** (www.gamexover.com), un dernier site traitant du monde du jeu vidéo,
- **GameFan / RetroGame** (www.gamefan-mag.com), parce que la presse vidéoludique et passionnée existe toujours en France.



Numéro 2 – Printemps/Eté 2006

Player Two est un magazine dénué de tout but lucratif, rédigé par des passionnés pour des passionnés.

Toute marque, citation, image ou référence est la propriété exclusive de son propriétaire ou éditeur respectif. Si la diffusion de l'un de ces éléments est problématique, merci de nous contacter au plus vite. Nous la supprimerons sans rechigner.

Pour contacter l'équipe, une seule adresse : <http://www.player2.org>

Voilà que s'achève le second opus. Plus consistant que le premier, il nous a également demandé plus de travail et nous a fait au passage prendre un peu de retard, désolé pour les moins patients d'entre vous ! Encore une fois, le plaisir fut de mise pour l'ensemble de l'équipe, ce qui en fait déjà notre petite réussite. A voir ce qu'il en sera pour vous, nous espérons bien entendu qu'il en ira de même.

Alors à bientôt peut-être pour un prochain numéro,

Toute l'équipe de Player Two

Je remercie une fois encore toute l'équipe de ce numéro pour son bon esprit et sa motivation. Certains se sont notamment démarqués par une implication et une présence exceptionnelles, ils se reconnaîtront.

ANgI-