

TOUTE L'ACTUALITÉ DES CONSOLES DE 1993 EN 2017

CONSOLES PI

20 ANS APRES

STAR FOX 2 ENFIN LE TEST !!

LA GUERRE DES CONSOLES

SNES MINI VS MEGADRIVE CLASSIC

IMPORT

SEIKEN DENSETSU COLLECTION
LA MEILLEURE VERSION
DE SECRET OF MANA ??

NEWS

MR NUTZ 2, STREET
RACER, BUBSY...
LES CONSOLES
16-BITS EN FOLIE !!

 PIXELS

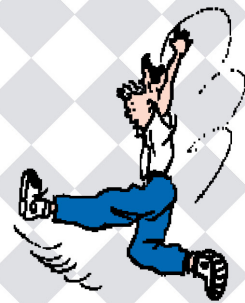


PUB

MICROMANIA

SE LA JOUE

RÉTRO



**NEW NINTENDO 3DS XL
SUPER MINI NES ÉDITION** 219€99
1443F*



SEGA MEGADRIVE MINI HD

89€99
590F*



PORTE-CLÉ NES CONTROLLER

4€99

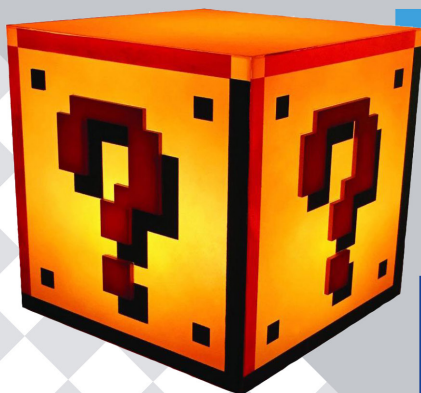
33F*



**CASQUETTE
NES CONTROLLER**

19€99

131F*



LAMPE NINTENDO «QUESTION BLOCK»

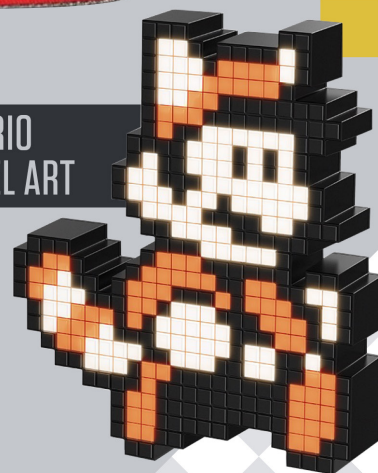
29€99

197F*

**LAMPE MARIO
TANUKI PIXEL ART**

14€99

98F*



DU JAMAIS VU !!

commandez sur la toile

ET FAITES-VOUS LIVRER CHEZ VOUS !

Micromania.fr
VOTRE MAGASIN OUVERT HJ24

MICROMANIA

* VISUELS NON CONTRACTUELS DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.
LES PRIX EN FRANCS SONT ARRONDIS (MAIS EN FAIT C'EST JUSTE POUR RIRE, ON NE LES PREND PLUS ;-))



RÉTRO VERS LE FUTUR

BRAIN SWITCH

BUBSY 4

DUSK

EARTHBOUND

FINAL FANTASY III

MR NUTZ 2

PAPRIUM

SEIKEN DENSETSU

COLLECTION

SHAQ FU 2

SONIC MANIA

STAR FOX 2

SUPER MARIO RPG

TASUKETE TAKO-SAN

THIMBLEWEED

UNHOLY KNIGHT

WAREHOUSE KEEPER

YAWNING TRICERATOPS

Wow. Juste wow. Chères lectrices, chers lecteurs, il n'a jamais été aussi agréable de vivre dans les années 1990 !! Nous autres amateurs de vrais bons jeux n'avons jamais eu autant de raisons de nous réjouir depuis la fin du Grand âge d'Or du Jeu Vidéo. Super Nes mini, Mega Drive HD, rééditions dans tous les sens et projets inspirants, comme le superbe Thimbleweed Park qui a failli tirer des larmes à Nevohteeb, c'est un véritable DÉLUGE de bonnes nouvelles qui vous attend dans les pages de ce numéro collector. Et comme les bonnes nouvelles ne viennent jamais seules, on vous parlera aussi de la manière dont notre passion s'est glissée ce mois-ci jusque sur la scène de l'opéra Bastille à Paris (Kiwi-kun a failli s'évanouir de bonheur), et de comment les cartouches deviennent désormais des objets chics qu'il est de bon ton de montrer dans son salon.

Bref, que vous soyez Sonic ou Mario, RPG ou plateformes, pad ou joystick, l'avenir est résolument aux 16-bits et aux sprites 256 couleurs !!
Vive 2017 !!

P22 courrier

IMPORT PREVIOUS

P8 - Tasukete Tako-San et Dusk

P9 - Seiken Densetsu Collection

P12 SNES mini contre Mega Drive Classic

P14 Top / Flop

P16 Star Fox et Sonic, l'interview croisée

P18 Star Fox 2, le test

P4 - Mr. Nutz 2, interview exclusive avec Philippe Dessoly

P. 7 Street Racer 2

P21 Thimbleweed Park, Earthbound, Yawning Triceratops, Warehouse Keeper, Brain Switch

P20 Final Fantasy III, Sonic Mania, Super Mario RPG

P11 - Pixelophonia

P10 - Le retour des cartouches

LE DOSSIER DU MOIS

NEWS

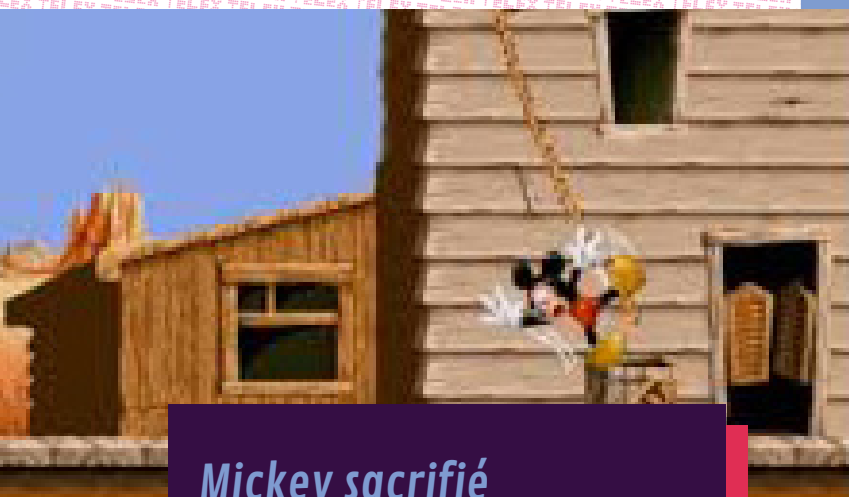
TEST

ENQUÊTE



L'Atari Game Boy ?

Pour Noël, le plus vieux constructeur au monde va lancer l'Atari Retro Handheld, une console portable avec écran 6 centimètres, stick analogique, sortie TV et 50 jeux Atari 2600, pour 45 euros environs. La machine et ses classiques comme Asteroids, Centipede et Breakout est en vente sur Funstock Retro. Reste à résoudre la question qui fâche : le ou la Atari ?



Mickey sacrifié

Le saviez-vous ? Après le succès de Mickey Mania sur consoles 16-bits en 1994, le développement d'une suite a été lancé. C'est ce qu'a révélé la chaîne YouTube Game Hut le 5 septembre dernier, vidéo à l'appui. On y voit un niveau western très sympathique, même si les ennemis sont absents. Finalement, le jeu a été annulé, Disney ayant préféré demander à Sony de se concentrer sur le développement d'un jeu Toy Story.

« JE TRA MR NUTZ UN DESS



**EDITÉ PAR OCÉAN,
L'ÉCUREUIL SAUTEUR
DE "MR NUTZ" POURRAIT
REVENIR POUR SES 25 ANS.
CONSOLES PIX A INTERROGÉ
SON CRÉATEUR, M. PHILIPPE
DESSOLY, PAR AILLEURS
AUTEUR DE LA COUVERTURE
DE CE NUMERO !!**

Mr Nutz a été l'un des jeux emblématiques des années 1990 et des héros à fourrure. Est-ce que vous avez le sentiment, un peu comme Sonic ou les Tiny Toons, d'avoir un peu incarné l'esprit d'une époque avec ce personnage ?

En fait sur le moment, non, mais par la suite oui :) Oui car à force d'entendre les gens me dire toute l'importance qu'a eue le jeu pour eux, je me suis rendu compte de l'impact qu'il avait pu avoir, tant le jeu que le personnage. C'est ce qui m'étonne et toujours aujourd'hui. Vous savez quand on a fait le jeu avec

TRAVAILLEZ VOTRE MR NUTZ 2 COMME UN DESSIN ANIMÉ »



Pierre, on pensait pas au long terme, juste, on a envie de faire un jeu qui nous plaît et si il marche et qu'il plaît au autres, c'est du bonus, ça sera encore mieux. On pensait pas que 25 ans après (l'année prochaine) on nous en parlerai encore et que des gens serait toujours à jouer pour essayer de le finir :)

Si on regarde bien, le personnage de Mr Nutz n'était pas du tout pareil dans le jeu, où il était très mignon, et sur les jaquettes et les publicités, où il avait un regard plus agressif. Pour quelle raison ?

Oui....c'est dû au marketing d'Ocean de l'époque. Personnellement je ne pouvais pas m'occuper de la pub, j'avais trop de boulot avec la version Megadrive et le reste des projets, et Ocean avait l'habitude de ce genre de chose. Mais j'ai profité de travailler sur le 2 pour le remettre au goût du jour et surtout comme je le voulais, à l'époque on faisait les jeux à l'arrache :) Et encore plus Mr Nutz, on faisait le jeu au fur à mesure sans savoir où on allait :)

Si c'était à refaire aujourd'hui, est-ce que vous referiez le jeu et le personnage de Mr Nutz à l'identique, avec le recul ?

Pas facile à répondre, car avec l'expérience forcément ça serait différent, mais non, je pense pas, on a tout donné avec Pierre [Adane, programmeur] pour que le jeu soit comme on voulait, mais

bon, forcément il y a des niveaux qui me plaît moins que d'autres graphiquement, mais ça c'est les années en plus qui parlent :) Ce que je changerais peut être est notre façon de travailler et encore pas sur, car ça contribue à l'expérience :)

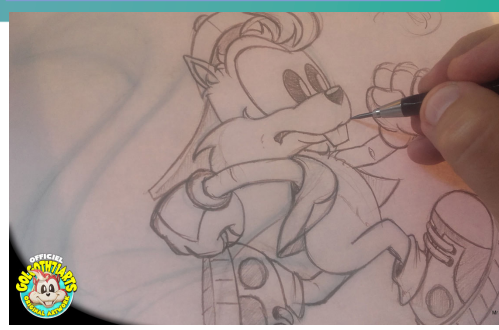
Cela fait plusieurs années que vous travaillez sur un Mr Nutz 2. Pouvez-vous nous en dire un peu plus sur ce projet, ce qu'il contiendra, quelles plateformes vous visez, et où il en est, et à quel horizon on peut espérer y jouer ?

Disons plusieurs années qu'on en parle oui, après on n'est pas dessus à pleins temps, car on a un planning assez chargé avec Pierre et Mr Nutz 2 est en phase de démo donc pas d'argent qui rentre pendant ce temps.... Alors on le fait passer après notre travail et nos projets courants. Pour ce qui est du jeu il sera tel que je le vois avec la technique d'aujourd'hui et mon expérience, je voudrais que les gens qui jouent avec se disent, «on joue avec un dessin animé» donc je travaille Mr Nutz 2 comme un dessin animé On voudrait qu'il sorte sur toutes les consoles de salons, pour l'instant je suis super réticent à le sortir sur smartphone et tablette donc ça on verra :)

On a pas de date de sortie, on travaille sur toute la technique et sur une démo, de mon côté j'essaie de faire en sorte que ce que j'ai dans la tête soit réalisable et Pierre s'occupe du moteur et de la technique, ce coup ci nous travaillerons avec un game

designer, Mickael Pratali, avec qui je travaille depuis des années, donc une fois notre démo terminée on fera peut être un Ululle ou Kickstarter on verra, c'est à voir plus tard.

Merci Philippe !!
Propos recueillis par Kiwi-Kun



NEWS

Paprium repoussé ?

Les joueurs Mega Drive vont peut-être devoir prendre leur mal en patience. Selon les indiscretions de Robert Hoogendoorn, de Zoomin.TV, La dernière bombe en puissance de la 16-bits de SEGA aurait été repoussé à 2018, suite à des soucis avec Paypal. Développé par Watermelon, un collectif déjà auteur du RPG 2D Pier Solar, ce beat'm up en 2D doit sortir en cartouche. Qu'en est-il exactement ? Console Pix n'a pas réussi à les joindre. Wait & See !!

J'm destroy raconte tout

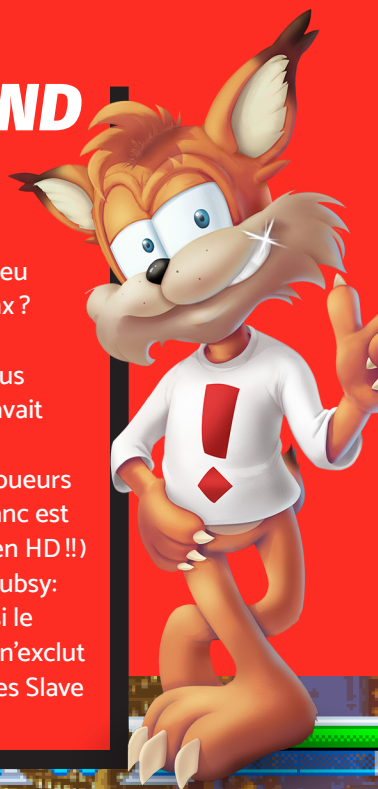
Jean-Marc Demoly, dit « J'm Destroy », figure iconique du journalisme vidéoludique des années 1990, racontera ses mémoires dans un livre finement intitulé L'Age d'or du jeu vidéo et la Presse spécialisée, attendu le 15 novembre. C'est aux éditions Geek Line, la maison qu'il a fondée, et vous devriez apprendre nombre d'anecdotes croustillantes sur la manière dont on écrivait des magazines à l'époque. Merci, senpai !!

Shaq-Fu au petit trot

Shaq Fu n'était peut-être pas le meilleur jeu de combat de sa génération, mais c'était le seul qui permettait de se battre avec Shaquille O'Neal. Le pire, c'est qu'il aurait pu le rester, après que les développeurs de sa suite, Shaq-Fu: A Legend Reborn, ont disparu de la circulation pendant près d'un an. Avant de réapparaître cet été, le temps d'une petite vidéo de 75 secondes et de confirmer que le jeu sortirait aussi sur Switch. C'est tovut ? Pour l'instant, oui.

BUBSY REPREND DU SERVICE

Il y a eu Mario, il y a eu Sonic, et il y a eu Bubsy, le célèbre... renard ? Chat ? Lynx ? on ne sait plus. Une chose est sûre : il s'agissait, de loin, de la mascotte la plus mal habillée des années 1990, et il y avait pourtant de la concurrence. Dès le 31 octobre, sur PC et PlayStation 4, les joueurs pourront s'assurer que son T-shirt blanc est toujours aussi vilain (mais cette fois en HD !!) dans un quatrième épisode baptisé Bubsy: The Woolies Strike Back. Attention : si le succès est au rendez-vous, Accolade n'exclut pas de ressusciter également les séries Slave Zero ou Eradicator...



LA SNES REPART À L'ATTAQUE

Les observateurs les plus attentifs de l'actualité Super Nintendo n'ont pas pu faire autrement que de le remarquer : ces dernières années, le rythme des sorties s'étirole sur la 16-bits de Nintendo. Mais qu'ils se rassurent ! Développé par des ex de SNK (Fatal Fury, King of Fighters), Unholy Night: The Darkness Hunter, un tout nouveau Street Fighter-like, est disponible depuis le mois d'avril et propose des graphismes et un roster hauts en couleurs. Mais attention : la cartouche n'est disponible qu'en import... en attendant une sortie européenne ?



STREET RACER

UN REMAKE FRANÇAIS DE « STREET RACER » ?

Ce fut l'un des succès surprises de l'année 1994. Près d'un quart de siècle plus tard, le jeu de kart Street Racer pourrait faire son retour, confie à Console Pix son concepteur, Mevlut Dinc !!

« Je n'ai pas d'équipe complète en ce moment mais il y a plusieurs studios indés qui aimeraient travailler avec moi sur une nouvelle version de Street Racer », avoue-t-il. Avec ses visuels hauts en couleur, ses pilotes qui s'échangeaient des gnons, et son mode multijoueur à quatre, le jeu du studio Vivid Images fut l'un des rares jeux à concurrencer Super Mario Kart. Sera-ce encore le cas ? « Pour être honnête, je ne compte pas rivaliser directement, même si certains ont trouvé que le Street Racer d'origine était meilleur. Il était et restera différent, même si Mario Kart reste une référence en matière de fun », assure-t-il. Parmi les indés impliqués, un studio français pourrait hériter de la mission de ressusciter ce classique des années 1990. Mevlut Dinc refuse de dire lequel, mais il prévoit pour l'occasion d'introduire un personnage français !! « A l'origine, nous voulions avoir des héros qui parlent à tout le monde, aux quatre coins du globe, et nous avons décidé d'avoir des pays comme les USA, le Japon, l'Allemagne et la Turquie, et même l'Australie et l'Afrique. Chacun était vraiment unique en termes de look et de feeling », se souvient-il.

Dans ce remake, un pilote britannique ferait son apparition – peut-être un espion à la James Bond ou un voleur de type Robin des bois. Mais pour le pilote français, Mevlut Dinc cherche encore l'inspiration. On lui a suggéré un mousquetaire. Et vous, quel héros franchouillard aimeriez-vous voir ?

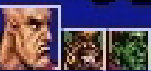
Une Mega Drive HD à Noël

AT Games, qui possède la licence SEGA, sortira à la mi-novembre une mouture HD de la célèbre 16-bits des années 1990. Avec notamment une prise HDMI, cette technologie du futur qui permet de relier sa console à son téléviseur du futur absente de la version testée dans notre dossier du mois. 85 jeux seront inclus, pour une addition d'environ 90 euros.

Flashback revient

Vous avez déjà terminé le chef d'oeuvre de Paul Cuissot sur Amiga, Super Nintendo, Mega Drive, 3DO, Jaguar, PC, Mac, CD-i et iPhone ? Vous avez retourné le remake sorti sur Xbox 360 et PlayStation 3 ? Et vous avez même précommandé son remaster prévu sur Switch pour la fin de l'année ? Et vous en voulez encore ? Réjouissez-vous les p'tits loups, voilà que Flashback pointe le bout de son nez sur Dreamcast : il sera en effet disponible en octobre sur play-asia.com. Il était temps !

Time 01

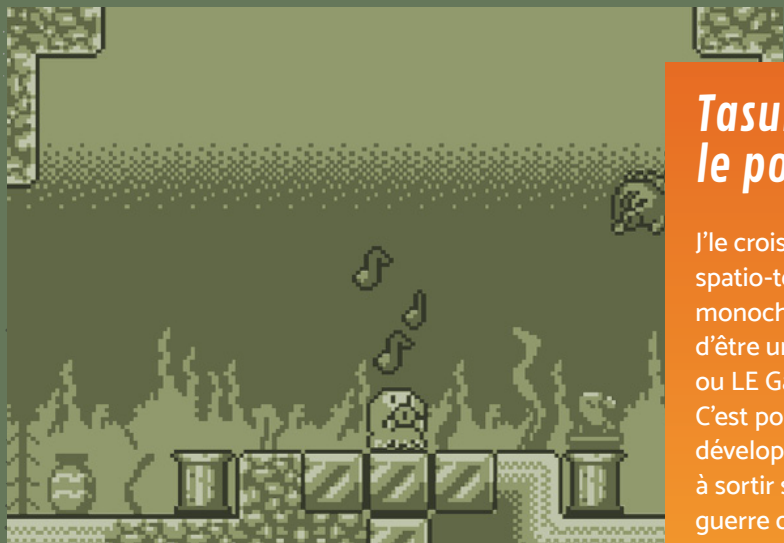


Time 01



PREVIEWS

**ILS NE SONT PAS ENCORE SORTIS EN BOUTIQUE QU'ON A DÉJÀ PU Y JOUER
& CE SONT LES JEUX EN PREVIEW (NDLR: PRÉ-VU)!**



**Édité par New Blood Interactive. PC.
Date de sortie non connue.**

Dusk : Salut les dusklés !

Nous chez Consoles Pix, on n'a pas peur de dire tout haut ce que les joueurs pensent tout bas : marre, marre, marre des nouveaux Doom-like ! Marre de ces jeux trop lents, marre de la vie qui remonte toute seule, marre des armes qui visent automatiquement ! On ne sait pas si les développeurs de Dusk nous lisent mais une chose est sûre : ils partagent notre amour pour les Quake, Blood et autres Sin ! De vrais Doom-like bien nerveux, avec de grosses bastos et de vrais streums ! Bref, tout ça pour dire que Dusk, c'est le renouveau du pan-pan-boum-boum, un jeu où Ctuhluh (note de Nevohteeb : on dit "Chthulu") rencontre Massacre à la tronçonneuse, et où vos flingues vont rencontrer leurs chaires putrides. J'ai pu essayer le premier épisode, et si les niveaux sont un peu inégaux, pas de doute, c'est de la bonne !! Sensations garanties, n'en déplaise à Familles de France...

Nevohteeb

Tasukete Tako-San : qui peut le poulpe peut le moins !

J'le crois pas !! Je suis tombé dans une faille spatio-temporelle ou quoi !? Avec ses graphismes monochromes Tasukete Tako-San a tout l'air d'être un jeu sorti sur la Game Boy de Nintendo, ou LE Game Boy, comme disent les Américains. C'est pourtant bien un tout nouveau soft développé par un jeune Français qui s'apprête à sortir sur PC et Switch. L'histoire : dans une guerre qui oppose les méchants poulpes et les gentils humains (ou l'inverse ?), M. Tako va trahir les siens pour voler aux secours d'une demoiselle en détresse et tenter de réconcilier les peuples. Pour ça, il va devoir bondir, cracher de l'encre, et se déguiser, par exemple en Guillaume Tell. Vaste programme ! Ce qui est sûr, c'est qu'on y retrouve vraiment l'ambiance des jeux d'époque, jusqu'à la musique 8-bits délicieuse... mais avec une maniabilité et des idées nouvelles !!

Nevohteeb

**Édité par Nicalis. Sortie fin 2017 sur
Switch.**



IMPORT

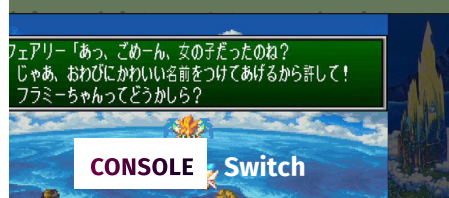


せいけんでんせつ
聖剣伝説
— COLLECTION —

Seiken Densetsu : Collection

Sayonara, les amis ! Voici enfin la compilation de trois des plus célèbres action-RPG de l'histoire, directement importés du pays des sushis volants. Je veux bien sûr parler de Seiken Densetsu Collection (Excalibur Histoire Panini selon Lycos Traduit). Les trois aventures sont de grands classiques. Baptisé Mystic Quest chez nous, le premier a une ambiance inimitable. Le second n'est rien moins que Secret of Mana. Ah la la, sa bande-son dépayssante et ses graphismes merveilleux en ont transporté plus d'un sur Super Nintendo. Le troisième n'a pas de traduction anglaise, et pour cause, il n'a jamais été officiellement sorti en dehors du pays des tsunamis levants. Bon, soyons honnêtes, Square Enix ne s'est pas foulé, Mystic Quest est en noir et blanc comme sur Game Boy (alors qu'il en existe un remake couleur sur GBA, sniff), les trois jeux sont en japonais sans option de langue, et il n'y a pas le moindre bonus à se mettre sous la croix directionnelle. Pas coolx !! En revanche, on peut sauvegarder à n'importe quel instant et jouer à trois à Secret of Mana (pas comme sur SNES Mini). Surtout, pas besoin d'adaptateur, cette cartouche japonaise tourne sur n'importe quelle console européenne !! Alleluïa !! On pourra aussi regretter l'absence de Legend of Mana, l'épisode sorti sur PlayStation, mais franchement, c'est déjà un vrai régal que de pouvoir se replonger dans l'univers féérique des Mana aussi bien dans le métro que chez soi, et d'arpenter ce troisième épisode si innovant, avec ses trois héros à choisir parmi six, son système jour-nuit, son scénario propre à chaque héros, bien sûr, ses graphismes ma-gni-fi-stou-flants. Attention tout de même, si vous ne lisez ni les hiraganas ni les kanjis (NdCHL : Girac ? Looool), vous risquez de ne pas comprendre grand chose à l'histoire et même rester coincé. Mais c'est aussi ce qui fait le charme d'une rubrique import !!

Kiwi-Kun



CONSOLE

Switch

ÉDITEUR

Square Enix

SORTIE

Disponible au Japon

JOUEURS

1 à 3 selon le jeu

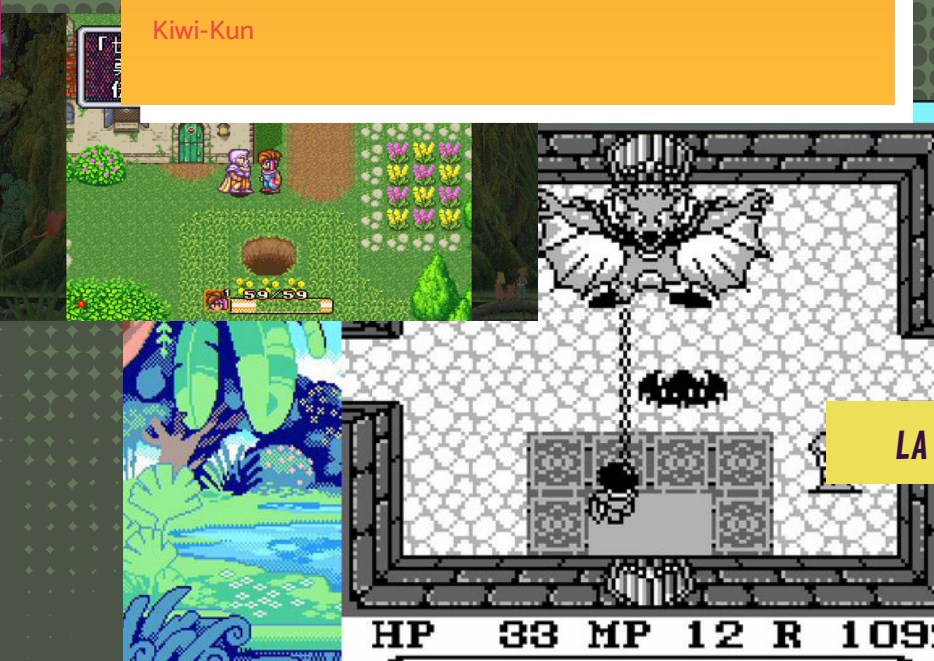
PRIX

45 euros environ
(hors livraison)

- + Trois jeux cultes
- + Seiken 3 sur une console européenne !!
- + Les bandes-son inoubliables d'Hiroki Kikuta

- Mystic Quest a mal vieilli
- Aucune mise à jour
- Textes uniquement en japonais

LA NOTE DE CONSOLES PIX : A -

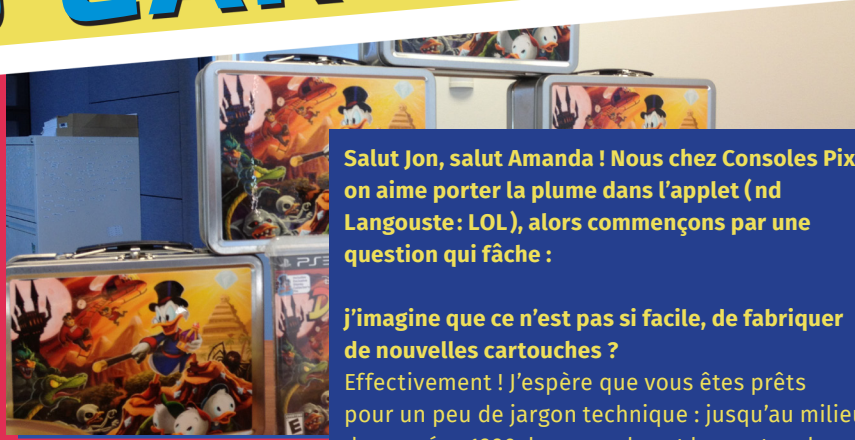


LEURS CARTOUCHES, CAPCOM S'APPRÊTE À REMETTRE LE COUVERT !

QUINZE ANS APRÈS QUE LES GAMERS DU MONDE ENTIER AIENT ARRÊTÉ DE SOUFFLER DANS

LE RETOUR

DES CARTOUCHES



Salut Jon, salut Amanda ! Nous chez Consoles Pix on aime porter la plume dans l'applet (nd Langouste: LOL), alors commençons par une question qui fâche :

j'imagine que ce n'est pas si facile, de fabriquer de nouvelles cartouches ?

Effectivement ! J'espère que vous êtes prêts pour un peu de jargon technique : jusqu'au milieu des années 1990, les consoles et les cartouches opéraient à une tension de 5 volts. Mais aujourd'hui, ce genre de puce n'existe plus, la majorité des mémoires disponibles sur le marché utilisant du 3 volts, voire moins. Pour éviter les dégâts, on doit placer des composants spéciaux directement dans nos cartouches, entre la puce et la console.

Capcom a pu vous fournir les fichiers originaux ?

On a travaillé de très près avec eux. Parce qu'en plus de faire de nouvelles cartouches et de nouveaux circuits, on restaure aussi l'emballage, pixels par pixels. Notre incroyable ami Jango Snow fait des miracles avec Photoshop, et, en nettoyant des scans en ultra haute résolution, arrive à des résultats jamais vus. Il y avait beaucoup de limitations techniques dans les années 1990 que les presses modernes n'ont plus.

Est-ce que la cartouche va faire son grand retour, comme le vinyle ?

Pour le vinyle, on ne sait pas, mais en tout cas on remet du tangible dans un média qui est de plus en plus dématérialisé. De la même façon qu'avec le vinyle, l'auditeur qui veut écouter sa musique doit poser précautionneusement son disque sur sa platine, placer soigneusement le diamant, les cartouches nous rappellent ce que ça fait de tenir un jeu entre ses mains, de devoir l'insérer dans une console pour avoir le droit d'y jouer... C'est un rituel, une série d'action physiques et vitales qui nous font prendre conscience du moment, nous accrochent, nous connectent au monde d'une façon inédite.

Propos recueillis par Nevohteeb



Vous vous souvenez, il y a un an, quand tous nos concurrents faisaient leur couverture sur le port cartouche de la Switch ?! Alors que, pendant ce temps, nous rappelions que Nintendo n'a en fait jamais cessé de les utiliser ? Maintenant, au moins, vous savez que vous n'êtes pas abonnés à Consoles Pix que pour le jeu gratuit !

L'emballage a au moins eu le mérite de prouver que les gamers sont toujours aussi attachés à leurs bonnes vieilles cartouches. Capcom l'a bien senti, et a d'ailleurs, à l'occasion des trente ans de la série, proposé cet été une réédition de Street Fighter II sur une authentique cartouche de Super Nintendo fonctionnelle ! Si le duo entre Capcom et le distributeur iam8bit avaient déjà fonctionné sur les cartouches anniversaires de Duck Tales sur NES il y a quelques années, c'est la première fois que l'offre est étendue au public et pas réservée à une poignée d'heureux élus. Une première... Mais pas la dernière, d'après Jon M. Gibson et Amanda White, cofondateur d'iam8bit, bien décidés à recommencer !!

Mais vous nous connaissez à Consoles Pix : on a voulu en savoir plus ! C'est pourquoi nous nous sommes saisi de notre téléphone, le temps d'une petite interview express.

Salut Robin !! Est-ce qu'il y avait une patte propre aux musiques de jeux vidéo des consoles 16-bits ?

Une patte, c'est dur à dire. Mais comme les consoles étaient limitées, il fallait faire de la musique qui ne prenne pas beaucoup de place, et user d'astuces pour qu'elle soit efficace. Les grands compositeurs utilisaient des rythmiques très marquées, comme Nobuo Uematsu avec le thème de Terra, dans Final Fantasy VI, avec de la caisse claire et une mélodie qui évoque Le Boléro, de Ravel. Pour The Legend of Zelda : a Link to the Past, et le thème d'intro de la pluie, Konji Kondô a utilisé un son midi très tranchant, mais qui donne un côté stressant et inquiétant à ce passage. La bande-son de Street Fighter II a été composée par la Japonaise Yoko Shimomura. L'avancement de la basse et de la rythmique sont très complexes et sophistiqués, donnant un flux endiablé !!

Les sons des consoles 16-bits ne permettaient pas beaucoup de nuances, mais il n'y avait pas de limite à la pluralité de notes et à la rythmique.

Quel serait pour toi le chef-d'œuvre musical de cette période ?

A Link to the Past a installé beaucoup de thèmes inoubliables, et pour moi le chef-d'œuvre absolu, c'est le thème du Dark World, cultissime et de pleine beauté. Mais j'adore aussi le Forest Maze de Super Mario RPG. S'il faut prendre une BO entière, cela reste personnel, mais je dirais Super Mario Kart. C'est un bijou rythmique d'harmonie jazz. Quand on regarde Mario Kart 8, les harmonies n'ont pas changé, toute la matrice est déjà là ! C'est un coup de maître d'avoir écrit ça avec si peu de moyens.

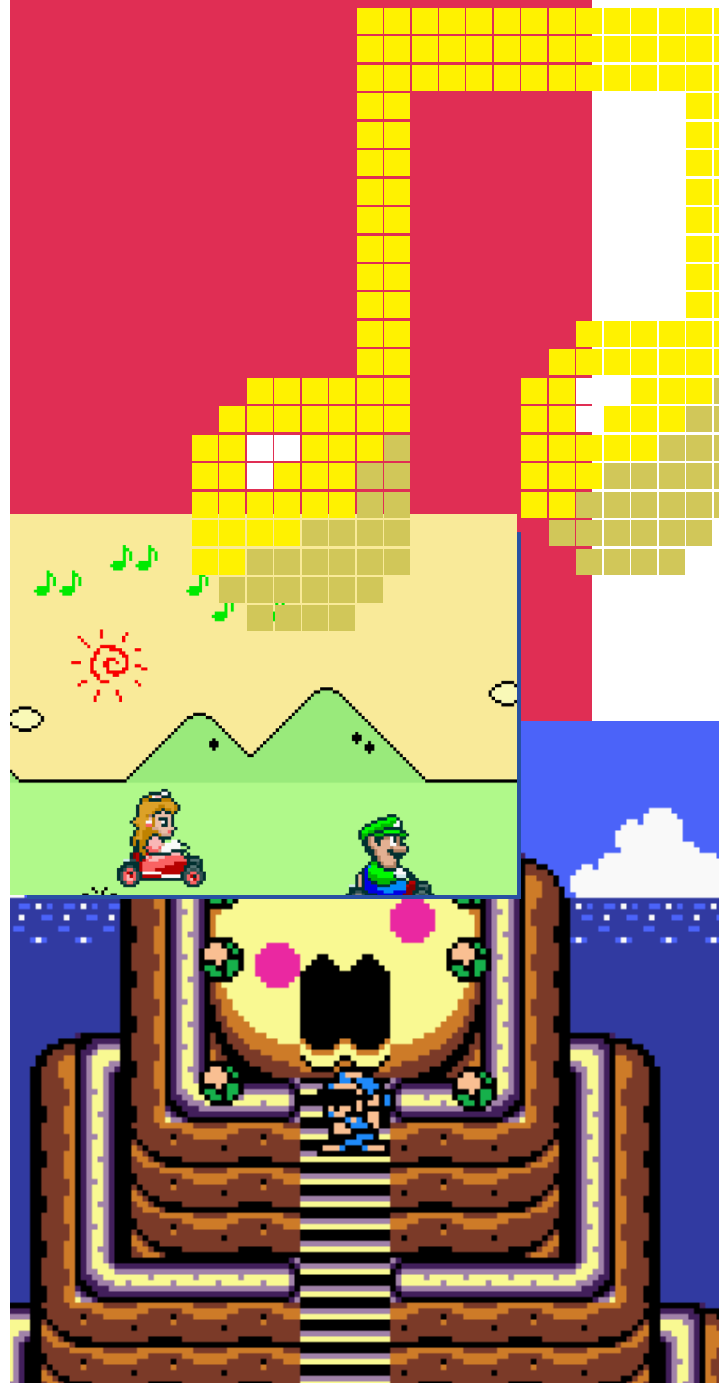
Qu'en est-il des compositions sur Game Boy ?

La Game Boy a à peu près les mêmes contraintes que sur la NES. L'exemple que j'adore donner, c'est la ballade du poisson rêve dans Link's Awakening. A la fin de chaque donjon, Link libère un instrument de musique, et au fur et à mesure, les instruments se superposent dans le thème principal. Or la Game Boy n'a que quatre canaux, c'était théoriquement impossible. Ce qu'ils ont fait, c'est qu'ils ont programmé certains canaux pour alterner entre plusieurs lignes, comme le triangle et la caisse claire, ce qui permet de donner l'illusion d'avoir plus d'instruments que de pistes. C'est un jeu d'illusion sonore. A moyen d'expression limitée, débrouillardise++ !!

Merci Robin !!

Propos recueillis par Kiwi-Kun

Robin Melchior, chef d'orchestre de Pixelophonia, a joué les plus grands tubes vidéoludiques, comme les thèmes de Tetris, Mario et Zelda à l'Opéra Bastille le 22 octobre !! Consoles Pix lui a demandé le secret des musiques de jeux vidéo des années 1990.



SNES MINI CONTRE MEGA DRIVE CLASSIC

La NES Mini avait sonné l'alerte, voilà qu'avec la SNES Mini, Nintendo frappe un grand coup. Cette nouvelle réédition d'une console culte corrige (presque) tous les défauts de la précédente : deux manettes sont incluses, les fils sont bien plus longs, et on y trouve même le plaisir de découvrir des jeux inédits, comme Star Fox 2, jamais sorti à l'époque (il avait été annulé en 1996). L'objet, très petit et compact, à l'image de sa boîte, est une réussite en matière de design, même si le bouton « Eject » ne marche pas et que le cache en plastique pour les manettes n'est pas des plus heureux. Mais la grande force de la SNES Mini, c'est son catalogue. Que de jeux cultes, mes aïeux !! Outre les classiques de Nintendo (Super Mario World, Yoshi's Island, The Legend of Zelda: a Link to the Past, Super Punch Out !!, Super Metroid et

j'en passe...), on retrouve la crème du RPG japonais 16-bits, comme Secret of Mana, Final Fantasy VI, Earthbound et Super Mario RPG. Bref, prévoyez plusieurs centaines d'heures pour en faire le tour, bien aidé par un système de sauvegarde au vol bien pratique. Seul regret : outre les inévitables absences (snif, pas de Bomberman, d'Axelay ni de Super Tennis), Nintendo se contente d'éditer le catalogue dans sa version américaine. Les jeux ne sont donc pas traduits en français, même quand ils l'étaient à l'époque. That is dommage !!



LE DOSSIER DU MOIS

LES PLUS

- Trois jeux inédits en Europe, plus un jamais sorti nulle part (Star Fox 2)
- Un catalogue royal
- La finition réussie de la console
- Des fils plus longs que la NES Mini, ouf!
- Compatible avec n'importe quel écran HD

- La VF a disparu
- Seulement 22 jeux
- Ça manque de jeux multi
- Pas possible d'ajouter des jeux

LES MOINS

15/20

NOM Nintendo Classic Mini : Super Nintendo

JEUX INCLUS 21

CONSTRUCTEUR Nintendo

MODES D'AFFICHAGE

HD, interlacé, effet tube cathodique

CONNECTIQUE

HDMI, micro-USB (alimentation)

PRIX

80 euros environ

DATE DE SORTIE

29 septembre

Ce sont les deux nouvelles bécanes de la rentrée !! Deux monstres 16-bits surpuissants par rapport à la NES et la Master System, que leur constructeurs respectifs commercialisent en ce mois de septembre 2017 pour quelques dizaines d'euros. Laquelle choisir ? C'est le retour de la guerre des consoles.

Passons sur la boîte disproportionnée par rapport à la console, toute petite avec un design de routeur France Telecom. Les contrôleurs sont livrés sans piles, il faut un tournevis spécial pour les ouvrir, et l'unique câble fourni est de l'analogique (pas de HD ni de HDMI, donc), et même pas de prise péritel. Du foutage de poire !! A côté, le catalogue de la machine fait presque sourire. Le carton affiche 80 jeux, mais seuls 39 sont des sorties officielles d'époque (les Sonic, Mortal Kombat, Altered Beast, etc.). Le reste ? Du remplissage à bas frais (sudoku, échecs, mah-jong, et encore, pour citer les meilleurs), avec des textes parfois en portugais. Une fois un jeu lancé, la violence est totale !! Les couleurs bavent, ça ralentit, le son crache... Bref, c'est vraiment du bas de gamme. On a comparé avec une vraie Mega Drive d'époque, et mamie 16-bits gagne haut la main !! Parmi les rares bons points, les six boutons par manette et l'encoche pour lire des cartouches d'origine (avec un même rendu disgracieux). Mais les défauts réapparaissent vite, comme le rendu baveux et ces manettes infrarouge en toc, qui cessent de répondre pour un oui ou pour un non. Bref, de quoi se mettre en boule, et pas pour les bonnes raisons !!

LES MOINS

- Jeux qui bavent et ralentissent
- Pas de connectique HD
- Manettes en toc et capricieuses
- L'émulation au rabais
- Le design de pot à yaourt
- Plein de bouses cosmiques inutiles

- Lit les cartouches Mega Drive
- Les intégrales Sonic et Mortal Kombat

LES PLUS

NOM	SEGA Mega Drive Classic Game Console
JEUX INCLUS	80
CONSTRUCTEUR	AT Games/Shenzhen
MODES D'AFFICHAGE	basse définition
CONNECTIQUE	audio-vidéo analogique
PRIX	60 euros environ
DATE DE SORTIE	15 septembre



VERDICT : y a pas photo, comme dirait Gérard Holtz !! La SNES Mini l'emporte sur toute la ligne.

QUELS SONT LES MEILLEURS ET LES PIRES JEUX DE LA SNES MINI ET EXCLUSIVITÉ MONDIALE (OUEP, RIEN QUE ÇA!!) LEUR TOP ET LEUR FLOP

LES TOPS



Super Punch-Out!!

A l'époque, je le trouvais trop pas assez varié. Mais en y rejouant j'ai découvert un vrai "boss rush" hyper-technique. Une chouette alternative à SF II. Langouste.



Yoshi's Island

Ce petit chef-d'oeuvre est encore plus abouti que le mythique Super Mario World. On peut le dire : le vrai débat n'est pas Sonic VS Mario, mais Mario VS Yoshi !! -J'm troll

FF VI

Fini, le temps où seuls les traîtres jouant sur une autre console (beurk) ou émulateur (encore plus beurk) pouvaient profiter de cette merveille du JRPG. Grandiose.-CHL

Secret of Mana

Ah, ces musiques envoûtantes, cette atmosphère à la fois féérique et entraînante... Ce bijou de Square n'a pas vieilli d'un iota. Magiiiiique. -Kiwi-kun

Super Mario World

25 ans après, le jeu de Shigeru Miyazaki n'a pas pris une ride. C'est peut-être le meilleur de la série. Il sortirait sur Switch, je le rachèterais plein pot (vroum vroum!). Nevohteeb. -

Contra III : Alien Wars

La version US de Super Probotector met très haut la barre du jeu d'action qui déménage. Ça tire à tout va, partout, en sautant, et à deux. Coolex !! -Shinobi

Phantasy Star IV

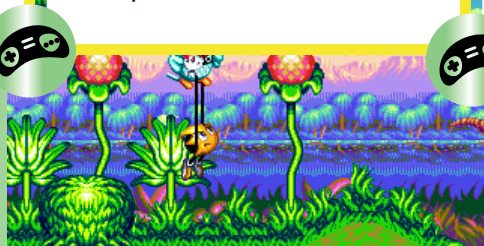
Phantasy Star IV était l'un des rares titres à rivaliser un peu avec Zelda et Secret of Mana. Agréable, frais et amusant. -CHL

Ristar

Tellement d'accord avec Kiwi-kun ! Hors Sonic, la plupart des classiques sont absents. À part Ristar, une sorte de Sonic tranquille. - Nevohteeb.

Sonic The Hedgehog 2

Drame, mes jeux préférés ne sont pas là !! Ni Aladdin, ni Castle of Illusion, ni World of Illusion... Par défaut, je vais donc dire Sonic 2. Kiwi-kun





F-Zero

Le titre le dit, c'est plutôt zéro pour ce "F" qui accuse le poids du temps. Maintenant que le mode 7 nous surprend plus, on s'ennuie ferme. Langouste



Super Mario Kart

Un jeu culte qui a sacrément vieilli !! Karts incontrôlables, que 8 persos, animations zarbis... J'en avais un bien meilleur souvenir !!-CHL



Star Fox

Ok amigos, les aventures du Renard de l'Espace étaient une sacrée claque. Mais comment on pouvait s'amuser avec ce jeu de shooting aussi che-mo ? J'm troll



Super Castlevania IV

Désolé Nevohteeb, mais je n'arrive pas à accrocher à ce Castlevania, beaucoup trop sec à jouer !-Shinobi



Kirby's Super Star

C'est vrai qu'elle est mignonne, cette petite boule de chewing-gum rose. On dirait un Malabar !! Sauf que cette compil' de mini-jeux ne rime à rien.- Nevohteeb

Super Ghouls & Ghost

L'univers comico-gothique, ok, mais les streums qui tuent en 2 coups et réapparaissent sans arrêt, argh !! Je joue pas pour souffrir, ok ?? -Kiwi-kun



Golden Axe II

Ah là là, les aprèms à tataner des ennemis idiots... Malheureusement sur MD Classic, c'est injouable et les graphismes sont criards. Streets of Rage, revient !! -Langouste



Alien storm

Des flops, il n'y a qu'à se pencher pour en trouver, sur la Mega Daube !! Ici, on combat au fouet électrique des escargots-poubelles mutants... Un pur vomito vidéoludique.-Shinobi



The Ooze

J'avoue : The Ooze n'est pas... une bouse (ndCHL : il a oozé !!). Mais honnêtement, qui a envie de diriger une flaque radioactive qui crache sur des ennemis marrons ?? -J'm troll.

"STAR FOX" ET "SONIC" EN 2017 : INTERVIEW



"Star Fox" est sorti en 1993, et "Star Fox 2" a été annoncé peu après. Quelles étaient vos ambitions à l'époque ?

Dylan Cuthbert, programmeur :
On voulait faire un jeu avec plus d'exploration libre. On a commencé à tester des idées avec un petit robot qui vous suivait partout. J'ai même créé des plateformes en 3D polygonales, et je me suis beaucoup amusé à tester différents types de rencontres avec les ennemis. Dans un prototype, on devait résoudre des sorte de puzzles pour passer à la séquence suivante. On a gardé l'idée pour les boss de fin de niveau, avec un labyrinthe à parcourir.

Pourquoi Star Fox 2 a été annulé à l'époque (il devait sortir en 1995, alors qu'il était fini) ?

C'est tout simplement parce que la PlayStation et la Saturn étaient sorties, et que la 3D de la Super Nintendo faisait pâle figure. Nintendo ne voulait évidemment pas avoir l'air de proposer des jeux moins bons techniquement que Sony et SEGA, donc ils l'ont annulé. C'était stratégique.

Vous avez parfois dit que "Star Fox 2" avait aidé Shigeru Miyamoto à concevoir "Super Mario 64". En quoi ?

Jusque-là, Miyamoto avait toujours dit qu'il n'aimait pas l'idée de faire des jeux de plateformes en 3D, parce qu'il ne pouvait pas voir les pieds de son personnage ni jauger où il atterrissait précisément après un saut. Pour Star Fox 2, nous avons fait toute une batterie de tests avec différentes caméras. Les premiers tests de fonctionnalité nous ont montré que les mécaniques de jeux de plateforme en 3D pouvaient être très amusantes !

Qu'est-ce que cela fait de savoir que "Star Fox 2" sort enfin, vingt ans plus tard ?

C'est quelque chose d'incroyable de se réveiller un jour et d'apprendre ça ! Qui aurait pu croire qu'un jeu que j'ai fait il y a 22 ans allait finalement être distribué ? C'est fou. Bien sûr le jeu a quelque peu vieilli, mais je pense qu'il y a de bonnes idées dedans, et qu'il reste aussi amusant.

Propos recueillis par Kiwi-kun

Quelle période, mes aïeux ! 2017 restera probablement dans les annales comme la meilleure cuvée depuis les années 1990, avec la sortie de Star Fox 2 sur SNES Mini et de Sonic Mania sur Switch. Console Pix s'est entretenu avec leurs cocréateurs respectifs, l'Anglais Dylan Cuthbert et l'Américain Hunter Bridges. Attention, interviews exclusives !



A part la nostalgie, qu'est-ce qui pousse les développeurs à faire des jeux rétro comme "Sonic Mania" ?

Hunter Bridges, responsable du projet et programmeur : ça permet de revenir aux basiques ! Dans les jeux modernes, avec les graphismes haute fidélité et les effets spéciaux qui vont bien, on perd parfois de la magie viscérale du jeu vidéo. Mais avec le rétro, il faut réussir à produire de l'effet avec des contraintes fortes, ce qui veut dire que la clé ce sont les fondamentaux du game design. Les développeurs adorent ce genre de challenge !

Quelles sont les difficultés que vous avez rencontrées avec "Sonic Mania" ?

Je pense que les gens sous-estiment ce que ça implique vraiment de développer un jeu "rétro"... Certains pensent que c'est un peu le "mode facile" du développement, mais ça pose des problèmes qu'on ne rencontre jamais dans les jeux modernes. Par exemple, comment intégrer plein de graphismes avec un espace stockage limité, ou obtenir certains effets graphiques tout en faisant qu'ils paraissent authentiques.

Comment faites-vous pour vous assurer que le jeu soit fun et pas juste un clin d'œil ?

C'est comme pour n'importe quel jeu... Gardez le joueur à l'esprit, et rappelez-vous que le gameplay est roi !

"Sonic Mania" se vend bien, mais pensez-vous qu'il y a un public pour le jeu rétro en général ?

Absolument. Je pense qu'on arrive à un stade où la création ne dérive plus des avancées technologiques des consoles. "Rétro" en tant que mot-clé, c'est une manière simple d'étiqueter le look et le feeling d'un jeu, mais qu'ils soient modernes ou rétro, il y aura toujours un marché pour les bons jeux.

Propos recueillis par Nevohteeb

SEGA

BRUITAGES

65 % Les bruits sont étouffés, ça grésille. Les voix digitalisées font leur petit effet.

TEST

STAR FOX 2

Fox Mc Cloud est de retour ! Techniquement, sa nouvelle aventure pour consoles 16-bits est tout simplement la plus ambitieuse de 1996. Après avoir introduit plein de vaisseaux spatiaux en 3D polygonale dans le premier épisode en 1993, cette suite vous invite à naviguer plus librement dans l'espace, à faire des demi-tours sur vous-même comme à explorer la surface de petites planètes. Le monde est toujours très anguleux mais bien plus détaillé et coloré – même si ça rame parfois un peu. Surtout, le système de jeu est complètement dingue !! On ne suit plus une succession de niveaux mais on défend la planète des héros face aux attaques de vaisseaux ennemis qui déferlent

en temps réel. Chaque déplacement sur un astéroïde ou une cible de votre choix, et ils progressent en même temps en sens inverse !! Cela donne un côté stratégique à l'aventure, d'autant plus excitant que l'on peut aller où l'on veut sur ce système solaire dans l'ordre que l'on veut, et que l'armada de l'infâme Andross n'agit jamais de la même façon. Bref, un jeu qui surprend un peu moins techniquement maintenant que la PlayStation et la Saturn existent, mais qui regorge d'idées en tous genres, bien plus encore que le premier épisode.

PRÉSENTATION

88 % Du solide, l'ambiance space opera met dans l'ambiance direct.

GRAPHISMES

78 % Il faut aimer le gris et les angles : ce n'est pas le jeu le plus chatoyant.

DURÉE DE VIE

75 % Il suffit de 1h, 1h30 pour atteindre le boss, mais chaque partie est différente.



L'AVIS DE SHINOBI

OUI!

Je dois bien l'avouer j'ai été complètement séduit par cette aventure de notre renard galactique préféré!! Graphiquement, ce n'est plus vraiment la grande claque comme en 1993, mais alors que d'idées originales!! Robot-bipède, labyrinthe façon Etoile noire de Star Wars, champs de bataille façon échiquier galactique en temps réel, et interceptions de vaisseaux au vol, vraiment, voilà un jeu qui révolutionne la manière dont on aborde les jeux de tir. Ça donne très envie d'un Star Fox 3!!



ANIMATION

70 %

Ça rame des fois en plein combat. On sent que la SNES Mini est à bloc.

JOUABILITÉ

72 %

Il faut un temps d'adaptation, et régler la mire n'est pas facile.

MUSIQUE

90 %

Une grande partie du plaisir vient de cette bande-son de film de SF!!

L'AVIS DE LANGOUSTE

MOU!!!

Contrairement à Shinobi j'ai trouvé que la maniabilité était assez catastrophique, beaucoup trop différente du premier épisode, et le tir n'est pas précis. On dirait ma grand-mère quand elle fait ses mots-croisés sans ses lunettes et écrit sur le canapé au lieu du magazine. Par contre certains ennemis comme le dragon de l'espace sont super cooles. Et puis le jeu a beau être différent à chaque partie, il suffit d'une heure pour arriver au boss final. Bof bof bof...



82 % INTÉRÊT

Ce n'est pas le hit planétaire qu'on pouvait espérer, mais un jeu original quand même !!



TESTS



GENRE : RPG - CONSOLE : SNES MINI
SORTIE : 29 SEPTEMBRE - EDITEUR :
SQUARE JOUEURS : 1 - PRIX : INCLUS AVEC
LA CONSOLE (80 €) -

FINAL FANTASY III

Attention, chef-d'œuvre intemporel !! Jamais sorti en Europe dans sa version Super Nintendo, Final Fantasy VI n'en reste pas moins considéré comme l'épisode le plus abouti de la saga de Square. Personnages attachants, scénario rythmé, réalisation craquante, musique grandiose, scènes et monstres mythiques (ah, l'opéra et son poulpe... !), tout est là pour garder en mémoire ce grand cru, et ce n'est pas Kiwinkun, qui squatte la SNES Mini depuis trois semaines, qui va dire le contraire ! Sur la dernière-née de Nintendo, on découvre la version américaine (la troisième traduite en anglais, d'où le titre). On bénéficie aussi du système de sauvegarde au vol de la console et de la connectique HD pour profiter de son chatoyant monde de pixels. Sans aucun doute l'une des meilleures raisons d'acheter la SNES Mini !! - Langouste

INTÉRÊT : 98 %



GENRE : PLATE-FORME - CONSOLE :
SWITCH - SORTIE : DISPONIBLE
EDITEUR : SEGA - JOUEURS : 1
PRIX : 20 € -

SONIC MANIA

Du travail d'orfèvre ! 12 environnements de deux (ou trois !!!) niveaux, une délicieuse bouillabaisse d'ennemis connus, de nouveaux boss, des défis à gogo... Sonic Mania est un petit bijou fait avec amour, qui a le charme des jeux de quand le Danemark était champion d'Europe de foot. D'ailleurs, si la moitié des mondes est inédite, l'autre est inspirée de certaines des aventures les plus emblématiques du hérisson, mais revue et corrigée avec plein de clins d'œil et de variantes rigolotes ! Bon, en revanche désolé les Segamaniaques, Sonic, ce n'est toujours pas Super Mario. Il y a des bugs, des exploits, des passages secrets bizarres, mais on dira que ça fait partie du charme. Alors ne boudons pas notre plaisir les copains : Sonic Mania est non seulement le meilleur Sonic de l'année, mais peut-être le meilleur Sonic tout court : Sega, c'est vraiment plus fort que toi !! - CHL

INTÉRÊT : 95 %



GENRE : RPG - CONSOLE : SNES
MINI
EDITEUR : SQUARE - JOUEURS : 1
SORTIE : 29 SEPTEMBRE - PRIX :
INCLUS AVEC LA CONSOLE (80 €)

SUPER MARIO RPG

Bien avant la série Mario & Luigi, le célèbre plombier s'était essayé au jeu de rôle. C'était dans Super Mario RPG, un titre passé à la trappe en Europe (y en a marre d'être les plus mal lotis, carton rouge aux éditeurs !). Graphiquement audacieux en 1996 avec sa vue isométrique et son effet imitation 3D, le titre fait un peu vieillot aujourd'hui, mais conserve un certain charme. L'animation est également assez lente, tout comme les combats, qui malgré quelques bonnes idées (Mario peut sauter) manquent un peu de peps. La musique n'est pas non plus la meilleure qu'on ait entendue dans un RPG, mais les clins d'œil au royaume champignon sont en revanche assez cool. La durée de vie est quant à elle importante, et devrait ravir les fans du plombier. Bref, une aventure mignonnette même si pas très mature. - Langouste

INTÉRÊT : 90%

CONSOLE : PC, SWITCH - EDITEUR :

TERRIBLE TOYBOX - JOUEURS : 1

SORTIE : DISPO - PRIX : 20 €

INTÉRÊT : 92 %

THIMBLEWEED PARK

Vous avez aimé Maniac Mansion ? Day of the Tentacle est votre jeu préféré de l'univers ? Sonnez tambours et battez trompettes, les créateurs de ces super jeux de point'n'click (« pointez et cliquez ») se retrouvent vingt-cinq ans après pour une nouvelle aventure, cette fois dans le monde moderne ! Dans la peau des Sculder et Mully locaux, mais aussi d'une apprentie développeuse de jeu et d'un clown qui fait penser à Krusty Simpson, le joueur devra résoudre des énigmes très tordues, presque autant qu'à l'époque. Si on vous en parle, c'est que la version Switch est sortie ce mois-ci. C'est désormais du bout du doigt, et non plus à la souris, qu'il faudra résoudre l'énigme du meurtre de Thimbleweed Park. Sacrilège ! - Nevohteeb

INTÉRÊT : 92 %

EARTHBOUND

Vous qui entrez ici, ôtez-vous de tout préjugé ! En dépit de ses graphismes sommaires et de son cadre a priori anodin, Earthbound, alias Mother 2 au Japon, est un des J-RPG les plus novateurs de l'histoire du jeu vidéo. Ouais, rien que ça ! Signé par l'écrivain japonais Shigesatu Itoi, il prend le contre-pied des jeux de rôle classiques pour les parodier avec humour, tout en critiquant notre société contemporaine (enfin, celle des années 1990). Ennemis loufoques, ambiance musicale inspirée des Beatles, références à la pop culture (Mister T), satire du fanatisme (la secte du bleu)... Earthbound, qui n'était encore jamais sorti en Europe sur Super Nintendo, est tout simplement un titre visionnaire dans son approche du jeu vidéo ! C'est aussi l'inspiration principale d'Undertale, un des jeux cultes de l'année 2015. Bref, jouez-y ! - Langouste

INTÉRÊT : 96 %

YAWNING TRICERATOPS

On se demande quel ptérodactyle a piqué les concepteurs de la Megadrive Classic, qui propose une bonne demi-douzaine de jeux à base de dinosaures. A peu près tous à l'image de Yawning Triceratops, qui fait répéter des schémas à la manette : on bâille. - J'm Troll

INTÉRÊT : 6 %

GENRE : CÉRÉBRAL - CONSOLE : MEGA DRIVE CLASSIC - SORTIE : DISPO

EDITEUR : AT GAMES - JOUEURS : 1 - PRIX : INCLUS AVEC LA CONSOLE (60 €)

WAREHOUSE KEEPER

On pourrait presque aimer ce petit jeu de puzzle, dans lequel on déplace des caisses dans des labyrinthes, s'il n'était pas une copie honteuse de Boxxle sur Game Boy, dont il reprend tout. Jusqu'à la définition de l'écran. - J'm Troll

INTÉRÊT : 45 %

GENRE : PUZZLE GAME - CONSOLE : MEGA DRIVE CLASSIC - SORTIE : DISPO -

EDITEUR : AT GAMES - JOUEURS : 1 - PRIX : INCLUS AVEC LA CONSOLE (60 €) -

BRAIN SWITCH

Un jeu dont le titre dit tout : malgré une intense réflexion, nous n'avons toujours pas compris les règles de ce puzzle game (peu servies il est vrai par une traduction en anglais approximative). Si vous savez s'il faut faire gauche ou droite quand on voit « B48 even » à l'écran, écrivez à la rubrique « Tips » de la rédaction. - J'm Troll

INTÉRÊT : 0,01 %

GENRE : PUZZLE GAM - CONSOLE : MEGA DRIVE CLASSIC - SORTIE : DISPO -

ÉDITEUR : AT GAMES - JOUEURS : 1 - PRIX : INCLUS AVEC LA CONSOLE (60 €) - INTÉRÊT : 0,001 %

GENRE : RPG - CONSOLE : SNES MINI - SORTIE : 29 SEPTEMBRE - EDITEUR : SQUARE
- JOUEURS : 1 - PRIX : INCLUS AVEC LA CONSOLE (80 €) -

STAGE
BOULES

TO SU
A TO SU



GOG.COM

Jeux garantis sans DRM !

Des promotions démentes
chaque semaine !

- The Lion King **EXCLUSIF!** 9.99€
- Baldur's Gate
Enhanced Edition **NOUVEAU**16.99€
- Colonization, Sid Meier's 5.09€
- Little Big Adventure 5.09€
- Wasteland:
The Original Classic 5.09€
- Indiana Jones
and the Fate of Atlantis 5.09€

**TROP D'LA BALLE
TEENAGENT : GRATUIT !!!**

Politique de prix équitables :
remboursement de la différence €/¢ !

Les meilleurs jeux sont sur GOG.com !

Plutôt SNES Mini ou Mega Drive Classic ?? Piccolo ou Vegeta ?? Earthbound ou Undertale ?? Comme chaque mois, notre Oncle Pixou répond à vos questions !!



Je voulais d'abord te dire que je te lis depuis le premier numéro et que je t'adore !! Ma première question est : à quand la nouvelle formule ?
William A. du 69

Salut William (du 69),
On y travaille d'arrache-pied, et Paris-Brest (notre maquettiste, qui fait un CAP cuisine) a plein d'idées. On a déjà prévu de publier la soluce complète de Tetris avec les plans de chaque niveau, mais on cherche dans quel sens orienter les pages.

Yo la team !

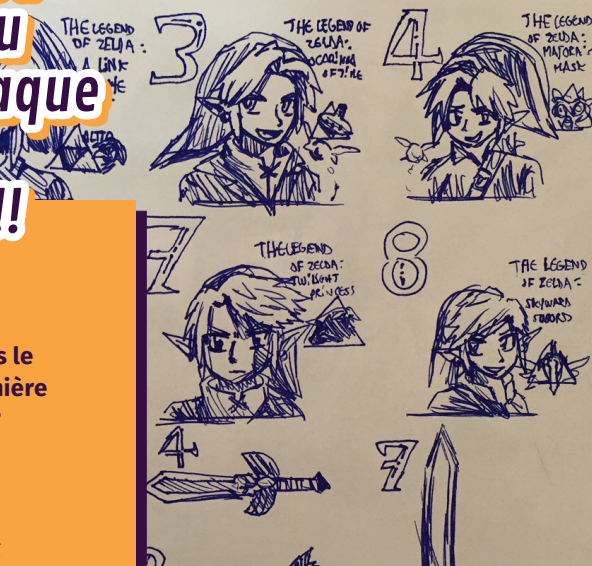
Je voulais juste vous dire que j'aime bien votre mag mais que ça manque un peu de vidéo. Vous pensez pas qu'un jour ça serait bien de parler de jeux vidéo en les montrant en direct ?
Cyprien

Salut Cyprien,
Je ne veux pas casser tes rêves, mais le jeu vidéo, ça se joue, et pour en parler, eh bien il faut écrire. Franchement, des gens qui fassent des vidéos pour se montrer en train de jouer à des jeux vidéo, tu crois que ça a un avenir ça ? Un peu de sérieux stp.

Coucou Consoles Pix !

Au début je t'achetais tous les mois parce que tu étais le seul magazine distribué à Kergrist-Moëlou mais depuis que mes parents m'ont abonné de force je commence presque à t'apprécier ! Mais je suis déçu : pourquoi vous n'avez jamais mis ToeJam & Earl en couverture ?
Corentin L.

Cher Corentin,
Nous te serions gré de bien vouloir observer les mesures d'éloignement décidées par le juge. Merci de ne plus nous contacter ni de tenter de pénétrer au sein de la rédaction.
Amicalement,
La rédaction

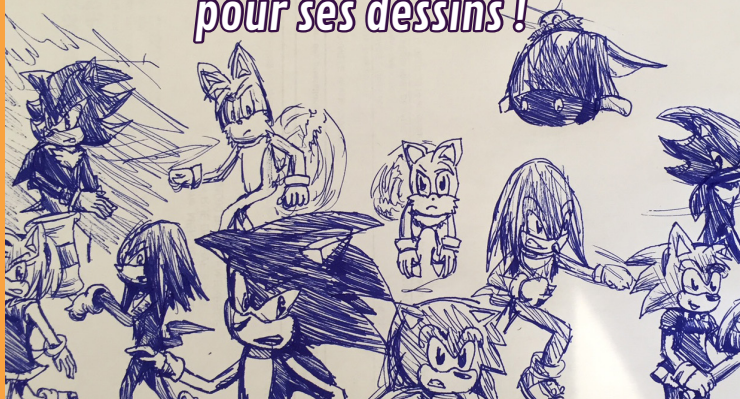


Cher M. ou Mme,

En tant que père d'un enfant de cinq ans et demi et journaliste dans la très sérieuse revue Le Monde, je souhaitais vous faire part de ma plus vive inquiétude quant à votre traitement des jeux vidéo, dont il n'a jamais été prouvé qu'ils rendassent intelligents ni ne permittissent de trouver du travail. Or donc, est-ce bien sérieux d'encourager les jeunes gens, que l'on sait fort peu doté d'esprit critique, à ainsi s'engager dans la voie de la virtualité ?

Cher confrère, d'aucuns pourraient supposer que le loisir vidéoludique, qui n'a cessé depuis la fin du trop court vingtième siècle d'acquérir ses lettres de noblesse, puisse avoir un effet délétère sur les âmes les plus jeunes. Vous pourrez trouver une réponse rassurante à vos angoisses existentielles en lisant les actes du colloque récemment consacré par la Sorbonne à la question de la philosophie du jeu vidéo – car oui, Socrate aussi fait des hadôken !!

Merci à Johann (12 ans), neveu de Kiwi-kun pour ses dessins !



RETROUVEZ NOUS SUR :

3615PIXELS.COOL

PIXELS

Chroniques des autoroutes de l'information



Consoles Pix n°trouze, octobre 2017. Gratuit. France Métropolitaine. Console Pix est un magazine de jeux vidéo parodique des années 1990 réalisé par la rubrique Pixels du Monde, édité par la Société éditrice du "Monde" SA. Durée de la société : 990 ans à compter du 15 décembre 2000. Toute ressemblance avec des journalistes jeu vidéo existant ou ayant existé relèverait du plus grand des hasards, promis, juré, si je mens, on s'achète une 3DO. Capital social : 94.610.348,70 €. Actionnaire principal : Le Monde Libre (SCS). Rédaction en chef : CHL (Damien Leloup) Rédacteurs : Kiwi-kun, Langouste, Fantastic, Nevohteeb, J'm troll, et autres Stagiaires : William "Sopalin" Audureau, Corentin "ELOdry" Lamy Maquette : Paris-Brest (Quentin Hugon) et Matak (Margaux Maurel) Couverture : Golgoth71 (Philippe Dessoly) Relecture : Nel-I, Soph', Richie, Olihood, Lucky Luke Responsable Minitel : Motutu (Morgane Tual) Responsable publicité : Rox le joffreur (Joffrey Ricome) Responsable tarte aux pommes : ma mamy, bisous à elle Courrier des lecteurs : Sur Twitter, @pixelsfr ; par courrier postal : Console Pix, rubrique Pixels, 80, boulevard Auguste-Blanqui, 75707 Paris Cedex 13. Internet : site d'information : www.lemonde.fr/pixels La reproduction de tout article est interdite sans l'accord de l'administration, en tout cas c'est ce qui est marqué dans les mentions légales du Monde, donc nous on copie sans se poser de question. Mais si vous êtes d'abandonware-magazine, oh bah servez-vous, hein Imprimé par votre imprimante personnelle si vous réussissez à retrouver les bons drivers.