RETRO PLAYER

Numéro 6



Le dernier numéro de Retro Player

EDITO

Nous voici arrivé au bout du niveau, le combat fut rude, les ennemis nombreux, et les épreuves difficiles. Mais les alliés répondirent présent au son de l'ocarina, et l'aventure put continuer jusqu'à ce jour. Vous l'aurez tous compris avec cette métaphore, Retro Player s'arrête ici, il est arrivé jusqu'au terme de son aventure, mais comme toute bonne série qui se respecte, une suite n'est pas exclue, et comme c'est souvent le cas (pas toujours non plus) cette suite sera encore meilleure.

Feu Retro Player, que dis-je, feu Retro Gamers est comme le phœnix de la légende et une seule plume suffira à raviver les couleurs passées de cette oiseau qui ne fut pas que de passage. L'aventure fut belle, une jolie épreuve de la vie qui telle un enfant grandit en apprenant chaque jour de nouvelles choses. Et si l'on se retournait nous verrions tout ce chemin parcouru sur cette route de pavés où chaque pierre pixellisée représente un contact, un ami et tout ceci mis bout à bout représente une ligne droite, qui nous conduit vers une prochaine étape. Le site, le forum ou que sais-je encore mais les auberges de repos sont nombreuses et le plaisir et la bonne humeur sont bien présents dans ces lieux de partage, d'amitié et d'échanges.

Si Retro Player n'était qu'une simple pierre à ses débuts en 2005, aujourd'hui elle est devenue la base d'un édifice plus grand, un véritable village, il ne tient qu'à nous d'en faire une cité, une capitale ou un pays, il n'y a de limites qu'aux choses matérielles, mais l'imaginaire qui nous guide dans chaque quête n'a de limites que celles de l'esprit. Et aujourd'hui ce petit village se regroupe, chaque habitant solitaire, en famille, sédentaire ou nomade vient partager une dernière fête autour d'un feu de joie, où chaque personne nous convie à revivre son histoire. Retro Player a construit ses murs sur des pierres uniques, gravées par chaque personne, et aujourd'hui le recueil virtuel que vous tenez dans vos mains n'est que le témoignage de ce long labeur, auquel je tenais à rendre hommage. Comme un futur carnet de voyage, celui-ci vous indiquera la route à prendre pour visiter notre terre promise, le retrogaming, où chaque point d'étapes vous est chaleureusement recommandé, où chaque ami vous attend avec une manette à la main. C'est donc dans une ambiance festive que se termine ce voyage pour nous, équipe de Retro Player, laissant le relais aux autres habitants de cette contrée. En attendant que notre communauté parte à la chasse aux provisions afin de revenir les bras chargés de cadeaux. Mais comme dans tout village, chaque habitant compte, et apporte avec lui son expérience et ses exploits passés, c'est pourquoi les portes de la ville seront toujours ouvertes, et qu'une maison, peut-être un peu défraichie, attend chaque nouveau venu. Alors même si le village parait endormi aujourd'hui, ce n'est que le repos d'un guerrier fatigué, qui reprend des forces pour un plus joli combat, celui de la connaissance et des écrits. Ce chevalier vous salue, pèlerin de passage ou futur écuyer de cette cause, et vous invite à partager son faste repas avant qu'une nouvelle quête vous appelle.
En bon chef de troupes, je tenais à remercier les personnes, soldats du pad ou simples soutiens de notre communauté, pour leurs faits d'armes, et que la gloire qui en découle leur revienne de droit.

En attendant bon voyage, et n'oubliez de revenir nous conter vos exploits.

SOMMAIRE

Abandonware-Magazines p.9

Abandonware_utopia p.11

Alone in the Past p.13

Amigame p.16

Console Syndrome p.19

Dream Again p.21

Easy Rétro p.26

Emu-France p.28

Emunova p.29

Gamepédia p.31

Gamopat p.35

Gros Pixels p.37

Lost Treasures Abandonware France p.40

La mémoire du pad p.43

Mister game Price p.45

MO5 p.47

Neo Arcadia p.50

NESpas p.52

Neo Geo Spirit p.55

Obsoletes Tears p.57

Edition Pix'n Love p.60

Player Two p.63

Retrotaku p.66

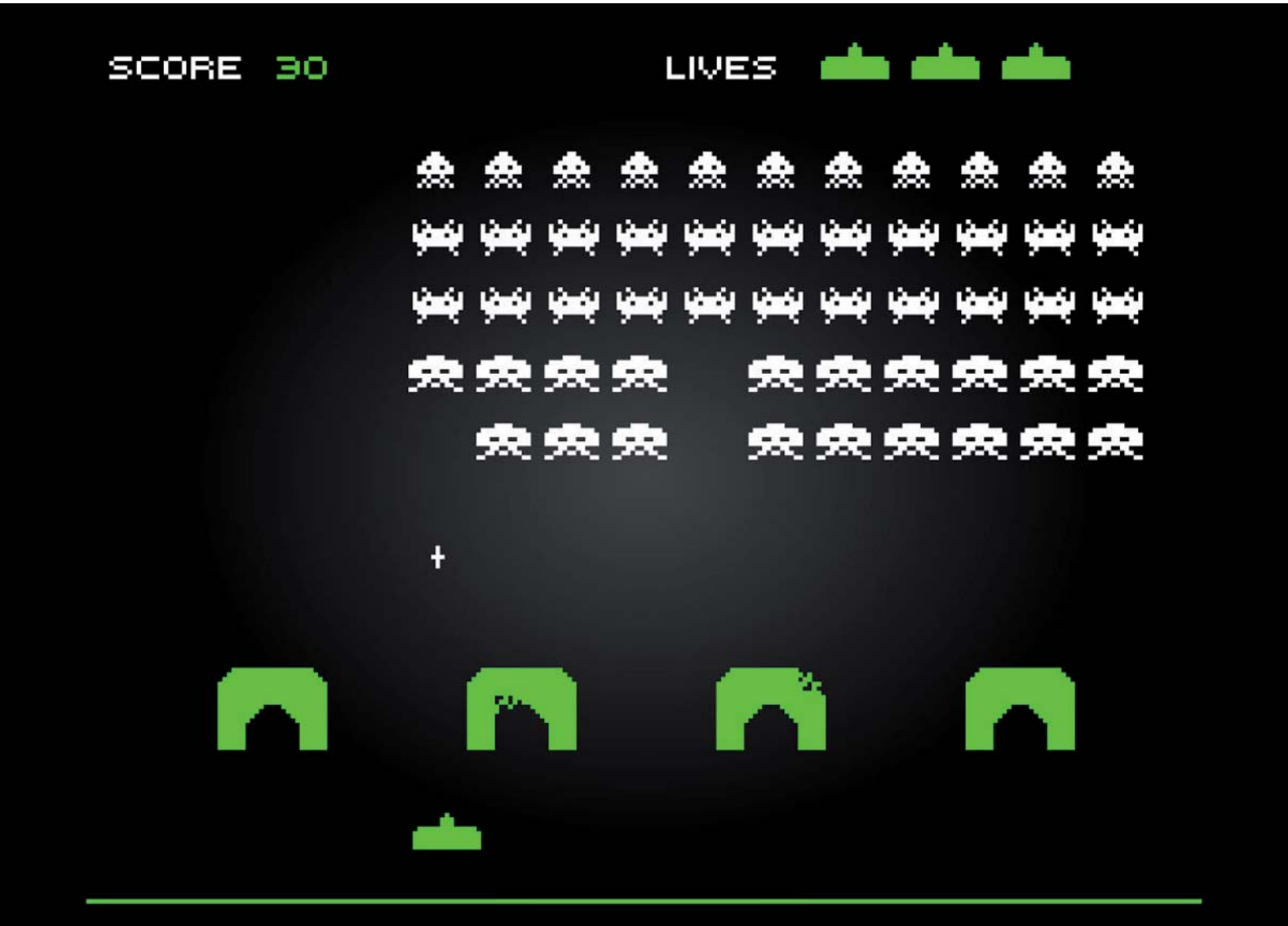
Retro Vision p. 69

Revival p.71

Retro game Connexion p.74

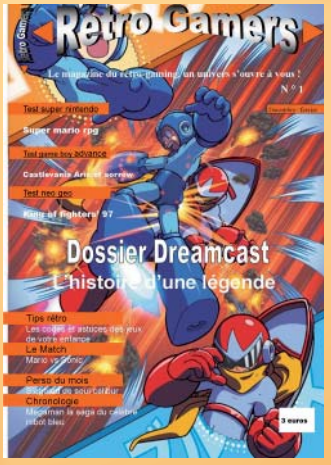
Shmup.com p.76

Super Famicom p.79



L'HISTOIRE DE RETRO PLAYER

L'article qui suit n'est pas mon autobiographie, mais l'histoire du magazine Retro Player. Afin de mieux expliquer les différentes étapes de cette aventure, j'ai décidé de raconter tout ceci à la première personne.



Un beau matin de ce mois de janvier 2005, l'idée me prend de faire un petit magazine sur le retrogaming, sachant qu'il n'existe aucun magazine de ce genre dans les kiosques. Du haut de mon utopie, je décide d'utiliser un logiciel peu puissant en matière de mise en page et surtout pas adapté à une telle aventure (logiciel d'une marque fort connue). Le titre de ce magazine sera Retro Gamers. L'idée se cachant derrière ce titre étant des plus évocatrices. Mon objectif : présenter une maquette de mon idée aux éditions FJM. Je suis jeune, bête et plein d'entrain. Les images sont récupérées comme je peux sur internet en bas débit, je m'empresse d'écrire les différents articles, de trouver des idées de rubriques et surtout de faire un semblant de mise en page avec les moyens du bord. Je n'ai pas de correcteur, j'utilise donc mon pauvre savoir et imprime le semblant de magazine. Je relie tout ça et me voilà parti à l'assaut de la capitale. Je rencontre donc le rédacteur en chef de l'époque, et laisse mon projet. Je reviens une semaine après. On me dit que le magazine n'est pas assez cher, j'avais juste mis un prix indicatif. Et surtout que le rétro n'est pas vendeur et que quelques articles de temps en temps suffisent.
Je rentre chez moi avec ma maquette, que je laisse de côté, tout en me disant que je ne vais pas laisser tomber le projet comme ça. L'idée d'un site commence à germer.

RETRO GAMERS I

UMX

Bonjour à tous, pour ceux qui ne me connaissent pas je suis UMX, je me suis occupé des Trucs et Astuces des numéros 3 et 4. J'ai connu le projet RP par le boss himself qui est venu sur mon Site / Forum parler de ses projets (le HS Megaman) en février 2006. Suite à quoi j'ai intégré le magazine, ainsi que le projet de hors série. Même si je ne suis pas resté longtemps (j'avais hélas déjà trop à faire à l'époque) j'ai apprécié de travailler pour ce magazine, ça reste une belle aventure. Je le regretterai c'est certain, ce magazine est sûrement la meilleure idée de projet auquel j'ai eu à participer et de plus il était bien fait !!

Les bons magazines se font rares, à double raison sur le rétro, mais il a eu le manque de chance de sortir en même temps qu'un autre magazine papier sur le rétro et ça a porté préjudice au projet RP je pense. J'aurais aimé voir ce projet aller jusqu'à sa conclusion et finir en kiosque, c'est vraiment dommage qu'il se soit arrêté avant. Bien que n'ayant pas fait grand chose dans ce magazine j'ai aimé y participer, je regrette le fait de ne pas l'avoir accompagné jusqu'au bout (et je regrette le manque de Rockman dans ses colonnes) et j'espère avoir pu au moins aider quelqu'un avec les quelque tips publiés. Je remercie tout particulièrement Arthélius pour tout et j'aurais aimé faire bien plus pour ton magazine.

RETRO GAMERS 2



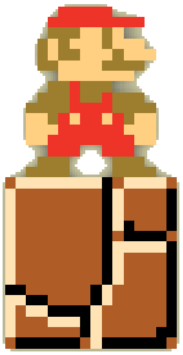
Quelques mois ont passé, et la possibilité de mettre en place un site et de continuer mon objectif est enfin réalisable. Mais n'étant pas un webmaster, je décide de faire mon site avec e-monsite, et d'en profiter pour créer un argus des consoles, c'est là le premier objectif de ce site, en plus de présenter le magazine. Ayant le net à ma disposition, je tente de récolter des avis sur le projet ainsi qu'une certaine aide, mais les avis ne sont pas élogieux, et relever la tête devient difficile. Mais ne baissant pas les bras je tente enfin, avec les bons outils que représentent Xpress et les outils de la suite Adobe de mettre en route un second numéro, avec un correcteur derrière ,Ilogo, et une mise en page, ainsi qu'une révision de la forme. Kotomi nous rejoint pour l'occasion. En bonus on trouve même un petit jeu de cartes. Un superbe logo avait d'ailleurs été créé pour ce second numéro par un graphiste indépendant.
Le magazine ne rencontre pas un grand succès, et je dirais même qu'il est plus ou moins descendu sur le net. Heureusement cela n'a pas empêché le projet de continuer.

MAKING OF









Alucard.exe

En ce qui concerne le magazine Retro Player, je l'ai connu par le biais d'un forum, celui de Planet Emulation (forum où je suis depuis 2001) J'ai vraiment accroché au concept, les articles et les mises en pages étaient vraiment bien foutus. Avec un peu plus d'argent on aurait pu pousser le concept en papier, mais je ne sais pas si malheureusement ça aurait marché, avec les mentalités d'aujourd'hui (Game Fan et Background en sont le triste exemple...)

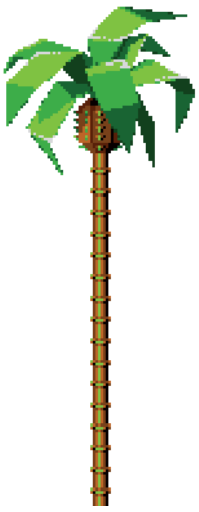
Youki :

J'ai connu Retro Player grâce a un lien posté par quelqu'un sur un forum arcade qui n'existe plus maintenant. (enfin disons qu'il a muté). Je ne suis plus sûr de la date exacte où j'ai découvert Retro Player magazine mais c'était après 2004. C'était le numéro 1.
J'ai toujours aimé tout ce qui est produit ou créé par des passionnés. Tout ce qui est un peu "home made" , sans connotation péjorative sur la qualité , au contraire.
C'est typiquement le genre de projet auquel j'aurais aimé participer si j'avais eu du temps.
Pour parler du contenu , disons que, en général, il parle d'une génération de jeux un peu trop moderne pour moi. Il semble évident que l'équipe de Retro Player est de la génération NES -SMS - SUPER NES - Megadrive. Etant plus de la génération précédente , je suis un peu moins fasciné par certains jeux traités qui ne sont pas vraiment cultes pour moi. Ceci dit, étant assez ignare concernant cette époque-là en terme de jeux consoles , c'est un excellent moyen pour moi d'"augmenter" ma culture dans le domaine , d'apprendre et de découvrir ou redécouvrir des jeux auxquels je n'avais porté que peu d'intérêt à l'époque.
Je trouve que Retro Player était un excellent magazine Retro , bien mieux que certains qui ont été publiés... Je pense notamment au magazine "Emulez"...qui ne tient pas la comparaison avec Retro Player tellement il était mauvais. J'aurais trouvé Retro Player en kiosque , je l'aurais acheté systématiquement sans hésitation.
Je pense que si ce magazine venait a disparaitre, ça serait vraiment un manque. Ca laissera comme un vide. Le monde du retrogaming manque de projets de ce type , et surtout aussi bien réalisés.
J'aurais vraiment souhaité que Retro Player devienne un vrai magazine vendu partout. Et , "rêvons" un peu , pourquoi pas une émission télé!!...et pourquoi pas une chaine thématique à part entière. "Retro Player TV".
Voila sinon, une rubrique qui aurait été intéressante pour ce type de magazine, aurait été une rubrique "Retro-programming" .Avec des petits tutos pour apprendre à développer sur nos vielles consoles.

Andromede :

Retro Player, c est quoi ? Un journal qui a évolué au fil des numéros, peut-être à perfectionner pour le premier numéro, normal, et qui au fil des numéros est devenu «un vrai» journal, qui valait largement certains du même genre proposés en kiosque.
Travaillé, bichonné, fignolé, le secret ? Une équipe de fans, vraiment motivés, qui n'a ménagé ni son temps ni sa volonté de faire « du vrai boulot ».
Dommage qu'une fois de plus, le manque financier soit un obstacle à la poursuite de ce beau travail collectif.
Obsèques nationales (même s'il les vaut), prions plutôt Ste Patience, et gageons que nous verrons apparaitre un numéro 7 (bon chiffre) un de ces jours, et qui sait dans la foulée un éditeur futé qui saura voir ce que peut faire une équipe qui travaille avec cœur.
Je pense qu'il n est pas superflu, de redire à toute cette équipe, que nous avons aimé lire, voir relire Retro Player.
Numéro 7 viendra un jour.





Jo Arrault :

J'ai connu Retro Player -le magazine- il y a environ un an, par hasard, en surfant sur internet et en découvrant le forum qui lui est dédié. Passionné de jeux vidéo de la fin des années 80 et du début des années 90, j'ai tout de suite senti qu'il s'agissait d'un espace d'expression inspiré par des valeurs telles que le partage des expériences et la volonté de mettre en commun les connaissances acquises au fil des ans par des joueurs de tous horizons. Ce qui en découle : des thématiques explorées avec beaucoup plus de précision, d'ouverture, d'exhaustivité et d'impartialité que ne pouvaient le faire les quotidiens de l'époque. Chaque numéro de Retro Player a permis de faire l' «état des lieux» sur de nombreux sujets et d'en tirer de vraies analyses. A ce titre, il est (et restera) à mes yeux un excellent magazine rétro, et j'espère par dessus tout que l'esprit dans lequel cette aventure s'est faite demeurera dans les mémoires comme une belle référence.

RETRO PLAYER 3

J'apprends justement avant de démarrer ce troisième numéro, que l'équipe de Game FAN doit sortir un magazine sur le retrogaming en kiosque, afin que la confusion ne se fasse pas dans l'esprit des lecteurs, je décide de changer le nom, en rendant hommage à mon magazine préféré des années 90. Je veux bien entendu parler de Player One. Le webzine se nommera donc désormais Retro Player. L'équipe s'agrandit : UMX nous livre ses solutions, SaebaRyo la partie micro, Dams ses articles, et d'autres personnes au rôle plus modeste mais tout aussi important nous rejoignent également. Le logo doit du coup changer, une recherche de logo est donc entreprise, le graphiste créateur du premier logo n'étant pas disponible. Le nom du site plus que modeste ne convient donc plus non plus, mais celui-ci ne sera refait qu'un peu plus tard. Essayant de rester dans le rétro c'est le noir et le marron qui sont choisis, Simon Belmont étant dans ce camaïeu de couleur il est intégré au logo, ainsi qu'une petite Famicom un peu relookée pour l'occasion. Le contenu change peu, par contre la maquette tente de se réinventer ou tout du moins de faire mieux que le second numéro. Un numéro encore bancal sur le plan grammatical mais qui commence à trouver ses marques.



MAKING OF





Antekrist :

J'ai connu Retro Player sur le tard. A dire vrai je cherchais à avoir des nouvelles de feu Retro Game et Google m'a proposé un site baptisé Retro Gamers. La différence était trop subtile pour moi, aussi suis-je tombé sur les quatre premiers numéros de RG /RP. L'aspect très fanzine du premier opus m'a tout de suite accroché. Objectivement c'était pas beau et bourré de fautes d'orthographe (mon calvaire !), mais la bonne humeur qui s'en dégageait m'a rappelé la presse consoles des années 80 /90.
Retro Player était pour moi un très bon magazine rétro amateur, et à la manière de son "cousin" Player Two je le regretterai, c'est certain. Je le regretterai d'autant plus que j'aurais aimé y participer d'une manière plus active que la maigre contribution que j'ai pu apporter aux derniers numéros.
Mais pour tout dire, je ne désespère pas de te convaincre un jour de retenter l'aventure !

Dams
Avant de tomber sur ce qu'allait être l'expérience Retro Player, je suis tombé sur Arthélius au hasard d'un forum, et notamment sur l'un des multiples sujets qu'il sème, à la manière du petit Poucet, comme autant de pièces qui nous permettent de suivre sa passion pour les jeux vidéo. Pas de doute, ce gars-là est motivé. Du coup, tout s'est fait en un clic après le déclic : tout ça faisait écho aux idées que j'avais des jeux. Je découvre par la suite que le petit Poucet à ce qui s'apparente à une bande de frangins ainsi constituée de Luxkiller65, Shyma.X, SaebaRyo, Masterjojo, Andromede, Nostaljgamer, Lassie, Mad the Madman. Tous passionnés et passionnants (non non, je n'en rajoute pas), en tout cas des personnes avec lesquelles j'ai toujours eu plaisir à converser et à jouer les satellites autour de la planète Retro.
J'ai donc pu collaborer à deux numéros de Retro Player et constater sa progression, ainsi que l'investissement global fourni par toute l'équipe en toute gratuité. Un magazine qui ne demandait qu'à s'améliorer et à être soutenu mais qui reste malheureusement dévoré par ses ambitions et son potentiel. Mais mes souvenirs restent intacts et ils ne sont pas assez nombreux à mes yeux pour que ce genre d'histoire s'arrête comme ça.

La réponse est « non « (berk ! ! quel idée). Ce n'est pas aussi idyllique. Mais... quelque chose me dit que tout travail qui a nécessité investissement et efforts ne laisse pas indifférent et enfante un jour ou l'autre sa suite. Même si ce n'est pas nous qui la portons, moi je resterai heureux d'y avoir contribué.

SaebaRyo :

Je suis arrivé dans les pattes de Retro Player par pur hasard finalement. Au cours de mes recherches sur Internet à l'affut d'informations sur le retrogaming et l'abandonware en général, je tombe sur ce fanzine et je me mets à le lire. Finalement, ils font du bon boulot chez Retro Player ! De fil en aiguille, et de par mon admiration pour le retrogaming micro, je me suis retrouvé à écrire pour le 3ème volume! Quel cas ce Ryo! Le seul type à parler de jeux micro! Sûrement une race en voie de disparition. Mais j'ai beaucoup appris aux côtés de nos Retro Players favoris: une communauté sympa, un forum tel qu'on les apprécie et où on se sent bien et un fanzine toujours plus en retard. Il faut avouer que l'équipe est petite et le boulot énorme! Entre les tests, l'écriture des articles, la mise en page, les corrections orthographiques et le reste de nos vies, quel chaos! Heureusement que nous avons une dynamo, une lame de fond qui nous remet sur le bon chemin de temps en temps lorsque l'on s'égare. Je ne nommerai pas son nom car, si je vous le disais, je serais obligé de vous tuer (hein? Quoi ?).
Grâce à Retro Player, la conception d'un magazine m'a vraiment motivé, plus que l'écriture pour un site web ou toute autre version totalement internetisée de l'information. Si je pouvais, je ferais un magazine imprimé en noir & blanc trouvable dans toutes les mauvaises boulangeries mais cette époque est décidemment révolue! Dommage.
Retro Player est mort! Vive Retro Player ! Je ne le regretterai pas. Non. Parce que je m'y suis bien amusé, parce que je pense que nous avons fait un travail de qualité pour nos faibles autant de plaisir à le lire. C'est un super magazine retro je pense.
Ce qui me chagrine, c'est que si c'est le dernier numéro, le forum n'a peut-être plus sa place, car tout tourne, à la base, autour du magazine. Pour moi Retro Player c'est le moyen de réunir des fans, des vrais fans de jeux rétro, de pouvoir parler, débattre et partager les idées sur les jeux et passions de ma jeunesse. Ca m'aurait plu que Retro Player devienne un gros magazine, mais après la passion aurait laissé sa place à quelque chose qu'on voit partout, je ne saurais pas bien l'expliquer.
Bref, j'ai hâte de lire ce dernier numéro, et j'espère que l'aventure Retro Player continuera pendant longtemps.



Xesbeth :

Il y a de ça trois ans et des poussières, un ami m'a proposé de rédiger des articles sur une saga que j'apprécie/ais, à savoir Castlevania. Ce fut donc l'occasion pour moi de découvrir le site et connaissances dans le domaine, parce que je ne pense pas qu'un magazine qui ne diffuse plus veut dire des joueurs qui ne jouent plus! Longue vie au retro! (ça me fait penser qu'hier, j'ai repris Centipède, vous savez le bête jeu avec le serpent, les champignons et... OK OK, j'arrête).

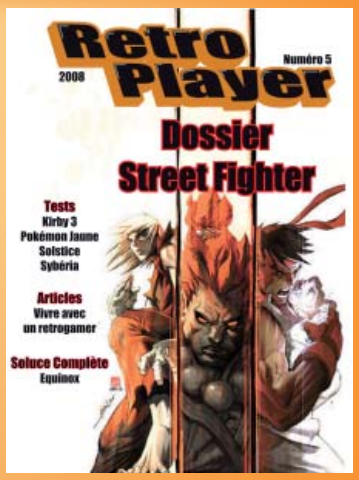
RETRO PLAYER 4



Le nouveau site est là, regroupant plusieurs dossiers et tests, ainsi que des solutions, grâce à FFVIman mais le graphisme du site n'est pas encore au point. Ce numéro 4 contient un gros dossier Atari écrit avec SaebaRyo qui demandera beaucoup de travail, un article sur comment fabriquer sa propre borne, et d'autres rubriques nouvelles qui viennent enrichir le contenu du magazine en proposant un contenu des plus diversifiés. Ce numéro devait être le numéro de lancement en kiosque mais par manque de fonds celui-ci sera proposé sur internet. Luxkiller65 rejoint l'équipe, Shyma.X devient notre correcteur. D'autres personnes signeront quelques tests.
Les hors série sont remis sur la table : ils avaient été proposés au tout début du magazine, sans que le pas sois franchi. Un hors série Castlevania est mis en chantier, mais par manque de travail celui-ci reste pour l'instant dans les limbes. C'est alors qu'une proposition de hors série sur les shoot them up est lancée et validée à l'unanimité. Depuis le travail est acharné et je peux vous dire que le résultat sera à la hauteur.

RETRO PLAYER 5

Le cinquième numéro est démarré début 2007, mais après un crash de disque dur lors de sa mise en page, je décide de la laisser de côté. Le design du site est revu, pour enfin coller au contenu qu'il aurait toujours du avoir. Puis début 2008, la mise en page du cinquième numéro reprend son cours, je décide à ce moment de clôturer l'aventure Retro Player, par manque de temps et d'aide. Afin de fêter dignement la fin de cette grande aventure, je décide de faire un ultime numéro très particulier, celui que vous lisez actuellement.



Masterjojo :

Enfin bon pour parler de Retro Player, moi je dirais simplement que c'est un magazine amateur (dans le sens où se sont des gens passionnés qui l'ont fait, et dans un but non lucratif), vraiment bien et complet.
Personnellement j'ai connu Retro Player je ne sais plus comment, étant fan de jeux, je me rappelle que je parlais de Mario et tout sur le forum au début. Je suis arrivé le 10 février 2006, je m'en souviens comme si c'était hier (non je blague, les dates d'inscription ça aide bien). Bref pour moi il y a quand même deux mondes à part, le magazine et le forum, j'ai plus contribué à la vie du forum ou du site, plutôt qu'au magazine, même si j'avais et j'ai toujours le forum Retro Player. Malheureusement, suite à un désintéressement croissant par rapport à ce qu'est devenu Castlevania (je n'entre pas dans les détails), j'ai dû lâcher le projet. Suite à cela, il s'ensuivit une longue absence et je suis revenu, avec de nouvelles idées en tête. Retro Player représente pour moi le site des passionnés, des fans de la belle époque. Grâce à ses membres j'ai pu concrétiser un projet qui me tenait à cœur, à savoir la création d'un «fan site» dédié à Contra. Son magazine sentait le travail de fans, de ceux qui parlent avec leur cœur tout en restant professionnels. Si je vais le regretter? Bien sûr, si ça ne tenait qu'à moi il mériterait une journée de deuil national ! Retro Player est et restera le magazine rétro de l'internet. Merci.

LA FABRICATION D'UN NUMÉRO

En excluant le premier numéro qui n'avait rien d'organisé, voici comment était fabriqué un numéro de Retro Player. Les idées d'articles, comme les tests, dossiers et autres sujets étaient débattus sur le forum, où chacun proposait ses idées. A partir de là, un sommaire où étaient répertoriés tous les articles était établi. Puis commençait la partie rédactionnelle, chacun écrivant dans son petit coin son article. Pour le cas des dossiers ces derniers étaient souvent faits en commun, deux personnes travaillant dessus la plupart du temps. Puis les articles me revenaient petit à petit, je les passais donc ensuite au correcteur (plusieurs personnes ont occupé ou occupent encore ce poste) qui une fois relus et corrigés, me les rendait. Commençait alors la partie la plus longue, la plus compliquée mais aussi la plus critiquée : la mise en page. Cette mise en page était effectuée sous Xpress jusqu'au numéro 3 du magazine, puis ensuite avec Indesign. Jonglant entre les images de mauvaise qualité et les textes parfois trop longs et parfois trop courts, Retro Player prenait petit à petit son allure finale.
Une fois ceci terminé le correcteur et quelques membres de l'équipe relisaient le tout, et il ne me restait plus qu'à corriger les dernières fautes avant que le numéro ne vous soit mis à disposition. Il ne restait plus qu'à déguster !




aps'n'Treasures

Interview Fredo_L Abandonware-magazines

Retro Player :Comment t'es venu l'idée de abandonware magazine ?

Fredo_L : La création de abandonware magazines s'est faite en plusieurs étapes. Un jour, je suis arrivé sur un site proposant en téléchargement la revue Amstrad 100% mais comme à l'époque, les offres d'hébergement Internet n'offraient que peu d'espace disque, il ne pouvait proposer que 2 numéros en téléchargement à la fois. Ce qui fait que pour récupérer les 49 numéros, il fallait attendre plusieurs mois. A l'époque, je disposais d'un hébergement Internet professionnel, ce qui me permettait de disposer de beaucoup de place. J'ai proposé d'héberger les revues, ce que le webmaster a accepté.
Par la suite, j'ai trouvé d'autres revues déjà numérisées et je les ai proposé en téléchargement sur mon site.
La première phase du site fut donc de rassembler toutes les revues informatiques qui avaient déjà été numérisées.

Un peu plus tard, Titan m'a contacté en me disant qu'il trouvait que c'était une très bonne idée que de proposer des revues informatiques numérisées, et il a proposé de créer le projet Tilt, visant à numériser l'ensemble des
Tilt. La seconde phase du site a donc été de trouver des gens motivés pournumériser des numéros de Tilt.



Enfin, des membres ont proposé de numériser des magazines informatiques autres que Tilt et c'est ainsi que le site est devenu ce qu'il est aujourd'hui.

Retro Player : Combien de mags dispose le sites, ça représente combien de magscanné par mois, combien d'heure faut il pour un seul mag ?

Fredo_L : Le site propose exactement 2275 revues à télécharger. Le rythme des ajouts varie d'un mois à l'autre mais je dirais qu'il y a entre 15 et 20 nouveaux magazines par mois. Pour ce qui est du temps pour numériser un magazine, cela est très variable. Cela dépend du matériel utilisé, du nombre de pages du magazine, des dimensions du magazine, des retouches nécessaires, etc. Dans mon cas, quand je numérise une revue de 64 pages, cela me prend au moins 3 ou 4 heures. Numériser un magazine est donc une tâche assez pénible et je suis donc très reconnaissant envers tous ceux qui contribuent activement au site.

Retro Player : N'as tu jamais pensé à mettre à disposition tes anciens mags papiers et le site, dans un petit local à la porrée de tous ou dans des conventions ?

Fredo_L : Je ne possède pas de véhicule et donc, transporter des revues papier àdes conventions m'est difficile car cela est encombrant et lourd. En plus, même si je possède de nombreux magazines chez moi, la majorité se trouvechez ceux qui numérisent.

Pour ce qui est de transporter le site, cela n'est pas possible car je n'ai rien pour le faire (ni ordinateur portable, ni disque dur externe).

Il m'est déjà arrivé de donner des magazines à l'association MO5.COM et jepossède d'ailleurs depuis plusieurs mois un gros stock de magazines que jedevrais leur apporter et il faut que je trouve un moment pour leur apporter.L'association MO5.COM possède un local où il est possible de consulter toutes les revues qu'ils possèdent.

Retro Player : Tu vis dans les mags rétro en permanence, tu n'as jamais pensé àmonter le tien ?

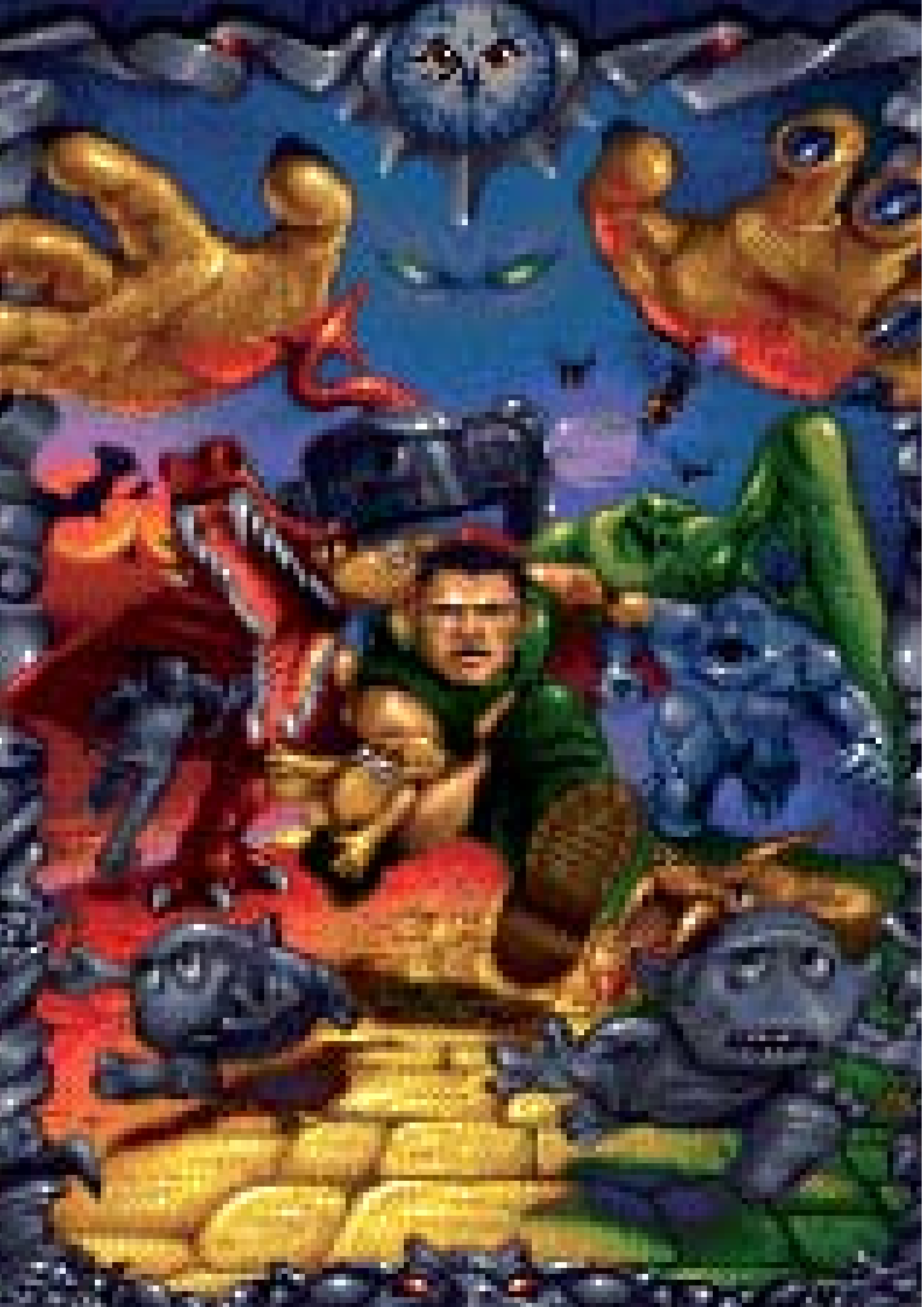
Fredo_L : A un moment, j'ai réfléchi à la possibilité de faire une revueinformatique mais j'ai rapidité décidé de ne pas le faire. Tout d'abord, j'aurais trouvé ça intéressant à faire mais cela ne m'emballait pas plus queça. Ensuite, je ne suis pas sûr d'avoir assez de talent pour faire quelque chose de bien. Enfin, s'occuper d'un magazine prend du temps et je n'en aipas suffisamment pour cela. En revanche, je suis toujours prêt à faire la promotion de bonnes revues parlant d'informatique rétro, comme c'est le casavec Retro Player.

Retro Player : Des projets pour le site ?

Fredo_L : Je n'ai aucun projet à court terme pour le site. Si des internautes ont
des idées pour améliorer le site, je suis tout à fait ouvert à toute proposition.
Pour le long terme, j'aimerais essayer de proposer une consultation desmagazines page par page. Cela est pour le moment impossible mais je pense qu'avant la fin de l'année, j'aurai transféré le site sur un serveur dédiétrès puissant, ce qui me permettra peut être de mettre en place cettefonctionnalité.

Retrouvez le site à cette adresse :
http://www.abandonware-magazines.org/

A noter que je possède d'autres sites en rapport avec l'informatique rétro.
Il s'agit de
http://www.lankhor.net -
http://www.abandonware-videos.org -
http://www.abandonware-definition.org
http://www.abandonware.fr



Interview Abandonware_utopia

Retro Player : Comment vous est venue l'idée de Abandonware-Utopia ?

Abandonware_utopia : A l'époque je cherchais beaucoup d'anciens jeux et je n'arrivais que très difficilement à trouver mon bonheur. En effet la seule véritable ressource française d'abandonware était LTF (Abandonware France), j'ai donc décidé de créer Abandonware Utopia (Game Utopia à l'époque) qui avait pour vocation de préserver le patrimoine du jeu vidéo mais aussi de faire naître une communauté de nostalgiques.

Retro Player : Vous êtes plus jeux rétro sur console ou sur micro/PC ?

Abandonware_utopia : J'ai eu comme tous le monde mes moments de bonheur sur des machines comme la master system, la mégadrive, la nes ou encore la super nes, mais mon véritable coup de foudre fut du coté micro sur Amiga et PC qui fut pour moi une véritable époque bénit. Aujourd'hui, je joue uniquement aux jeux retro sur pc. Le micro représente ainsi le cœur et l'essence même d'Abandonware Utopia..



Retro Player : Vous n'avez jamais eu de soucis légaux avec vos jeux ? Comment les choisissez-vous ?

Abandonware_utopia : Un abandonware est un jeu dont les éditeurs ou producteurs légitimes n'assurent plus la vente depuis longtemps. Nous avons toujours appliqué ces conditions à la lettre pour tous les jeux du site. L'équipe d'Abandonware Utopia effectue en conséquence un véritable travail d'investigation avant d'offrir tout nouveau jeu aux internautes. En cas de désaccord avec un éditeur, nous retirons instantanément le jeu du site.

Retro Player : Pensez-vous qu'avec l'arrivée des virtual consoles, l'abandonware va disparaitre peu à peu ?

Abandonware_utopia : Il est vrai que de nos jours, les nouvelles plateformes proposent en téléchargement des jeux d'antan pour des prix tout à fait abordable, je pense que c'est une opportunité pour tous les joueurs sur console de jouer à des anciens must. Jusqu'à aujourd'hui les principaux jeux concernés on été des jeux sortis majoritairement sur console et non sur pc. L'Abandonware n'est donc pas directement concerné. Mais il est vrai que si ce genre de pratique continu à se développer en proposant des anciens jeux PC, l'Abandonware serait effectivement menacé. Le plus grand danger serait certainement la mise en vente de ces jeux, qui nous obligeraient conformément à notre déontologie de les retirer du site immédiatement.

Retro Player : Des projets pour votre site ?

Abandonware_utopia : Beaucoup d'idées émanent de notre communauté et nous amène vers de nouveaux horizons. Nous avons quelques projets intéressants en cours de développement : Nous avons pour objectif de créer une véritable plateforme communautaire dans l'intention de permettre aux internautes de créer et partager leur propre espace. Du point de vu logiciel, de nouveaux petits Softs destinés à faciliter et optimiser l'utilisation de l'abandonware sont également au programme.De plus chacun dans l'équipe propose ses idées pour pouvoir rendre Abandonware Utopia le plus professionnel possible tout en préservant sa facilité d'accès pour la communauté.

Retrouvez le site à cette adresse :
http://www.abandonware-utopia.com

Mini site Retro Player



http://www.e-monsite.com/contraplayer


OULS' N GHOSTS

Interview
Alone in the past

Retro Player : Comment vous est venu l'idée d'un tel site ?

Alone in the past : En fait l'idée vient de Blood et Largo, Alone in the Past ? émerga en aout 2002, fruit de la fusion de Total Exxos et de l'île des jeux oubliés. Pour ma part je bossais déjà sur un défunt site nommé AmigaForever qui n'a rien à voir avec celui actuel.

Dès le départ, j'ai tout de suite été en phase avec le style des tests que proposés Blood et Largo, assez complet et exhaustif, abordant divers sujet souvent mis de côté. Fin 2003, j'ai donc proposé mes services pour un petit test d'un jeu auquel je tenait particulièrement et qui n'était jusque là pas abordé sur le net, Explora d' Infomédia, j'en ai profité aussi pour proposer une interview du programmeur avec qui j'ai eu la chance de pouvoir parler, puis enfin un dossier sur cette société grâce à l'ancienne équipe d' Infomédia.

Les mois passant la complicité entre Largo, Blood et moi s'est renforcé, Largo abandonnant progressivement la scène pour des raisons professionnelles. Reste Blood et moi à continuer à faire vivre notre passion grâce à Alone in the Past ? on peut dire que les jeux auxquels on a l'habitude de jouer ne sont pas les mêmes d'où cette complémentarité vraiment exceptionnelle et qui fait certainement et j'espère la richesse du site et sa longévité.



Retro Player : Vous êtes présent sur le net depuis déjà pas mal de temps, pourtant vous n'êtes pas particulièrement mis en avant comment expliquez vous cela, est ce une volonté de votre part ?

Alone in the past : Alone in the Past ? n'a jamais été un site d'abandonware au sens généraliste du terme, notre objectif n'a jamais été de référençer la totalité des jeux sur chaque machine mais de proposer des tests que nous rédigeons nous même pour exprimer notre ressenti sur un jeu que nous avons particulièrement aimé, auquel nous avons beaucoup joué ou dont nous souhaitons mettre l'accens pour qu'il ne soit pas oublier.

Nous essayons d'appronfondir le plus possible nos tests en essayant d'avoir une critique constructive, parler des différents supports, des suites, proposer une solution ou une interview quand nous avons la chance d'avoir pu contacter l'auteur, concepteur ou autres... voir une analyse du roman quand c'est une adaptation. Tout cela demande énormément de temps et de travail et donc cela a un prix, le nombre de tests est très inférieur à d'autres sites, notre équipe est aussi très restreinte car nous ne sommes que deux.

Cela a pour conséquence que le site est moins bien référencé. Néanmoins on compte aujourd'hui plus de 210 tests sur de multiples plateformes, nous sommes donc un peu mieux lotis qu'il y a quelques années mais je le rappelle ce n'est pas notre objectif premier puisque notre but est juste de faire partager notre passion pour les anciens jeux.

Retro Player : Une préférence pour les jeux rétro micros ou plutôt les jeux consoles ?

Alone in the past : Personnellement ma grande préférence va pour les jeux d'aventure d'hier mais aussi ceux d'aujourd'hui, c'est d'ailleurs notre plus grosse section de tests. Depuis quelques années le point & click est revenu sur le devant de la scène avec du bon comme Runaway et du moins bon. J'ai beaucoup tourné en rond sur les vieux jeux Amstrad puis sur Atari et Amiga. Ma première console fut une Haninex (ouhh je remonte loin !!), une sorte d'Atari 2600 mais avec des jeux de qualité très médiocre, je n'ai jamais eu d'autres console, on peut dire que j'ai été vacciné d'entrée.

Il me manquait toujours le côté programmation et création, et plus largement le bidouillage, j'ai donc eu par la suite un CPC 464, quel bonheur cette machine. Pouvoir dessiner un cercle sur amstrad était un poème à lui tout seul, il fallait décrire une boucle à base de sin, cos et voir les images se dessinaient lignes et lignes tout une époque…. Sur PC, le jeu qui m'a vraiment fait passé de bon moment c'est bien le premier « Les Chevaliers de Baphomet » bien avant son passage mitigé en 3D, un jeu qui n'a pas pris une ride. Je regrette néanmoins de n'avoir jamais eu de SNES, quelle fabuleuse console à l'époque, mais je peux me rattraper maintenant avec l'émulation ;-)

Retro Player : Comment se déroule le choix de vos sujets, et leurs rédactions ?

Alone in the past : On ne se fixe pas de directive précise concernant les tests, la philosophie étant on teste ce qu'on aime et quand on peut. Souvent on fait une petite liste que l'on remet à jour signifiant les prochains tests et on se concerte si l'autre ne voulait pas faire un test plus complet. Normalement on teste les jeux qu'on a aimé mais parfois il arrive qu'on laisse tomber en cours de route tellement on est affligé par la difficulté du jeu, car notre règle est de terminer le jeu avant d'en parler. Certains tests sont vite emballés comme quand il s'agit de jeux d'arcade, d'autres nécessitent un travail de longue, voir très longue haleine.

Par exemple pour « Meurtres en Série » entre le moment où j'ai commencé le test, que j'ai cherché à résoudre l'énigme dont aucune solution n'était disponible ni sur le net ni dans les mags , que j'ai réuni les scans des manuels, que j'ai interviewé le scénariste B. Brocard et que le test s'est retrouvé sur le site… tout cela a pris environ 6 mois.

Même si ce n'est pas le style de jeu qui attire les masses, on a une certaine fierté quand on arrive à résoudre un jeu aussi difficile et même contenter une minorité car notre philosophie est vraiment de mettre l'accent sur un jeu sans qu'il soit nécessairement connu de tous.

Je l'ai évoqué sporadiquement mais la partie interview est toujours pour nous un moment fort plaisant, pouvoir entrer en contact avec le(s) créateur(s), graphiste(s), musicien(s)… est souvent gratifiant et nous permets aussi d'approfondir des points inconnus d'un jeu. Malheureusement les contacts sont assez difficiles, parfois ils se font et aboutissent, parfois cela ne va pas plus loin qu'une salutation, c'est fort dommage.

Retro Player : Des projets pour le site ou le rétro en général ?

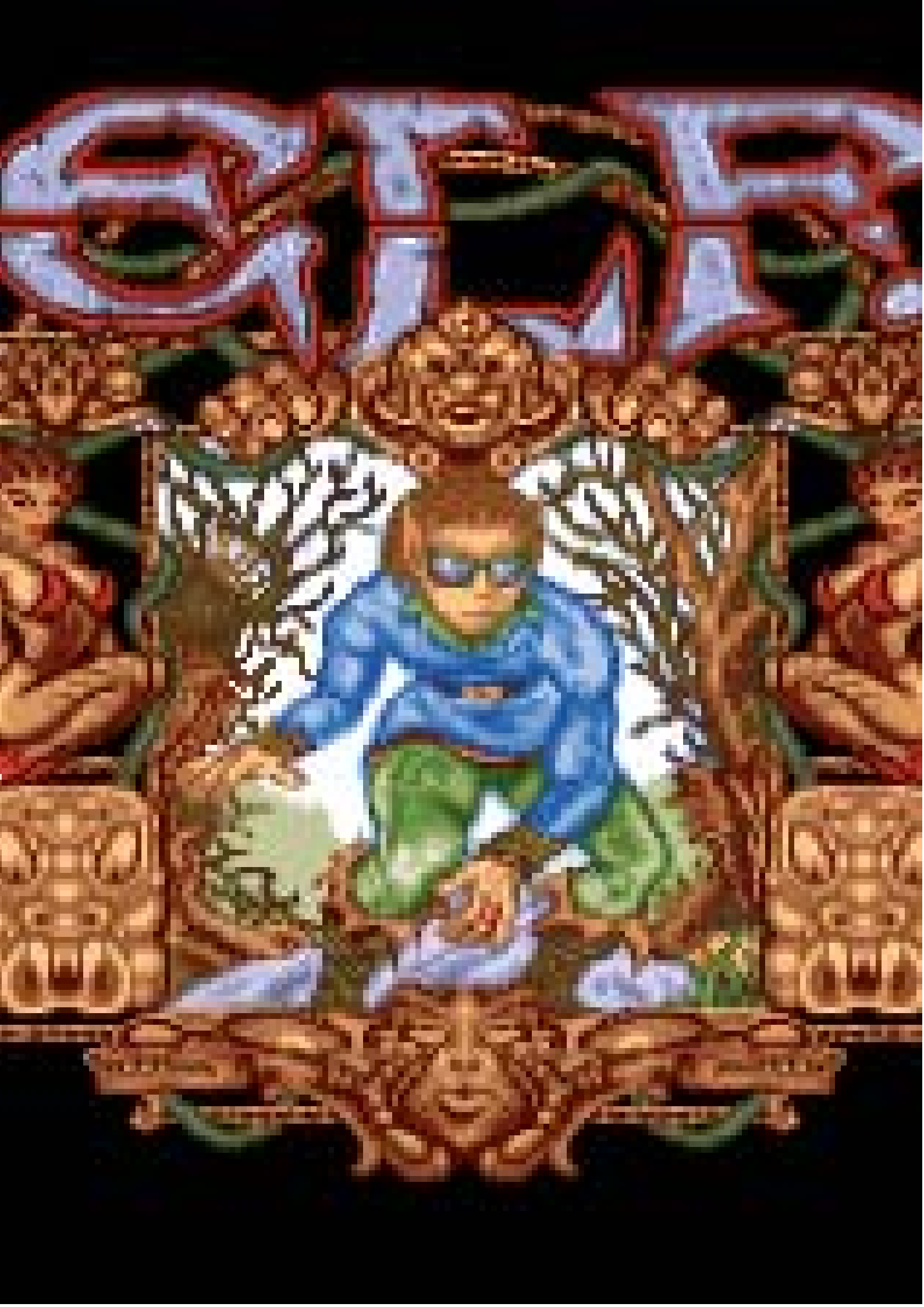
Alone in the past : On a évidemment des projets dans les tiroirs concernant le site ou en cours de réalisation mais pour le moment ce n'est pas assez avancé pour en parler. Il y a maintenant un an tout juste on a passé le site entièrement en PHP, cela nous a pris pas mal de temps mais finalement cela nous en fait bien gagner.

La gestion devenait très difficile avec la taille du site et le nombre de tests qui augmentait. Aujourd'hui on se pose d'autres questions notamment sur le financement car faire héberger un site comme Alone in the Past ? nous coute de l'argent surtout quand on est que deux, on a décidé de ne pas mettre de publicité car on ne veut pas être envahit par les pop-up qui empêchent finalement le visiteurs de bien naviguer, alors on cherche un moyen de contenter tout le monde sans ruiner notre porte monnaie.

Des projets retro il y en a tout autour de nous, quand on voit des projets tels que Amigame ou des remakes de jeux comme Lionheart et Wings of Death on se dit que la scène rétro a encore de longue année devant elle. La communauté est peut être plus restreinte qu'il y a quelques années mais certainement aussi plus soudés et des projets pleins les tiroirs

Retrouvez le site à cette adresse :
http://www.aitpast.com/





Interview Amigame

Retro Player :. Comment vous est venu l'idée d'Amigame ?

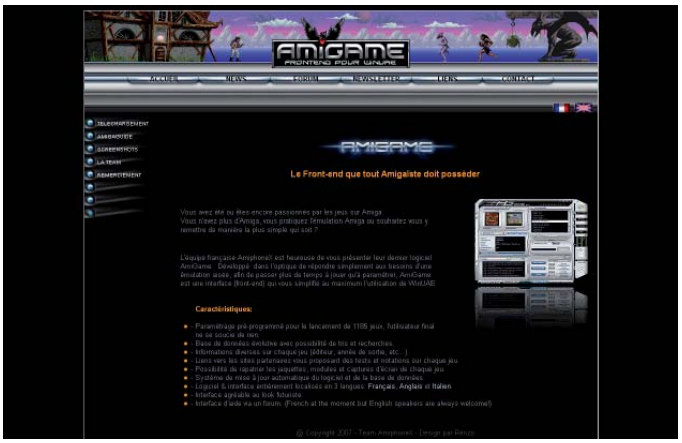
Amigame : L'idée est venu de notre ami Trackman chef de l'équipe à l'époque qui depuis nous a quitter pour des raisons personnel.

Le projet a pris naissance lorsque je suis aller faire un tour sur le forum et j'ai vu que l'équipe recherchait la source d'un frontend pouvant lancer les jeux Amiga en émulation.

Je me suis donc proposer de me lancer dans la programmation d'un frontend Amiga 100% français et voilà le résultat après 3 années de travail bien mérité encadré par une équipe super dynamique.

Retro Player : La plupart des émulateurs ne sont pas aussi travaillé graphiquement, qu'est ce qui vous a poussé à le faire ?

Amigame : Je voulais que ce frontend soit différent des autres, un design à la fois original et futuriste, plus agréable visuellement pour l'utilisateur.



Retrouvez le site à cette adresse : http://renzo41.free.fr/

Retro Player : Quel logiciels avez vous utilisé pour votre interface graphique ?

Amigame : Les logiciels utilisés sont Image styler de Adobe (un vieux logiciel graphique) c'est avec celui-ci que j'ai créer l'interface d'AmiGame, Photo Impact de Ulead pour les retouches graphiques et SwishMax pour les animations en flash.

Retro Player : Avez vous l'intention de vous attaquer à l'émulateur d'une autre console ?

Amigame : Non, c'était déjà pour moi et toute l'équipe un sacré chalenge d'avoir réaliser et concrétiser au développement de notre projet phare qu'est AmiGame.

Mini site Retro Player

Rockman Area

Le site sur la saga Rockman

http://www.e-monsite.com/rockmanarea



Interview console Syndrome

Retro Player : Peux-tu nous présenter Console Syndrome ?

Med : Comme on le dit tout le temps, Console Syndrome est un rêve de gosse, le rêve d'être tout simplement testeur de jeu vidéo. Nous sommes trois à la base : COURCIER Nicolas (CouCou), KREUTZER Nicolas (Kreu) et moi même, et par un soir d'anniversaire arrosé on s'est dit «On va le faire !». Au départ , on voulait faire un magazine pour faire un magazine. On n'avait pas spécialement d'originalité et de ligne éditoriale fracassante. C'est à partir du numéro 3 que nous avons réfléchi à vraiment s'inscrire dans une singularité propre. L'idée du cahier «Console» et du cahier «Syndrome» fut la base. A partir de là, on a fait évoluer le concept jusqu'au numéro 6, qui lui nous satisfait dans la forme et dans le fond. On pense avoir trouvé la bonne alchimie entre information et analyse du média.

Retro Player : Console Syndrome avait réussi l'énorme pari d'être publié, par vos soins, au format papiers, quelle était votre secret ?



Med : L'espoir. Ca fait un peu «cul-cul» comme réponse, mais c'est vraiment ça qui nous a forcé à pousser les murs pour pouvoir survivre dans ce milieu. Nous n'avons encore jamais été présents à l'échelle nationale. A notre niveau, les risques étaient donc limités, mais la démarche marketing et l'envie de faire un produit solide étaient les mêmes. Sinon je répondrais bien : le travail et la passion pour rester dans le grandiloquent niais.

Retro Player : Pourquoi cette aventure s'est-elle arrêtée ?

Med : Alors, déjà, elle ne s'est pas arrêtée, la parution papier à juste diminué et cela à cause de nos emplois du temps d'étudiants. Mais notre cursus arrivant à sa conclusion, Console Syndrome va re-adopter une parution normale. Avant cela, nous présenterons un magazine au TGS de Toulouse en novembre prochain. Et si le magazine papier est momentanément en stand by, l'équipe de CS n'a jamais été autant active en terme d'articles. Notre site www.console-syndrome.com est mis à jour quotidiennement (jours fériés et week-end compris). A travers ce site, on essaie de faire transparaître l'esprit du magazine, non pas par de la news mais par des articles plus transversaux, par des textes chers à notre enseigne tel que «Le Jeu Parfait, Le Mal Aimé, L'Evolution d'un Genre, etc.» mais aussi par des tests, des previews et autres analyses du média.

Retro Player : Penses-tu revenir à la presse papier un jour, avec ton propre concept ?

Med : Bien sûr, on met tout en œuvre pour que notre retour se fasse dans les meilleures conditions. On sera dans les presses avec un magazine mais aussi avec d'autres projets. Et comme on aime bien faire comme tout le monde, je ne vous dis rien de ces projets et vous assure que ce sera génialement et méchamment révolutionnaire.

Retro Player : Que penses-tu de la presse de nos jours ?

Med : Comme tu le sais, la presse en crise est notre cheval de bataille. Le sujet est vaste et complexe, je pense néanmoins que personne en particulier n'est la cause de cette baisse d'intérêt du public pour le papier. J'enfonce des portes ouvertes en disant ça, mais cet état de fait résulte en gros de l'émergence du web et de la situation oligopolitistique du marché de notre presse spécialisée. Chez Console Syndrome on pense aussi que le marché est cyclique et que le public va revenir au papier. Nous sommes optimistes mais surtout très conscients que c'est à nous, en tant que magazine, de faire revenir les gens vers la presse en proposant un produit alternatif qui a su évoluer avec son temps.

Retro Player : Des projets d'avenir ?

Med : Oui, une parution nationale, être leader du marché, racheter Future Press, devenir le site français de jeu vidéo numéro 1, écrire un livre sur notre histoire, faire plus de vente que Harry Potter, faire un film, un groupe de rock et partir en Suisse ouvrir des comptes numérotés et manger du chocolat.

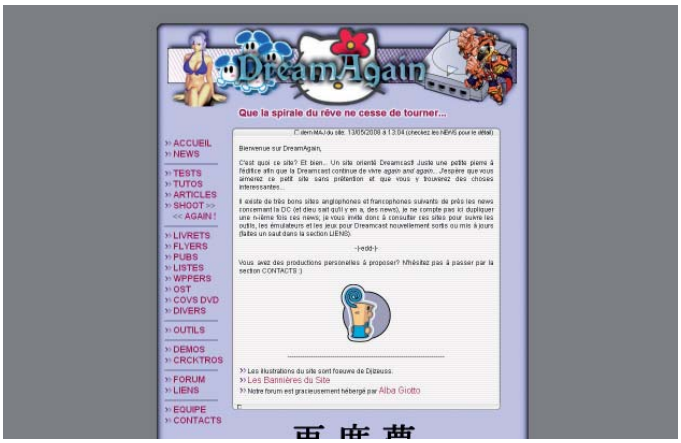
Retrouvez le site à cette adresse :
http://consolesyndrome-leblog.blogspirit.com



Interview
Dream Again

Retro Player : Comment vous est venue l'idée de DreamAgain ?

Edd : En fait, à la base (en 2005), c'était juste une petite homepage, le visuel était quasi-identique mais le contenu était plutôt faible. Le but était de proposer un contenu original sans faire d'ombre aux autres sites francophones sur le sujet. La base était surtout des tutoriaux et des articles pour vulgariser les connaissances sur le sujet. L'apparition de ce nouveau site a été étonnamment relayée sur différents forums, il semble qu'un site sur le sujet était très attendu par la communauté francophone à l'époque même si certains disaient «encore un site qui va tenir deux mois» donc plein de gens sont venus et un certain nombre y ont apporté leur contribution.
Une équipe s'est montée au fur et à mesure.
Nous ne nous imposons rien, c'est avant tout une passion, le site grossit selon nos envies, il n'y a aucun enjeu d'aucune sorte, aucun but à atteindre (pour moi en tout cas, les autres donneront leur avis), le site fonctionne avec aucun fond, hébergement gratuit, nom de domaine gratuit (www.dreamagain.fr), aucune pub, c'est une ligne de conduite que nous nous sommes imposée.
Nous avons juste un peu mis de notre poche pour les jeux offerts à l'occasion des deux ans de DreamAgain, mais ça nous faisait plaisir.



Venom : J'ai eu l'idée de m'inscrire sur DreamAgain et c'est déjà pas mal...
Plus sérieusement je suis arrivé juste après la création de DreamAgain par edd et il a menacé de tuer ma famille et de prendre en otage mon nounours si je ne devenais pas modérateur donc je n'ai pas vraiment eu le choix...

Hieronymus : C'est edd qui a conçu le bébé.
Outre le fait que je suis contraint et forcé de lui reverser la moitié de mon salaire pour qu'il finance sa collection de Dreamcast Limited Edition («c'est pour la grandeur de DreamAgain!» me dit-il), j'ai beaucoup apprécié la qualité et la sobriété du site.
L'idée d'y participer et de proposer du contenu s'est faite naturellement, au fur et à mesure.

Goshu : C'est edd qui a eu cette idée à la con, moi je voulais juste avoir quelques infos...
Maintenant edd a pris mes chattes en otages, m'a menacé de les mettre dans un micro-ondes et de balancer la vidéo sur YouTube si je ne réalisais pas l'intégralité des jeux Dreamcast en cover DVD...

Catz : Moi aussi j'ai malheureusement subi diverses violences suite à la création de DreamAgain.
Après avoir posté une simple réponse sur le forum, je me suis vu contraint et forcé, via des menaces sur mon mail personnel, de collaborer à l'élaboration du plus grand site web au monde et d'entamer la conquête de l'univers. (dixit le créateur).

Djizeuss : Pour ma part j'ai rejoint l'aventure DreamAgain peu après les débuts du site, au moment où son contenu était en pleine explosion et partait dans tous les sens.
Tout était bon alors pour remplir ce «petit site sans prétention» : scans de livrets et de pubs, tutoriaux, fonds d'écrans, bannières, etc.
J'ai réussi à échapper aux griffes du taulier et mes contributions sont devenues depuis très épisodiques mais d'autres ont su garder intacte leur motivation pour faire grandir le bébé.

Retro Player : Pourquoi pensez vous que la Dreamcast reste aujourd'hui encore une console active malgré sa mort ?

Edd : La Dreamcast a été une console très attendue, ses possibilités à l'époque étaient surprenantes. L'arcade à la maison c'est ce dont on rêvait depuis 15 ans, la Dreamcast nous l'a apporté. En même temps Sega était encore très innovant à l'époque. Aujourd'hui, la Dreamcast est loin de faire pâle figure face à ce qui se fait. Certes ceux qui ne jugent que par les textures se disent «ça a pris un coup de vieux» et encore, le fun est toujours présent. Ces dernières années, en terme de sorties, la Dreamcast a essentiellement contenté les amateurs de shoot'm up (nous avons d'ailleurs un dossier ShootAgain rédigé par hieronymus que je conseille aux amateurs du genre et aux curieux).
Cette année semble un peu différente, aucun jeu commercial n'a été annoncé. Cependant, le homebrew Wind and Water par Yuan Works a été annoncé, c'est un jeu que j'adore sur GP2X, il est vraiment bien foutu, très beau (pour le genre), avec une ligne scénaristique des plus intéressantes. On peut donc penser que la scène homebrew prendra la relève complète avec des productions dignes des éditeurs de jeux commerciaux si ces derniers viennent à délaisser notre machine. La Dreamcast a quand même 10 ans, elle est «morte» prématurément mais sa seconde vie est quand même énorme, il y a encore beaucoup de fans de Dreamcast.
Pour répondre clairement à la question, la Dreamcast est active car 2007 a vu sortir Trigger Heart Exelica et Karous, 2006 a vu sortir Under Defeat et Radirgy...

Venom : Dans Soul Calibur était écrit «The Legend Will Never Die», j'y ai cru et je crois que tout le monde également non?
En fait je pense que la Dreamcast continue à vivre car elle allie les bonnes idées de l'ancienne génération de consoles avec les prémices de la technologie des consoles de jeux actuelles.
La Dreamcast est aussi comme l'a dit edd l'arcade à la maison et aussi la dernière console de Sega qui a marqué toute une génération de joueurs.

H ieronymus : La 128 bits de Sega a un catalogue fantastique. Beaucoup de très bons titres qui restent aujourd'hui plaisants à jouer.

La grande accessibilité aux backups joue également un rôle important dans sa longévité je pense.

Goshu : Mais parce que c'est une bonne console pardi!!
Qui plus est, la console a eu après coup un certain succès d'estime et une bonne réputation auprès d'une certaine frange de gamers...
Les derniers portages de la Naomi et la facilité de programmer des homebrews ont surement joué aussi...
C'est régulièrement que je lis des gamers avouant avoir attendu à l'époque la PS2 en snobant la Dreamcast par ignorance.
Mais avec la bonne réputation que se traine la 128 bits de Sega, les prix actuels plus ou moins corrects et les backups, les gens redécouvrent tout le fun que procure cette bécane...
Ça m'est arrivé plusieurs fois qu'on me sorte que la «Dreamcast, c'était une console de merde, et que de toute façon, elle ne s'est pas vendue donc c'est de la merde et vive la PS2».
En général, à part quelques indécrottables qui veulent le dernier truc in à la mode, une soirée en compagnie de la Dame Blanche et de quelques bières et ils succombent...

Catz : Comme ça a été dit précédemment, je pense qu'on peut toujours considérer la Dreamcast comme « active », car jusqu'à l'année dernière, des jeux commerciaux sont sortis (et qui sait ce que nous réserve l'avenir).
La scène homebrew n'est pas spécialement plus active que sur les autres consoles (Cf. : la PSP), en revanche, elle forme une communauté de passionnés de cette belle machine, et pas simplement des amateurs qui souhaitent exploiter les possibilité d'une machine lambda au maximum, et qui se tourneront vers des supports plus puissants à leur sortie.

Djizeuss : Je pense que la Dreamcast est restée active pour deux raisons.
D'abord parce qu'elle a représenté pendant la génération GC/PS2/XBOX une alternative valable.
Pour des raisons de budget, par curiosité ou quelque autre prétexte un joueur pouvait se rabattre sur la Dreamcast sans avoir l'impression de faire tourner une machine obsolète et sans trop avoir à rougir face à la PS2 du voisin.
La Dreamcast était morte commercialement mais viable techniquement et offrait une ludothèque de qualité et à bas prix.
Et justement c'est sa ludothèque qui représente à mes yeux le second facteur de la survie de la Dreamcast.
Par son orientation arcade elle propose des titres à l'intérêt quasi inusable, des titres basés sur le principe même de la répétition, sur l'enchainement de parties courtes mais intenses qui placent le joueur face à lui-même dans la quête du score.
Ces jeux typiquement arcade made in Sega que l'on «finit» en quelques heures mais qui vont tourner pendant des années, animer les soirées entre amis, détendre après le boulot, etc.

Retro Player : Pourquoi pensez-vous que la Dreamcast n'ait pas réussi à percer et que depuis Sega n'ait pas ressorti de console ?

Edd : Sega a rencontré des soucis financiers qui l'ont obligé à abandonner la branche hardware. La Dreamcast a donc arrêté d'être produite.
Les éditeurs face à cela ont préféré ne pas se risquer à produire des jeux pour une machine qui n'était plus vendue. Et pourtant, quand on voit ce qui a pu être fait dès les débuts de la Dreamcast, on imagine ce que ça aurait donné avec l'expérience des années en terme de développement. (comparé par exemple à la PS2 dont les premières années ont vu des jeux très en dessous de ceux sur Dreamcast -avis perso-).
Avec Sega-Sammy-Holdings, je pense qu'il ne reste pas grand chose du Sega que l'on a connu, le profit prime à présent, sortir une machine serait très risqué sur un marché qui compte maintenant trois concurrents, je doute qu'ils prennent le risque...

Venom : Sony a bien aidé la Dreamcast à disparaitre en faisant des annonces disant que les jeux PS2 ressembleraient au film d'animation «Final Fantasy - Les créatures de l'esprit» et à l'époque pas mal de gens y ont cru, elle incorporait également un lecteur DVD chose que la Dreamcast n'avait pas.
Tout n'est pas non plus la faute de Sony, Sega a fait de très mauvais choix pour la Dreamcast comme le fait que la plupart des jeux sont adaptés de l'arcade, ce qui a été un avantage mais également un inconvénient vu que les jeux d'arcade ont une durée de vie assez courte et que la concurrence proposait des jeux a la durée de vie beaucoup plus longue. (comme les RPG qui ne sont pas légion sur Dreamcast)
A l'époque la Dreamcast n'était plus vue non plus comme «grand public», les campagnes de pub étaient très décalées et parfois même il n'y en avait pas, Sega pensait surement que sa notoriété suffisait, grosse erreur...

Hieronymus : les non-réussites successives du 32X et de la Saturn (hors japon) n'ont pas dû laisser à Sega beaucoup de marge pour défendre et promouvoir sa Dame Blanche.
Et encore moins après l'échec commercial de celle-ci. Les temps ont changé et un hypothétique retour dans le hardware grand public semble improbable.
Je pense que ça restera une sorte d'espérance vaine.



Goshu : Tout a déjà été dit sur le sujet, et je pense que Sega s'est foutu dedans tout seul en grande partie, les échecs successifs du Mega-CD, de la 32X, de la Saturn et le développement excessivement coûteux de la Dreamcast ont énormément fragilisé la firme...
Et puis il faut aussi prendre en compte le marketing assez moyen de Sega à l'époque...
Après de là à dire que Sony a tué Sega comme on peut le lire à tous les coins du net, c'est à mon gout un peu exagéré...
Sûr que Sony y a plus ou moins contribué mais la presse de l'époque également.
Je me souviens que pas mal de journaleux ne croyaient pas des masses à la nouvelle bécane de Sega, tout le monde attendait la PS2 et son Emotion Engine...
Comme dit Venom, le lecteur DVD de la PS2 a également eu une part non négligeable, le média était en train de s'intégrer doucement et la PS2 permettait d'avoir un lecteur pour un prix raisonnable...
Sega aurait voulu en intégrer un dans sa 128bits, mais son arrivée précoce sur le marché ne permettait pas de le faire à prix correct...
Ce qui me chagrine le plus là-dedans, c'est qu'on ne verra jamais de quoi est capable cette bécane poussée dans ses derniers retranchements...
Et sûr qu'elle avait encore énormément à offrir que ce soit graphiquement ou en terme de fun...
Concernant une hypothétique nouvelle console comme beaucoup y ont cru après que Sega ait réactualisé le brevet de la Dreamcast... C'est beau de rêver...
Vu les colosses que sont Microsoft, Nintendo et Sony, et la gueule du marché à l'heure d'aujourd'hui, il est peut-être plus prudent pour Sega de ne pas trop s'y frotter...



Catz : Pour moi plusieurs raisons à ça : primo, elle n'a pas bénéficié du tapage médiatique qu'ont reçu PS2 / Game Cube / XBOX.
On lisait beaucoup à l'époque « La Guerre des consoles nouvelle génération », et la Dreamcast est passée à coté du fait de sa sortie prématurée, on n'en parlait presque pas , les magazines la classaient déjà comme « oubliée ».
Ensuite, les échecs successifs des dernières consoles Sega (après la Megadrive) les ont forcément dissuadés de se relancer dans le hardware, surtout vu la concurrence actuelle.
Qui sait, peut-être seront-ils de nouveau dans la course contre une hypothétique PS4 ?

Djizeuss : Je ne me risquerai pas à analyser le pourquoi du comment de la mort commerciale de la Dreamcast, mais mon expérience est la suivante : n'étant pas adepte de la baston 3D (Soul Calibur) et ne voyant pas l'intérêt d'investir dans une nouvelle console pour jouer à des jeux qui tournaient déjà sur d'autres consoles (Rayman2, Re-Volt, Soul Reaver), je n'ai été conquis par la Dreamcast qu'à la sortie de ces vrais hits originaux et novateurs que furent Jet Set Radio, Skies of Arcadia, MSR, Phantasy Star Online, etc. Jeux qui en Europe ont précédé de seulement 3 mois à quelques jours l'annonce de Sega.
C'est lorsque la console commençait à dévoiler son potentiel que les difficultés financières ont hélas obligé Sega a tuer la Dreamcast dans l'œuf.
La Dreamcast a été condamnée, sont restés les jeux.
Partant de ce constat, la décision (au départ contrainte) de Sega de se concentrer sur le software me semble un excellent choix.

Retro Player : La Dreamcast est une console facilement émulée, pensez-vous qu'elle permettra de faire découvrir des grands hits rétros aux jeunes générations ?

Edd : L'émulation de la Dreamcast est loin d'être parfaite, il reste encore de nombreux bugs. Pour le moment, pour profiter de la logithèque Dreamcast, rien ne vaut une Dreamcast. Les émulateurs sur PC peuvent servir à faire quelques tests... On verra les futures évolutions... Le problème aussi est que l'écran du VMU est utilisé dans certains jeux, y jouer sur PC nécessite donc de jouer en mode fenêtré (l'une pour «l'écran de jeu», l'autre pour «l'écran du VMU»), ça donne quand même quelque chose de différent -et pour certains jeux, Sonic Shuffle par exemple, ce qui est affiché sur sa VMU ne doit pas être visible par l'autre joueur-. Pour pouvoir retrouver des sensations Dreamcast en émulation, ça nécessite encore du travail. Cela dit il y a eu de grands pas effectués dans le domaine, reste à arriver à quelque chose de 100% correct et trouver quelque chose de bien fait pour les jeux qui utilisent le VMU dans leur gameplay. On peut découvrir aujourd'hui un peu la Dreamcast grâce aux émulateurs Dreamcast sur PC mais le plus logique ensuite est d'en acheter une vraie pour vraiment y jouer.

Venom : Je ne sais pas car la plupart des hits rétros de la Dreamcast sortent maintenant sur Virtual console ou live arcade (comme Rez par exemple) et d'autres ont eu une très longue série de suite. (comme Soul Calibur) Si Sony, Microsoft et Nintendo font bien leur boulot il ne restera pas beaucoup de jeux Dreamcast à faire découvrir aux futures générations mais espérons qu'ils en oublieront quelques uns pour que les joueurs s'intéressent toujours à la Dreamcast.

Goshu : Dur de donner un avis là-dessus...
Sega ayant porté la majorité des hits de la Dreamcast sur d'autres bécanes et continuant à le faire...
Mais il y a certainement des titres qui restent à découvrir, comme sur toutes les bécanes.
Là tout de suite, je pense à Skies of Arcadia, bien que porté sur Game Cube, qui reste plus ou moins méconnu d'une certaine frange de gamers et des amateurs de RPGs.

Catz : Comme l'a dit Venom, les meilleurs jeux Dreamcast finissent dans les catégories « Arcade » des consoles nouvelles génération (La 360 et son « live arcade » semble ici tout indiqué).
Maintenant, les futurs PC permettront certainement de rendre la Dreamcast tout à fait jouable sur PC.
Mais après tout, rien ne vaudra jamais au curieux que de chiner en brocante une Dreamcast poussiéreuse, et de découvrir les trésors que renferme cette console.

Retro Player : Des projets pour le site ? N'avez-vous jamais pensé participer à un gros projet, en dehors du site pour honorer votre console préférée.

Edd : Oui il y a des projets pour le site. Cependant, nous ne parlons jamais des projets avant qu'ils ne soient finalisés. En effet, en parler, engage à finaliser le truc et met la pression. Mais peut-être que le félin concerné vous en parlera, moi je ne dis rien :p
Pour le reste, l'idée de venir à certaines manifestations (je pense notamment à la RGC, etc.) nous a déjà traversé l'esprit, ça ne s'est pas fait car nous n'avons pas réussi à nous décider ou à nous organiser à temps. Mais oui, peut-être qu'un jour on se bougera un peu plus. Déjà, faudrait qu'on se rencontre entre nous.

Venom : Oui il y a quelques projets pour le site, hors du site je ne pense pas pour l'instant, comme l'a dit edd on ne s'est pas encore réellement rencontrés donc ça peut aussi être un projet qui amènerait vers d'autres choses.
Pour le site j'aimerais bien faire quelques tests de jeux supplémentaires dans un premier temps, ensuite on verra les idées que l'on aura en commun.

Hieronymus : Des projets (pour le site) il y en a.
Et nous continuerons à enrichir les différentes sections du site (scans, OST, etc.).
Il faut d'ailleurs souligner que beaucoup de choses proviennent de contributeurs extérieurs à la team ; et que nous nous sommes efforcés de proposer du contenu original et inédit.
Pour un projet extérieur, je ne sais pas.
Qui vivra verra !

Goshu : Pas grand-chose à ajouter pour moi, ayant intégré la team tout récemment...
Mais pour ma part dans l'immédiat, continuer à faire des cover DVD, écrire des tests...
C'est vrai que déjà se rencontrer et boire une bière ou dix, ça me plairait bien...

Catz : Des projets ?
Non non … Bon ok , il y a quelques trucs en préparation, mais comme l'a dit edd, nous préférons rester discrets sur nos projet, et en faire profiter tout le monde une fois finis.
Je préciserai juste que ce sera dans la veine de ce qui à déjà été fait avec le dossier ShootAgain , mais qui sait , on vous réserve bien des surprises…
Par contre, si la question était de faire évoluer le site vers d'autres consoles, je pense que c'est un non définitif.
A part ça , il est vrai qu'une bière avec la Team serait un bon projet.

Djizeuss : Mes projets pour le site et mon niveau de sociabilité étant tous deux proche de zéro je me permet de zapper cette dernière question.

Retrouvez le site à cette adresse :
http://dreamagain.free.fr







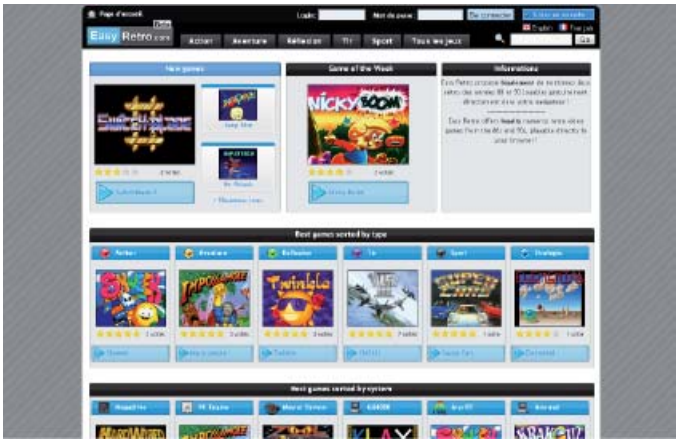
Interview Easy Retro



Retro Player : Pourriez-vous nous présenter votre site Easy-Retro, et nous dire comment vous est venue une telle idée ?

EasyRetro: EasyRetro.com est un portail qui permet de jouer à des jeux rétro directement dans un navigateur. Nous souhaitons, dans la même optique que Youtube avec la vidéo, rendre très accessibles et très simples l'utilisation des jeux des années 1980/1990. Nous travaillons depuis plus de 6 ans sur le développement d'émulateurs fonctionnant sur Internet (Java) et nous avons créée la société DotEmu afin de donner une plus grande ampleur à nos projets.

Retro Player : Sur quels critères choisissez-vous vos jeux, et n'avez-vous pas de soucis au niveau juridique ?



Easy Retro : Une partie très conséquente de notre activité consiste à identifier, rechercher et rassembler les ayants droits des jeux vidéo des années 1980/1990. Il s'agit d'auteurs, de petites sociétés ou de plus grandes comme SEGA, KONAMI, ..
Tous les jeux présents sur Easy-Retro le sont de manière légale et nous avons notamment obtenu la responsabilité de la revalorisation des catalogues de Microids et de Lankhor. C'est un très bon début, mais il est assez frustrant de ne pouvoir proposer plus de jeux pour l'instant par rapport aux 8000 titres que nous pouvons mettre en ligne. Nous sommes donc très intéressés par tout contact avec les propriétaires de l'époque.

Retro Player : Comment fonctionnent vos jeux, sont-ils reprogrammés sur un système différent de l'original, ou avec un émulateur ?

Easy Retro : Il s'agit d'émulation avancée. Nous disposons de différents noyaux d'émulation pour chaque système, ensuite pour chaque jeu nous personnalisons les contrôles, les charge ments de disquettes pour l'Atari ST, ou même des scripts automatiques pour l'Amstrad CPC. Tout cela est transparent pour l'utilisateur qui peut profiter de tout ces jeux sans avoir à faire de manipulations techniques complexes.

Retro Player : Pensez-vous qu'a long terme des sites comme le vôtre puissent faire de l'ombre à l'émulation, ou au contraire faire revivre une passion pour rétro ?

Easy Retro : Nous pensons au contraire que notre démarche permet de redynamiser le retrogaming en rendant les jeux rétro accessibles à de nouvelles personnes qui ne savent pas ou ne peuvent pas (au bureau par exemple) utiliser des émulateurs. Nous souhaitons aussi permettre aux joueurs de retrouver les grands classiques de leur enfance en toute légalité.

Retro Player : Des projets pour votre site ou concernant le retrogaming ?

Easy Retro : Oui, de nombreux projets qui verront le jour d'ici quelques mois. On notera en particulier la sortie de plusieurs jeux pour Smartphones courant 2008 et une v2 de EasyRetro. Pour vous tenir informés des nouveautés rendez-vous sur EasyRetro.com !

Retrouvez le site à cette adresse :
http://www.easyretro.com

Mini site Retro Player



http://www.clocktower.fr/





Interview Emu-France



Retro Player : Comment vous est venue l'idée d'Emu-France ?

Emu-France : Emu-France est né en 2002 après l'abandon d'un site nommé RC-Roms. L'idée était de proposer un portail francophone dédié à l'émulation, proposant uniquement un contenu légal (news, émulateurs, outils...) et surtout la totalité des émulateurs tournant sur PC disponibles sur internet.

Retro Player : Combien de sites hébergez-vous aujourd'hui, pourquoi cette volonté d'héberger d'autres qui sont potentiellement des concurrents ?

Emu-France : Emu-France héberge aujourd'hui une dizaine de sites, dont le plus gros est «Spacemul». Notre volonté est d'aider les webmasters ne pouvant se payer un hébergement, ce sont souvent des lycéens ou étudiants.

Retro Player : J'ai vu que vous étiez actionnaire, Emu-France est il une société ?

Emu-France : Emu-France reste «purement» un site web sans statut particulier. Je reste néanmoins gentil donateur concernant l'hébergement depuis 2002, ce qui représente pas mal d'euros...

Retro Player : Vous proposez les émulateurs de la plupart des supports, mais pas les roms, est-ce une question de légalité ou d'éthique ?

Emu-France : Concernant les roms, nous ne proposons aucun téléchargement pour une raison simple, il est strictement interdit d'en distribuer, en effet les droits sur les jeux appartiennent aux éditeurs, sauf pour certains tombés dans le domaine public.

Retro Player : Que représente pour vous l'émulation ? Une préférence pour l'émulation console ou l'émulation micro, voire l'émulation sur console d'anciens supports ?

Emu-France : L'émulation représente surtout la possibilité d'utiliser un jeu (ou logiciel) d'une autre plateforme sur PC. Pour une grande majorité d'entre nous il s'agit de retrouver le feeling de parties de Street Fighter II dans les cafés, nos nombreuses heures passées sur notre Amstrad CPC ou notre Super Nintendo.

Ma préférence va à l'émulation Arcade, en effet avec des parties à 5 ou 10 frs, il était impossible de jouer à de nombreux jeux pour une raison simple de budget !

Retro Player : Des projets pour le site dont vous pourriez nous faire part en exclusivité ?

Emu-France : Pour le moment aucun, mais peut-être un jour …



Retrouvez le site à cette adresse :
http://www.emu-france.com/



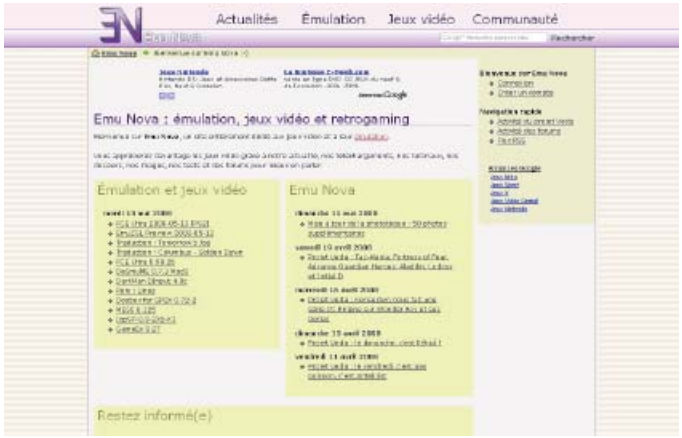


Interview Emunova

Retro Player : Pourrais-tu nous présenter le but du site ?

Emu NOva : Emu Nova a pour but de vulgariser l'émulation des jeux vidéo en apportant tout ce qu'il faut pour jouer :
- des actualités pour comprendre l'évolution de l'émulation
- une sélection d'émulateurs fonctionnels avec des guides pour les configurer
- une base de tests (plus de 2000) pour choisir ses jeux à émuler
- des dossiers pour détailler une série de jeux, du matériel ou une épopée vidéoludique
- un lexique pour comprendre tous les mots compliqués ou auxquels on n'est pas habitué

Par extension, le but d'Emu Nova c'est d'inciter les gens à retrouver les sensations d'origine soit par l'émulation, soit sur le matériel d'origine.



Retro Player : Combien de personnes travaillent sur le site et comment choisissez-vous vos articles ou dossiers ?

Emu Nova : Il y a actuellement 8 personnes qui officient sur Emu Nova et chacun des membres de l'équipe a un rôle bien défini.
Les choix d'articles et de dossiers sont définis en fonction des affinités de chacun ainsi que de ses disponibilités. L'idée est de vraiment permettre une redistribution des connaissances et de laisser s'exprimer au maximum nos collaborateurs. S'il ne connaît rien à son sujet, il élabore son plan et cherche de la documentation avec l'aide du responsable des contenus.

Retro Player : Pensez vous un jour mettre tout le contenu de votre site sur papier, ça ferait une bonne encyclopédie ?

Emu Nova : Ça serait difficilement réalisable : le Web est fait pour être parcouru à clics de souris alors transposer ça sur papier nous ferait perdre une bonne partie de cette interaction. Les jeux vidéo sont dynamiques, le Web aussi.
Je verrais mal des commentaires de tests ou des FAQ arriver sur une encyclopédie papier. Ce n'est pas notre vocation.

Retro Player : Pour vous où commence le rétro et où finit il ?

Emu Nova : C'est une limite floue et pleine de paradoxes : pendant un temps les jeux Playstation 1 étaient interdits sur bon nombre de sites alors que les roms Nintendo 64, elles, étaient autorisées. Pourtant si on s'en tient aux dates de lancement la 64 bits de Nintendo était plus jeune.
Il est donc difficile de se baser sur des dates pour dire qu'on fait du retro. Je pense qu'il est raisonnable de parler de rétro dès lors qu'une console est morte, n'est plus soutenue par les éditeurs et qu'elle ne se trouve plus commercialisée massivement.

La Neo Geo était une console retro par excellence mais continuait de recevoir des jeux jusqu'en 2004. Ce n'était pas une Next-Gen pour autant.

Retro Player : Des projets pour le site ?

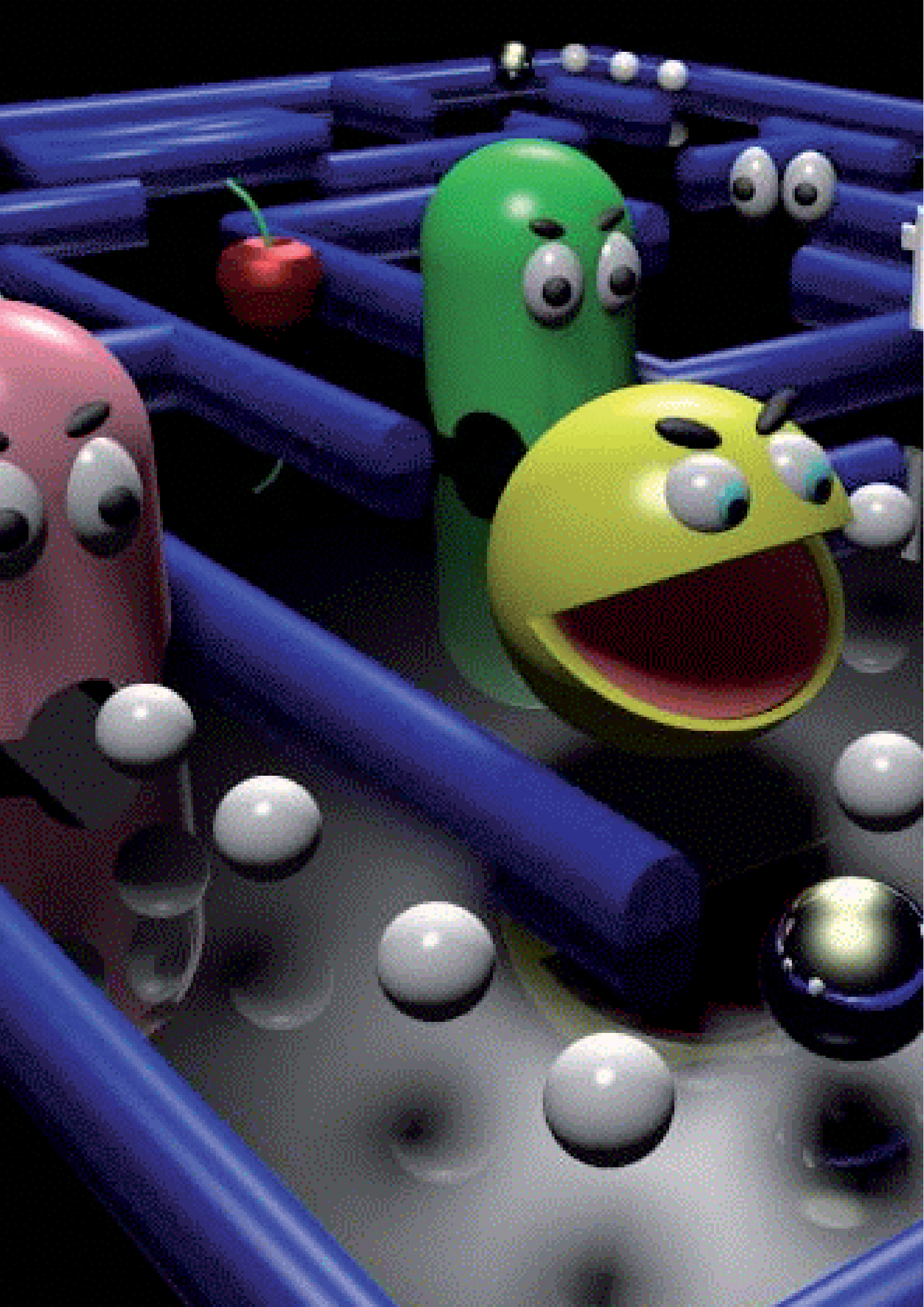
Emu Nova : Toujours mais pas autant de temps qu'on l'espérerait. Je peux juste dire que l'on réfléchit du côté du logiciel libre et de ses licences ainsi qu'à une nouvelle interface visuelle pour le site. C'est en chantier et ça arrivera dans le courant de l'année.
On espère aussi nouer d'autres partenariats intéressants avec des professionnels et aider des projets innovants à se lancer en leur faisant bénéficier de notre infrastructure et nos idées.

Retrouvez le site à cette adresse :
http://www.emunova.net/

Mini site Retro Player



http://www.e-monsite.com/jetsetradio



Interview Gamepédia

Retro Player : Pour tous ceux qui ne vous connaissent pas encore pourriez-vous nous dire comment vous est venue l'idée de votre site et quel est son but ?

Gamepédia : Gamepedia.fr est né dans ma tête il y a de cela 4 ans maintenant. Étant un grand collectionneur, je passais mon temps à chercher des informations sur internet concernant certains jeux un peu obscurs. Malheureusement, la majorité des sites ne proposaient guère que le strict minimum au niveau des informations (pas de jaquette, pas de description, pas de screenshots). Je recherchais également un outil simple et intuitif pour gérer ma collection en ligne. Avec plus de 1500 références dans mes étagères, j'avoue avoir parfois du mal à me souvenir si je possède tel ou tel jeu. Du coup, il me fallait un outil capable de répondre rapidement grâce a un moteur de recherche qui irait fouiller dans ma collection et me dire immédiatement si je le possédais, ou non…

Partant de ce constat et ne trouvant pas ce que je désirais, Gamepedia.fr a commencé a germer dans ma tête. Le site aura mis plus de deux ans à voir le jour car il fallait trouver un programmeur pour supporter une telle charge de travail et surtout des moyens financiers. Une fois la première version en place, je me suis dit qu'il serait intéressant d'ouvrir le site à la manière d'un Wikipedia afin que chacun puisse y mettre ses infos et partager sa passion pour certains titres ou supports. Du coup, le projet a été remanié et est devenu ce que vous connaissez aujourd'hui. Gamepedia.fr permet donc non seulement de gérer sa collection, mais également de participer à une encyclopédie complètement interactive. Chacun peut rajouter des fiches de jeux en incluant des visuels, des vidéos, écrire des tests ou encore des articles relatifs à des jeux précis. Il n'y a pas de limites.



Le but de Gamepedia.fr étant de proposer une base de donnée conséquente aux passionnés de jeux vidéos, qu'il puissent y trouver une source d'information intéressante et qu'il y contribuent pour partager leurs connaissances avec les autres. C'est un projet réellement ouvert et qui tient uniquement sur la participation et la passion de chacun. C'est aussi un projet qui ne sera jamais terminé car des jeux, il en sort tous les jours.

Retro Player : La question que beaucoup se posent, êtes-vous des professionnels ? Portez-vous plus d'intérêt aux jeux rétro qu'aux jeux récents ?

Gamepédia : Je dirige une société qui réalise différents services web dont Gamepedia.fr fait partie, donc oui, on peux dire que nous sommes professionnels sur le plan technique. Après, nous sommes comme tout le monde et c'est vraiment la passion qui nous guide. Il faut savoir par exemple que Gamepedia.fr ne rapporte pas d'argent (au contraire, il en coûte même). Nous avons attendu d'avoir une stabilité financière pour proposer le projet au public car nous voulions impérativement qu'il reste gratuit. Du coup, nos activités externes permettent à Gamepedia.fr de vivre mais il est clair que c'est avant tout un projet de passionnés.

Ce site a été réalisé avec amour et nous voulions qu'il ait volontairement un aspect pro. Faire dans le retrogaming n'est pas forcement synonyme de site visuellement pauvre. On nous a souvent reproché le fait d'être « trop propre » sur la présentation, et je n'ai jamais compris pourquoi d'ailleurs. Je suisgraphiste de métier, ceci explique aussi peut être cela.

Concernant le rétro gaming, je dois avouer que je passe énormément de temps sur la Xbox 360, mais je m'éclate aussi bien sur un bon Pacman que sur un Gears of War. Il y a des jeux qui sont aussi intemporels et dont l'intérêt dépasse le coté graphique ou autre. Par exemple, je me souviens avoir passé des heures sur Vectrex lors de la dernière RGC sur le jeu Spike's Circus (merci Rayxamber) et je me suis éclaté comme un petit fou.

Retro Player : Pensez-vous que le rétro va continuer à être vendeur ? Que les consoles virtuelles vont continuer à marcher ?

Gamepédia : Si les éditeurs continuent de sortir des compilations rétro c'est que cela doit être rentable. Quand on voit les résultats financiers de Nintendo et de leur Virtual Console, on ne peux qu'apprécier le fait que des titres 8-16 bits se vendent toujours aussi bien 15 ans après leur sortie initiale.

Il y a aussi beaucoup de nostalgie là-dedans. Je trouve que c'est une bonne chose car cela permet aussi de redécouvrir des titres que nous ne pouvions pas forcement nous payer à l'époque (très peu de gens possédaient une PC Engine par exemple et découvrent aujourd'hui grâce a la Wii qu'elle en avait dans le ventre). D'ailleurs, ma Wii ne me sert qu'à jouer aux vieux jeux quasiment. Alors certes, certains pensent que payer 5 euros pour un jeu rétro c'est de l'arnaque…

Je pense simplement que c'est une œuvre comme les autres et qu'il est normal de payer ces auteurs même 15 ans après. C'est le même principe quand on achète un vieux CD, je ne vois pas pourquoi celui qui a créé cette œuvre n'aurait pas le droit de toucher des royalties.

Retro Player : Quels sont vos prochains projets ?

Gamepédia : Nous continuons de travailler sur Gamepedia.fr chaque jour afin de le rendre plus efficace et plus fourni. Nous n'avons pas d'autres projets pour l'instant sur le web car c'est déjà un travail de titan. Par contre, nous sommes en train de travailler sur une série de DVD intitulés Gamepedia Anthology qui sera consacrée a des jeux particuliers. Le premier volume concerne la Dreamcast et devrait voir le jour dans les mois qui viennent.

Malheureusement, le temps nous manque et le projet a pris beaucoup de retard mais je pense que c'est une bonne idée de présenter des jeux peu connus ou tout simplement des titres ayant réellement modifié le paysage vidéo ludique.

Retro Player : Avez-vous déjà pensé à mettre votre encyclopédie au format papier ou de participer à d'autres projets en commun avec d'autres sites ?

Gamepédia : Pour le papier, je n'y ai jamais songé mais c'est peu probable car il y a trop d'informations et cela prendrait des années de travail. Concernant les projets avec d'autres sites, nous n'avons pas encore réfléchi à la question mais nous sommes ouverts à tout. Gamepedia.fr étant un espace d'expression, il faut savoir que si demain vous voulez réaliser un dossier sur un jeu, nous pouvons apporter notre soutien pour l'hébergement et la diffusion.

Nous aimerions également aider les développeurs de titres homebrew en leur proposant d'éditer leurs jeux, mais là encore ce n'est qu'un projet parmi tant d'autres… Tout est possible ! Il suffit de nous contacter et on en discute !

Retrouvez le site à cette adresse :
http://www.gamepedia.fr




RAVEN
© Albin

Interview Gamopat

Retro Player : Pourriez-vous présenter votre site et nous dire comment vous êtes tombés dans le rétro quand vous étiez petit ? D'où vient cette idée de clinique en fait ?

Gamopat : Gamopat? Tout simplement une clinique qui essaye de guérir les accrocs du jeu vidéo, j'ai mis au point un médicament, le Gamopat 500, qui pris en suppo matin et soir permet de lutter contre les troubles obsessionnels du hardcore gaming.
Je ne suis jamais tombé dans le rétro, puisque lorsque j'ai débuté l'Atari 2600 ce n'était pas rétro mais next-gen. Puis il y a eu la PS4 de 1982, la fameuse Colecovision, console ultra-puissante presque digne d'une borne d'arcade de l'époque, et l'ère complètement folle de la micro 8 bits... à une époque où chaque semaine sortait un nouveau modèle d'ordinateur totalement incompatible avec tous les autres ! 1983 fut surement la meilleure année du Gamopat !Chaque jeu qui sortait était presque un nouveau concept à l'époque !

Retro Player : La partie brocante représente-t-elle une grande partie de votre site, ce qui attire le plus les visiteurs ?



Gamopat : Oui, la brocante est l'attrait principal du forum, même s'il y a plein d'autres choses qui marchent bien : la Gamopat Academy, les débats animés entre pro-ST et pro-Amiga, entre pro-Snes et pro-Megadrive, la fameuse tombola de fin d'année et la rubrique des Dr en gamothérapie où on refait le monde... du jeu vidéo ! Sans oublier la rubrique collection où chacun présente ses merveilles.

Retro Player : En parlant de refaire le monde du jeu vidéo, qu'aimeriez-vous changer ?

Gamopat : Nolan Bushnell qui reste à la tête d'Atari à la fin des années 70, la PC Engine qui rencontre un succès mondial (la meilleure console de l'époque), Nintendo qui trouve un accord avec Sony en 1993, Sega qui résiste à la PS2 en 2001, Nintendo qui sort une vraie Game Cube 2 et non un gadget casual... On pourrait changer plein de choses, mais impossible de prévoir quelles auraient été les conséquences !

Retro Player : Vous conciliez jeux vidéo rétro et récents sur votre site, c'est une question de gouts personnels ou plutôt une façon d'élargir votre champ et ainsi toucher le plus d'internautes possibles ?

Gamopat : Le Gamopat est un joueur compulsif qui s'amuse autant sur Atari 2600 que sur PS3... Une manette reste une manette et les gestes sont les mêmes depuis 30 ans ! (mais ne me parlez pas de cette aberration qu'est la Wiimote !). On traite donc de tout sans préférence... Et contrairement à ce que je peux lire dans les commentaires : nous ne sommes pas pro-Microsoft... les news autour de la PS3 sont tellement négatives depuis 2 ans que certains fanboys s'emportent un peu. Quant à la Wii, c'est une console sympathique mais complètement gâchée par une Wiimote qui la limite terriblement. La détection de mouvement est un gadget inutile, pas au point en tout cas.

Retro Player : Que pensez-vous de la vague rétro qui sévit sur les consoles plus récentes depuis quelques années, le fait que les grosses firmes veuillent continuer à s'enrichir sur des jeux qu'ils ont déjà exploités ? Pensez-vous que les consoles virtuelles comme celle de la Wii ont un avenir ?

Gamopat : Je ne constate pas de vague rétro... Si vous parlez de la Wii et de ses jeux casual cela n'a rien à voir, c'est un nouveau public qui est touché et qui n'est pas du tout intéressé par les jeux rétro mais par des jeux «télé 7 jours». Quant aux jeux Virtual Console c'est une bonne chose, mais ils sont hélas bien trop chers, Nintendo exagère vraiment. Autant faire les brocantes et trouver les cartouches pour 1€...Quant aux jeux arcade sur PS3 et XBOX Live c'est assez ridicule et sans intérêt.

Je suis personnellement pour le retour d'une console de salon à «cartouche». Le succès de la DS est en grande partie du à cela. On veut allumer et jouer directement, sans passer par ces ridicules accès disques et ces installations sur disque dur (à la mode sur PS3). Je suis certain que par exemple une console de salon Nintendo avec un port NES, SNES, Gameboy et N64 se vendrait comme des petits pains !

Le support cartouche pourtant limité en place et très cher produire vous manque donc ? Que représente-t-il pour vous ?
La haute capacité de stockage n'est pas synonyme de qualité, au contraire, rien de plus plaisant que de jouer directement à un jeu sans le moindre accès disque... Cher à produire ? Les jeux DS coutent 29 ou 39€, et Nintendo se prend un grosse marge. On est très loin des 70€ sur «next-gen».On pourrait appliquer ce qui est fait sur la DS pour une console de salon orientée arcade, en prenant exemple sur la Neo Geo AES.

Retro Player : Docteur, je suis malade, accro aux jeux vidéo, aidez moi que puis-je faire ?

Gamopat : Du Gamopat 500, en suppo, matin et soir.

Retrouvez le site à cette adresse :
http://www.gamopat.com





Interview Grospixels



Retro Player : Comment t'es venu l'idée de Grospixels ?

Laurent : L'idée n'est pas venue de moi, mais de Phyl, alias Philippe Labus. Je le connais depuis 1990, nous étions ensemble à l'ENAC (Ecole Nationale d'Aviation Civile), à Toulouse. A l'époque j'avais un Amiga dans ma piaule d'étudiant, et on y passait des nuits entières à jouer, les journées étant -pour l'essentiel- consacrées à discuter jeu vidéo, musique ou ciné. Nous sommes tous deux, en tant que joueurs, plutôt issus du boom de la micro-informatique familiale au début des années 80. Par la suite on est restés en contact, au début en s'écrivant (avec du papier et un stylo !), puis en 1995 Internet est arrivé en France, et on s'y est mis tous les deux.

Nous avons alors découvert les émulateurs, en particulier MAME qui fut une révélation, un vrai bouleversement. Phil a finalement proposé qu'on se lance tous les deux dans la création d'un site web. C'était en 2000. Ce site devait proposer des roms à télécharger, avec comme valeur ajoutée des fiches descriptives de chaque jeu, ce qu'aucun site ne proposait alors, en tout cas pas en français. Je me suis lancé dans la rédaction de ces fiches, et c'est devenu une passion débordante.



De simples fiches on est passé à de véritables articles, puis à des dossiers, couvrant aussi bien l'histoire des jeux vidéo que celle des micro-ordinateurs qui se sont spécialisé dans le jeu. Phyl de son côté travaillait plutôt au fonctionnement du site et à son évolution (forum, interactivité, idées de rubriques). Au départ le site s'appelait Emulation France, puis il s'est spécialisé dans la rédaction d'articles, on a abandonné les roms car ça posait des problèmes d'hébergement incessants et usants, et aussi parce que d'autres sites le faisaient bien mieux que nous. Le site a été rebaptisé Grospixels et s'est mis à publier des contributions d'internautes, triées par nos soins. L'équipe s'est agrandie, jusqu'à compter une quinzaine de personnes, avant que ça se stabilise autour d'un noyau de 5 ou 6 personnes qui sont devenues des amies après une rencontre IRL qui a eu lieu en 2003.

Retro Player : En tant que pionnier quel analyse pourrais-tu faire de ces années passées ?

Laurent : Je ne suis pas un pionner ! C'est juste que j'ai 36 ans, donc je suis un peu plus vieux que la majorité des rétro-gamers français, et j'ai connu une époque un peu mystérieuse pour eux, celle où le jeu vidéo est arrivé en France, avec les Pong-likes et la VCS. Ce que je retiendrai des années passées à m'occuper de Grospixels, c'est avant tout une véritable passion pour l'écriture, qui était enfouie en moi, et que les jeux vidéo m'ont permis d'assouvir. Ce sont aussi un grand nombre de personnes intéressantes et sympathiques, avec qui j'ai pu discuter et échanger desidées sur un sujet qu'il est très rare d'aborder entre adultes dans la vie réelle, tant le jeu vidéo est mal considéré en France.

Retro Player : Tu n'as jamais eu envie de faire ton propre jeu ou magazine sur le rétro, voire une manifestation, Grospixels te suffit-il en fait ?

Laurent : J'ai une vie de famille, et Grospixels m'a tellement occupé, à une époque, que j'ai du prendre du recul par rapport au site, déléguer à d'autres nombre de choses que je tenais obstinément à assurer moi-même, sans quoi je n'accordais pas assez de temps à ceux qui vivent avec moi, ainsi qu'à d'autres loisirs, ou encore au simple fait de jouer à des jeux vidéo, activité qui peut vite devenir accessoire quand on s'occupe d'un tel site (on ne fait que penser aux jeux vidéo et en parler, mais on ne les pratique plus, ce qui est très mauvais). Heureusement, un site web est quelque chose qu'on peut faire évoluer à sa guise, et c'est pour ça que je n'ai jamais voulu me lancer dans d'autres projets qui auraient pu être plus contraignants. J'ai participé ponctuellement à des magazines, mais c'était juste pour le fun, je n'ai jamais eu l'intention de donner suite. Par contre, Grospixels à servi de tremplin à des gens qui écrivent aujourd'hui dans la presse spécialisée, et ça c'est génial ! Concernant les manifestations rétro-gaming, le fait de vivre en Corse m'en coupe totalement, hélas.

Retro Player : Le retrogaming est devenu un vrai business, que penses-tu de ce revirement de la part des grandes firmes ?

Laurent : Sujet très complexe ! Tout ce qui peut contribuer à ce que les jeunes joueurs découvrent les classiques, la 2D, et la manière de jouer d'il y a 15 ou 20 ans, je le considère comme positif. Voir des gamins de 8 ans jouer à Space Invaders ou Pacman alors qu'existent des jeux plus évolués techniquement et moins «intransigeants», c'est quelque chose de réjouissant. D'un autre côté, l'exploitation abusive des anciens titres conduit à des choses regrettables, comme par exemple de voir une réédition de Tempest se vendre mieux que Space Girafe, simplement parce que les gens se tournent plus facilement vers ce qu'ils connaissent. De manière générale je suis contre le fait de ne jouer qu'à des jeux rétro et ignorer la production actuelle. Pour moi le rétro-gaming doit nourrir une curiosité pour le jeu vidéo qui couvre le plus possible de genres et d'époques.

Retro Player : Reparlons un peu du site, comment se passe la rédaction des dossiers qui sont des plus complets ?

Laurent : Les rédacteurs envoient leurs articles par mail à un groupe de relecteurs qui comprend 3 ou 4 personnes selon les disponibilités. Ceux-ci corrigent les fautes et mettent l'article en forme pour qu'il soit publié. Ensuite les articles sont mis en ligne à raison d'un par semaine, toujours le lundi matin. On maintient ce rythme de parution peu élevée, car sur un site web il n'y a que les dernières nouveautés qui attirent vraiment l'attention, et il faut laisser le temps à chaque article d'être lu par le plus de possible de gens, et que l'auteur ait quelques

réactions à son travail (c'est primordial, sans quoi le découragement est inévitable). Les relecteurs ont toute latitude pour intervenir sur le texte. J'espère ne choquer personne en disant ça, mais c'est la vérité. On ne peut pas écrire n'importe quoi sur Grospixels, le site est assez vieux-jeu (c'est le cas de le dire !) dans son approche rédactionnelle : pas de vulgarité, pas de jeunisme, langue françaises respectée, aucune abréviation etc. De toute manière, s'il y a un désaccord sur le contenu d'un article, on essaie de le régler en bonne entente avec l'auteur, et finalement on a très peu refusé d'articles en 7 ans. Pour ce qui est des recherches faites pendant la rédaction de chaque article, c'est aux auteurs qu'il faut demander comment ils ont fait, mais en général la plupart du contenu est alimenté par des souvenirs, des recherches sur le net, et éventuellement la pratique de l'émulation quand la mémoire flanche un peu. Les images sont piochées sur le net, ou capturées avec des émulateurs. Si les articles comportent des erreurs, on espère que ceux qui les détecteront nous les signaleront sur le forum, gentiment bien entendu. Si c'est le cas, les articles sont modifiés aussitôt, et la personne qui a aidé à les corriger est citée.

Retro Player : Le design n'a pas changé depuis fort longtemps vous n'avez jamais eu l'envie de moderniser un peu le site, de le rendre modérément rétro par son design, ou d'ajouter quelques nouveautés ?

Laurent : Techniquement parlant, le site s'est monté petit à petit, avec des bouts de ficelle, sans savoir qu'il prendrait une telle ampleur. Il était entièrement en HTML, puis on a pu automatiser certaines choses avec du PHP... Il est très difficile de le réorganiser en tenant compte de toutes les petites habitudes. L'interface actuelle a été créée par un graphiste, Ludo, qui avait parfaitement intégré le fonctionnement du site, et il se trouve qu'on aimait énormément ce qu'il faisait. Le site a toujours porté sa patte. Malheureusement, on a perdu Ludo de vue... Et d'un autre côté on aime tous beaucoup l'apparence du site, et ne pas en changer c'est aussi montrer qu'on est toujours indépendants, qu'on n'a pas été absorbé par un autre site plus important ou rachetés par je ne sais qui. A l'heure actuelle, les membres de l'équipe n'auraient pas la disponibilité suffisante pour qu'on se lance dans un projet aussi important qu'une refonte graphique du site. Enrichir et améliorer son contenu reste la priorité absolue. .

Retro Player : Des projets que tu pourrais nous révéler ?

Laurent : Non, rien de particulier, sinon continuer à faire vivre Grospixels, sa petite communauté, préserver son état d'esprit, y écrire des articles de temps en temps. Je rêve de monter à Paris passer une soirée avec les gens qui fréquentent quotidiennement notre forum, et depuis plusieurs années pour beaucoup d'entre eux, mais malheureusement je ne sais pas quand je pourrai le faire.

Retrouvez le site à cette adresse :
http://www.grospixels.com





Interview
LTF Abandonware France

Retro Player : Comment vous est venue l'idée d'un site sur l'abandonware ?

LTF : En janvier 2000, plusieurs personnes se sont retrouvées sur un newsgroup qui venait de se créer, ayant pour sujet les vieux jeux vidéo. Très rapidement, alors qu'on ne trouvait que très peu de sites spécialisés, cinq personnes décident de regrouper leurs efforts, deux d'entre elles apportent même le contenu de leurs sites internet pour créer un seul site : Lost Treasures Fr. Nous avions pour objectif de proposer plus que ne le faisaient les sites de l'époque, pas seulement du téléchargement mais de l'information. Nous souhaitions partager notre passion. Depuis, après 8 années, le site a évolué en douceur, l'équipe a bien évolué puisque je suis le dernier des 5 fondateurs, mais je suis toujours aussi bien entouré, notamment avec Wille (loriciel.net) et Batjijo (Abandonware-manuels.org)

Retro Player : Comment procédez-vous pour trouver ces abandonwares ? Comment faites-vous pour connaitre les prochains titres à tomber dans le domaine public ?



LTF : Nous avons notre propre collection, qui est déjà un beau réservoir. Sinon, nous cherchons sur des sites d'occasion ou des braderies. Mais le plus gros maintenant vient des internautes qui nous proposent des jeux de leur propre collection. Attention, quasiment aucun des jeux que nous proposons n'est tombé dans le domaine public. Ils sont tous la propriété d'un éditeur (ou d'une personne si la société a disparu). Donc, pour choisir les jeux que nous mettons en ligne, nous regardons la date, pour le moment, nous nous arrêtons à 1997 (c'est un choix de notre part), ensuite, nous regardons s'ils ne sont pas encore en vente (boutiques, internet, Steam...) puis enfin, nous vérifions que cela ne soit pas un jeu à grosse licence. Bref, notre choix est le plus strict possible.

Retro Player : Pourquoi cette limite de 10 ans, sur quoi vous appuyez-vous ?

LTF : Ce n'est pas la durée que nous avons choisi. C'est plutôt l'époque. 1998, c'est une année charnière, avec de nombreux gros jeux type Half Life, c'est aussi l'arrivée de Windows 98 et des jeux différents. Bref, nous hésitons à passer le cap de l'année 1998 pour que les gens ne tombent pas dans le piratage pur et simple entre autres. De plus, nous pensons qu'il y a bien suffisamment à faire avec les jeux de 1997 et moins.

Retro Player : Avez-vous déjà eu des soucis au niveau légal ? Des contacts d'avocats de sociétés éditrices ?

LTF : Des soucis, non, cela se passe toujours très bien. Nous avons eu des contacts avec les sociétés Lucasarts (qui a d'ailleurs fait grand bruit à l'époque (2001)) et Zénimax (pour le jeu Daggerfall). Sinon, aucun contact avec des avocats. J'espère que notre politique montre notre sérieux, et permet unecertaine confiance. Mais nous ne souhaitons pas non plus tenter le diable.

Retro Player : Pourriez vous nous en dire un peu plus sur cette affaire Daggerfall ?

LTF : C'était au moment de la sortie du jeu Morrowind, j'avais reçu une lettre des Etats-Unis, avec à l'intérieur une copie d'écran de la fiche «Daggerfall» et une lettre me demandant instamment de retirer le jeu de nos téléchargements. Ce que je fis tout de suite et nous avons écrit un mail à la société pour les prévenir de notre réactivité. Ils ont apprécié et nous ont permis de laisser le premier épisode de la série, The Elder Scrolls : Arena. Bref, cela s'était très bien passé.

Pour rappel avec Lucasarts, nous avions reçu un email très vindicatif, avec de nombreux textes de loi , nous demandant aussi de retirer tous les jeux de l'éditeur. La lettre a été traduite et passée dans un dossier sur Génération 4 à l'époque. Depuis, tout le monde sait qu'il est formellement interdit de mettre en ligne des jeux Lucas, mais après notre réactivité, ils ont aussi été sympa, même s'il y a eu très peu de contact par la suite.

Retro Player : Ne pensez-vous pas que les abandonwares vont être de moins en moins nombreux avec l'arrivée des consoles virtuelles ?

LTF : Les consoles virtuelles ne touchent que les roms des jeux consoles. L'abandonware est donc épargné par cette arrivée (que nous voyons plutôt d'un bon œil (quand c'est vendu à un prix raisonnable, ce qui n'est pas toujours le cas il faut bien l'admettre)). Nous sommes plutôt visés par Steam, qui a déjà commencé à mettre des oldies. C'est comme cela que nous avons retiré tous les jeux ID Software par exemple. Nous avons la chance d'avoir un site assez complet (vidéos, manuels, screenshots, infos, soluces, radio, etc.) donc si on doit couper les téléchargements sur certaines fiches, on peut garder ces dernières en ligne pour permettre de bénéficier des autres contenus. Même si le téléchargement est important, ce n'est pas une fin en soi pour nous.

Retro Player : Quels sont les projets pour votre site ?

LTF : Nous avons déjà ouvert une radio, nous mettons en ligne des vidéos avec des émissions, des jeux complets filmés ... nous pensons faire évoluer la partie membres pour apporter plus de services et plus de contenus, mais déjà, stabiliser notre plate-forme, faire face à l'affluence des visiteurs toujours plus nombreux devient une nécessité.

Retro Player : De quelle manière participez-vous à d'autres activités rétro ?

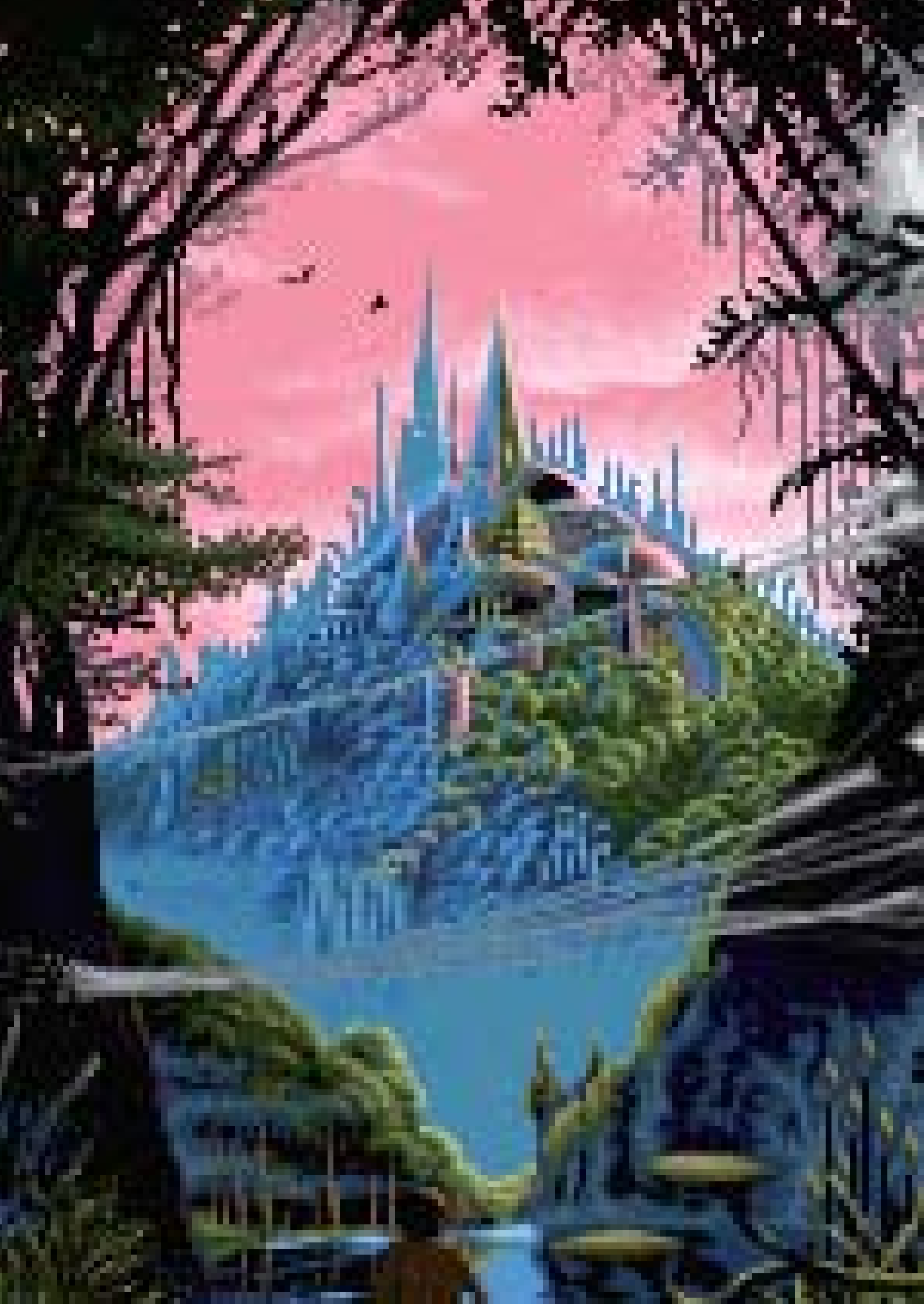
LTF : Actuellement, nous nous concentrons sur notre site internet. Nous encourageons les initiatives type Retro Player et nous essayons de proposer de nombreux services sur notre site. Il y a quelques années, par le biais de l'association Oldon (oldon.org, président : RyF) nous avons participé à un colloque à la BNF (Paris). Mais le temps nous manque actuellement. Il faudrait faire un choix : le site, ou une vie associative plus physique que virtuelle.

Retro Player : N'y a-t-il pas une certaine concurrence avec les jeux consoles souvent plus aimés des retrogamers ?

LTF : Je ne pense pas que les consoles soient plus aimées que l'abandonware. Disons que c'est différent. Il est plus aisé de jouer à un jeu console qu'à l'abandonware, car les émulateurs sont faciles à mettre en route, alors que l'abandonware est plus complexe, il faut configurer les lecteurs cd virtuels, connaitre un peu le DOS, même si cela se simplifie grandement avec Dos Box. Pour finir, je dirais qu'il n'existe pas de concurrence, nous ne faisons pas ça pour avoir le plus de monde sur notre site, on souhaite partager simplement notre passion, et cela est complémentaire avec les mondes de l'émulation consoles.

Retrouvez le site à cette adresse :
http://www.abandonware-france.org





Interview
la mémoire du pad

Retro Player : Comment vous est venue l'idée de votre site «la Mémoire du Pad» ?

La mémoire du pad : J'ai toujours eu l'envie de partager mes passions avec d'autres personnes, et l'Internet représente un moyen idéal pour y arriver. J'avais déjà fait un site auparavant (sur les studios d'animation Ghibli et Gainax), ce qui m'a permis de savoir assez rapidement comment j'allais construire La Mémoire du Pad, et ce que j'allais publier dessus. Maintenant, le choix d'un site retrogaming sur la Super Nintendo plutôt qu'un site sur les jeux actuels s'est imposé de lui-même. D'une part, il y a déjà beaucoup de sites (professionnels ou non) qui parlent des consoles actuelles et de leurs jeux. Je ne voyais pas trop l'intérêt d'en rajouter un de plus sur la Toile. D'autre part, parler d'une console dont la carrière commerciale est terminée permet aussi d'envisager un site qui évolue selon son propre rythme, et non pas en fonction des sorties des nouveaux softs.

Retro Player : Pourquoi faire une telle obsession de la Super Nintendo ?

La mémoire du pad : Je ne sais pas si on peut parler d'obsession, vu que je joue quand même aux consoles actuelles (DS et PS2 notamment). Il y a d'ailleurs d'excellents jeux qui sortent dessus. Disons plutôt que je porte une affection particulière à la Super Nintendo. Très certainement, parce que c'est une des premières consoles sur lesquelles j'ai joué. Ensuite, je pense que la période Super Nintendo coïncide aussi avec une époque bénie pour le jeu vidéo. Certains titres avaient la faculté de susciter l'émerveillement des joueurs (Zelda, Street Fighter II, Secret of Mana ... et j'en passe). Actuellement, il y a -trop- peu de titres qui peuvent se vanter d'avoir le même effet sur les gamers. Je crois aussi que depuis que le jeu vidéo est bien installé dans les mœurs, il y a une véritable «culture jeu vidéo» qui s'est formée. Et tout le mouvement retrogaming en fait partie. Même si les gens jouent aux jeux actuels, bon nombre d'entre eux aiment aussi se remémorer les bons moments passés sur les anciennes consoles. Des éditeurs comme Nintendo ou Square Enix l'ont d'ailleurs bien compris. Il suffit de voir les rééditions ou les remakes d'anciens hits qui fleurissent sur les consoles actuelles.



Retro Player : Avez-vous déjà pensé à faire d'autres sites dans la même veine mais portant sur d'autres consoles ?

La mémoire du pad : Oui ... J'avais fait une version de La Mémoire du Pad avec une partie consacrée à la Neo Geo, mais je me suis vite recentré sur la Super Nintendo. Je ne connaissais pas aussi bien la Neo Geo, et je ne me sentais pas inspiré pour parler de ses jeux. Une autre raison de cet abandon est aussi le manque de temps : fournir un maximum d'infos sur une seule console me demande énormément de travail, alors sur plusieurs consoles, je ne vous raconte même pas ...

Retro Player : Vous n'avez jamais pensé à intégrer un projet plus important sur le retrogaming ?

La mémoire du pad : Pas vraiment. En fait, j'aime bien avancer à mon rythme, et j'apprécie aussi beaucoup le fait de toucher à tout pour construire un site : rédiger les textes, mais aussi s'occuper de la partie graphique, de la mise en page, construire la base de données ... Ceci dit, je ne suis pas contre le fait de participer à un projet plus important, mais alors de manière ponctuelle.

Retro Player : Des projets pour votre site ?

La mémoire du pad : Dans l'immédiat, j'espère terminer assez rapidement la base de données du site. Elle a pour but de reprendre tous les titres japonais, US et européens sortis sur la console. Par la suite, je me concentrerai surtout sur les tests des jeux, ainsi que sur la rubrique consacrée aux accessoires.

Retrouvez le site à cette adresse :
http://lamemoiredupad.123.fr

Mini site Retro Player



http://www.e-monsite.com/vagrantplayer



Interview
Mister Game Price

Retro Player : Beaucoup de personnes connaissent votre site d'argus, mais pourriez-vous nous en parler de façon plus précise ?

MGP : Bonjour à toute l' équipe de Retro Player ! Le site MGP est donc un Argus des jeux vidéo d'occasion. Nous donnons les prix constatés sur le marché de l'occasion des jeux et des consoles. La plupart des supports sont surveillés, ça va de la Vectrex à la PS3 en passant par les grandes classiques comme la Super NES ou la Megadrive.

Retro Player : Comptez-vous proposer d'autres argus pour des consoles plus rétro comme par exemple l'Atari 2600 ?

MGP : Alors justement pas mal de demandes ont été faites pour cette console comme ça l'avait été il y a peu pour les Game And Watch ou la 3DO. Nous avons donc le listing complet de tous les jeux sortis sur cette console mythique et commençons déjà à surveiller les prix constatés. Nous surveillons également parallèlement des consoles comme le CDI de chez Philips. Tout cela prend forme et sera en ligne avant la fin de l'année.

Retro Player : N'est-il pas compliqué de gérer au jour le jour une telle base de données, sur quels critères vous basez-vous pour ces jeux qui en fait ne sont plus commercialisés depuis longtemps ?



MGP : Ce n'est pas difficile, c'est très très difficile ! Nous sommes quatre à surveiller l' Argus tous les jours. Pour l' Argus des particuliers nous avons plusieurs faisceaux de prix que nous répercutons dans la valeur d'un jeu. Nous regardons donc les prix constatés sur les différents forums d' achat/vente, nous scrutons également les prix constatés sur les sites de ventes aux enchères et nous regardons aussi les prix constatés sur les boutiques online. Cela demande beaucoup de temps car tout se fait de façon manuelle mais c'est la seule façon d'avoir des estimations réalistes et réactives.

Retro Player : N'avez-vous pas peur que certains jeux ne voient leur côte sous ou surévaluée et ainsi créent une sorte de crash dans le monde de l'argus rétro, et que cela créé une certaine inflation involontaire ?

MGP : Justement, notre travail consiste à éviter ce genre de phénomène. Nous sommes là pour un peu réguler certains excès que nous pouvons constater sur des sites comme EBay où il suffit qu'à un moment donné trois ou quatre acheteurs passionnés se battent pour un même objet pour finalement voir un prix de vente fantaisiste qui ne reflète pas la valeur intrinsèque du jeu. Nous ne faisons que refléter les prix constatés. Si inflation il y a ,c'est qu'elle sera forcément justifiée par l'offre et la demande.

Retro Player : Il existait une version papier de votre argus autrefois, pensez-vous relancer cette idée ? Ou bien d'autres projets.

MGP : En effet nous avions fait un gros catalogue de plus de 300 pages au lancement du site il y a maintenant deux ans. C'était beau mais le temps d'éditer et d'imprimer tout cela, certaines estimations étaient déjà obsolètes. Nous proposons donc dorénavant un système meilleur pour tout le monde qui est le téléchargement de l' Argus au format PDF. Comme cela vous pouvez télécharger (et imprimer) l' argus du jour de façon très simple et instantanée.
Ce service rencontre un fort succès depuis que nous l'avons lancé.
Concernant l' évolution future du site, nous prévoyons une version pour mobile, un lancement en Angleterre et un gros projet de convention Retrogaming pour 2009 dont nous discutons actuellement avec d'autres acteurs du Retrogaming hexagonal. Plus d'informations dans très peu de temps.
Merci!

Retro Player : Est-ce que ça sera une nouvelle convention ou plutôt une fusion avec une déjà existante ? ça sera à Paris ou en province ?

MGP : La Convention ca en serait une nouvelle mais ce n'est qu'a stade de projet donc rien de fait encore, juste des discutions y compris pour la ville. Nous sommes de Province et aurions bien organisé cela dans une grosse ville de Province mais peut etre pas si évident qu'à Paris pour l'affluence.

Retrouvez le site à cette adresse :
http://www.mistergameprice.com





Interview MO5



Retro PlayerPouvez-vous nous présenter l'association MO5.COM ?

Philippe Dubois : MO5.COM est une association loi 1901 qui a pour mission de préserver le patrimoine informatique et vidéoludique. Elle prépare également un projet d'institut national dédié aux sciences numériques, à leur utilisation et à leur sauvegarde. Notre savoir-faire reconnu nous vaut d'être fréquemment sollicités par les médias et les institutions.

Un local de 400 m², situé en proche banlieue parisienne, nous permet de réaliser à la demande des expositions interactives présentant divers aspects de l'histoire de l'informatique et du jeu vidéo, et d'accueillir les membres et les chercheurs qui désirent travailler ensemble à enrichir leurs connaissances, à étudier les collections, ou à compléter le site web de l'Association.

L'association a été créée en 2003 mais les principaux composants et membres fondateurs travaillent ensemble depuis 1998. Nous fêterons donc nos 10 ans cette année, certainement en octobre, et nous donnerons à cette occasion une grande fête ! Nous récupèrerons également courant d'année plusieurs centaines de mètres carrés supplémentaires, ce qui nous permettra d'aménager le premier local de l'association comme une gigantesque réserve et médiathèque. Nous ouvrirons qui plus est des bureaux administratifs en plein Paris, dans le 10ième arrondissement.



Retro Player : Avec un tel nom vous êtes plutôt rétro micro que console non ?

Philippe Dubois : En fait, pas du tout. Nous sommes extrêmement généralistes. Nous intégrons aussi bien des ordinateurs que des consoles de jeux dans nos collections, et la grande majorité de nos membres sont avant tout attirés par les jeux vidéo et les consoles. D'ailleurs, les très nombreuses expositions interactives sur l'histoire de l'informatique et des jeux vidéo auxquelles nous participons sont le reflet de cette double compétence : les deux domaines, ordis et consoles, sont toujours présents et joints autour de la thématique centrale de l'histoire des jeux vidéo (toutes plateformes confondues).

Mais vu nos formidables collections, avec plus de 1200 machines tous types confondus, et des milliers de logiciels, magazines, accessoires, périphériques, nous pouvons travailler sur à peu près n'importe quelle thématique !

De plus, nos membres, plus de 55 à l'heure actuelle, proviennent de tous les horizons. Ce qui signifie que quel que soit le domaine abordé, nous trouverons toujours vraisemblablement au moins une ou plusieurs personnes spécialisées qui pourront nous aider à réaliser n'importe quel projet. C'est bien avant même nos très importantes collections, le facteur humain et les connaissances du domaine que nous souhaitons mettre en avant.

Retro Player : Je sais que l'association à un projet de musée, où cela en est il ? Avez-vous d'autres gros projets ?

Philippe Dubois : Nous avançons peu à peu sur la création d'un dossier de Projet Scientifique et Culturel, la première pièce indispensable en France pour la construction d'un musée (ou institut) national de l'informatique et des jeux vidéo. Divers membres de l'association travaillent sur tous les axes importants de développement de ce projet, comme tout ce qui concerne l'architecture, la muséographie (les objets qui seront exposés), les réserves, etc.
Actuellement, on peux dire qu'il ne nous manque, même si c'est extrêmement important bien entendu, qu'un lieu fixe si possible dans Paris pour réaliser une exposition permanente autour de l'histoire de l'informatique et des jeux vidéo. Tout est prêt pour cela, nous n'attendons donc qu'un mécène.

Retro Player : Avec la masse de travail déjà accompli et vos connaissances n'avez-vous jamais pensé à faire des livres sur les jeux vidéo ?
Laurent Dubois : Si tout à fait ! Le site internet de l'association, les sites même devrais-je dire, puisque nous travaillons sur la version 3, sont déjà des reflets extrêmement connus de notre volonté à exposer le fruit de nos recherches sur l'histoire de l'informatique et des jeux vidéo. Et cela sous la forme d'articles, de livres virtuels, et des musées des machines et des jeux vidéo.

Mais des projets audiovisuels ou d'écriture sont effectivement très nombreux chez MO5.COM et tous en cours de réalisation. Nous espérons réaliser ainsi des émissions télévisées, des reportages, des livres. Il y a tellement à faire, mais encore faut-il avoir le temps de les faire, et le temps est justement ce qui nous manque le plus en étant bénévoles.

Un des palliatifs contre cela est le nombre de membres aptes à intervenir pour l'association, même de manière irrégulière. Et plus nombreux nous serons, plus vite nous pourrons avancer vers nos buts ! Mais cela, je vous en reparle juste après.

Retro Player : Que pensez vous du marché du rétro en ce moment ? Autant du côté des joueurs que des éditeurs ?

Philippe Dubois : Il y a un revirement de situation particulièrement sain je trouve. Non pas tant au sein de la communauté, puisque elle même à toujours gardé des traces au travers de sites web, d'articles, de réalisations audiovisuelles de tout l'intérêt que véhicule l'idée du Retrogaming. Pour résumer, le fait que nous les joueurs n'avons pas forcément besoin d'une 3D extrêmement détaillée et réaliste pour s'amuser. Un bon vieux Sonic ou Mario en 2D peux largement suffire !

Et cela, les éditeurs et les fabricants même de consoles l'ont bien compris. C'est bien pour cela que nous avons la dernière console Nintendo qui ne se contente pas de participer à la course à la puissance graphique (plus de polygones, plus de définition... pour quoi au juste ?) mais s'est totalement re-axée sur les attentes des joueurs en termes de nouvelles interfaces de jeu plus «humaines». C'est toujours pour l'intérêt du public que nous retrouvons des vieux jeux (aussi bien dans leur concept, Geometry Wars, que de leurs origines, Console virtuelle Wii) disponibles sur les trois consoles de dernière génération en téléchargement, des fois de manière gratuite.

J'y vois ici la revanche d'un public de joueurs avisés qui cherchent avant tout du fun, au delà des prouesses techniques qui ne sont que de la poudre aux yeux mise sur étalage par des vendeurs de lessive.

Retrouvez le site à cette adresse :
http://www.mo5.com




SOULCALIBU

Interview
Neo Arcadia

Retro Player : Comment vous est venue l'idée de Neo Arcadia ?

Neo Arcadia : A la base il y'a un site que j'ai créé en juillet 99, Neo Geo-World, consacré à l'émulation de la Neo Geo. Le site a évolué vers l'actualité des jeux Neo Geo puis s'est radicalement transformé en novembre 2002 et a changé de nom en Neo-Arcadia, avec une équipe agrandie, pour devenir un site consacré à l'actualité des jeux d'arcade et à l'arcade en général.

Retro Player : Pensez-vous que l'arcade soit un monde à part dansles jeux vidéo ?

Neo Arcadia : En France l'arcade est clairement un monde à part dans les jeux vidéo et ceci pour deux raison : la première c'est la non médiatisation des nouveautés en arcade, pourtant relativement nombreuses. Quasiment aucun site ou magazine professionnel français se revendiquant de couvrir toute l'actualité du jeu vidéo ne parle des sorties des jeux dans les gamecenters japonais. Pourtant, la plupart sont très bons et développés par des studios talentueux et reconnus comme Sega AM2, Cave, G.rev ou encore Arc SystemWorks. Cette non médiatisation rend les récents jeux d'arcade obscurs et méconnus par la majorité des joueurs français.



La deuxième raison tient aux jeux d'arcade eux mêmes qui sont pour un grand nombre à l'opposé de ce que sont les blockbusters consoles et PC au niveau graphique. Beaucoup de jeux d'arcade parmi les plus appréciés sont en 2D, comme les jeux de baston ou les shoot'm up, faits de sprites et de pixels, qui peuvent sembler démodés...

Retro Player : Les salles d'arcade ont quasiment disparu de l'hexagone, pensez-vous qu'elles reviendront un jour ?

Neo Arcadia : Je pense qu'il y'a quelque chose à faire en France en matière de salle de jeux, avec de bonnes idées, par exemple en s'inspirant des salles japonaises comme les Sega Club. Le marché n'est pas mort, mais endormi. De toute façon il faut se dire que l'état des salles d'arcade en France se résume à une telle peau de chagrin que ça peut difficilement s'empirer dans les années à venir. On ne peut qu'être optimiste. Actuellement il y'a au moins deux projets d'ouverture de salles d'arcade en France pour cette année 2008, l'une à Paris, l'autre dans le Sud-ouest.

4) Pourtant au Japon leur succès ne se dément pas, comment expliquez-vous ce phénomène ?

Neo Arcadia : En occident les salles n'ont pas su rebondir après la crise qu'a connu l'arcade à la fin des années 90. Elles ont donc fermé une par une. Au Japon, et contrairement à l'Europe, la majorité des salles appartiennent à de grandes sociétés du jeu vidéo comme Sega et Taito qui ont les reins solides et ont su surmonter la crise et s'adapter au marché actuel, en diversifiant les machines pour cibler un public très large. La salle de jeux est aussi un lieu social très important ou le salary-man vient se vider la tête après une longue journée de travail. Le fait de pouvoir y fumer -alors qu'il est interdit de fumer dans la rue- est aussi un facteur important du succès des salles de jeux.

Retro Player : Des projets pour le site ? Des informations croustillantes à nous donner ?

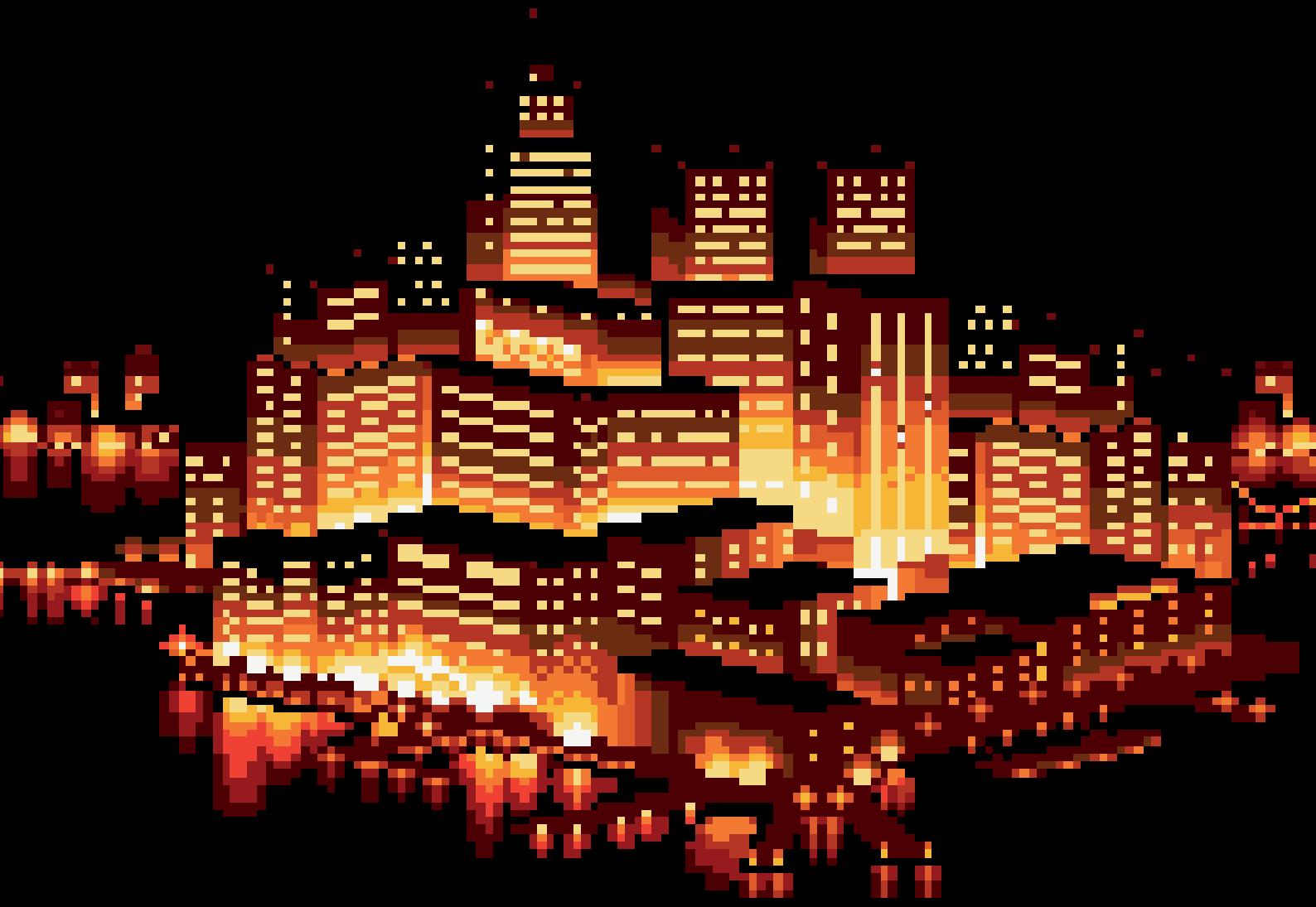
Neo Arcadia : Oui, un des deux projets de salle de jeux en France pour cette année concerne directement le site Neo-Arcadia !

Retrouvez le site à cette adresse :
http://www.neo-arcadia.com

Mini site Retro Player

Retro Player Video

http://www.retroplayervideo.canalblog.com



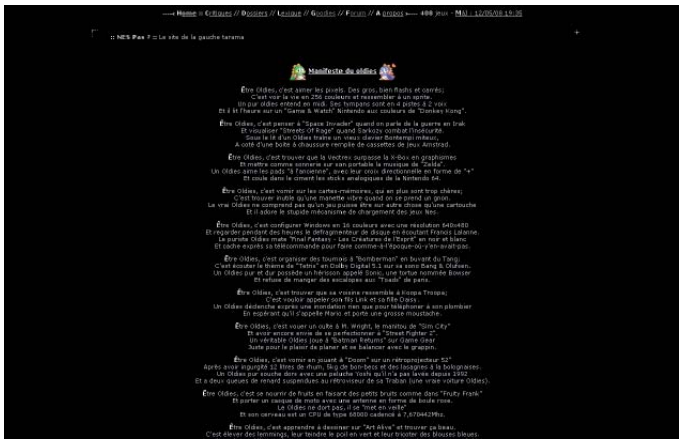
Interview NESPas

Retro Player : NESpas est un site connu des internautes, mais pour ceux qui ne le connaissent pas encore peux-tu le présenter ?

EcstazY : NES Pas est un site démarré en 2001 à partir d'une idée très simple. Ibazar battait son plein juste avant d'être racheté par eBay, et l'on pouvait faire des affaires réellement incroyables. Encore fallait-il savoir ce que l'on achetait.
Cela faisait plusieurs années que je tapais en œuvre monomaniaque de toutes petites critiques de mes jeux vidéo sur mon vieux PowerBook 150, portable mac de la première heure en noir et blanc. Et j'ai alors eu l'idée de les étoffer un peu, et d'en faire un site internet pour permettre à d'autres gens de les lire. Cela partait de la même entreprise monomaniaque de listing de mes jeux pour éclairer les gens sur ce qu'ils achetaient. Je plaçais donc stratégiquement un lien vers mes critiques à chaque annonce de vente que je faisais. Et de fil en aiguilles, le site s'est franchement étoffé, avec une dizaine de critiques par mois par différents membres !

Retro Player : Ayant commencé sur un vieux Mac tu n'as jamais eu l'idée de tester des jeux sur PC ou Mac ?

EcstazY : Si j'ai eu « la joie » d'avoir accès à ce vieux PowerBook des âges farouches, c'était malheureusement mon seul contact informatique avant bien des années. Donc je n'ai jamais joué sur PC ou presque. Ce n'est donc absolument pas ma sensibilité de joueur. Mes premières consoles historiques furent la NES et la Game Gear que j'ai énormément pratiqué. L'idée de base fut donc de travailler ces consoles à l'extrême. Après, avec l'ajout de membres qui se sont mis à écrire sur le site, j'ai un peu élargi la gamme des critiques proposées, mais sans passer par la case micro, que je laisse à nos petits camarades de l'abandonware, les bienheureux !



Retro Player : La communauté NESpas compte pas mal de membres, comment expliques-tu ce phénomène ? Les différents plantages du forum n'ont pas nui à celle-ci ?

EcstazY : Il faut différencier deux choses dans l'idée de communauté NES Pas : les personnes qui sont là pour consulter un site avec des critiques de jeux et des dossiers, et les personnes du forum. Personnellement je l'ai toujours dit, NES Pas est un loisir, pas une entreprise. Je ne me suis donc jamais pris la tête avec les problèmes de gestion de l'ensemble, ce qui a donné de nombreux gros plantages du forum. Car j'avais autre chose à faire à ce moment là, que je ne veux pas dépenser un cent pour son fonctionnement, etc.

Le site partait donc d'une idée simple, très personnelle. Et n'a jamais fait l'objet d'aucune pub, d'aucun « échange de bannières » très à la mode dans ces années là. Mais se voit tout de même gratifier de ses 15 000 visites par jour en moyenne ce qui est à mes yeux un truc complètement hallucinant !

Le forum quant à lui est comme je le disais plus haut un gadget évolué. Qui cependant m'a permis de rencontrer des gens absolument merveilleux qui sont devenus de vrais amis maintenant, donnant à cet espace un caractère très typé qui plait surement à des gens un peu tordus, comme nous finalement !

Retro Player : Le ton décalé des tests est une marque de fabrique ou s'est-elle imposée d'elle-même ? De même pour le ton peut-être parfois dur envers certain nouveaux membres ?

EcstazY : J'ai toujours veillé à ce que les tests aient un ton un peu différent. Je ne voulais pas faire une « encyclopédie » au sens littéraire du terme, avec des critiques extrêmement cartésiennes, pénibles finalement, et voulais absolument toujours caser une once de mauvaise foi pour que la personne qui lise ça soit dans le bain, prête à justifier un jeu de misère qu'elle aurait connu dans sa prime enfance, où le facteur nostalgique prendrait le pas sur la qualité réelle du jeu. C'est je pense ce qui fait que le site est un peu différent des autres, par son côté second degré de bon aloi.

Retro Player : Tu n'as jamais eu l'idée de participer à de grands évènements ou de monter toi-même ton magazine ou ta convention ?

EcstazY : Depuis le temps des projets ont en a eu des centaines. Le projet amateur a bien vécu et a muri avec nous. Mais si très peu ont vu le jour, il en reste tout un tas derrière les cartons, et ce ne sont pas les idées qui manquent. Après, de là à les concrétiser, à côté de nos différents projets de vie à tous, il y a une marge que nous ne franchirons peut-être jamais…

Retro Player : Et l'idée de rejoindre un groupe pour faire profiter les autres de ton expérience ne t'ai jamais venu ?

EcstazY : Objectivement non. Comme je l'expliquais tout à l'heure, NES Pas à la base c'était un peu ma thérapie du moment, qui s'est retrouvée fort étrangement très appréciée, pour devenir une usine à gaz relativement fonctionnelle. Mais j'aime à l'avoir sous le bras, c'est l'un des projets

de ma vie personnelle que j'aime beaucoup et l'idée de partager les rênes avec quelqu'un me dérange un peu. Cependant, si quelqu'un un jour à quelque chose à me demander sur de telles démarches, je me ferai un plaisir de lui répondre. L'idée que le oldisme fasse ses preuves est quelque chose d'assez grisant, et chaque membre constructif peut me demander !

Retro Player : Le design du site peut paraitre austère, c'est volontaire ? C'est une ambiance très rétro voulue ? Pas de nouvelle version du site proposant plus d'intéractivé en vue ? Des projets ?

EcstazY : Le site a donc été crée en 2001. A l'époque c'était les débuts de la technologie flash à outrance, des bandeaux de pubs partout, et des pages bien lourdes pour tester nos connexions internet presque haut débit. Et déjà à l'époque ça me rendait fou ! Encore maintenant, mais on n'a plus le choix alors…

J'ai donc pris le parti de faire un site ultra light, où il n'y aurait que le strict minimum, avec des pages faciles et rapide à charger, sans fioriture, juste avec ce qu'il y a d'intéressant. Et sept ans plus tard je suis ravi de ce choix, car NES Pas est lisible sur tous les supports nouveaux, comme les PDA, les Ultra PC aux écrans un peu étonnants et autres PSP/DS.

Cependant c'est n'importe quoi au niveau administration. C'est l'un des rares sites aussi touffus à maintenir l'ensemble en HTML, où je fais toutes mes pages une par une comme un idiot ! Le projet qui traîne est de refaire à peu près la même chose avec une base de données, et surtout un wiki éditable pour que n'importe qui puisse corriger les quelques fautes d'orthographes ou autres bêtises qui restent après des années en ligne !

Retrouvez le site à cette adresse :
http://artofwar.free.fr







Interview
Neo Geo Spirit



Retro Player : D'où vous vient cette passion pour la Neo Geo ?

NeoGeoSpirit : C'était en 1991/1992, je jouais énormément à Street Fighter II : the World Warrior sur borne d'arcade. Un jour, un jeu juste à côté attira mon regard : des décors très colorés, un personnage apparemment bien sympa avec son look jean/casquette, c'était Fatal Fury. Ce sont World Heroes et Fatal Fury 2 qui m'ont fait me pencher davantage sur le monde de la Neo Geo.

Retro Player : La Neo Geo est morte aujourd'hui, pourquoi vouloir faire un site sur une console qui n'est plus d'actualité ?

NeoGeoSpirit : En fait, à la création du site, la Neo Geo n'était pas encore morte, cela correspond à l'époque de la reprise par Playmore (Matrimelee, KOF 2002, etc.). Une fois le dernier jeu arrivé lors de l'été 2004, le site a pris une dimension plus «encyclopédique», le but étant de regrouper un maximum d'informations sur ce système. Le peu d'actualité réelle se résume à des homebrews ou des compilations sur Playstation 2...



Retro Player : Que pensez-vous des productions SNK Playmore par rapport aux productions datant d'avant le rachat ?

NeoGeoSpirit : Mettons de côté l'épisode «Aruze», une vaste farce. A mon avis, les productions SNK Playmore sur Neo Geo sont moins bonnes que celles produites par SNK. Cependant, cela nous a permis d'avoir quelques jeux en guise de baroud d'honneur et surtout la qualité est allée en grandissant. Les productions ultérieures confirment cette impression et The King of Fighters XII est très prometteur.

Retro Player : Etes-vous plus fan du format MVS, AES ou CD ?

NeoGeoSpirit : Je joue sur AES et CD. Seul, les temps de chargement ne me dérangent pas trop (merci la Neo Geo CDZ). A plusieurs, je conseille plutôt l'AES ou le MVS.

Retro Player : Que pensez-vous du supergun comme accès à prix réduit au monde de l'arcade selon SNK ?

NeoGeoSpirit : Le supergun est en effet désormais le moyen le moins onéreux d'accéder à la Neo Geo à prix réduit, avec la borne à domicile. Cela est dû à deux choses :
- d'une part, le prix des cartouches MVS a bien chuté et grâce à Internet, notamment à EBay et les forums spécialisés, il est désormais très simple de s'en procurer.
- d'autre part, la Neo Geo CD s'arrête à KOF '99 et à ses temps de chargements.
Avec une puce Universe Bios on peut avoir exactement les mêmes jeux sur supergun que sur Neo Geo AES.

Retro Player : Travaillez-vous seul sur votre site, vous n'avez jamais eu l'envie de former ou de rejoindre un groupe autour de votre passion pour la Neo Geo ?

NeoGeoSpirit : Je ne travaille pas toujours seul sur mon site, quelques rédacteurs se sont succédés. Par contre, je ne suis pas seul en ce qui concerne ma passion de la Neo Geo. Je suis également administrateur du forum Neo Geo Fans. Enfin, j'ai participé à l'aventure du webzine Player Two, mais sans parler de Neo Geo, justement.

Retro Player : Des projets pour le site ou pour le monde de la Neo Geo ?

NeoGeoSpirit : En ce qui concerne mon site, j'ai quelques dossiers et tests en préparation, le tout est d'avoir le temps. Pour la Neo Geo, j'attends de voir si NG : Dev.Team va terminer le shoot them up vertical qui est en projet.

Retrouvez le site à cette adresse :
http://pagesperso-orange.fr/neogeospirit

Mini site Retro Player

LE RETROBLOG DE TURK182

http://turk182.canalblog.com


Atlan
ATARI
Game Vision

Interview
Obsoletes Tears

Retro Player : Salut comment t'es venu l'idée du site Obsoletes Tears ?

Nico : Lorsque j'ai commencé la collection de jeux vidéo, vers 1997, je ne savais pas trop ce que je récupérais en brocantes et auprès de mes amis. Je me renseignais donc logiquement sur Internet afin de récupérer des infos sur mes dernières trouvailles : intérêt, historique et rareté (on ne parlait pas encore de prix à l'époque).

Malheureusement, à cette époque les sites en français sur le sujet se comptaient sur les doigts d'une main : Silicium, MO5.com et 8 Bit Computing Museum (qui deviendra Old Computers.com). Le fruit de mes recherches étant souvent complémentaire à l'information distillée par ces sites, je décidais de lancer le mien afin de pouvoir faire profiter à tout le monde de mes connaissances qui s'étoffaient peu à peu.
L'autre objectif était de proposer un musée virtuel, le musée en réel n'étant clairement pas possible pour des raisons évidentes de place et de budget.



Enfin, le but final était d'assouvir ma passion. A mes yeux, une passion qui n'est pas partagée perd énormément de son intérêt. Le site m'a donc permis de rencontrer beaucoup de monde et de connaitre un peu mieux la communauté.

Retro Player : Comment fais-tu pour réaliser tes dossiers si complets ?

Nico : Déjà je te remercie du compliment, ça fait toujours plaisir de savoir que je ne passe pas du temps pour rien (rires).
Le site ayant maintenant quelques années, la qualité des articles est très inégale, et reflète l'expérience que j'ai pu acquérir aussi bien en terme d'écriture que de documentation. Si il y a 8 ans il était très difficile de trouver des informations fiables, les documents pullulent aujourd'hui pour qui sait où chercher.

La presse de l'époque et ma petite expérience m'ont aidé à faire ces recherches et proposer ces dossiers que j'espère le plus complets possible. Maintenant, on trouve également de nombreux ouvrages – le plus souvent en anglais, voire en japonais – qui retracent la vie de telle ou telle machine. Cela fait une excellente base pour de nombreux articles.

La discussion avec d'autres retrogamers apporte une vision souvent différente et très intéressante également.

Retro Player : Les Infoticaires, d'où est venue l'idée, quels sont les projets à venir, les concernant ?

Nico : L'idée m'est venue en allant au Vieumikro, organisé par Silicium et se déroulant à Toulouse. Habitant en Bourgogne, cela me fait faire une sacré trotte pour m'y rendre chaque année. Je me suis donc dit que cela pourrait arranger pas mal de collectionneurs d'avoir à faire moins de chemin, et notamment ceux qui habitent dans le nord de la France. Pour la première édition, nous n'étions que quatre amis, mais d'année en année, la fréquentation s'est développée, pour arriver à une petite quarantaine de collectionneurs qui font le déplacement chaque année.

Côté évolution, nous ne désirons pas nous agrandir. D'autres manifestations comme la RGC, de grande qualité, font les choses en grand et le font bien, du coup nous n'estimons pas nécessaire de nous agrandir, quitte à refuser du monde. Notre style d'organisation est assez à l'arrache, à la bonne franquette, et souffrirait énormément si nous devions accueillir plus de monde (rires).

Retro Player : Tu n'as jamais eu l'idée de te rapprocher d'autres sites afin de fusionner ou de proposer des projets plus personnels comme un magazine ou un jeu ?

Nico : On m'a déjà proposé de fusionner avec d'autres sites qui étaient sur le point de se lancer… J'ai toujours refusé car j'avais peur de perdre les rênes de mes écrits. Non pas que je désire en garder tous les honneurs – si tant est qu'il y en ait, à près tout ce ne sont que des bouts de plastique -, mais j'ai vu beaucoup trop souvent des sites se lancer pour fermer quelques mois plus tard. J'ai malheureusement appris à mes dépens que pour garder un projet en vie, il faut souvent compter uniquement sur soi-même.

Je tiens d'ailleurs à remercier mes précieux collaborateurs sur qui je sais que je peux compter: JPTom et ses dessins, ainsi que Kotomi pour ses tutoriaux techniques de qualité que je serais bien incapable d'écrire.

Quant à l'écriture dans un magazine, je m'occupe de la rubrique jeux vidéo dans un magazine local paraissant dans ma région qui s'appelle Koikispass, et je participe également à Pix'n Love, que les lecteurs de Retro Player doivent connaitre.
Cela me suffit amplement, l'écriture étant une activité très gourmande en temps !

Retro Player : Des projets pour le site ?

Nico : J’ai toujours pas mal d’idées, mais ce qui me manque, c’est le temps pour les mettre en place : en plus du contenu rédactionnel, je m’occupe du code et du graphisme du site. Bien entendu, c’est ce premier élément qui prend le plus de temps.

Je viens de lancer une rubrique tests, qui me trottait dans la tête depuis quelques années. J’essaie de publier un test chaque jour, et espère que ce nouveau type de contenu s’avèrera complémentaire dans les recherches que font les internautes quand ils arrivent sur Obsoletes Tears.

Le reste des articles est basé sur mon expérience dans le domaine. Les fiches machines sont donc établies lorsque je récupère telle ou telle console ou micro. J’ai donc encore largement de quoi voir venir avant de ne plus avoir de matière pour alimenter le site, et c’est tant mieux… Notre passion n’a finalement pas vraiment de limite.

Retrouvez le site à cette adresse :
http://www.obsolete-tears.com





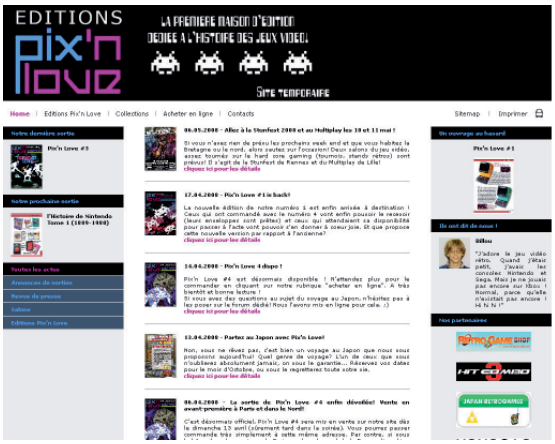
Interview Pix'n love

Retro Player :C'est un grand honneur de pouvoir vous interviewer, avant de parler de Pix'n Love, pouvons-nous revenir aux débuts ?

Marc Petronille : Dès les premiers numéros de Game fan, on pouvait retrouver des articles sur le retrogaming, c'est donc une lointaine passion je pense, pourtant le rétro n'était pas encore vendeur, pouvez-vous nous expliquer comment vous est venue l'idée d'intégrer de tels articles ?

En fait, ce n'est pas du tout une question d'être vendeur ou pas. La ligne éditoriale de Game Fan, de Retro Game et aujourd'hui de Pix'n Love suit les mêmes bases : on parle de ce qu'on aime. En soit, le retrogaming a pratiquement toujours existé. Même en 1988, on pouvait déjà acheter des compilations des meilleurs hits d'autrefois sur un CPC ou un Amiga. Ou tout simplement des portages de vieux hits arcade sur consoles.

En ce sens on pouvait donc déjà parler de retrogaming. Mais si nous avons décidé d'en faire des rubriques indépendantes et avec un contenu dense alors que tous les autres magazines ne parlaient que des nouveautés, c'est tout simplement parce que, comme beaucoup à cette époque, nous étions convaincus de la valeur de ces jeux sur le plan du patrimoine culturel. Il ne fallait pas les oublier, les citer et les remettre sur le devant de la scène.



Notre démarche n'avait donc rien à voir avec le côté «vendeur» mais c'est tout simplement la passion pour le jeu vidéo qui nous motivait et nous pousse toujours aujourd'hui à éditer Pix'n Love. Alors si en plus on peut essayer de vivre de sa passion, pourquoi se gêner ?

Retro Player : Juste un mot sur Retro Game, pourquoi celui ci avait-il tant de mal à sortir à l'heure malgré son succès très important ? Pour quelles raisons le magazine a-t-il du être arrêté ?

Marc Petronille : Qui a dit que Retro Game était arrêté? Retro Game a effectivement eu un grand succès mais les raisons des retards, reports etc. ne regardent malheureusement que les personnes concernées.

Tout ce que l'on peut dire, c'est qu'en dépit de la meilleure volonté du monde, il y a parfois des murs infranchissables. On aura beau taper dessus longtemps, c'est nous qui nous casserons les mains. Retro Game n'est pas mort et nous espérons qu'il cohabitera avec Pix'n Love le plus longtemps possible.

Retro Player : Aujourd'hui vous retentez l'expérience avec Pix'n Love, mais avec un format et un mode de distribution différent, n'avie-vous pas peur de relancer une sorte de second Retro Game et que celui ci suive le même chemin que son aïeul ?

Marc Petronille : Avant de se lancer dans l'aventure Pix'n Love, nous avons longuement cherché pour trouver un concept plus proche de la réalité éditoriale actuelle. Et donc pour éviter de commettre les mêmes erreurs. Si nous avons pris nos distances avec Retro Game pour monter Pix'n Love, c'est parce que nous n'avions plus la même vision du concept éditorial. Bref, si nous sommes là aujourd'hui avec cette alternative, c'est parce que nous sommes persuadés que c'est une solution gagnante. Seul l'avenir nous dira si nous avions raison ou pas. Mais nous le répétons, Retro Game n'est pas mort.

Retro Player : Pix'n Love demande, je pense, un énorme travail d'investigation. Comment cela se passe-t-il pour les interviews à l'étranger, comment se concocte un article de Pix'n Love ?

Marc Petronille : Il est vrai que certains dossiers demandent un très long travail d'investigation. On a tendance à se fier au net qui est très incomplet pour parler des grands jeux mais il reste encore tellement à dire.

Pour compléter tout ça, on n'a pas le choix, il faut remonter à la source et contacter les créateurs. Pix'n Love jouit maintenant d'une excellente renommée et ça nous aide beaucoup à ouvrir certaines portes. Pour trouver des interviews, nous opérons comme n'importe quel journaliste le ferait : il suffit «juste» d'entrer en contact avec la personne désirée et de lui proposer une interview en lui expliquant très précisément à quelle fin ses propos seront utilisés, pour quel média, dans quel style et on attend sa réponse.

Quand les personnes interviewées habitent en France, nous nous déplaçons pour les voir. Pour les interviews au Japon, comme l'un des membres de notre équipe a déjà un pied dans l'univers des jeux vidéo nippons et écrit pour la presse spécialisée là-bas, nous passons par lui pour prendre contact avec certains grands noms.

Retro Player : Pourriez-vous nous en dire un peu plus sur les futurs projets des éditions Pix'n Love ?

Marc Petronille : Nous allons diversifier nos offres. Si la parution trimestrielle Pix'n Love va continuer de paraître, nous allons éditer différents produits inédits. Déjà le tome 1 de l'histoire de Nintendo, très attendu, très prometteur mais très en retard pour des raisons qu'il est bien difficile d'expliquer ici. Mais nous prévoyons ensuite d'éditer et de produire des artistes liés à la scène rétro et notamment musicale.

Nous préparons la sortie d'un album de musique Chip Tune. Une première en France, puisque jamais personne ne s'est risqué à produire de tels CD ! Mais nous proposons aussi un voyage thématique unique au Japon pour le mois d'octobre 2008.

Ca n'a certes rien à voir avec l'édition mais c'est un «plus produit» nous permettant de mieux nous lier avec les lecteurs. Après, de nombreux ouvrages sont en préparation, mais nous ne pouvons rien annoncer encore.

Retrouvez le site à cette adresse :
http://editionspixnlove.fr



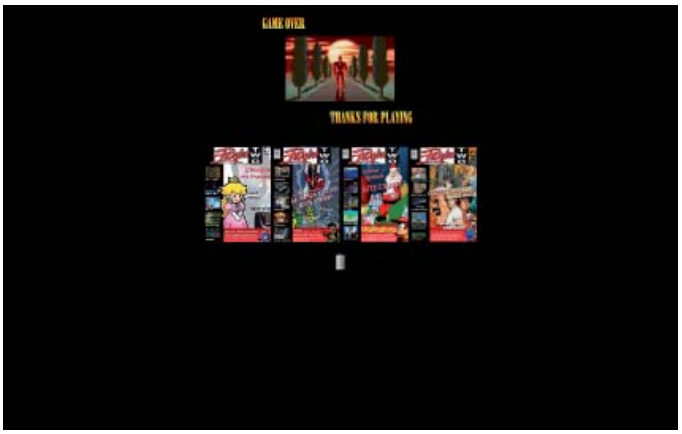

2003

Interview Player Two

Retro Player : Peux-tu nous dire quel est ton parcours de gamer ?

ANgI : C'est toujours un plaisir de relater de tels souvenirs.
J'ai fais mes premières armes assez jeune, dans la première partie des années 80, sur Videopac et ZX Spectrum. Ensuite, il y a eu l'âge d'or de l'Arcade (ou du moins le mien !). Et puis, comme pas mal de monde de ma génération je crois, j'ai eu la chance de voir ce loisir monter en puissance et de pouvoir m'essayer à peu près à tous les supports répandus depuis (Atari, Sega /Nintendo, Amiga, PC, Next Gen, etc.). J'ai passé pas mal de temps sur Game Boy, mais les portables sont en général moins mon dada.
J'ai également eu le plaisir de connaître les débuts du net en France au milieu des années 90, ce qui a à mon goût constitué le dernier virage majeur en date du jeu vidéo… pour le moment ! (la Wii est peut-être en train de me prouver le contraire)
Voilà, parcours très touche-à-tout, donc. Pour essayer d'être plus synthétique, je pourrais te résumer la liste de mes systèmes de prédilection : le ZX Spectrum +2, l'Arcade, la Master System et la Megadrive.

Côté jeu, j'ai toujours privilégié un gameplay simple et fun au reste, avec un rythme soutenu et un réel challenge. Ceux avec lesquels j'ai grandi, en somme ! Les « compilations de cinématiques » me lassent rapidement.



Player Two : Comment t'es venue l'idée de Player Two ? Une référence à feu Player One ?

ANgI : L'idée d'écrire des dossiers, articles et autres tests date d'un moment. Qui n'a pas bavé devant la presse vidéoludique des années 80-90 ? Un rêve de gosse en somme et, effectivement, Player One a été une référence importante à ce niveau (d'où le clin d'œil, en hommage).
Mais ce n'est pas tout, le contexte semblait s'y prêter. J'en avais très envie, et j'avais alors le temps pour ça. Sans compter que la tendance du rétro-gaming battait réellement son plein, ce qui n'était pas pour me déplaire. Une fois l'idée concrètement lancée, j'ai rapidement trouvé autour de moi quelques participants passionnés et très motivés. J'en profite pour remercier au passage tous ceux qui ont partagé cette aventure, quel que soit leur degré d'implication.

Passés l'envie et le petit grain de folie, un dernier élément simple à fini par me motiver : l'ultra-minorité d'une presse réellement indépendante et passionnée (tendance qui commence également à mon goût à envahir Internet, d'ailleurs). La messe était dite.

3) Tu n'as jamais voulu faire de Player Two une grosse machine rétro ?

ANgI : Question vraiment amusante, car elle m'est souvent revenue depuis le début du webzine. Il faut croire que je ne suis pas crédible !

Non, Player Two a toujours été égal à mon objectif initial : un webzine totalement amateur et gratuit, avec une douce influence rétro (mais pas exclusivement). Un concentré de bonne humeur, d'ambiance bon enfant et de liberté d'expression. J'ai toujours été convaincu que si des éléments initiaux disparaissaient (publication plus importante, ampleur et popularité, etc.), la qualité ou l'état d'esprit en pâtiraient. Cette initiative devait avant tout pour moi rester à l'image de ce qu'elle traitait : un jeu.

J'en profite pour féliciter tous ces petits sites et forums amateurs qui foisonnent à droite à gauche, et qui constituent la réelle communauté vidéo-ludique d'aujourd'hui. Je suis vraiment attristé de voir combien de sites ou publications souhaitent se prendre au sérieux aujourd'hui, pour finalement parler de ce qui reste un loisir simple et accessible. Ceux-là même qui citent Tilt ou Player One devraient peut-être les relire, pour se réimprégner de l'état d'esprit dans lequel ils avaient été réalisés. Pour moi, les listings encyclopédiques et autres sites pseudo professionnels se prennent trop au sérieux, et surtout auront bien du mal à fidéliser un lectorat essentiellement là pour se détendre. Le futur des échanges liés au jeu vidéo sera collaboratif et amateur, ou ne sera pas.

Retro Player : Quelles sont les raisons de l'arrêt soudain du webzine ?

ANgI : L'arrêt n'a pas vraiment été si soudain que ça en fait. Le lecteur commençant à être habitué à des publications régulières mais surtout ponctuelles l'aura probablement perçu ainsi, mais tout ceci s'est fait très progressivement.

Je pense que la principale raison de cet arrêt est probablement l'évolution du mode de vie de la plupart des participants, et de leurs attentes.
Sur le premier point, pas besoin de te faire un dessin j'imagine. Nous évoluons tous et notre vie privée prend peu à peu le pas sur notre loisir favori, réduisant le temps que nous avons à y consacrer. Et tu sais comme moi qu'un tel projet est particulièrement chronophage.

Sur le second, disons qu'une fois le succès au rendez-vous, tout le monde n'attendait plus forcément la même chose de Player Two. Rassurez-vous, il n'y a jamais eu de clash ou de prise de tête au sein de l'équipe. Mais de façon toujours liée au point précédent, les délais s'allongeaient ainsi sans cesse, et les plus dynamiques devaient attendre le reste de l'équipe.
Pour toutes ces raisons, la démotivation a donc commencé à gagner les troupes. Et après quelques tentatives de résurrection évidemment ratées, j'ai décidé de fermer définitivement boutique.

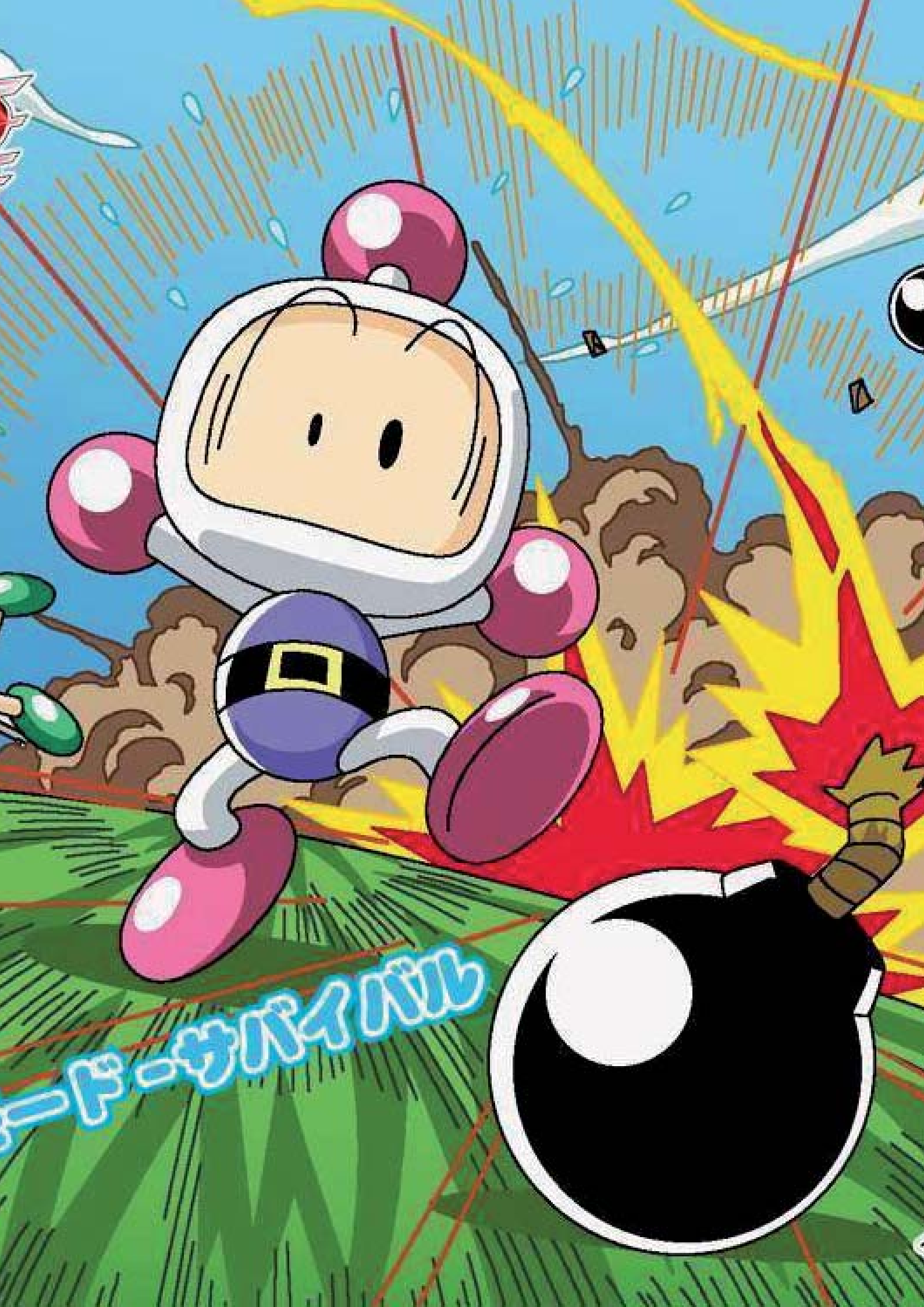
Toutefois, je ne pense pas que cette fermeture ait eu lieu dans la douleur. J'ai toujours souhaité que Player Two soit essentiellement un moment de plaisir partagé. Comme un mercredi après-midi à regarder un épisode d'Albator et à boire un chocolat chaud, avant d'attaquer un petit Punch Out ou un grand Alex Kidd. En cela, je pense que c'est une vraie réussite. Pour le reste, il faut parfois savoir passer à autre chose et avancer.

5) Des projets dans le rétro ?

ANgI : Pour le moment rien de particulier, car je suis vraiment très peu disponible. D'autant plus que j'ai remis le nez dans une autre grande passion : l'informatique en général, et le réseau en particulier. Mais je profite du peu de temps qu'il me reste pour m'éclater sur Megadrive, et je crois bien être définitivement contaminé. Il y a donc fort à parier que je finirai bien par ramener ma trombine sur le web rétro.

Retrouvez le magazine à cette adresse :
http://www.player2.org/




ード・サバイバル

Interview Retrotaku

Retro Player : Pourriez-vous présenter l'association Retrotaku ainsi que les activités et le but de son forum, à tous nos lecteurs ?

Boby Jack : Retrotaku est une association sarthoise de retrogaming, elle a été créée après ce triste constat : il y a moult associations ou groupements de retrogamers en France ; en haut, en bas, à droite.. mais pas trop à gauche !! et donc je me suis dit qu'il en manquait une par chez nous en Sarthe, qu'on ne soit pas toujours obligé de faire 300 kms ou plus pour aller rejoindre ses copains « les accros du stick »… Nous aussi nous comptons héberger des événements locaux et nationaux, mais là-dessus, je ne peux vous en dire plus pour l'instant.

Aussi j'ai remarqué plusieurs « ratés » dans la communication de certains événements français… en discutant à droite à gauche sur mes forums préférés, je me rends compte que certaines personnes n'apprennent l'existence de rassemblements de retrogamers, pourtant à 30 bornes de chez eux, qu'une fois l'événement passé... SNIF… ça picotte un peu !
Et c'est donc à la fois pour présenter nos futurs travaux et faire nos annonces personnelles que nous est venue l'idée d'axer aussi notre travail sur la communication du retrogaming français dans son sens large ! il y a de superbes sites, forums et blogs méconnus du « grand public » et nous souhaitons également promouvoir les événements français qui passent pour certains encore trop entre les mailles!



Nous ne sommes pas les premiers à le faire, nous nous inscrivons simplement aux cotés d'autres associations précurseurs afin de les aider dans leurs travaux de regroupement et de communication ! Tous ensemble pour une meilleure communication !

Retro Player : Vous n'avez pas encore de site, pensez-vous en faire un, quel genre de rubriques pourrons nous voir dessus ?

Boby Jack : ah ça…C'est une question pour mon collègue le chirurgien, je lui laisse donc la parole.

Sangoku : un site était bien en préparation, mais il se trouve que le forum est déjà un relais essentiel de ce que pourra être notre activité, donc il y aura certainement un système de blog avec des news au sujet de l'association mais pour le reste le forum remplit déjà très bien son rôle.

Retro Player : Pensez-vous que tous les acteurs de la scène rétro voudront se regrouper sur un seul espace alors qu'ils ont déjà le leur, qu'est-ce qui vous différencierait des autres ?

Sangoku : le forum n'a pas pour prétention de faire quelque chose de mieux que ce qui est déjà existant. Je pense que c'est plutôt notre système de « Portail Googlotaku » qui se veut très utile et fédérateur. Ca offre la possibilité à tout le monde de faire connaitre ses sites et blogs retro préférés. Je pense que c'est une bonne manière de regrouper les passionnés.

Boby : pas mieux que Goku… le système d'ajout sur Googlotaku est très commode et facile d'utilisation ! Essayez-le !

Retro Player : Autant de talents et de stars du rétro sur un même forum, ce n'est pas possible vous avez un secret, un projet international ?

Sangoku : ah là… c'est Boby qui fait la promotion canapé, moi j'ai toujours refusé de coucher.

Boby : j'ai sérieusement commencé la collection en même temps que j'ai eu mon premier forfait ADSL… à cette époque je tournais principalement sur Gamekult, Jeuvideo.com et Necstasy… ma passion grandissante, je me suis inscrit sur d'autres mais non moins excellents forums. Tout ça pour arriver un beau jour de printemps 2007 à ce terrible constat : j'étais inscrit sur 25 forums et plus de la moitié d'entre eux me servaient uniquement d'interface pour vendre et échanger mes doubles.

Bien sûr je croisais toujours les mêmes collectionneurs/vendeurs qui avaient semble-t'il suivi le même chemin… N'empêche que de fil en aiguille, j'ai fait la connaissance de pas mal d'acteurs du retrogaming : gros collectionneurs, vendeurs, administrateurs de sites, membres d'associations ; au milieu d'autres passionnés plus modestes mais qui ont aussi leur place dans le paysage retro français (sans public, pourquoi se décarcasser ?). Et c'est ainsi que mine de rien, j'ai commencé à regrouper des gens sur mon msn… je me disais, ce gars-là est une mine de connaissances, si un jour j'ai besoin d'un renseignement sur telle console, j'irai le voir… c'est commode pour pouvoir répondre à toutes les questions en deux clics ! Je pense que le concept du forum et de ses « modérateurs stars » est né là !

Retro Player : Etes-vous plus rétro micro ou rétro console ? Pourquoi pensez-vous que le rétro console soit plus connu ?

Sangoku : De mon coté c'est plus retro console bien que j'aie fait l'essentiel de mes classes sur un CPC 6128. Je pense que la console a permis à plus de monde de découvrir les jeux vidéo, tout le monde n'avait pas les moyens de s'acheter un ordinateur dans les années 80. Les consoles ont permis de jouer moins cher en démocratisant les jeux vidéo dans les salons. C'est ce qui fait selon moi que l'on parle plus de retro console que retro micro. Mais les passionnés de micro sont également les bienvenus sur le forum !

Boby : un peu comme Goku, j'ai plus d'affinités pour les consoles… pourtant j'ai eu un MO5 dans ma petite jeunesse et j'ai goûté aux joies de la programmation des lignes de code pendant deux heures pour se voir enfanter d'un semi-pendu de 3ème zone… mais ce n'est pas ce qui ressort de mes souvenirs d'enfance… Ma première console, un Atari 2600 offert sur le tard, a failli avoir raison de moi et des jeux video… mais ma seconde console, une Core GrafX puissance 5 m'a très sérieusement marqué… depuis « j'ai la NEC attitude ».

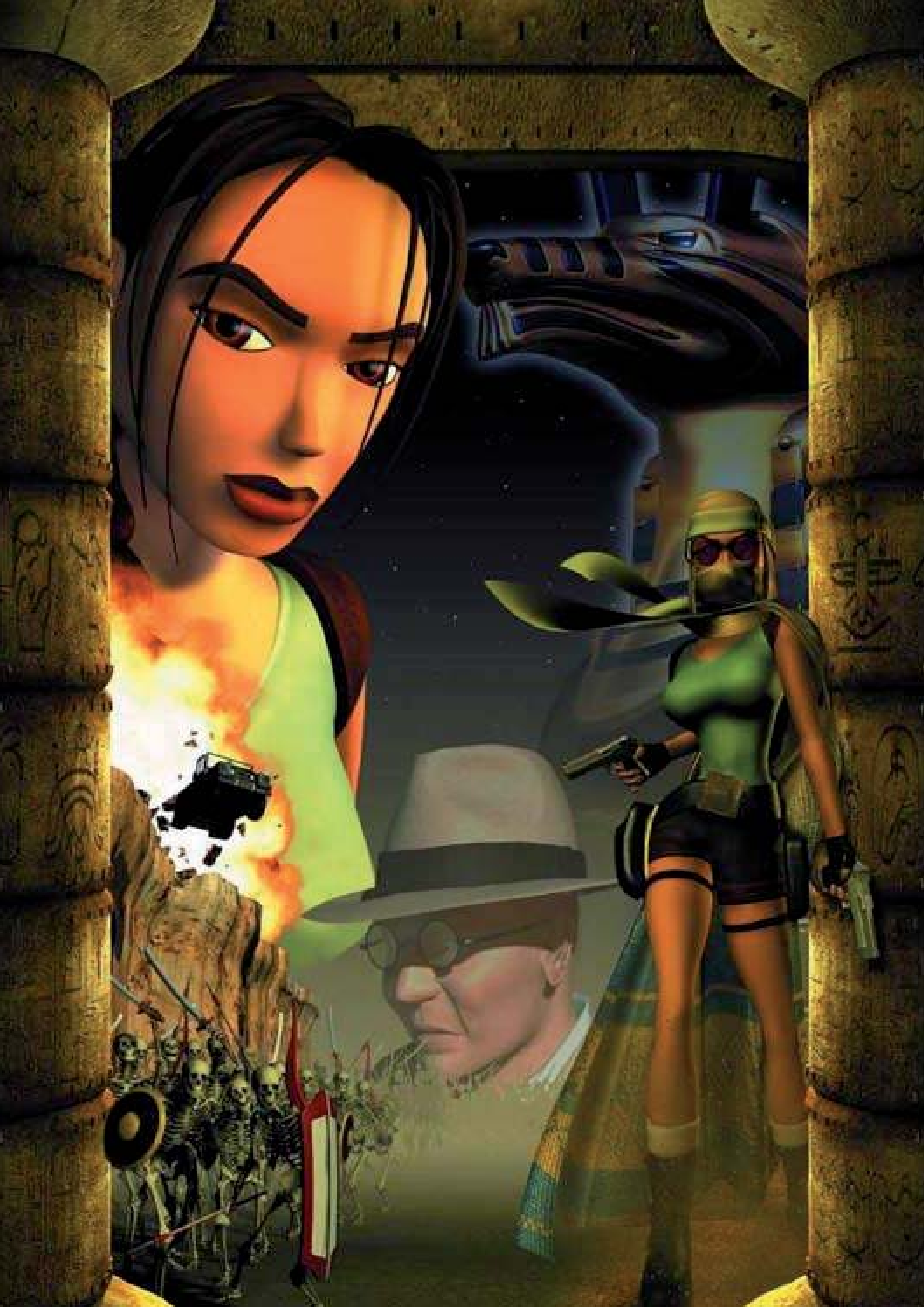
Mais ça n'empêche pas que je respecte et admire beaucoup les ordinateurs depuis que je les collectionne… Le programmeur de l'association Touko ne jure que par l'Amiga et c'est un véritable plaisir de le voir nous expliquer que tel jeu est une merveille tant sur le plan graphique que sonore et qu'aucune autre version ne tient la comparaison !!

Sinon, je ne pense pas que le retro console soit plus connu… Personnellement, je traîne dans un milieu et sur des sites de consoleux, mais si je cherchais un peu à me renseigner sur les ordinateurs, je suis sûr que j'y trouverai très largement mon compte. Je pense que tous les retrogamers recherchent avant tout à retrouver leurs premières (bonnes) sensations… Ensuite, ils se diversifient.

Pour finir sur cette comparaison console/ordinateur, je vous dirai que nous sommes en ce moment même en train de programmer un jeu sur NEC (un petit Galaxian sans prétention pour que notre programmeur puisse se faire la main en douceur) et que nous sommes donc obligés de passer par l'outil informatique afin d'alimenter notre petite console… si ça ce n'est pas une preuve que l'un n'est jamais très loin de l'autre…
... D'accord, ça ne marche pas parce qu'on ne programme pas sur vieilles bécanes.

Retrouvez le site à cette adresse :
http://retrotaku.level52.com





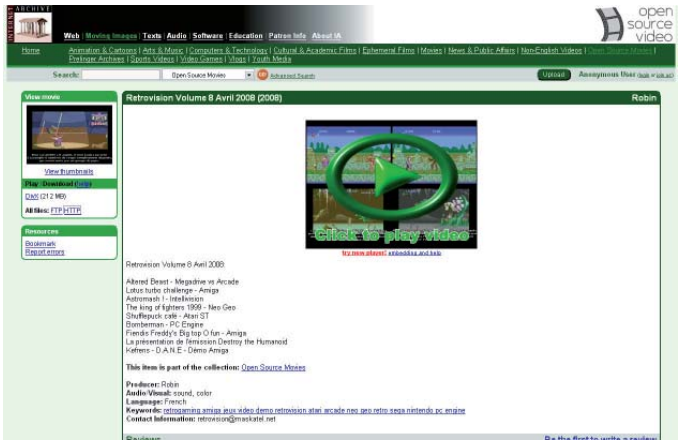
Interview
Retro Vision

Retro Player : Une émission sur le retrogaming c'est original, comment t'es venue cette idée ?

RetroVision : L'idée m'est venue en regardant une émission diffusée exclusivement sur Internet et qui était consacrée au rétrogaming, plus spécifiquement aux jeux vidéo japonais. Cette émission, (Retrocore pour ne pas la nommer) m'as donné énormément d'inspiration, et au fur et à mesure des volumes, je me suis mis à imaginer ce pourrait donner un projet similaire où il y serait présenté des jeux sur d'autres machines comme l'Amiga ou l'Atari ST, voire des consoles carrément plus anciennes comme l'Intellivision. Il y a avait une autre émission que j'aimais beaucoup et qui étais diffusé sur Game one, il s'agissais de Mémoire Vive, alors le mélange de ces 2 émissions avec ma touche personnelle donna naissance à RETROVISION.

Étant moi même un grand amateur de jeux vidéo depuis ma plus tendre enfance, la passion, m'a permis de pouvoir franchir le pas pour réaliser ce webzine vidéo.

Retro PlayerComment choisis-tu tes sujets ? Et comment se déroule la production d'un épisode ?



RetroVision : Je choisis mes sujets en fonction de mon inspiration, j'essaie de bien varier les styles et aussi les machines sur lesquelles les jeux sont sortis. Cela va du jeu japonais loufoque au jeu anglais le plus obscur, mais il y a aussi une touche personnelle, car il m'arrive souvent de chroniquer un jeu auquel je jouais lorsque j'étais plus jeune.
Il y a bien sûr un coté nostalgique, et cela me fait toujours un pincement au cœur de rejouer à ces merveilles des décennies après.

La production se déroule en plusieurs étapes.Il n'y a de secret pour personne, j'utilise bien évidemment des émulateurs. Comme disais Alex Pilote, « je me vois mal commander une carte d'arcade JAMMA, en provenance du Japon, pour tester 3 minutes de jeu… » N'ayant pas le budget d'une chaîne de télévision, j'utilise très peu de matériel. Deux PC sont reliés entre eux par le biais d'une carte d'acquisition vidéo. J'enregistre mes parties, puis je fais le montage des extraits les plus intéressants. Après cela je cale les textes et les voix sur le montage, puis j'encode le tout en XVID.

Retro Player : Je ne pense pas me tromper en disant que tu es plus fan des vieux micros que des consoles, pourquoi cette passion plus poussée pour les vieux claviers ?

RetroVision : Ce n'est pas que je sois plus fan des jeux micro que console, en fait j'aime bien les deux, mais il est indéniable que les soft sortis sur micro-ordinateurs ont une atmosphère et une ambiance complètement différentes.

Même si en général la jouabilité laisse un peu à désirer sur micro, des machines comme l'Amiga , l'Amstrad ou l'Atari ST offraient une diversité énorme, et des genres uniques comme les click and play ou il fallait obligatoirement une souris et un clavier pour jouer.

A la fin des années 80 (début 90) j'étais l'heureux possesseur d'une Master System et d'un Atari ST, et chacun avait sa propre particularité et des jeux complètement différents, chacun avais son charme.

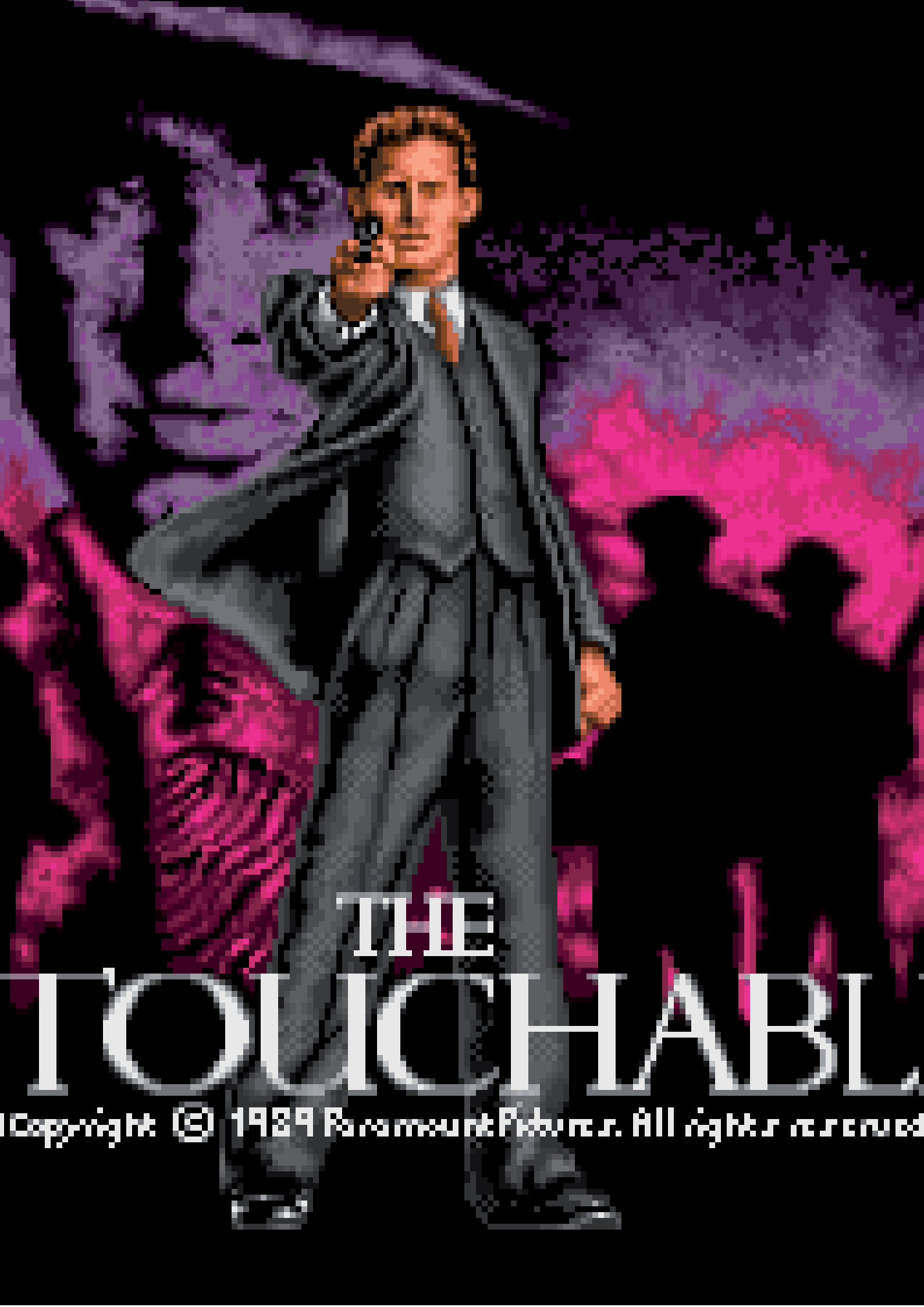
Retro Player : Que penses-tu des grosses firmes qui se sont emparées des vieux titres consoles pour se faire des sous, mais qui on oublié les vieux titres micro ?

RetroVision : Ça c'est une bonne question, je m'étais déjà posé la question, « mais à quand une compilation Amiga sur Playstation 2 ? » Je pense que les titres sur console étaient plus populaires, et plus facilement adaptables pour une console, et il doit y avoir aussi des questions de licences.
Je pense aussi que les « grosses firmes » veulent miser sur des valeurs sûres, et faire plaisir à un grand nombre de joueurs qui en ont peut-être marre des FPS ou d'une énième version de Fifa Soccer 2011.

Retro Player : Des projets d'avenir ?

RetroVision : Oui pas mal de bons projets pour 2008, Melchior (Drakul) et moi sommes en train d'essayer de réaliser Retrovision en Anglais pour pouvoir être disponible sur le site de Retroware TV qui regroupe déjà plusieurs émissions comme Destroy the Humanoid. Un site web est disponible, mais je n'ai vraiment pas le temps pour le mettre en ligne et effectuer les mises à jour, je dois donner cette tache à des personnes qui travaillent avec moi. Il devrais aussi y avoir un petit article sur Retrovision dans un PIX'N'LOVE. Je tiens aussi à remercier tout ceux qui ont collaboré de près ou de loin à ce projet, je pense à :
Pierre (Tnoize 79), Damien (Ajouanpopel), Shenron et Dinofly de planetemu, Dany de Destroy the Humanoid, Mark Smith de Retrocore, Blood, Titan, Fredo L d'abandonware-videos.org, mo5.com, pixelove.net…

RETROVISION est téléchargable sur Youtube, Archive.org et sur http://www.abandonware-videos.org


THE
TOUCHABL
Copyright © 1989 Paramount Pictures. All rights reserved

Interview Revival

Retro Player : Pourriez-vous présenter votre site et surtout votre activité pour tous ceux qui ne vous connaissent pas encore ?

RayXamberR : Je suis RayXambeR et je m'occupe de l'association du même nom qui réalise ReVival depuis plus de 10 ans maintenant. L'association s'occupe aussi de ST Magazine dévolu aux ordinateurs Atari ST et compatibles.
Mon pseudo provient, bien entendu, du jeu RayXambeR dont le deuxième épisode sur PC Engine restera un monument de difficulté pour tous les maniaques du shoot de cette planète !

ReVival est la seule publication au monde à se faire l'écho du jeu homebrew et du retrogaming sur consoles. ReVival traite toute l'actualité des consoles, va à la rencontre des développeurs, teste la plupart des nouveautés sans concession et en détail en ne se contentant pas de seulement dire c'est bien ou pas. Donc nos tests s'intéressent aux qualités intrinsèques du jeu bien sûr mais aussi à son environnement, aux performances de la machine hôte, à ce qui a déjà été fait dans ce domaine préalablement. Le tout saupoudré d'anecdotes, d'infos exclusives, etc.



Retro Player : Comment vous est venue l'idée de ce magazine ?

RayXambeR : Pour deux raisons. La première le sentiment que la presse jeu vidéo française mentait quelque part à ses lecteurs. Comment expliquer que les derniers jeux PC Engine, que la PC-FX n'aient jamais eu de représentativité dans la plupart des magazines ? Cela nous a déjà mis la puce à l'oreille qu'il fallait faire quelque chose pour informer.
Mais ce qui nous a décidé c'est lorsqu'en 1997, nous avons découvert l'existence de nouveaux jeux pour la console Vectrex ! Fébriles, nous avons pris le pari de les commander sur Internet (ce qui à l'époque était plutôt risqué : pas de Paypal ou autre, etc.) mais lorsque nous les avons eu entre nos mains, nous nous sommes dit que nous devions nous faire l'écho de tout ça. Et l'aventure ReVival venait de démarrer, avec nos moyens de l'époque et notre volonté.

Retro Player : Comment se passe la création d'un numéro ? Quel est le secret de votre longévité ?

RayXambeR : Le secret de longévité tient à de multiples facteurs. Tout d'abord la motivation bien entendu mais aussi l'opiniâtreté. Il faut parfois s'accrocher. Il faut aussi, je pense, faire preuve d'humilité et de non-susceptibilité. Si on se dit : ce que je fais est sans équivalent, les gens doivent l'acheter et ne pas critiquer ce que je fais, on va dans le mur. Si au contraire on se lance et que l'on garde à l'esprit de sans cesse s'améliorer, d'aller toujours au fond des choses, de ne pas faire du remplissage, on arrive à avoir un magazine de qualité qui fait référence. Référence parce que seul à parler du homebrew et du retroga ming. Référence aussi, je l'espère tout au moins, par la qualité des articles et des sujets traités. Il est facile de survoler un sujet mais cela demande beaucoup plus de temps pour fignoler et aller chercher l'info que personne n'a jamais révélé.

Aussi, sans un minimum d'aide et de soutien, j'aurais certainement arrêté ReVival. Je m'étais posé la question à une période où je me retrouvais complètement seul à tout gérer. L'enfer !

Actuellement, je m'occupe de 90 % du contenu de ReVival. Le reste dépend des contributions extérieures, variables suivant les numéros. Par contre, toute la partie mise en page est déléguée à deux personnes : Gregg et Odie_One respectivement pour la couverture et la maquette.
Aussi la traduction anglaise occupe à 90% Didier Briel et parfois d'autres personnes.
Tout est bénévolat, et c'est aussi ce qui est intéressant dans cette aventure. Les gens sont passionnés ou ont vraiment envie d'aider, de participer, parce que la philosophie et le contenu de ReVival leur plaît. Et parce que je suis sympa aussi (rires) !
A l'inverse, il faut quand même être assez exigent, tenir les délais, être rigoureux si on veut que ça fonctionne et qu'il y ait une cohérence rédactionnelle. Bénévole ne veut pas dire non organisé. Donc parfois c'est sûr on peut se dire qu'on aurait plus vite fait de tout faire tout seul. C'est vrai au départ mais ensuite on gagne du temps et on gagne aussi en diversité et en ouverture d'esprit.

Je mets toute mon énergie pour proposer un contenu rédactionnel le plus intéressant possible et m'attache principalement au fond. Cependant, nous sommes dans l'ère de la communication donc il faut aussi arriver à se faire connaître.
Il était donc devenu indispensable d'élaborer un site web présentant ReVival, permettant de s'abonner en ligne, de commander des anciens numéros, de connaître le contenu. Ainsi que des forums de news. Là encore l'aide extérieure a été un vrai plus. Paul Caillet a élaboré de A à Z le site ReVival (et celui de STMag, qu'il maintient toujours) et m'a passé le flambeau ces derniers mois. Pour la partie forum c'est Olivier Aichelbaum (Virus et Puces Infos) qui a créé un forum ReVival (et STMag) très sympathiquement.
Donc on voit bien que sans l'impulsion de départ ni les reins solides on n'arrive à rien. Mais que sans aide extérieure, on stagnerait vite et on n'évoluerait que trop peu. Tout seul, à la limite ReVival continuerait d'exister mais il n'y aurait pas de version anglaise, pas de site, pas de forum, etc.

Aussi, et ReVival en a, je pense, bénéficié, le fait d'avoir travaillé pour les revues ACBM à leur époque (Puces Infos, Pocket, Pirates et Virus Info) m'a beaucoup apporté en terme d'écriture (je remercie énormément oa). Cette expérience m'est toujours précieuse et je suis devenu sûrement plus exigent maintenant avec les autres. Tant pis pour eux !

Retro Player : Quels conseils donneriez-vous à quelqu'un qui voudrait se lancer dans une telle aventure ?

RayXambeR : Il faut aussi se demander pourquoi on veut faire ça. Quels sujets on veut aborder. Si c'est seulement pour tester de nouveau des jeux déjà testés partout, sans aucune approche nouvelle, ce n'est pas la peine, hormis pour son propre plaisir. Et dans ce cas un site web suffira amplement.
Si on souhaite traiter des choses dont personne ne parle (c'était notre crédo initial), aborder le jeu vidéo sous un autre angle, pourquoi pas. Mais il faut le faire à fond. Il faut que le papier apporte quelque chose en plus que l'Internet.
Personnellement je préfère mille fois lire sur papier que sur un écran : il n'y a rien de plus inconfortable qu'un écran pour lire. De plus les infos sont souvent pêle-mêle, assez fouillis, non digérées, non vérifiées parfois, etc.

Mais cela a un coût et pour certaines personnes c'est difficile à comprendre que ReVival coûte 4,50 € le numéro. Mais il suffit de se placer sous l'aspect «artisanal», «petite série répétitive». Il faudrait que ReVival vende des milliers d'exemplaires. Ce n'est pas le cas. Encore heureux car sinon je passerais ma vie à faire des enveloppes d'expédition. Alors je dis merci à tous ceux qui n'achètent pas ReVival (rires) !

Aussi, avant de se lancer, il peut être judicieux de regarder ce qui existe déjà. Si ReVival avait déjà existé je n'aurais certainement jamais souhaité lancer un autre fanzine mais aurais certainement proposé mes services. Je n'ai aucun égocentrisme à assouvir donc je me passerais très volontiers de gérer ReVival. Non pas qu'il faille que ReVival ait le «monopole» de quoi que ce soit, loin de moi cette idée mais je trouve dommage de se disperser alors que, ma foi, le homebrew et le retrogaming ne touchent pas des millions de personnes. Réaliser de A à Z un fanzine peut être une très bonne expérience, peut venir d'une envie personnelle (on veut faire soi-même les choses et ça se comprend) mais est très vite coûteux en temps et en énergie. C'est pour cela que souvent les fanzines s'arrêtent au bout de quelques numéros. C'est dommage mais c'est ainsi.

Retro Player : Pensez-vous que la programmation sur des machines rétro va continuer à exister, la jeune génération va-t-elle prendre le relais ?

RayXambeR : Oui et il n'y a aucun doute là-dessus. Cependant il est évident que les personnes actuelles qui programment et développent des nouveaux jeux, sont les jeunes qui hier découvraient ces machines à leur sortie. On peut supposer donc que la prochaine génération de développement homebrew soit plus orientée vers les machines actuelles type PlayStation. Mais sur ces machines le développement homebrew est déjà effectif quelque part : émulateurs, etc. Mais c'est fondamentalement moins intéressant puisqu'il ne sera jamais possible de réaliser un jeu aussi poussé qu'un jeu commercial sur ce type de machines ultra-puissantes. Qui, tout seul dans son garage, pourrait sortir un jeu de la qualité technique d'un Zelda ou Assassin's Creed ?

Alors que sur des consoles un peu plus anciennes, il est tout à fait possible de proposer un jeu intéressant, original et aussi bien réalisé que les jeux de l'époque. L'aspect collection est important aussi car les vieux jeux ont toujours eu des packagings plus esthétiques, moins uniformisés que les actuels (boîtiers de DVD en plastique pour la plupart). Et cela aussi fait partie du développement homebrew et lorsqu'on développe un jeu homebrew, on doit aussi penser à la réalisation du packaging. C'est un tout. Quelqu'un qui programme un jeu Vectrex et qui réalise ensuite la mise en cartouche, la notice, la boite et l'overlay, a de quoi être satisfait.

Le public sur ces machines est un public de connaisseurs et de collectionneurs. Je doute fortement que lorsque la XBOX 360 sera morte depuis 10 ans, les possesseurs de cette machine se penchent sur son développement homebrew et achètent les nouveautés éventuelles qui sortiront ...

Retrouvez le site à cette adresse :
http://www.revival.free.fr





ractive Studios. Tous droits rEservEs. DEveloppE par insomniac Games, Inc. PubliE par Sony Computer Entertainment Europe.

Interview
Retro-Game Connexion

Retro Player : La RGC est en quelques sortes devenue une institution, mais pour les irréductibles novices pourriez-vous vous présenter et nous dire comment vous est venue l'idée de la RGC ?

Xirius_Thir : Eh bien les premières manifestations s'appelaient Jaguar Connexion et les premiers à les avoir organisées (Arethius, Odie_one, Florian et Pocket), ataristes dans l'âme et fan de Jaguar s'étaient inspirés de ce qui se faisait aux US avec la Jagfest.

Quand je suis arrivé dans l'équipe j'ai apporté ma vision plus généraliste du jeux vidéo rétro et alternatif et j'avais l'idée, et ce, dès les débuts de faire un rassemblement généraliste majeur pour tous les passionnés
Là dessus je me rappelais pour exemple toutes les conventions amateurs plus ou moins importantes et plus ou moins réussies que j'ai pratiqué plus jeune, mais dans un autre domaine, la Japanimation (avec les Epita, BD expos, Cartoonist et autres conventions dans des grandes écoles parisiennes).
A l'époque j'ai complètement vécu l'émergence de ce mouvement culturel et j'ai plus vu que participé (mais bon, quand même un petit peu) à toutes ces initiatives créatrices qu'il y a eu à ce moment.



Quand j'ai découvert la passion du retrogaming et la «petite» communauté qu'il existait vers les débuts j'ai sentit tout de suite qu'il y avait là un potentiel du même genre pour l'avenir (par contre, et j'en reste encore aujourd'hui persuadé, pas dans les mêmes mesures, le retrogaming au final touchera moins de monde que la Japanimation) et là je ne voulais pas manquer d'y participer pleinement !

Retro Player : Les deux manifestations annuelles sont aujourd'hui parmi les plus connues de la scène rétro, comment en êtes-vous arrivés là ?

Xirius_Thir :A force d'énergie, de rigueur et de persévérance.

Retro Player : En dehors de votre manifestation participez-vous à d'autres évènements ? Vous ont-ils copiés ou est-ce plutôt l'inverse, ne pensez-vous pas qu'il vaudrait mieux essayer de se regrouper pour centraliser tout sur Paris par exemple comme les festivals de Japanime ?

Xirius_Thir : Personne ne nous a copié, nous avons notre style bien a nous, d'ailleurs si l'on regarde les autres manifestations d'importance, elle sont bien souvent antérieures aux notres, mais elle n'ont généralement pas le même «thème» .
Les Vieumikro par l'association Silicium est clairement orientée vieux ordinateurs, l'Alchimie est une grosse coding party, les Infoticaires sont 50/50 ordinateur /console mais souhaite garder un nombre de participants restreint (une quarantaine de personnes), le Stun'fest par l'association 3hits combo est orienté à fond arcade.
Même si la majorité d'entre elles a tendance à faire de plus en plus de «retro généraliste» ses thèmes principaux restent quand même bien ancrés.

Pour ce qui est de tout «centraliser» , je suis plutôt contre, un évènement (ou deux) majeur en France, genre un à Paris et l'autre plus au sud (Lyon par exemple) avec d'autres évènements plus marginaux un peu partout pour moi c'est l'idéal, cela permet de diversifier les façons de voir et de faire, et comme ça, il y en a pour tout le monde, l'important avec ce système là par conte, est de bien le communiquer à l'ensemble des passionnés, afin qu'ils ne ratent pas un évènement qui serait près de chez eux, et pour ça, je doit dire que cela fait déjà longtemps que sur notre site /forum nous nous efforçons le plus possible de relayer ce genre d'informations.

Retro Player : Toujours pas de site bien à vous en vue, ou un forum plus personnel ?

Xirius_Thir : Si, nous travaillons depuis déjà quelques temps sur un site bien à nous qui sera l'image de notre travail, précis, pertinent et suivi (enfin je l'espère)

Retro Player : Des projets à nous annoncer ?

Xirius_Thir : Nous avons pour politique de ne parler ou d'annoncer clairement les choses qu'une fois que lesdites choses sont faites ou sûres, donc ce qui peut paraître parfois comme de l'inactivité de notre part du fait d'absence d'informations, n'en est pas forcement. Depuis la création de l'association, plus ou moins certes, notre activité n'a jamais été à l'arrêt, nous travaillons toujours sur un (le plus souvent plusieurs) projet, que ce soit évènementiel, de création ou d'édition.

Retrouvez le site à cette adresse :
http://mleguludec.free.fr/assoRGC



Interview Shump.com

Retro Player : Comment vous est venue l'idée du site ? Vous êtes-vous inspirés d'un homologue américain ?

Katmoda : Le site devait au départ être un simple carnet de notes, pour garder une petite trace à peine rédigée des (nombreux) shoot'm up que j'essayais, principalement avec MAME. Au fur et à mesure j'ai réalisé que le sujet méritait mieux, et qu'il était tristement peu abordé sur le net (c'était un peu avant le début de la mode du « retrogaming »). Le site s'est donc développé dans ce sens, avec une phase de transition un peu délicate (les premières fiches de tests, souvent très courtes et très superficielles, ont été parfois mal perçues par les fans qui les jugeaient a juste titre un peu nazes).

De nombreux testeurs motivés ont rejoint le site, je pense que les tests sont maintenant plus sérieux.
Concernant l'homologue américain shmupS.com, je l'ai découvert en cours de route, après avoir déjà loué shmup.com. J'étais pas mal embarrassé, principalement d'avoir involontairement pompé un concept que je pensais être original, je les ai contactés rapidement pour éviter tout malentendu. Ils sont très cools, les deux sites cohabitent sans problème et se complètent parfois.



Retro Player : Aujourd'hui le site comptabilise combien de tests et de dossiers ? De nouveaux projets pour shmup.com ? Enfin un nouveau numéro de Lock On ?

Katmoda : A l'heure actuelle il y a environ 830 tests (les plus récents étant intégralement rédigés par mes chers collaborateurs que je remercie ici chaudement) et une dizaine de dossiers.

J'ai une tonne de nouveaux projets pour shmup.com , mais malheureusement absolument pas le temps de les réaliser, entre le boulot et d'autres projets (une refonte complète du site est dans les cartons depuis bientôt deux ans…) L'objectif à moyen terme serait de pouvoir donner les clés du site aux gens qui s'en occupent actuellement, sans doute en utilisant une structure collaborative du type Wiki, pour qu'ils puissent le faire évoluer librement, sans attendre pendant des semaines que je veuille bien rajouter une icône ou rectifier un bug…

Pour les mêmes raisons (et mon cœur saigne en écrivant ceci) il n'y aura sans doute jamais de nouvel épisode de Lock-on, Radigo et Cormano ayant eux aussi un agenda très chargé. Mais en même temps, on ne sait jamais…

3) Vous n'avez jamais pensé à faire un autre site ciblé sur un genre de jeux en particulier ?

Katmoda : Pas vraiment.
La plupart des autres genres sont abondamment couverts sur le net, à part peut-être les beat them all, mais je n'en suis pas fan au point de relancer un nouveau site. Il manque en tous cas une grosse base de référence sur les beat them all et les puzzle games.

Retro Player : Que pensez vous des dernières productions shmup, on ne peut pas vraiment dire qu'en France ils aient la côte en ce moment ? Pourquoi d'après vous une console comme la DS n'accueille-t-elle pas plus de shoot comme la GBA auparavant. Pensez vous que les consoles virtuelles puissent relancer la mode des shmup ?

Katmoda : Les shoots sont réputés « mourants » depuis pas mal de temps, rangés dans la catégorie « old school », ce qui est je pense globalement une erreur. D'abord même si effectivement les sorties actuelles sont rares, les centaines de jeux déjà produits existent toujours : le shoot n'est pas un genre nostalgique et poussiéreux, Galaga est aussi fun maintenant qu'en 1981… Bizarrement quand Nintendo sort une nième resucée de Super Mario c'est une « actualité », pas de la nostalgie, pourtant c'est quasiment toujours un remix d'un titre qui a plus de 20 ans. Le shoot a curieusement cette aura vieillotte et marquée dans le temps, qui fait dire à des joueurs « ah je jouais à ça quand j'étais gamin » d'un air un peu supérieur alors qu'ils achètent Boulder Dash ou Super Mario sur Wii en trouvant ça innovant, pas du tout nostalgique ni rétro ni rien.

Les shoots n'ont peut-être pas spécialement non plus la cote chez les éditeurs et dans la presse vidéoludique classique, dans la mesure où ils ne collent pas trop au modèle « next-gen » : pas spécialement besoin d'une 3D de folie, pas spécialement besoin de HD délirante, pas vraiment de possibilités de jeu type MMO… Un shoot en 2D ne serait sans doute pas un argument de vente fracassant pour démontrer les performances d'une machine, ce qui est 9 fois sur 10 l'élément mis en avant avec les consoles récentes.
Pour ce qui est de la DS, un peu comme la Wii, la console se prête assez peu aux shoots. Déjà matériellement (lisibilité, périphériques, etc.) et ensuite au niveau de la stratégie Nintendo, qui n'est quand même pas vraiment dans le même esprit. D'un autre côté la tendance (notamment avec le « casual gaming » popularisé par cette même Wii) s'oriente vers le « plaisir de



jouer » : le public cherche des jeux amusants et accessibles immédiatement, jouables en petites parties, et qui procurent des sensations intéressantes, un profil qui peut correspondre tout à fait aux shoots. Peut-être que d'ici peu (ça commence un peu avec certains titres sur XBOX) on trouvera plus facilement des shoots sur next gen, ou effectivement sur les consoles virtuelles qui apportent l'émulation au grand public.

Retro Player : Pensez-vous que la 3D ait tué le shmup, comment voyez-vous son évolution de Spacewar à nos jours ? N'a-t-il pas su évoluer pour plaire à de nouveaux joueurs ?

Katmoda : Pour l'avoir tué il faudrait qu'il soit mort ! Le problème du shoot est un peu aussi sa force : le genre est TRES codifié.
Dès qu'un titre tente d'apporter un élément hors du code, il risque d'être déclaigné et jugé bâtard, de devenir un « rail shooter », un « shoot pédestre », un « jeu de plateforme avec du shoot dedans » ou autre mention infâmante qui n'a pas le label rouge AOC shoot them up garanti. Cette exigence fait qu'effectivement, depuis Space Invaders en 78 jusqu'aux sorties de cette année, l'évolution du genre peut ne pas paraitre fracassante.
Maintenant c'est une fois de plus une remarque qu'ont fait très facilement aux shoot them up (« c'est toujours la même chose ») mais qu'on excuse aux autres genres : personnellement entre Doom et Crisis, je ne trouve pas non plus que l'évolution soit fulgurante.
On peut viser à la souris.
Et sauter.
Et l'eau est quand même vachement mieux faite que dans Doom.
Si on met de côté les progrès du rendu (qui sont une vitrine technologique incroyable et un moteur commercial indéniable), le concept de FPS est dans le fond au moins aussi rigide que celui du shmup. Ce qui fait que pour moi les genres sont voisins dans la simplicité de leur concept très codifié, avec des variantes aussi subtiles que nombreuses.

Donc la 3D n'a pas tué le shoot, c'est juste que le shoot n'a pas besoin de la 3D, ce qui est malheureux puisque actuellement on produit principalement des jeux en 3D. La 3D peut être utile à titre illustratif, mais le shoot est un genre « plat » par essence, une vue en 3D est quasiment incompatible avec la notion même du shoot.
Un shmup en 3D, c'est Descent, mais Descent n'est pas un shmup…

Retrouvez le site à cette adresse :
http://www.shmup.com




L
HIGH FREQUENCY™
R
SELECT
START
Y
B
PHOTOGRAPHY

Interview Super Famicom

Retro Player : Pourriez-vous vous présenter et nous parler un peu plus de SuperFamicom.fr ?

SuperFamicom : Je me présente, je m'appelle Ludovic, je viens d'avoir 33 ans, je suis connu sous le pseudo 65c816 et suis le SupaMaster du site SuperFamicom.fr.
SuperFamicom.fr est un projet qui est né en 2004, tout d'abord en html (sur pagesperso FAI) il s'appelai «SFC-Games», quelques trucs & astuces, rien de transcendant jusqu'en 2006. 2006 fut l'année pour l'étude d'une version PHP codée par mes soins, mais vu que j'apprenais le PHP en même temps que j'essayais de coder le site, je n'avançais pas des masses alors voyant le projet trainer en longueur je me suis décidé à passer par un CMS ou Portail, j'en ai essayé quelques-uns : phpnuke, xoops pour ne citer qu'eux, j'ai opté pour un petit nouveau de l'époque et je ne suis toujours pas déçu.

Et voilà comment enfin, le 28 novembre 2006, vit le jour SuperFamicom.fr - La Reine des 16 Bits!. Le site est dans sa version graphique 3.0.1, il a subi 3000 tentatives de hacks est s'est crashé trois fois.



Retro Player : Cette passion pour la Super Famicom c'est viscéral, pourquoi ne pas avoir fait un site sur la Super Nintendo, pourquoi cette préférence pour la version japonaise de la console ?

SuperFamicom : Super Nintendo, Super Famicom c'est comme demander à quelqu'un pourquoi il est amoureux d'une des jumelles mais pas de l'autre, les mystères de la vie. J'aime bien la Super Nintendo (pas la super NES dont les américains ont complètement raté le design, console comme cartouches) mais je fais partie de ceux qui ont acheté leur Super Famicom au début des année 90 où elle coutait 4000Frs (600€), j'ai eu également une Super Nintendo(1290,00Frs/~195,00€), mais sans parler du 60Hz il faut bien avouer que les packages japonais son mille fois plus réussis que ceux des autres continents, tous ces RPG et cette masse de jeux jamais sortis de l'archipel… Et puis on ne parle bien que de ce qu'on connait : à quelques exceptions près les jeux cités sur le site sont en ma possession.

J'avoue être amoureux de cette console, elle m'a procuré et me procure toujours tellement de plaisir quand je joue ou rejoue à des jeux comme Super Mario World, Super Mario Kart, F-Zero, Chrono Trigger, TMNT IV, Parodius, Zelda no Densetsu, Super Donkey Kong... Et la liste est longue, il ne se passe pas une semaine sans que je ne l'allume. Et puis je voulais faire quelque chose de différent, peut-être que pour beaucoup le site parle de la Super Nintendo de manière détournée, c'est une erreur.

Retro Player : La Super Nintendo est quasiment la console qui revient le plus lorsqu'on parle de rétro, savez-vous pourquoi ?

Super Famicom : Final Fantasy VI, Seiken Densetsu, Star Ocean, StarFox, Axelay, les jeux pré- cités et j'en oublie des dizaines, rien que ces noms de jeux peuvent à eux seuls synthétiser ce sentiment. A l'époque c'était la guerre des 16Bits et c'était difficile de se rendre compte, mais avec le recul on peut apprécier à sa juste valeur ce que la Super Famicom a apporté aux joueurs. La Famicom a posé les bases du jeu vidéo, mais la Super Famicom en a donné une autre dimension grâce à ces modes graphiques (surtout le Mode 7) et à ces RPG de légende. C'était l'époque où les jeux étaient encore programmés pour le fun, je pense que ça a beaucoup joué.

Retro Player : Avez-vous l'intention de faire de SuperFamicom.fr le site de référence sur la console de Nintendo ?

SuperFamicom : Le site de référence, je ne sais pas, ça serait cool, mais ça n'est pas dans mes intentions pour le moment, ce que je veux actuellement c'est que le site plaise et que les visiteurs reviennent faire un tour avec plaisir.

Retro Player : Vous n'avez jamais pensé à faire un autre site sur une autre console, ou d'écrire pour un support papier, de faire une sorte d'encyclopédie de la Super Famicom ?

SuperFamicom : Je ne pense pas, mais si ça devait arriver la Famicom serait surement l'élue. Quand «SuperFamicom.fr - La Reine des 16Bits!» traitera d'une grosse partie du catalogue de la Super Famicom le site mutera en «SuperFamicom.fr - La Bible de la 16Bit!» :-) . Mais tout ça restera sur la toile je pense, à moins que je ne gagne au loto.

Retro Player : Des projets pour le site ?

SuperFamicom : Bien sûr, toujours plus de tests, de trucs & astuces, de soluces, d'infos, de nouvelles rubriques, de vidéos ...

Retrouvez le site à cette adresse :
http://www.superfamicom.123.fr



C'EST AUSSI
LE FORUM
LE SITE
REPLAY
LES MINI SITES
LA PETITE BROCANTE
DES JEUX
DES CONCOURS
DES DOSSIERS
DES TESTS...

...ET ENCORE BEAUCOUP
D'AUTRES CHOSES RÉTRO !

À TRÈS BIENTÔT