

Du retro, du Geek, du bonheur...

Stunfest XII On y était !

La saga Renegade sur Amstrad CPC

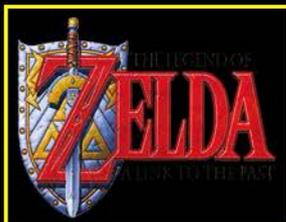
RETROPEDIA

Spécial Beat them all

LES TESTS DUMOIS :

NUMÉRO 6*
Juillet 2012
RETROUVEZ-NOUS SUR :
www.rgmag.fr

Zelda 3 : (SNES)



Sonic & Knuckles :
(MD)



Castlevania-
SOTN: (PS1)



SOMMAIRE

page 22



page 28



page 26

EDITO



C'est donc après 3 mois de dur labeur, comprenez : se balader dans les allées du Stunfest, jouer, bouffer de la junk-food pour ensuite essayer de taper sur un clavier les doigts gras, que sort ce nouveau numéro du RGMag ! Suite à un numéro 5, (une année de gestation tout de même) qui a commencé à nous sortir de l'anonymat, nous contre-attaquons avec celui-ci et ce seulement après 3 putains de mois ! Et avec du lourd en plus ! Des jeux incroyables, un salon incroyable et un film incroyablement mauvais mais tellement bon ! Sachez donc une chose : nous sommes là et pour un bon moment encore ! Une petite piqûre de rappel, vous pouvez nous retrouver sur rgmag.fr et si vous vous sentez l'envie de nous aider ou nous rejoindre, la porte est grande ouverte ! Stay Retro !

Mr H

4 Miss D

.....Le billet d'humeur au féminin

6 Zoom sur

.....Stunfest 2K12 : 8th Battles of Roazhon

12 Dossier

.....La saga Renegade sur Amstrad CPC

18 Rétropédia

.....Spéciale Beat Them All

21 Tests

.....Zelda 3 ALTP (SNES)

.....Sonic and Knuckles (MD)

.....Castlevania SOTN (PS1)

.....Et aussi Twisted Metal, Mortal Kombat 4

38 Easter Egg

.....M?K?F?

40 Retrovision

.....Super Mario Bros.

RETROGEEK Remercie :

Jegoian, 3HitCombo, Morgan Berthou et
Stephan Besnard...

Ont participé à ce numéro :

Mr. H, Osvald, Elpianisterio, Miss D, Enki-
dou, PerfectNéo, DMG...

Vous pouvez nous envoyer toutes vos questions, suggestions, lettres d'amour... à : rgmag.fr rubrique contact ou sur retrogeektv@yahoo.fr

N'hésitez pas aussi à nous envoyer vos dessins, fausses pubs, sprites... Les meilleurs seront publiés !



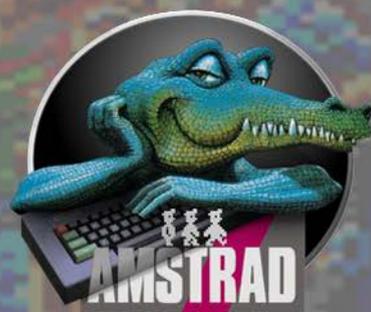
Les jeux d'arcade dans les années 80 faisaient rêver les jeunes enfants avides d'aventures pixelisées. Les bornes d'arcade avaleuses de monnaies représentaient à l'époque ce qu'il se faisait de mieux en technologie vidéoludique.

Le beat'em all reste encore aujourd'hui un style appartenant à la famille des jeux Arcade avec des titres comme Double Dragon, Dragon Ninja, Final Fight, Captain Commando, DJ-Boy, Ninja Turtles, The Punisher, Ninja Warrior, ou encore Renegade. Beaucoup de ces jeux furent adaptés sur les machines de l'époque : Atari ST, Amiga, Super Nintendo, Nes, Master System, Commodore 64, Amstrad CPC...

La série dont je vais parler fait partie intégrante de ma vie de gosse qui recherchait un bon défouloir sur mon Amstrad CPC, ordinateur magique capable d'afficher 16 couleurs en mode 0. Double Dragon faisait baver de par sa réalisation et ses adaptations connurent un succès auprès des mômes comme

moi qui attendaient le roi du Beat'em All sur leur machine préférée. Mais avant Double Dragon et sa domination dans la fin des années 80, une autre série me toucha profondément le cœur : RENEGADE. Ce jeu de baston connu trois épisodes sur l'ordinateur du crocodile le plus cool de la Terre : Renegade, Target Renegade et Renegade III (tout simplement). Je vais donc vous narrer l'histoire d'une série où les loubards n'auraient pas dû, mais alors vraiment pas dû enlever votre copine, tuer votre frère, ou rekidnapper votre meuf pour l'emmener dans le futur... Renegade est avant tout un jeu d'arcade édité par Technos au Japon et Taito aux USA en 1986. Il fut adapté en 1987 sur Amstrad CPC. A ce

moment de la série, les titres Renegade entrèrent dans la légende de l'ordinateur 8 bits au crocodile.



Double Dragon : Où comment deux frères nettoient New-York de la racaille à coup de High Kick !

Le premier Renegade se joue seul. Un super méchant a enlevé votre meuf, et notre homme n'est pas content du tout. Alors il prend le métro comme tout bon citoyen pour aller retrouver le méga boss, et lui bourrer le pif. Pas de bol : dans la rame du métro vide, une tripotée de malfrats mal intentionnés entoure notre justicier... Il va falloir sortir les grands moyens : coups de poing, coups de pied, coups de pied sautés, achèvements au sol et brisages de parties génitales (pas exclusivement de testicules car il y a un niveau avec uniquement des filles à exterminer...). Le jeu est beau (pour un Amstrad CPC) et la jouabilité est parfaite. Il répond parfaitement aux commandes (à un bouton, on est sur Amstrad...) et le premier niveau commence avec un boogie version 8 bits des plus entraînants. Après avoir tatané quelques gars malfrats, le premier boss arrive. S'en suit alors un lynchage rapide (car ce premier boss est facile), et notre héros peut enfin prendre le métro. Il fonce alors soutirer des informations là où les loubards traînent à coup sûr : un dépôt de voitures. Et là, des hommes avec des casques de hockey sur des motos lui font cent dessus. Heureusement, le coup de pied sauté vient à sa rescousse et permet de ter-

Le fameux passage du métro ! Quelque soit le soft, ce lieu sera toujours enclin à de violents affrontements face à de multiples agresseurs. Le lot quotidien de la délinquance dans la vraie vie, quoi !

rasser ces ignobles brigands. S'ensuit alors le combat à mains nues avec les autres vilains et notamment le boss de ce niveau : un homme chauve avec une tresse sur la tête et une barbe de cinq jours. « Baston ! » Criaient le joueur adolescent que j'étais tout en éclatant à coups de joystick le méchant mal rasé. Après une victoire sans soucis, les informations capitales sont soutirées : la grosse Berta, patronne des prostituées de la ville, sait où est ma copine. Notre héros fonce alors dans le quartier chaud, et pour être dans l'originalité, des prostituées avec des fouets l'entourent (comme dans Double Dragon...). Le combat est sans de pitié, même pour les péripatéticiennes noires et bodybuildées comme Conan le barbare. Les sbires réduits à néant, une grosse fille fonce épaule en avant pour déstabiliser notre combattant des rues. Après une destruction dans les règles, elle indique enfin où est le

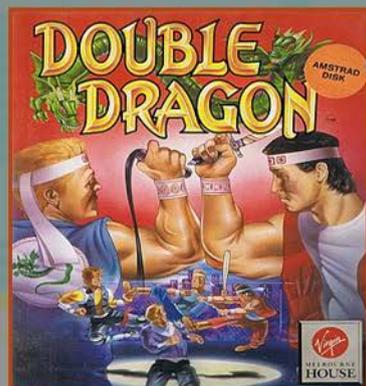
méchant final. En arrivant à la maison du méga boss, des noirs chauves à lunettes noires, en costards bleus et armés de barres de fer agressent directement notre donneur de coup de pied. Pendant ce temps, au loin, ne prenant aucun risque, le méga boss tire avec ce qui est l'unique pistolet du jeu. Ne voulant pas déshonorer son maître d'arts martiaux, le gentil décide de n'utiliser que ses poings contre cet homme armé d'un gun. Et après un combat qui est aussi long que les trois premiers niveaux réunis, l'homme au tube cracheur de feu tombe sous les poings du héros,



Pourquoi la racaille dispose de plus de matos que le héros ? Le crime doit plus récompensé que le travail noble.



groggys des coups octroyés. En sortant du bâtiment, et il retrouve sa blonde qu'il embrasse tout en mettant dans la dignité une main aux fesses bien méritée... Et là, Game Over, merci et HOP !: écran titre. Quand on voit que la version arcade est sortie un an avant Double Dragon, il est évident que ce dernier s'inspire fortement de Renegade sur quelques points. Là où Double Dragon fut innovant, c'est dans la



En septembre 1988, Imagine édite le deuxième épisode sa série : Target Renegade.

You've got the strength. You've got the moves. You are the weapon!
The bone-crushing sequel to the original smash arcade hit, Renegade.



Nettoyer la ville à 2 players était un avantage assez important de Double Dragon.



Voici l'aventure : 4 niveaux colorés aux graphismes réussis et avec une ambiance particulière à chaque fois. Le dernier niveau est peut-être un peu plus banal, mais les trois premiers ont vraiment une touche graphique propre permettant une immersion efficace dans le monde de la rue. Les sprites des personnages sont bien colorés et joliment animés (pour de l'Amstrad CPC bien entendu), et le scrolling sur un même niveau est continu, rendant le jeu fluide et parfaitement lisible. Cette conversion de la version arcade est donc parfaite quand on connaît le gouffre de puissance entre l'Amstrad CPC et le système arcade.



gestion des armes, des décors et surtout de pouvoir jouer à deux. Les fans de Renegade eurent droit en 1988 sur Amstrad CPC à la nouvelle référence arcade du beat'em all : Double Dragon. Mais en septembre 1988, Imagine édite le deuxième épisode de la série Renegade sur Amstrad : Target Renegade. Pour ceux qui ont joué à ce jeu, je ne leur dirai qu'une chose : « titou ! ». Cette onomatopée retranscrit parfaitement le bruit d'une des innovations de ce deuxième épisode : les armes. Chaque niveau propose une seule arme : un marteau, une brique (à lancer), un fouet, une batte de baseball et une queue de billard. Autre grosse nouveauté : le jeu est jouable à deux, ce qui à l'époque rajoutait un plus



indéniable ! Les coups sont toujours les mêmes par rapport au premier Renegade, par contre le jeu est un peu moins beau mais toujours aussi jouissif. Le scénario change cette fois-ci : les vilains ont tué votre frère. VENGEANCE ! Pour réaliser cette envie d'éclater du loubard, nos héros se rendent dans un parking où des motos vous foncent dessus (comme dans le deuxième niveau du premier Renegade). Pas de problème, le coup de pied sauté est là et permet de faire mordre la poussière à ces vils motards. S'enchaîne alors le combat avec le reste de la bande empêchant d'atteindre les ascenseurs nécessaires pour accéder au sous-sol du parking. Mais grâce au marteau magique (Ti Tou!), les ennemis sont balayés. Arrivés en bas et après avoir déchiqueté à coups de poings les derniers ennemis, nos héros peuvent avoir accès à la cabine téléphonique pour savoir où aller (oui oui, une cabine téléphonique...). Direction ensuite les quartiers chauds où cette fois-ci les prostituées armées de fouets vous attendent de pied ferme (ça ne vous rappelle rien?). De temps en temps, le représentant commercial de ces dames vient tirer sur nos saints combattants avec un pistolet. Le plus drôle, c'est qu'il peut, en visant nos héros, tuer ses propres employés de charme... Une stratégie démoniaque se

met alors en place : aligner les filles aux porte-jarretelles avec le gun de leur employeur pour que les balles les tuent. Très efficace ! Arrivés à la prochaine cabine téléphonique, nos héros sont dirigés alors vers un autre lieu bien connu pour être malfamé : le parc municipal ! Là, des skins en pantalons rouges accompagnés de malfrats avec un képi vert (oui, vert !) attaquent avec des battes de baseball bleues (oui, bleues!). Une fois à la cabine téléphonique du parc, les héros doivent se rendre dans un quartier où des loubards au look de jazzmen attaquent avec leur chien jaune (oui, jaune !). Et de temps en temps, un américain moyen (comprenez gros et avec une casquette rouge) apparaît aussi pour empêcher le joueur d'accéder à la prochaine cabine téléphonique (non, ce n'est pas comme dans Matrix !). C'est d'ailleurs à ce niveau que l'arme la plus charismatique arrive : une brique verte (oui, verte !). Cette brique est tellement lourde, qu'elle est lancée à 5 mètres et fait tomber tout le monde sur son passage. Arrivés à la cabine téléphonique de ce niveau, nos deux héros se dirigent alors vers le bar tenu par le méchant qui a tué le frère tant aimé. La porte d'entrée défoncée, les serveurs arrivent, non pas pour prendre une commande, mais pour empêcher nos héros de trouver le méga boss du jeu. Pas de problème : coups de pied, coups de poing, finish au sol. Après une dizaine de

La finition au sol des voyous est une marque de fabrique de la série, et Target ne déroge pas à la règle!

serveurs récalcitrants mis au sol, voilà nos héros face au big boss. Et là, c'est à coup de queue de billard qu'il faut défoncer le chef qui mesure facilement 2 mètres. « Victoire ! Le frère est vengé ! » crient nos braves justiciers. Nos héros vont vers la porte (plus besoin de téléphone, le méga vilain est à terre), et la musique finale composée de 5 notes (oui oui ! 5 notes, j'ai compté) se répète trois fois (oui oui ! 3 fois, j'ai compté) et on retourne à l'écran titre...

Quand j'avais 10 ans, finir ce jeu avait été l'un des plus beaux jours de ma vie (juste avant d'avoir fini Double Dragon sur Amstrad CPC...). Ce jeu fut donc une révélation pour beaucoup de joueurs d'Amstrad. La jouabilité est parfaite, et est meilleure que dans le premier épisode, même si graphiquement le jeu est moins joli. Le scrolling continu a disparu et est remplacé par une succession d'écrans fixes. Gros changement aussi : il n'y a plus de boss final

pour chaque niveau mais seulement un boss tout à la fin du jeu. Cependant le fait de rajouter un mode deux joueurs et des armes suffit à prendre le dessus sur le premier épisode déjà excellent. Target Renegade est donc un must have comme son prédécesseur sur l'Amstrad CPC. Fort du succès de la série, mais aussi du genre Beat'em All, l'éditeur Imagine sort logiquement un troisième épisode baptisé Renegade III : The Final Chapter. Le scénario cette fois-ci revient aux origines mêmes du jeu de baston : l'enlèvement de la copine. Mais cette fois-ci, les méchants viennent du futur (bah oui...) et ont emmené la pauvre fille avec eux à leur époque. Il va falloir donc passer par quatre époques : la préhistoire, le moyen âge, l'Egypte ancienne et pour terminer, le futur... Les développeurs ont repris des éléments de plateforme que possède Double Dragon et ont par contre enlevé le mode 2 joueurs et les armes



(sacrilège !). Une évolution de gameplay avec une récession ? Cela n'augure rien de bon. Lançons le jeu pour voir ce qu'il en est. Le premier niveau préhistorique commence avec des dinosaures boxeurs et des boules de poils rouges avec de gros yeux bleus à abattre... Des oiseaux passent au dessus de votre tête en vous lâchant de temps en temps quelque chose à éviter. Déjà rien

L'apparition des armes dans Target Renegade fut tout simplement révolutionnaire à l'époque sur Amstrad CPC.



qu'au début du jeu, on ne retrouve plus l'ambiance "gangsters à défoncer" typique des deux premiers épisodes. Par contre, l'originalité de cette version par rapport aux deux opus différents, c'est la présence d'une composante plateforme. Il existe en effet deux plans, et le niveau supérieur est accessible en grimpant à l'échelle. Il faudra changer de niveau régulièrement pour avancer et pour sauter au dessus de précipices surplombants des pics mortels. Le principe de mélanger Beat'em All et Plate-forme est innovant pour l'époque, mais malheureusement, cela ne marche pas car on s'ennuie ferme dans ce jeu... Les trois autres niveaux sont construits exactement de la même façon avec des sprites qui changent juste en fonction de l'époque : momies pour l'Égypte, chevaliers pour le Moyen-Âge et aliens pour le futur... Les combats s'enchaînent mollement et personnellement, j'ai dû vraiment prendre sur moi pour finir le jeu... Et je dirais que même la fin se fout de notre g... En effet, notre héros, parti sauver la fille perdue dans le futur, détruit tous les ennemis et arrive à la machine temporelle. Celle-ci se met à vibrer, et HOP ! On se retrouve chez nous... Et là,



le texte de fin est sans appel : « Wow ! Tu es un héros maintenant ! Malheureusement, tes efforts furent vains ! En effet, ta fiancée s'est délivrée toute seule et c'est elle qui a utilisée la machine à voyager dans le temps pour te sauver... Bah, tu t'es bien amusé quand même non ? ». Navrant non ? Ce troisième épisode est donc une fin cataclysmique de la série. Par contre, les deux premiers épisodes valent vraiment le coup d'être joués encore de nos jours non seulement par nostalgie, mais aussi si vous aimez les Beat'em All et le challenge. L'épisode préféré des fans reste tout de même Target Renegade grâce à son jeu à deux et l'utilisation des armes (Ti Tou !). Cette série a

marqué de son empreinte le monde micro de la fin des années 80. Le 1er Renegade est sorti sur Arcade, Amiga, Amstrad CPC, Apple II, Atari ST, Commodore 64, MS-DOS, NES, Sega Master System, Virtual Console, ZX Spectrum. Les adaptations du premier épisode sont toutes de qualité. Target Renegade quant à lui est sorti sur ZX spectrum, Commodore 64 et Amstrad CPC. Une pseudo version existe sur Nes, mais qui est vraiment différente. Target Renegade est donc peut être le seul représentant du genre Beat'em All vraiment conçu pour ordinateur 8 bits, ce qui expliquerait en soi sa jouabilité quasi parfaite. En effet, beaucoup de jeux de qualité sortis sur ordinateur 16 bits connurent des adaptations ratées sur ordinateur 8 bits. Si un jour vous croisez un vieux fan d'Amstrad CPC, parlez-lui de Target Renegade, et ce fan pourrait avoir la larme nostalgique à l'œil en entendant ce doux titre...



LA RETROPEDIA LA SELECTION BEAT THEM ALL

La Retropedia était (est ?) un travail communautaire ayant pour but de recenser des jeux en leurs créant une fiche. C'était des titres que les membres de notre forum pouvaient apprécier ou haïr. Nous rendons donc hommage à ceux qui ont effectué cette aventure avec nous par ces pages et ce mois-ci ça sera tabassage dans la rue histoire de coller au dossier du pianist' !



Titre : UNDERCOVER COPS
Machine : Irem M-92 system
Développeur : IREM
Éditeur : IREM

IREM n'a pas réalisé qu'une série culte de shoot'em up. D'autres équipes travaillaient sur divers types de jeux comme les beat'em all. Cela donna naissance à Undercover Cops, un digne représentant du genre et je dirais même plus un des meilleurs. Ok, la mise en scène semble plutôt classique : 3 persos dont un polyvalent, un gros balèze et une donzelle toujours très rapide. Ça fleure bon comme Street of Rage tout ça ! Nous sommes dans une mégapole après le Grand Cataclysme (Mais si ! Vous savez bien



qu'après la 3e Guerre Mondiale, suite au Nouvel Ordre Planétaire, la société actuelle fut rasée par les frappes nucléaires). Le maire de la ville appelle les City Sweepers pour se protéger de la bande de malfrats du doc Cleyborn. Du grand classique je vous dis. Les graphismes sont très détaillés, une excellente habitude d'ailleurs chez IREM, permettant le rendu d'une ambiance bien malsaine et organique. Les ennemis eux sortent de leurs caves, pas lavés depuis quelques mois, et de surcroît à moitié mutants et cancéreux. Même chez nos 3 héros, les têtes ne sont pas à la fête. Bref, l'ambiance joyeuse et excentrique, ce ne sera pas ici...Le gameplay est plutôt rapide : un bouton pour le saut et un pour les coups, quelques coups spéciaux suivant les manip' avec le joystick. Ceci rend la maniabilité efficace et facile à prendre en main. Votre perso préféré pourra aussi s'emparer de pas mal de

choses au sol pour les balancer sur ses ennemis : couteaux, boîtes à outils, poisons (?) et même des pylônes enfoncés dans le sol (!!). Tout cela donne aux joueurs une impression de puissance assez monumentale et ce n'est pas pour me déplaire; ça change des classiques petits coups de pieds et coups de poings. Si en plus vous apprenez qu'on peut y jouer à 3 simultanément que vous faut-il de plus ?



Titre : MUTATION NATION
Machine : AES (1992)
Développeur : SNK
Éditeur : SNK

Bienvenue dans un monde désolé où le mutant Krang et Shredder fait la loi (et fait de drôles de bestioles). Vous êtes un chic type rescapé de cette apocalypse mutante et allez devoir vous frayer un chemin dans les rues saumâtres et gluantes d'une mégapole en ruine et débordante de monstres en tous genres que vous allez castagner allègrement avec votre pote (un grand black balèze à T-shirt jaune). A vous les hommes-rats verts, les humanoïdes-mouches rosse et autres poulpes et mortards à tronches bizarres (aucun scrupule de taper dans des trucs aussi étranges). Les développeurs ce sont amusés à transformer chaque punk avec boursouflures (zooms) et dégoulinades verdâtre comme il se doit. Même si votre apparence n'a pas bougé ce monde mutant

ne vous a pas épargné mais heureusement à votre avantage : vous allez pouvoir balancer des super coups en chargeant sur A pendant 2 petites secondes; récupérez des capsules de puissance et votre super coup deviendra différent et plus puissant.



La bande-son est assez répétitive mais bien dans le ton du jeu : vaillante !

Au final même si Mutation Nation est assez classique dans son déroulement (Final Fight-like) il reste tout de même un excellent défouloir à deux joueurs lors d'une fin de soirée. Petite remarque : pas de choix de personnage (le pad 1 et 2 ont un perso assigné d'office).



Titre : FIGHTING FORCE 2
Machine : Dreamcast (1999)
Développeur : Core Design
Éditeur : Eidos Interactive

Qui ne connaît pas le fameux Fighting Force, sortie sur PS1 et qui avait marqué grâce à un multi' excellent ! Une suite a donc vu le jour, et là, c'est le drame !

Aucune similitude avec son grand frère. F.F 2 nous offre un gameplay mou, avec en plus une maniabilité déplorable et un univers bien vide. Autant le dire tout de suite, c'est une belle grosse bouse !

En effet, en plus d'avoir tous ces défauts, le jeu possède une IA des plus mauvaises rendant le jeu bien trop simple et qui nous entrainera encore plus profondément dans les néants de la nullité. Doté d'une courte durée de vie, et d'aucun mode multi-joueurs ce jeu est tout simplement une arnaque, car sortie simplement pour surfer avec le succès de son prédécesseur. Mesdames et Messieurs, un conseil : passez votre chemin !



Titre : FINAL FIGHT
Machine : Arcade (1989)
Développeur : Capcom
Éditeur : Capcom

Street Fighter '89 de son nom de développement, suite du premier Street Fighter, arrive dans les salles obscures à la fin de l'année 1989. Avant Final Fight, le n°1 c'était Double Dragon, mais ici on a droit à des sprites énormes avec des personnages hauts en couleurs et bien plus typés : la vitesse de Guy, la polyvalence de Cody et la puissance d'Haggar sont flagrantes dès la 1ère pièce de 10f (5 crédits pour les salles d'arcade les moins radines). Côté scénar' ça frôle le

néant : Jessica la fille d'Haggar (fiancée de Cody) a été enlevé par le gang de l'ignoble Mad Gear. La tradition de la fille en détresse est encore une fois respectée.

Capcom s'est efforcé de rendre les stages diversifiés, colorés et avec une identité propre (bas-fonds, métro, quais, usine, building final) ainsi le jeu est rempli de clin-d'œil lié à la culture pop du moment (cinéma, musique). Seule la musique un peu agressive et monocorde n'est pas fantastique mais c'est bien pour lui trouver un défaut...

Un grand jeu qui en inspira des dizaines pendant toutes les années 90.

