

RETROGEEK

Du retro, du Geek, du **GORE**...

**Dossier spécial
Gore dans les
jeux vidéo**

LES TESTS DU MOIS:

Resident Evil (PS1)



Legacy Of Kain (PS1)



Splatterhouse II (MD)



NUMÉRO 3*
Nov. 2010

RETROUVEZ-NOUS SUR :
www.retro-geek.com

**Gros plan sur l'évolution
du marché et l'état
actuel du Rétro**

LE POINT SUR L

Retour sur le phénomène Rétro

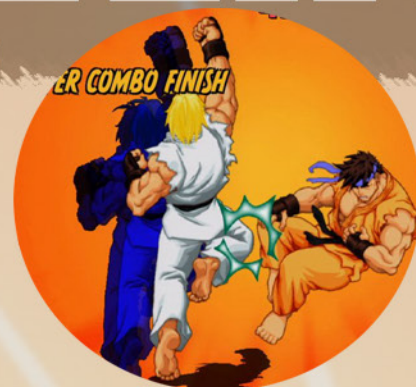
Le Retro est à la mode ! Que se soit au niveau jeu vidéo, déco, goodies ou tout autre produit de consommation. Il est évident que cette tendance est de nos jours en plein essor, et le RGmag est présent pour revenir en détail sur ce retour.

Il existe, loin du format Blu-Ray et autre HD-DVD, et à mille lieues des avancées technologiques graphiques de nos consoles sur-vitaminées comme des cyclistes du Tour de France, un support cartouche où le pixel bien coloré et accompagné de musiques old-school tire son épingle du jeu face les titres du moment. haitent faire partager leurs passions au public.

En effet, alors que les concepteurs actuels rivalisent d'avancées technologiques afin de toujours nous en mettre plein les mirettes, il y avait autrefois une petite communauté qui continuait l'aventure micro et autres consoles 8/16 bits. Alors comment se fait-il qu'à présent le Retrogaming revienne sur le devant de la scène?

D'une part, les joueurs recher-

chent du challenge. D'autre part, ayant connu le jeu dans leur jeunesse, la nostalgie surgit à la vue d'un titre ou d'un son les ramenant directement dans leur enfance de joueur. Qui a oublié ses parties de Street Fighter 2 avec sa sœur, son frère ou son cousin ? Les développeurs ressortent leurs vieux hits du placard, et beaucoup de joueurs sont friands et heureux de retrouver en HD sur le DD de PS3 ou 360 les hits qui les ont marqués, sans pour autant s'encombrer d'une console d'époque et du jeu. Même si ces jeux ne sont pas fidèles à 100% à l'original, notamment au niveau de la difficulté (le cas Earthworm Jim), cela permet à la catégorie dite « casual gamer » de découvrir ces titres sans pour autant être rebutée par la difficulté du challenge ou la « laideur » du titre pour les amener par la suite à découvrir autre



Retour en force Old School avec Megaman 10, Bit.Trip, SSF II HD ou encore Scott Pilgrim sur Next- Gen.

RETRO

chose que les productions actuelles. Différentes associations, comme MO5 ou RGC, organisent des meetings afin de faire découvrir à un public plus large cette culture vidéo-ludique. Le Musée du Jeu Vidéo ainsi que celui de l'Informatique, en haut de la grande Arche à Paris, ont permis à de nombreuses écoles de découvrir le hardware de l'époque. C'est donc de cette manière que la nouvelle génération a eu accès à ces anciennes technologies. La vague de vidéo-testeurs amateurs sur Youtube permet aussi la présentation de titres oubliés, rares ou inconnus. Voilà quelques unes des raisons nous expliquant pourquoi le Retro est à la mode. Mais est-ce pour autant une bonne chose?

Nous sommes en droit de nous poser cette question. Ce sont donc des passionnés, des professionnels et des anciens de la presse vidéo-ludique qui vont répondre à cette question pour mieux nous faire comprendre les hauts et les bas de ce milieu.



Cyril Drevet - aka Crevette - journaliste pour Player One et présentateur de l'émission culte Télévisator 2. Il co-anime actuellement avec AHL « Versus », une émission sur Gameblog :

“Pour moi, le rétro est la résultante de deux bouleversements majeurs qui ont touché le monde du jeu vidéo ces dernières années :

1/ les premiers joueurs de jeux vidéo sont devenus adultes et pères de famille : deux générations de joueurs (les adultes et les - de 18 ans) cohabitent pour la première fois.

2/ les changements de gameplay radicaux qu'ont occasionné le passage des jeux à la 3D, et ensuite au "casual" gaming.

On a donc une génération de nostalgiques, comme moi, des premiers jeux auxquels ils jouaient quand ils étaient jeunes et qui ne s'y retrouvent pas forcément dans les jeux actuels (certes plus aboutis visuellement, mais moins techniques et précis au niveau du gameplay).

A côté, on trouve des jeunes joueurs hard-core gamers qui sont blasés par la montée grandissante du casual gaming et qui découvrent les jeux "old school" grâce aux émulateurs et autres PSN/XBL Arcade/Wiiware...

C'est aussi pour beaucoup le moyen de jouer "moins cher" vu le prix des jeux et des machines actuels.

Du coup, je suis impressionné par la culture vidéo-ludique de jeunes joueurs qui connaissent des milliers de titres sortis alors qu'ils n'étaient même pas encore nés.

Enfin les réseaux autour du rétrogaming s'organisent : eBay a beaucoup participé à l'avènement du rétro, et l'association MO5.COM qui sauvegarde le patrimoine du JV et organise des expos comme Muséogames (avant de passer à l'étape suivante



qui sera l'édification du premier [vrai] Musée du jeu vidéo), participe à réhabiliter les anciennes machines et les jeux d'avant.

Plus le temps passe, plus l'avenir s'annonce radieux pour le rétrogaming car il y a de plus en plus de softs et de machines à collectionner (les PS2, XBOX, Gamecube, sont en train par exemple de passer en rétrogaming).

Enfin, s'il s'avère que si la dématérialisation des jeux s'impose malheureusement dans le futur comme certains financiers le souhaiteraient, l'engouement pour l'objet de collection se renforcera fortement..."

Cyril Drevet



Capitaine du navire Pixels Pirates, usebu s'est lancé dans une quête qu'il sait infinissable ! En apprendre toujours plus, faire reconnaître la culture du rétrogaming et démocratiser l'histoire du jeu vidéo !

"Ma vision du retro. Vaste sujet qui pourrait faire l'objet d'une belle dissertation. Pour faire (relativement) court, pour moi, le retro, c'est avant tout un art du jeu et une histoire de l'art. Un art du jeu car je trouve le même plaisir de jeu entre un Golden Axe et un God of War, entre un Outrun et un Crazy Taxi etc... Un beau graphisme reste un beau graphisme qu'il y ait 16 couleurs ou 16 millions de couleurs. Il en est de même

pour tous les autres aspects. Le plaisir est la notion la plus importante, celle là même qui est l'essence du jeu, qu'il soit vidéo ou pas. Enfin, l'histoire de l'art car pour apprécier au mieux toute production, je trouve important d'en connaître le maximum à son propos. Donc, à l'instar des autres arts, qu'importe le flacon pourvu qu'on ait l'ivresse. L'engouement sur le rétro actuel ? Il est à mon sens tout à fait normal. Les con-



MO5.COM

Préserver, Explorer, Rejouer



MO5 organise à volonté des événements ou des expositions sur les thèmes de l'histoire de l'informatique et des jeux vidéo.

temporaires des premiers jeux vidéos sont aujourd'hui des actifs ayant un certain pouvoir d'achat. L'effet nostalgie fait qu'ils se paient des jeux qu'ils n'ont pu avoir à l'époque.

Cela crée malheureusement une spéculation sur certains titres avec des pro ou des semi-pro au black qui n'hésitent pas à ratisser forums et sites de vente et à revendre aussitôt 3 fois plus cher, espérant créer une norme du prix haut. Mais ce n'est heureusement pas tout. A l'image d'une chanson d'Elvis, des Rolling Stones ou des Beatles qui quelque soit l'époque sera toujours une grande chanson, un grand jeu vidéo restera un grand jeu. Le jeu vidéo a atteint le statut d'art comme la musique ou le cinéma. Il est donc normal de l'apprécier, quelque soit l'époque à laquelle il a pu être conçu."

Usebu

Ebay résultante de l'engouement pour le rétro et de la prolifération des ratisseurs en brocante. A 6 heures du matin, ils auront déjà vidés les stocks de famille pour revendre sur leurs stands à des prix plus que gérants.



Sony Playstation PS1 Suikoden Complet

Etat de l'objet : Occasion

89,00 EUR [Achat immédiat](#)

[Ajouter à vos Affaires à suivre](#)

Livraison : **3,00 EUR** - Lettre Max Plus de services [Afficher les réductions](#) | [Afficher tous les détails](#)
 Le délai de livraison estimé varie.
 Lieu : Saintes, France métropolitaine
 Livraison : Europe

Paiements : **PayPal**, Chèque personnel | [Afficher les informations de paiement](#)
 Payez avec PayPal et votre achat est couvert à 100%. [Voir les conditions](#)

Retours : Retours acceptés | [voir les détails](#)

-10% Console **SEGA DREAMCAST** en boîte bon état.

Etat de l'objet : Occasion

~~85,00 EUR~~
76,50 EUR [Achat immédiat](#)

[Ajouter à vos Affaires à suivre](#)

Livraison : **9,90 EUR** - Colissimo Plus de services [Afficher tous les détails](#)
 Livraison estimée sous 4-5 jours ouvrables.
 Lieu : Gap, France métropolitaine
 Livraison : Monde entier

Paiements : **PayPal**, Chèque personnel | [Afficher les informations de paiement](#)
 Payez avec PayPal et votre achat est couvert à 100%. [Voir les conditions](#)

Retours : Retours acceptés | [voir les détails](#)

[Description](#) [Livraison et paiements](#)

Le vendeur assume l'entière responsabilité de cette annonce.

Caractéristiques de l'objet
 Etat : Occasion: Objet ayant été utilisé. Consulter la description du vendeur pour avoir plus de détails sur les ... [En savoir plus](#)

DESTINATION-TOYS [Visitez ma Boutique](#)

[S'inscrire à la newsletter](#)

Catégories de la Boutique
[Page d'accueil de la Boutique](#)
[Figurines et jouets Japan](#)

Console **SEGA SATURN** en boîte bon état !
 Vendue en boîte qui en en état correct avec quelques marques d'usage et un vieux prix collé.
 Fournis : le CD sous blister, le manuel dans son plastique, une manette, le cabling, le carton de calage intérieur est absent.

nes en boîte +zappeur gris(rare) et manette arcade !!

Prix : 110 €
IO
[\(Afficher les autres :\)](#)

[Ajouter à vos Affaires à suivre](#)

Idee cadeau de r
 Nintendo enterta
 Console nintende
 complète avec to
 en état exception
 Avec un zappeur
 et une manette

Les 2 jeux d'origi
 Un lot difficile à tr
 Profitez de cette
 frais de port offer

27.10.2009



leZone, collectionneur de jeux vidéos et de jeux électroniques régulier depuis 2004, et conservateur depuis les années 90.

"Le retour du rétro actuel est indissociable de la crise ambiante et du manque de confiance en l'avenir. Il est également associé au manque de jeux adaptés aux jeunes enfants (-12 ans). Il faut voir cela d'un point de vue sociologique global. Quand l'économie va bien, tout le monde pense à l'avenir et jette ses vieux équipements. Et quand tout va mal on a tendance à faire un retour dans le passé, à l'époque où l'on était insouciant : l'enfance. La nostalgie se nourrit de cela.

Chacun a sa nostalgie, qui varie en fonction de sa culture propre et de ses frustrations. Ce peut être les dessins animés, les voitures, et bien d'autres choses encore, mais intéressons-nous aux jeux vidéo. Jusqu'ici, la nostalgie pouvait être comblée par de l'émulation, légale ou non, où le rétrogaming trouvait sa place. Mais il est survenu un changement en profondeur dans la société française : l'achat et la revente d'objets

d'occasion. La crise économique aidant, les gens se sont décomplexés. Pire, c'est devenu à la mode de faire les poubelles.

Ce marché de niche est devenu un marché de masse par la médiatisation du phénomène, au travers de revues, de reportages télévisuels et autres chroniques dans des émissions grand public proclamant haut et fort "vous avez des trésors dans votre grenier". Est-ce bon pour les vieux de la vieille, ceux qui se disent collectionneurs privés, ceux qui conservent des jeux depuis des années ? Probablement pas. De plus en plus de nostalgiques achètent en petite quantité et à n'importe quel prix ce qui passe sous leur nez sur eBay ou LeBonCoin et des pseudo cotes font leur apparition. Que va t-il se passer dans 1, 2 ou 5 ans quand la mode sera passée à autre chose ? Les acheteurs décomplexés d'aujourd'hui rangeront leur matériel au

Dinky toys

Mis en ligne par [chevalier](#) le 30 oct à 16:27.



Prix : 55 €

Ville : 62630 Etaples

dinky toy d origine annees 1960 camion dodge(vert)
materiel roulant peinture a renover

A l'image d'al's toys barn, "le rapace des brocantes" ou l'expert en blister de Toy Story, les particuliers, via Internet, cherchent le profit et à vendre à prix dérisoire des produits en mauvais état.

grenier et il ne ressortira pas avant 50 ans. Et quid des collectionneurs qui savent préserver le patrimoine ?

Et les consoles actuelles dans tout ça ? A 70 euros le jeu, il est plus simple d'acheter une console des années 90 d'occasion avec plusieurs jeux pour ses enfants. La jouabilité de l'époque est plus adaptée, plus simple à prendre en main. Mais il ne faut pas que ça soit une excuse pour ne plus rien faire de neuf. Pensons à nos enfants, quelle nostalgie leur donnons-nous ? La nôtre ? Ils feront quoi à 25 ans, ils achèteront une NES ou une megadrive ?

Seul Nintendo propose du vrai jeu vidéo pour les enfants (ne parlons pas de V-Tech). Ils sont les seuls à avoir compris qu'il fallait baisser le prix des jeux neufs, et qu'il fallait adapter les jeux aux jeunes enfants (DS, Wii). Mais ça reste encore très cher pour

bien des familles, qui se rabattent sur les consoles anciennes. Il serait temps que les constructeurs fassent des efforts de simplification pour les jeux destinés aux moins de 12 ans, et que les parents laissent leurs enfants jouer aux consoles actuelles, y compris en achetant des jeux qui leur paraissent trop basiques.

La mode a-t-elle du bon ?

Si cette mode ne sert que des profits financiers rapides via l'émulation légale ou la revente d'occasion, alors vite, il faut passer à une autre mode !

Mais si la mode du rétrogaming peut permettre le développement de jeux simples à jouer, addictifs, jolis et nouveaux sur les consoles actuelles alors ça a du bon, autant pour nos enfants que pour tous les joueurs."

leZone



Les prix des jeux et consoles actuels restent trop élevés pour des familles qui préfèrent se tourner vers les anciennes générations de consoles moins chères.



[Transformers, La Guerre Pour Cybertron + 1 Bon D'achat De 10 € Offert!](#)

★★★★☆ PlayStation 3
Sortie : 25 Jun 2010
Découvrez Cybertron, la planète des Transformers!
Éditeur : ACTIVISION
Genre : Action / aventure | Classification : 12 ans et plus

69.99 €
Acheter

[Tiger Woods Pga Tour 11 + 1 Bon D'achat De 10 € Offert!](#)

★★★★☆ PlayStation 3
Sortie : 01 Juillet 2010
Mais combien de tiges y a-t-il dans ce bois ?
Éditeur : ELECTRONIC ARTS
Genre : Sport | Classification : 7 ans et plus

69.99 €
Acheter

[Kane & Lynch 2, Dog Days Edition Limitée + 1 Bon D'achat De 10 € Offert!](#)

★★★★☆ PlayStation 3
Sortie : 20 Août 2010
Kane & Lynch 2 Dog Days est la suite de Kane & Lynch

69.99 €
Acheter

Nous terminerons ce dossier par l'analyse complète du phénomène par Kawickboy :

"A la base, le retrogaming, c'était quoi ? Le fait d'aimer jouer aux jeux anciens ? Pas uniquement. Des personnes qui branchaient encore leur Atari 2600 ou leur Coleco quand les 16 bits régnaient en maître sur le marché, il y en avait, mais on ne parlait pas de "retrogaming" pour autant.



Effectuons un rapide retour en arrière.

Le rétro, au Japon, avant les 20 ans de la Famicom, ce n'était pas grand chose ; de la collection à la sauce nippone tout au plus. Mais après 2003, c'est devenu là-bas un brasier monumental dont les cendres, fin 2010, sont encore chaudes. Il faut savoir qu'au Japon, sortir un banal casse-briques sur une console actu-

elle n'a rien de honteux.

Aux USA, très tôt, il y a eu des conventions ataristes de grande envergure (largement du niveau des salons parisiens actuels).

On en parlait déjà pendant la 2e moitié des années 90. On avait déjà des prototypes atari 2600 qui se faisaient éditer, idem pour des jeux mega-cd ou jaguar alors que ces systèmes n'étaient pas morts depuis si longtemps que cela. Sega a permis à des géants du jouet comme Majesco de rééditer des succès Megadrive et Gamegear vers 1998/1999, tout en permettant la sortie de nouveaux matériels comme la Genesis 3.

En Europe, c'est plus varié. Plus médiocre aussi.

En Angleterre, il y a toujours eu des boutiques qui vendaient des jeux et du matériel pour les consoles et les micros 8/16bits, quand bien même le rayon était au sous-sol. Pour ces boutiques, cela semblait évident de maintenir un rayon si la clientèle était là, surtout quand on connaît leurs stocks (même 10 ans après, ils ont encore des wagons de jeux CPC, C64, ST... neufs à vendre).

La Genesis 3 (1997 - USA)



Contrairement à la France il sera facile de trouver du matériel micro à faible prix en Angleterre et généralement en excellent état.

En France, c'est plus compliqué. La mentalité de nos commerçants et des crétins qui les conseillent fait retirer des rayons de toute urgence les consoles et les jeux d'un système déclaré mort (la Fnac en est un fayot de 1er ordre: re-membrer Amstrad, ST, Amiga, N-Gage...), quand bien même il y a encore des sorties et des acheteurs. Les hypermarchés ont bien fait un peu de résistance sur les micros. Les grandes chaînes réduisent de 90% la surface du jour au lendemain et maintiennent éventuellement le rayon

occasion. Et surtout, ne rien brader, on détruit ou on expédie cela au Maghreb ou en Europe de l'Est. En fait, seuls les indépendants (surtout ceux qui pratiquaient l'import, ce sont 2 univers très liés) ont maintenu de l'activité, et encore, surtout sur les consoles de générations 16 bits, peu sur les générations précédentes. Les micros ? Même pas la peine d'y penser. Que voulez-vous, c'est honteux d'avoir du matériel ancien, même si celui-ci apporte toujours une entière satisfaction.

Et la presse ? Autant dans le reste de l'Europe, elle aura eu une attitude honorable, autant en France, elle aura été - une fois de plus - en dessous de tout.

Je vais prendre une revue sérieuse pour l'époque. Un numéro où le magazine accordera sa couverture et un test dithyrambique multi-pages à Tunnel B1 sur PS1 sera celui où sera testé sur un bout de page format timbre-poste Shining Force CD sur Mega-CD. L'histoire aura jugé, et pas qu'un peu. Ce n'est qu'un exemple parmi tant d'autres, mais des immondices en 3D que tout le monde aura vite oublié et qui auront été mises en avant sans raison honnête au mépris de jeux en 2D dont tout le monde se souvient encore sont légion.



Ca y est, on a lâché les termes qui fâchent : le rétrogaming est né du conflit 2D/3D, car l'arrivée de la 3D a éclipsé des étalages et des cerveaux des développeurs les jeux 2D.



Parmi tout cet étalage de médiocrité à 50FF, le recueil publicitaire mensuel (et dont les rédactions partaient en "conférences de presse" au Bahamas plusieurs fois par an), nous avons eu droit à ce qui est devenu le 1er organe de presse du retrogaming hexagonal: les Puces Informatiques d'ACBM. Ce recueil de petites annonces en informatique et jeux aura aussi publié des articles de fond: dès le 1er numéro, la scène Amstrad avec outre l'historique de la gamme, un détail de l'actualité de la machine et des comptes-rendus de conventions. Nous aurons même droit à un suivi régulier de l'actualité de la scène Atari et surtout Jaguar.

teur sur un Pentium 166 16Mo de ram et les bidouilles directx de Sonic sous Windows95 qui me mangeaient 30Mo de disque dur, et l'essai le soir même du même jeu en rom équipé de son émulateur, qui tenaient tous deux sur une seule disquette et tournaient impeccablement sous DOS sur un Pentium 133 8Mo de ram. Alors oui, c'est "pas bien", et Nintendo



(Sega nettement moins) s'est acharné à faire fermer les sites traitant d'émulation. Un paradoxe total, car ces mêmes jeux étaient introuvables dans les rayons. Pendant près de 10 ans, l'émulation aura été combattue et, si à la fin des années 90, la presse faisait parfois des dossiers médiocres sur le sujet, on lui a vite fait comprendre qu'il ne fallait pas persévérer. Pourquoi les

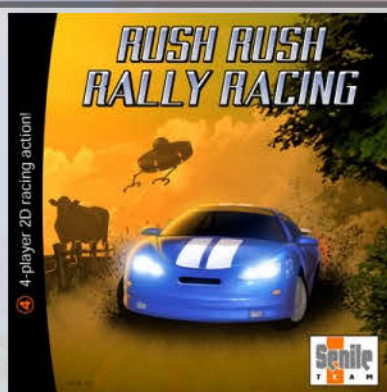
Cashs Converters ? Alors qu'ils appliquent dorénavant des cotations ridicules et à la va-vite, autrefois ils étaient le point de rendez-vous des fans de consoles 8/16 bits. Pour quelques dizaines de francs, on repartait avec une Megadrive. 15FF de plus, et on avait le Mega-CD avec. Les jeux ? 10/20/30FF maximum. Pour le prix d'un jeu récent d'occasion, on repartait avec une console rétro et un sac de jeux.

Le rétro, c'était, du moins chez nous, une bande de pseudo-hippies qui faisaient un gros bras d'honneur à un establishment qui avait proclamé que le fun ne pouvait exister si l'on parlait d'une machine vieille de plus d'une génération. Le retrogaming c'était : "on s'amuse sur des consoles à 50FF et des jeux à 20FF plus que vous qui achetez 400FF un jeu 3D insipide". Au début c'était cela et rien d'autre, le retrogaming.



Mais le retrogaming ce n'est pas seulement jouer à des jeux anciens, parfois sur une machine récente et une émulation légale ou pas. C'est aussi jouer à des jeux récents ou inédits sur des machines anciennes. Et ce dernier marché est en train d'exploser. Sur Amstrad, il est ainsi sorti depuis 4/5 ans plus de jeux que pendant la fin des années 90. Et contrairement aux sorties de cette époque, la mode actuelle tend à les proposer avec un packaging "comme autrefois" pour un prix modique, tout en les mettant à disposition en téléchargement gratuit. Cela concerne aussi le C64, le BBC, le Spectrum... Les consoles sont loin d'être en reste. Ainsi, les nouveautés Dreamcast, Megadrive, Lynx, Colecovision s'accumulent. A noter que ces sorties ne se font que grâce à des particuliers, des associations ou des PME. Aucun gros éditeur n'a jusqu'à présent pris le risque de faire éditer un titre finalisé mais inédit en le sortant de ses fonds de tiroir, même sur un format CD peu coûteux. Ces nouveaux développements sont d'autant plus simples qu'il existe des outils

gratuits pour développer sur des machines anciennes dans des conditions souvent meilleures qu'à l'époque. Il existe ainsi des plug-ins gratuits à Photoshop ou Gimp pour travailler avec les palettes des principales machines rétro, et certains émulateurs intègrent des outils de développement (Winape sur Amstrad est un excellent exemple).



Même si les 1ères consoles faites pour la 3D sont devenues elles-mêmes des composantes du retrogaming, parmi les jeux les plus demandés, on trouvera des jeux 2D, alors qu'ils sont ultra-minoritaires dans leurs catalogues. La 2D restera toujours liée à la notion de rétro. Ceux d'entre nous qui fréquentent le monde des grandes entreprises ont forcément subi un changement (nouvelles procédures, nouvelle organisation...) venant d'en haut que n'importe qui qualifierait de gouffre à fric et à rentabilité ou de perte de temps totale, et sur laquelle, suite au passage d'un coûteux consultant "expert en organisationnel de l'entreprise", la direction reviendra 1 an après en jurant ses grands dieux que c'était une idée inadaptée et en prétextant qu'elle ne provenait pas d'eux. C'est exactement ce qui se passe avec l'émulation.

Nightmare Buster, Legend of Wukong, Pier Solar ou encore Rush Rush Rally Racing, autant de jeux inédits qui sortent de nos jours sur nos anciennes consoles.

Les 1ers communiqués concernant la GBA parlaient d'une console pouvant utiliser les cartouches SNES. Nintendo s'est ravisé et a préféré (ainsi que Capcom, Square et Titus par exemple) ressortir au prix fort certains hits. Nintendo s'est même permis de désosser la compilation SNES Mario All Stars en sortant les jeux 1 par 1 au prix du neuf.

On a même vu de grands éditeurs comme Konami pomper le code d'émulateurs GB/GBC en GPL pour les intégrer à ses cartouches GBA sans aucun remord. Comme quoi, l'émulation n'est pas si mal.

Après quelques essais timides sur PS1/Saturn ou sur 128bits, les compilations de vieux succès de l'arcade pleuvent (merci MAME), et généralement pour un prix modique. Le problème, c'est que cela ne concerne que les gros éditeurs ou les petits qui ont été rachetés par un gros. Un cap est passé. La 2D est redevenue fréquentable. Les gens sont de nouveau prêts à payer et elle ne coûte pas cher à développer par rapport à un moteur 3D. On peut éditer des jeux au gameplay retro, où le bon (Princess

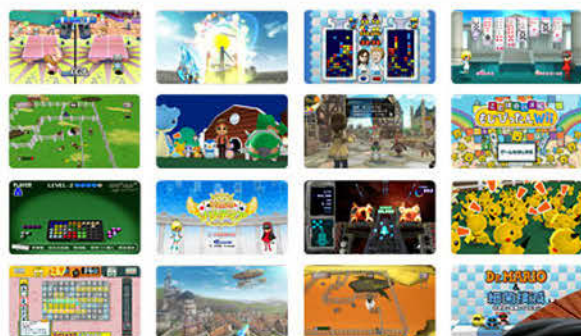
Peach DS) côtoie le moins bon (New Super Mario Bros DS) (Cela reste toutefois un avis subjectif). En revanche, certains genres 2D n'avaient jamais disparu : ils étaient juste peu ou mal distribués en Europe, comme les jeux de baston VS fighting ou les shoot'em'up (certains excellents titres PS2 n'auront connu que l'Angleterre par exemple).

On se décide même à éditer des jeux résolument rétro tels Megaman 9 sur les plateformes dématérialisées qui se permettent la bobo-touch de reproduire en option les clignotements de sprites inhérents à la Nes. Bien sûr, dématérialisé ou pas, si vous voulez y jouer sur Wii, Ps3 et Xbox360, il vous faudra l'acheter 3 fois. Certains

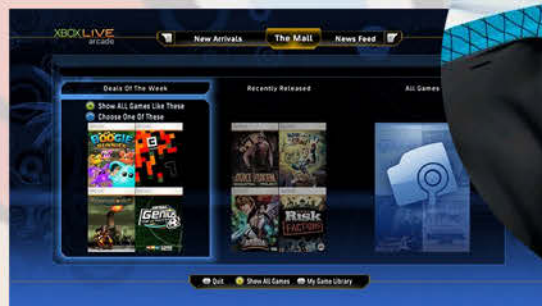
genres délaissés retrouvent peu à peu leurs lettres de noblesse et reprennent place dans les rayonnages hexagonaux, comme le jeu d'aventure PC. La série des Runaway, quoiqu'au gameplay inférieur aux jeux Lucasarts des années 90, en est un brillant exemple. Donc oui, le jeu 2D est moins honteux. On a aussi une culture "retro" qui se met en marche, et pas seulement par du merchandising (lol c'est trop cool un t-shirt Space Invaders). Ainsi, des CD de musiques originales ou ré-orchestrées de grands classiques de la micro sont régulièrement édités.



Avec une 2D à la mode les éditeurs ressortent leurs vieux hits ou compilations sur tout supports.



WiiWare



Filtre HD, jeux en plusieurs parties, dématérialisation tout est bon pour vendre des roms plus chères que les originaux.

Sans compter les nouvelles têtes, à l'instar du Français Sidabitball qui compose sur une simple Gameboy et fait des concerts jusqu'en Russie. L'apothéose bobo étant des évènements comme ce concert philharmonique en Allemagne des grands classiques de Chris Hüelbeck. A noter que bien des compositeurs de l'époque sont injustement sous-médiatisés par rapport aux 2 ou 3 qui monopolisent une certaine attention. Commercialement, une fois les bobos appâtés, il fallait réagir. Sortir sur PS2 des compilations avec 30 jeux pour 20€, c'est bien, mais on doit pouvoir faire mieux niveau rentabilité. Le remake par exemple. On édite ainsi en dé-

matérialisé un remake insipide d'un grand classique, le tout avec une allure de jeu en flash ou des shareware inutiles des années 90s. Vous ne me croyez pas ? Regardez Rainbow Island en Wiiware. On peut aussi sacrifier une légende en la passant à la 3D (qui a dit Rygar ?). Parfois, on a de bonnes surprises, comme le remake DS de New Zealand Story. Mais c'est encore trop de boulot. Le mieux c'est de faire ajouter un patch HD (Xboxlive, Psnetwork) ou de carrément faire comme Nintendo sur Wii : vendre des roms 3x trop chères, si possible en retirant les quelques versions françaises de l'époque et en imposant - pour faire roots - un 50hz de

la honte. Nombre de roms sont ainsi commercialisées plus chères que le prix de la cartouche d'origine sur le 1er site de vente venu. Et si possible, quand on se décide à rendre disponible la rom d'un jeu inédit en Europe, on la vend plus cher. Évidemment, Mario All Stars a été encore une fois désossé (pas loin de 30€ pour avoir les 4 jeux donc). Parce qu'il le vaut bien. Il faut juste comprendre que désormais, avec une Visa, l'émulation c'est bien. Tant pis si les émulateurs professionnels sont moins aboutis et complets que ceux des méchants pirates.

La micro s'en sort-elle mieux ? Oui et non. Oui, parce que pas mal de jeux anciens sont passés freeware avec le temps ou parce que les vieux jeux micro en commerce dématérialisés sont à des tarifs vraiment attractifs. Non, parce que c'est limité au PC, y compris quand une version Amiga/ST de grande qualité existait et que la version PC faisait pitié. Et accessoirement rien sur les micros 8 bits. Avec cela sont apparus des collectionneurs plus ou moins acharnés, et de plus en plus jusqu'au-boutistes. Au début, le jeu à acheter devait être complet, puis comme neuf, puis si japonais avec la spincard, puis désormais neuf sous emballage d'origine avec scellé et tout et tout.

Ce marché du jeu ancien neuf fait tellement rêver que certains (appelés "crevards") dépouillent littéralement la moindre promotion en espérant que, 6 mois plus tard, leur jeu acheté 10€ en solde se revendra 100€ sur internet. Un vrai marché du jeu ancien a débarqué, certains titres pouvant se négocier plusieurs milliers d'euros. On voit même surgir des argus autoproclamés qui réussissent l'exploit d'être encore moins légitimes que ceux de la bande dessinée (il fallait le faire). Évidemment, même si les grosses enseignes qui vendent du jeu ne remettent pas de la Master System dans leurs rayons, les magasins indépendants, notamment ceux qui font de l'import,

n'ont jamais vraiment totalement lâché le rétro. Mais une fois de plus, la France est, avec l'Italie, le pays le plus mal loti question professionnels du rétrogaming. Tarifs irréels, pratiques douteuses, le retrogamer français est bien mal servi. Les sites de ventes spécialisés pour les professionnels ou les particuliers se sont multipliés, et les tarifs ont explosé. Dur de faire comprendre à un hippie la loi de l'offre et de la demande, le fun des 1ères années s'en est retrouvé bien amoindri. Mais les 1ères années, les professionnels furent peu nombreux et le hippie débrouillard trouvait largement son compte entre les déstockages et les videgreniers. Maintenant, non seulement le milieu professionnel est saturé de revendeurs incompetents à l'honnêteté douteuse, mais énormément de particuliers font ce commerce au black, et dans des proportions qui dépassent de très loin la sacrosainte revente de "doubles" entre "collectionneurs". C'est même devenu n'importe quoi. Les escroqueries diverses et variées

FINAL FANTASY III (us)

Version : US Support : SuperNes

Genre : **RPG CULTE** Editeur : SquareSoft

Etat : très bon

Commentaire : Complet bon état avec les 2 cartes des mondes De plus en plus difficile à trouver.

99.00€

ENVOI sous 24/48H

RÉDUCTIONS



Pack "Ready 2 Play" - NES
70,60 €
(-15.15%)
59,90 €

Toutes les promos

Les vendeurs pros n'ont absolument peur de rien, surtout pas de leurs prix.



LEGEND OF DRAGON ps1 pal

Version pal

Ajouter au panier

65.00€



shenmue 2

Neuf : non disponible Créer une alerte

En boîte et notice : 69,95 € Ajouter au panier

En boîte sans notice : non disponible Créer une alerte

En boîte et notice état moyen : non disponible Créer une alerte

Produit Refurbished*

Plus de détails

Quantité : 1

Disponibilité : En stock

Ajouter au panier

4,90 € TTC

s'accumulent et leur fréquence augmente de façon inquiétante. Et surtout le mot "collectionneur" sert trop souvent à camoufler un escroc spécialisé dans le jeu vidéo ancien. Certains sont assez doués pour jouer avec la nostalgie des gens pour mieux faire ouvrir les portefeuilles.

Car il faut bien l'admettre, beaucoup trop de personnes attendent qu'un jeu prenne de la valeur sur ebay ou qu'un article sorte dans Pix'n'Love pour en devenir nostalgique. Et quand les grands médias s'en mêlent, tout est fini. TF1 qui fait (à l') été 2010 un reportage sur le business du rétrogaming via les brocantes alors que cela fait 2 ans que cela rapporte nettement moins, que les stocks sont à la baisse et que les crevards au black en sont arrivés à ramasser des jeux de sport invendables pour se faire leur billet, c'est le coup de grâce.

Ca y est, l'histoire est en marche. Et (in)justement, comme à chaque fois qu'une vague révolutionne quelque chose, arrivent ceux qui justement veulent (se) la raconter quitte à la réécrire. Les pages francophones de Wikipedia consacrées à la Pc Engine sont par exemple des nids à coquilles, et ce n'est pas la peine de les corriger, l'auteur passera derrière réécrire ses bêtises. Arrive aussi une nouvelle sorte de presse. Le bon y côtoie le nettement moins bon, et malheureusement beaucoup trop de snobisme et un fanatisme mal assumé provoquent un manque de recul sur l'histoire et un parti pris aberrant pour tout ce qui est japonais, et particulièrement de Nintendo.

Du coup, on ne pouvait y couper, des experts nuls et puants débarquent de nulle part et ne font que citer des pages erronées de Wikipedia sans savoir le moins du

monde de quoi ils parlent. Comme par exemple les autoproclamés professionnels de la nostalgie. Ca va mendier des subventions au ministère de la culture pour acheter à la va-vite du matériel sur ebay afin de faire des musées bidons et ainsi participer à des salons en exposant fièrement une Dreamcast avec Tony Hawk ou une PS1 avec V-Rally, des classiques inoubliables, de grands symboles. Ils refont l'histoire et le regard des médias est braqué sur eux, au détriment des vrais passionnés, regroupés en associations qui pour certaines ont plus de 10 ans et font autorité dans le domaine.

Psp2 Leboncoin, le site où toutes les arnaques sont permises.

Mis en ligne par [journo](#) le 7 nov à 15:57.



Prix : 399 €

Ville : 75020 Paris

bonjour je vends ma psp2 original pas cher MON TEL
CHANGER LE 01 PAR 06

Contacter l'annonceur

✉ Envoyer un email

📞 journo : 0168211669

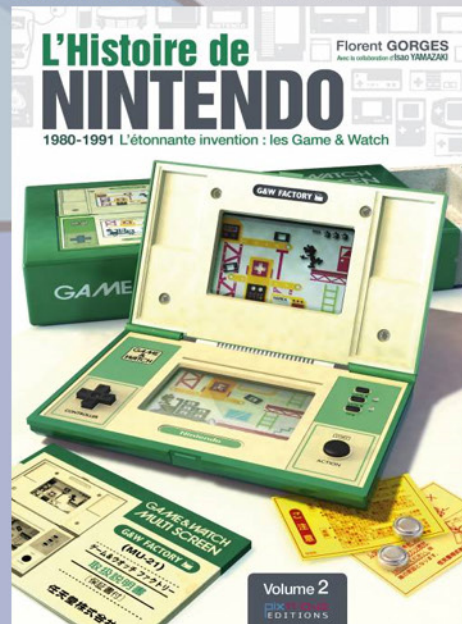
Gérer votre annonce

✏ Modifier

🗑 Supprimer

⬆ Remonter en tête de liste

★ Mettre en avant



Un hors-séries de Pix'n Love et hop-là les prix grimpent comme par magie avec comme sous titre :
- "rare", "collector", "vintage",
- "introuvable".
Histoire de vendre plus chère.

Soyons francs, l'argent pourrait tout, le retrogaming en est une preuve éclatante. Il a mal passé le cap de la professionnalisation, il est mal exploité par ses ayants-droits (Nintendo en est un exemple des plus flagrants), il est mal médiatisé, mal commercialisé, et ses fans considérés à tort comme des vaches à lait. La nostalgie, si elle rend indulgent, ne transforme pas le plomb en or. Un jeu infâme en 1989 est toujours infâme en 2010. Pour le retrogaming, le principal est que sa sève, sa vie communautaire, soit intacte et plus en forme que jamais. Car au final, désormais, il n'y a pas un mais plusieurs retrogamings. Celui des musées plus ou moins opportunistes, celui des éditeurs, celui des crevards, celui des historiens-biographes auto-proclamés, celui des collectionneurs qui ont peur d'ouvrir une boîte de peur d'abîmer le polystyrène... et Dieu merci, celui des passionnés, des vrais.

C'est à chacun de choisir le(s)quel(s) lui convien(nent) le mieux. Un conseil : moins ça sentira le pognon ou la recherche de gloire personnelle, mieux ce sera.

Quel avenir pour le retro après ce tableau si négatif ? D'un point de vue associatif, que du bon. Les conventions vont se multiplier, les aides au développement de nouveaux titres aux commandes groupées ne faibliront pas. D'un point de vue professionnel, on en a encore pour un moment avec les remakes insipides et les roms trop chères. Les magasins pros ont de plus en plus de mal à se maintenir et nous ne serons pas nombreux à les regretter. Les crevards au black, quand,

quand il n'y aura plus de Fifa à ramasser et qu'ils se seront lassés de se racheter entre eux les mêmes jeux pour espérer les revendre plus cher, ils se calmeront. Quant à ebay, le système des enchères est en perte de vitesse. Je pense que nous vivons le pire actuellement. Dans quelque temps, ce sera derrière nous. Les faits sont là, le rétrogaming rapporte globalement moins d'argent. Certaines mauvaises habitudes seront très longues à perdre, mais la passion reprendra le dessus”.

