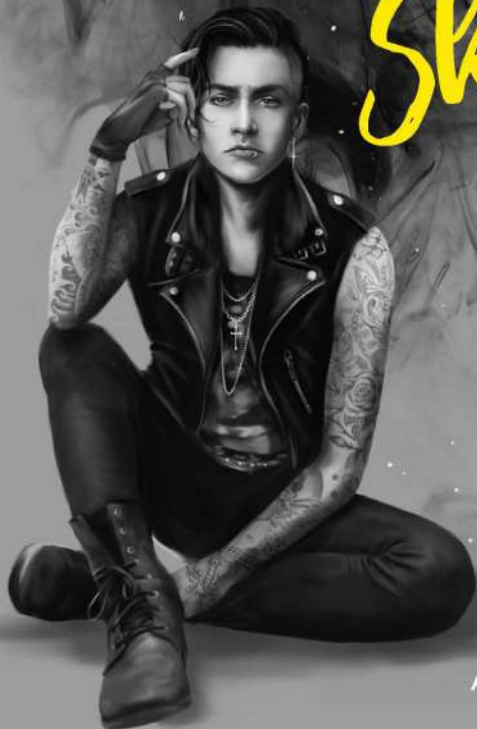


NINE GORMAN
MATHIEU GUIBÉ

Ashes falling for the sky



Albin Michel

RÉSUMÉ

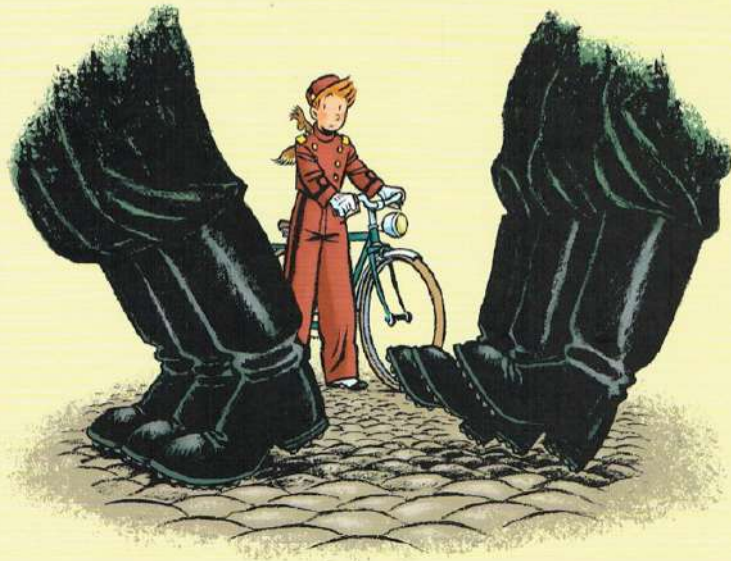
Pour sa première rentrée universitaire, Sky compte bien se délester de son costume de petite fille sage. Elle jette son dévolu sur Ash, attirant mais insupportable bad boy. Prête à assumer cette relation sans lendemain, Sky se jette à corps perdu dans le jeu de la séduction, mais perd lamentablement la partie. Elle fait fuir Ash, non sans avoir entrevu ses blessures. La part d'ombre d'un jeune homme qui a tout connu, même le pire. Surtout le pire...

**DEUIL / JEUX / UNIVERSITÉ / AMITIÉ /
ADOLESCENCE /**

ÉMILE BRAVO

SPIROU L'ESPOIR MALGRÉ TOUT

• PREMIÈRE PARTIE •

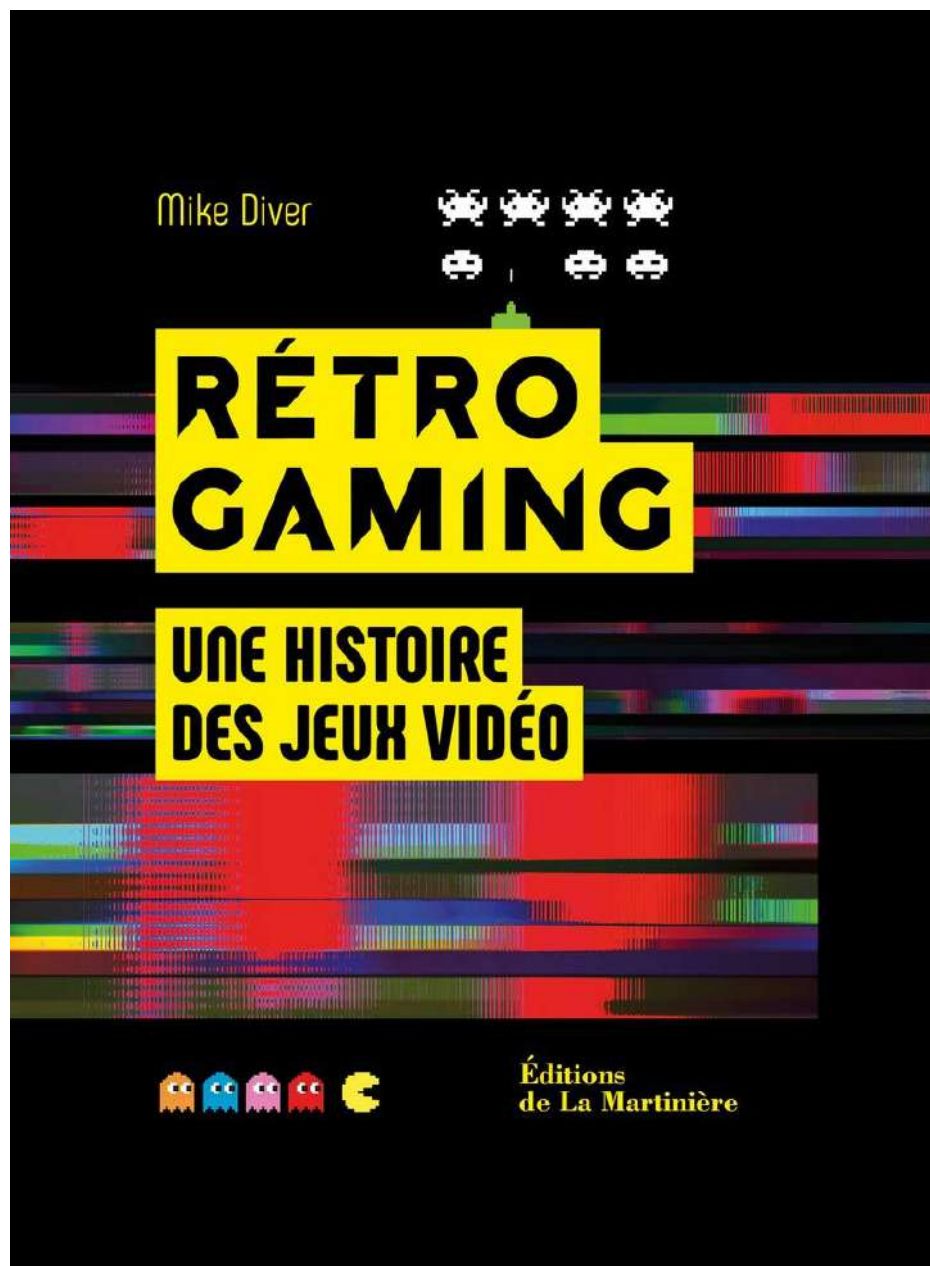


DUPUIS

RÉSUMÉ

Janvier 1940. Un hiver particulièrement rude s'est abattu sur Bruxelles. Alors que tout le monde attend avec appréhension l'arrivée imminente de la guerre, Fantasio s'est engagé dans l'armée belge. Dans la forteresse d'Ében-Émael, il est impatient d'en découdre et ne doute pas une seconde que les armées française et britannique écraseront l'armée allemande... Quant à Spirou, il est toujours groom et continue de vivre le plus normalement possible. Sa rencontre avec Felix, un peintre juif allemand dont les nazis ont jugé l'oeuvre "dégénérée", et Felka, sa femme, va lui faire découvrir la "question juive" et la complexité de la situation internationale. Quand la guerre éclate, Fantasio cherche à servir la patrie le plus héroïquement possible. Spirou, lui, essaye de comprendre la complexité de la situation à travers des rencontres avec des personnages profondément humains et tente de se rendre utile en étant fidèle à ses valeurs.

SPIROU / SECONDE GUERRE MONDIALE /
/ DEPORTATION / RESISTANCE /



RÉSUMÉ

D'Atari et SEGA à Nintendo et Sony, d'Asteroids et Pac-man à Pokémon et Zelda, Rétro Gaming regorge des personnages, des jeux et des consoles que vous adoriez - et que vous adorez probablement toujours. Ce livre abondamment illustré retrace l'histoire des jeux vidéo ayant connu des records absolus - et quelques échecs - durant ces quarante dernières années. Que ce soit le GoldenEye 007 en mode multijoueur ou la première incursion de Mario derrière le volant qui vous picote les doigts, vous trouverez assurément entre ces pages tout ce qui a changé la donne ainsi que les grands classiques certifiés que vous avez sans doute oubliés. Tout à la fois guide, ouvrage de référence et vitrine d'un joyeux passé, Rétro Gaming est le livre idéal pour les fans, petits et grands.

SEGA MASTER SYSTEM

AVANT LE SYSTÈME MAÎTRE

SEGA avait toujours fait affaire dans le gaming. La société telle qu'en l'état actuel fut fondée en 1960, Nihon Goraku Bussan, devenue SEGA Enterprises Ltd en 1965. Basée à Tokyo, SEGA plonge ses racines dans les machines à sous des années 1940 – flippers et cabines à pistolet optique –, mais l'entreprise doit sa percée au boom des jeux d'arcade fin 1970 début 1980.

Les succès d'arcade style *Head-On* (précurseur de *Pac-Man*), *Monaco GP* et *Turbo* firent de SEGA une marque célèbre (et prospère). Mais lorsque les revenus fléchirent en 1982, en phase avec la tendance mondiale, un changement de cap s'imposa, et le président de l'époque, Hayao Nakayama, agréa la production d'un système de jeu familial.



44

SEGA MASTER SYSTEM

La première console de l'entreprise ? La SG-1000 8 bits de 1983, réservée au marché nippon. De la génération Famicom/NES, elle ne fit pourtant pas le poids contre la console Nintendo. Une actualisation sortit en 1984, la SG-1000 II, mais Nintendo sanctionnant les ventes SEGA, une troisième révision s'imposa.

Cette console sortit au Japon en 1985 : la SEGA Mark III. En dépit de ses qualités sonores et graphiques supérieures – tout comme la Famicom –, la Mark III ne réussit pas à faire forte impression sur le marché national. Nintendo avait emballé le Japon ? SEGA se tourna vers l'international.

SYSTÈME MAÎTRE CONTRE NES

La SEGA Mark III (ci-dessous) suivit l'exemple de Famicom concernant sa sortie internationale – en changeant d'appellation. Rebaptisée Système Maître (ci-contre), en raison de choix assez aléatoires de l'équipe SEGA États-Unis (vive les fléchettes!), et après relooking, la console SEGA était prête à conquérir le monde.

Mais le Système Maître s'inscrivit dans la droite lignée de son échec nippon face à Nintendo avec ses nouveaux résultats décevants. Lancé en Amérique du Nord en 1986, il totalisa 2 millions de ventes alors que la NES récoltait 34 millions sur ce même territoire. En Europe et en Amérique du Sud en revanche, ce fut une autre histoire.

Plutôt que d'entrer en compétition directe avec NES, les négociants européens optèrent pour une approche différente. Virgin Mastertronic, dirigé par Richard Branson, vendit le Système Maître en tant que plate-forme de jeu à préférer aux ZX Spectrum et Commodore 64, plutôt que comme concurrent (de ?) Nintendo. Un pari qui porta



45