100% RÉTRO GAMING

ATARI 2600
LA PREMIERE "VRAIE" CONSOLE

AMICO
LE RETOUR D'INTELLIVISION

MEGA DRIVE
LES MEILLEURS JEUX DE LA 16-BITS

VIDEOGAMER Rétro

#09
DÉC. 2018
JAN. 2019



ZELDA
OCARINA OF TIME
LE PREMIER GRAND JEU D'AVENTURE EN 3D

DOOM QUAKE WOLFENSTEIN
QUAND ID SOFTWARE INVENTA LE FPS !

TETRIS

DÉCOUVREZ COMMENT LE JEU DE PUZZLE ICONIQUE A CONQUIS LE MONDE





LES 20 JEUX TESTÉS !

PLAYSTATION CLASSIC
FAUT-IL L'ACHETER… OU PAS ?

Vectrex
UNE BONNE CONSOLE… À L'HISTOIRE TRAGIQUE

244 PAGES
DE PUR BONHEUR RÉTRO



En vente chez votre marchand de journaux

Disponible en édition numérique sur

ZINIO Zinio.com lekiosk.com ePresse.fr epresse.fr

EDITO

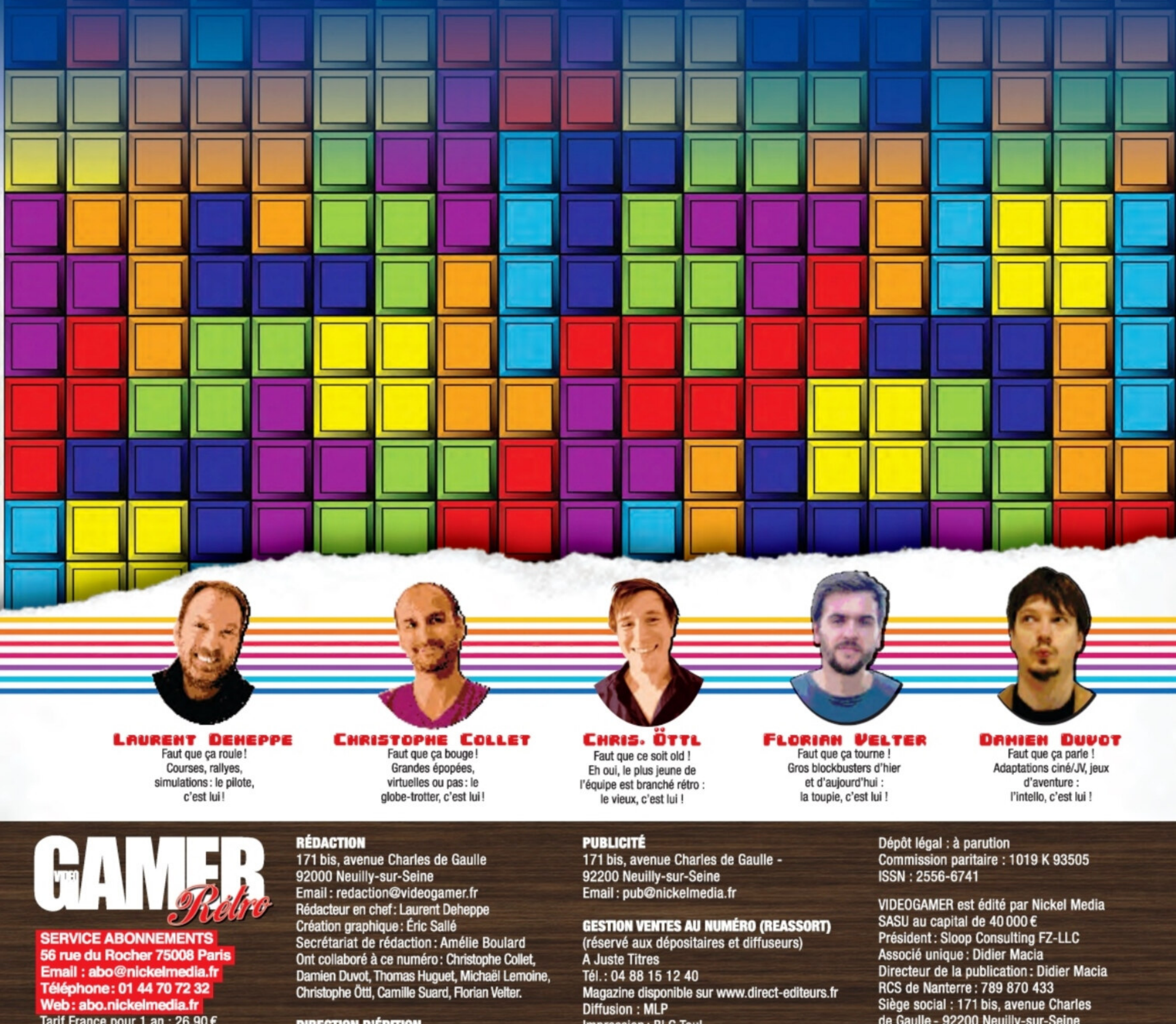
UNE HISTOIRE DE BRIQUES

PROCHAIN NUMÉRO LE 18 JANVIER

Pour ce neuvième numéro de *VIDEOGAMER Rétro*, nous vous proposons de découvrir l'extraordinaire histoire de *Tetris*, le puzzle-game que tout le monde connaît et qui s'offre aujourd'hui une remarquable version 2018 avec *Tetris Effect*. Mais saviez-vous que ce jeu est à l'origine d'un conflit digne des plus grands romans d'espionnage ? Peut-être pas. Donc rendez-vous p.46. Mais ce n'est pas tout, avec l'annonce de la PlayStation Classic, nous avons retesté tous les jeux qu'elle propose. Si certains ont mal vieilli (3D oblige), d'autres offrent un retour en arrière assez amusant. Rejouer à *Resident Evil 1* avec le gameplay de l'époque et le terminer en moins de 3 heures pour avoir le bazooka illimité, nous vous souhaitons bon courage ! Et même si le pad de la Classic ressemble de très près à une DualShock 4, vous verrez que l'absence des deux sticks va être pour certains un véritable calvaire. Dans un tout autre registre, retour sur Id Software qui, avec *Quake*, *Doom* et *Wolfeinstein* a créé un genre et non des moindres : le FPS. Focus aussi sur la Vectrex… Malheureusement pour elle, n'a pas eu un long destin contrairement à l'Atari 2600, la première « vraie » console grand public. Bonne lecture à tous.

La Rédaction

"Avec l'annonce de la PlayStation Classic, nous avons retesté tous les jeux qu'elle propose."

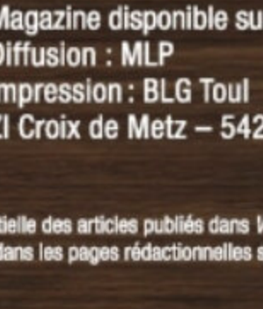




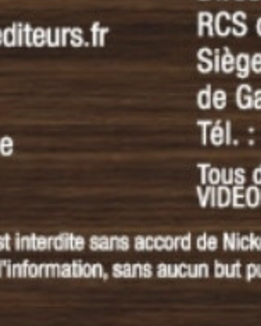
Laurent Deheppe
Faut que ça roule ! Courses, rallyes, simulations : le pilote, c'est lui !



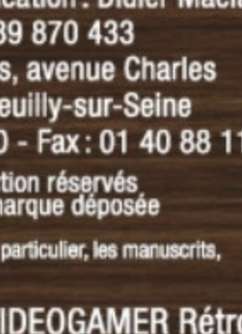
Christophe Collet
Faut que ça bouge ! Grandes épopées, virtuelles ou pas : le globe-trotter, c'est lui !



Chris. Öttl
Faut que ce soit old ! Eh oui, le plus jeune de l'équipe est branché rétro : le vieux, c'est lui !



Florian Velter
Faut que ça tourne ! Gros blockbusters d'hier et d'aujourd'hui : la toupie, c'est lui !



Damien Duvot
Faut que ça parle ! Adaptations ciné/JV, jeux d'aventure : l'intello, c'est lui !

VIDEOGAMER Rétro

SERVICE ABONNEMENTS
56 rue du Rocher 75008 Paris
Email : abo@nickelmedia.fr
Téléphone : 01 44 70 72 32
Web : abo.nickelmedia.fr
Tarif France pour 1 an : 26,90 €
Prix au numéro : 6,90 €

RÉDACTION
171 bis, avenue Charles de Gaulle
92000 Neuilly-sur-Seine
Email : redaction@videogamer.fr
Rédacteur en chef : Laurent Deheppe
Création graphique : Éric Sallé
Secrétariat de rédaction : Amélie Boulard
Ont collaboré à ce numéro : Christophe Collet, Damien Duvot, Thomas Huguet, Michaël Lemoine, Christophe Öttl, Camille Suard, Florian Velter.

DIRECTION D'ÉDITION
Sloop Consulting - info@sloopbiz.com

PUBLICITÉ
171 bis, avenue Charles de Gaulle -
92200 Neuilly-sur-Seine
Email : pub@nickelmedia.fr

GESTION VENTES AU NUMÉRO (REASSORT)
(réservé aux dépositaires et diffuseurs)
A Juste Titres
Tél. : 04 88 15 12 40
Magazine disponible sur www.direct-editeurs.fr
Diffusion : MLP
Impression : BLG Toul
ZI Croix de Metz – 54200 Toul-France

Dépôt légal : à parution
Commission paritaire : 1019 K 93505
ISSN : 2556-6741

VIDEOGAMER est édité par Nickel Media SASU au capital de 40 000 €
Président : Sloop Consulting FZ-LLC
Associé unique : Didier Macia
Directeur de la publication : Didier Macia
RCS de Nanterre : 789 870 433
Siège social : 171 bis, avenue Charles de Gaulle - 92200 Neuilly-sur-Seine
Tél. : 01 40 88 11 00 - Fax : 01 40 88 11 99

Tous droits de reproduction réservés
VIDEOGAMER est une marque déposée

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans *VIDEOGAMER Rétro* est interdite sans accord de Nickel Media. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à *VIDEOGAMER Rétro*, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.

L'HISTOIRE ET LES SECRETS
DES GRANDS JEUX VIDÉO



En vente chez votre marchand de journaux.

Disponible en édition numérique sur

ZINIO Zinio.com lekiosk.com ePresse.fr epresse.fr

BIENVENUE DANS VIDEOGAMER RÉTRO !

SOMMAIRE

#09 Décembre 2018 - Janvier 2019



p. 8

INTELLIVISION AMICO
Le retour d'Intellivision



p. 10

LA SWITCH EN 2019
Honneur au rétrogaming !



p. 12

MEDIEVIL
Des news d'outre-tombe



p. 16

PLAYSTATION CLASSIC
Les 20 jeux testés



p. 54

ID SOFTWARE
Quand ID inventa le FPS !



p. 64

THE LEGEND OF ZELDA : OCARINA OF TIME
Le premier grand jeu d'aventure en 3D



p. 74

ATARI 2600
La premiere « vraie » console



p. 82

LE TOP 10 DES JEUX MEGA DRIVE
Les meilleurs jeux de la 16-bits



p. 90

VECTREX
Une bonne console… à l'histoire tragique

TOUS LES JEUX DE CE NUMÉRO

Aladdin 84
Battle Arena Toshinden 44
Bubsy 11
Castle of Illusion Starring : Mickey Mouse 87
Cool Boarders 22
Destruction Derby 32
Earthworm Jim 85
Final Fantasy VII 18
Gran Turismo 2 6
Grand Theft Auto 42
Gunstar Heroes 88
Intelligent Qube 30
Jumping Flash 31
Landstalker : Le Trésor du Roi Nole 85
Legacy of Kain : Soul Reaver 72
Medievil 12
Metal Gear Solid 24
Micro Machines 2 : Turbo Tournament 84
Mr. Driller 27
Oddworld : L'Odyssée d'Abe 28
Rainbow Six 41
Rayman 36
Resident Evil 34
Revelations : Persona 37
Ridge Racer Type 4 33
Shining Force 2 89
Sonic the Hedgehog 86
Streets of Rage 2 86
Super Puzzle Fighter II Turbo 40
Syphon Filter 38
Tekken 3 23
Tetris 46
The Legend of Zelda : Ocarina of Time 64
The Revenge of Shinobi 87
Tomb Raider 14
Twisted Metal 20
Wild Arms 26

TETRIS

p. 46

DÉCOUVREZ COMMENT LE JEU DE PUZZLE ICONIQUE A CONQUIS LE MONDE


Lap
1/5
6th
Total Time
0:01.174
Lap Time
0:01.174
PIRELLI
SUBARU
BRIDGESTONE
BRIDGESTONE

Retour en… 1999

GRAN TURISMO 2

Avec la sortie de la PlayStation Classic, nous étions en droit d'attendre l'une des licences les plus emblématiques de Sony : *Gran Turismo*. Étant donné que le titre de Polyphony Digital ne figure pas dans la liste, on en profite pour en parler ici, et nous vous livrons une petite astuce qu'il fallait connaître avant de se lancer dans *GT2*. Contrairement à bon nombre d'idées reçues, il ne fallait pas commencer *GT2* par la ligue Gran Turismo mais par le mode Course Spéciale. Pourquoi ? Tout simplement parce que c'est ici qu'il était possible de gagner des caisses vous permettant de terminer la ligue Gran Turismo sans problème… et en moins d'une journée !



INTELLIVISION AMICO

INTELLIVISION REVIENT… ET MISE SUR LA NEW-GEN

Marque culte au tout des années 80, Intellivision va tenter un retour remarqué avec l'Amico, une console prévue pour 2020, qui veut allier modernité et nostalgie. Un pari risqué.

Sortie en 1979, la console Intellivision de Mattel a été une sérieuse concurrente de l'Atari 2600 au tout début des années 80, s'écoulant à plus de 2 millions d'exemplaires en trois ans. Elle aura accueilli tout de même 125 jeux jusqu'en 1984, avant de laisser logiquement sa place aux consoles japonaises, NES en tête. C'est aussi, fait notable, la toute première console 16-bits du marché, bien longtemps avant la Mega Drive et la Super Nintendo. Bref, à sa façon, l'Intellivision a laissé son empreinte dans l'histoire du jeu vidéo. Mais ce n'est peut-être pas fini, puisque nous allons avoir droit, d'ici deux ans, à une toute nouvelle console Intellivision : l'Amico. La marque a en effet été rachetée par Tommy Tallarico, compositeur de musique (*Earthworm Jim*, notamment) par ailleurs créateur des concerts Video Games Live. Son but : proposer une console « pour toute la famille », et qui mise avant tout sur la convivialité, la 2D et les petits prix. L'Amico n'est ainsi absolument pas une mini console rétro et se positionne comme une vraie nouvelle console, qui ne semble cependant pas de taille à concurrencer la PS4, la Xbox One ou la Switch, bien que le constructeur affirme vouloir se positionner comme quatrième constructeur de console mondial.

LOOK MODERNE, CATALOGUE RÉTRO

Techniquement, l'Amico devrait reposer sur une puce 2D dernier cri et intégrera deux manettes dotées chacune d'un écran tactile de 3,5 pouces, en plus d'un disque analogique et de bouton. La sortie de la machine n'étant pas prévue avant le 10 octobre 2020, son design définitif et ses caractéristiques matérielles restent encore très approximatifs. Et à quoi jouera-t-on dessus ? À un « catalogue de jeux exclusifs » qui se compose pour le moment essentiellement de remakes d'anciens hits de l'Intellivision de 1980, mais aussi des classiques de chez Atari, là encore remis au goût du jour. Le constructeur évoque ainsi *Lode Runner, Utopia, Frog Bog, Moon Patrol*, et ose même lâcher un *Pong* (!) dans la liste des premiers titres disponibles. Étant donné le positionnement familial de la console, tous les jeux proposés seront PEGI 10 au maximum, ne contiendront pas de microtransactions et seront vendus en dématérialisés entre 2,99 et 7,99 $. La machine sera quant à elle vendue entre 149 et 179 $. ***M.L.***

"Les jeux seront vendus entre 2,99 et 7,99 dollars et la machine 149 et 179 dollars."

INFORÉTRO

Derrière l'Intellivision Amico plane définitivement l'ombre de la Ouya, une console mort-née qui proposait des jeux indépendants en 2D. Il est pour le moment très difficile de s'emballer pour cette nouvelle machine, étant donné qu'elle ne sort que dans deux ans et que son catalogue est pour le moment franchement peu alléchant.



Utopia, l'un des tout premiers jeux de stratégie en temps réel, est né sur Intellivision.



La Mega SG reprend les codes esthétiques de la Mega Drive, mais avec un côté "épuré" très séduisant.

MEGA SG

PLUS VRAIE QUE NATURE

La Mega Drive est coutumière des rééditions, incluant plusieurs dizaines de jeux. Problème : ces consoles rétros sont souvent de mauvaise qualité. La Mega SG entend changer cela, en reproduisant au plus près le hardware de la console d'origine.

Si Nintendo supervise lui même les rééditions de ses consoles, pour un résultat globalement impeccable, SEGA laisse souvent le champ libre à différentes sociétés plus ou moins scrupuleuses. En résultent des dizaines de clones de la Mega Drive intégrant parfois plusieurs centaines de jeux. Mais, entre la qualité de construction douteuse et l'émulation approximative, aucune de ces tentatives n'a été entièrement convaincante. En attendant la sortie de la Mega Drive Mini supervisée par SEGA l'année prochaine, intéressons-nous à la Mega SG, une prochaine console rétro construite par Analogue. Cette marque chinoise se spécialise dans les « clones haut de gamme » d'anciennes consoles. Elle a récemment lancé la Super NT et la NT Mini, qui permettent de lire les cartouches Super Nintendo et NES. La Mega SG reprend ce principe, mais cette fois-ci compatible avec l'ensemble des cartouches Mega Drive et Master System.

LE CIRCUIT IMPRIMÉ D'ORIGINE

Là où Analogue se démarque des autres constructeurs, c'est qu'il mise sur l'émulation matérielle, en reproduisant les composants de la console d'origine. Cette méthode a l'avantage de proposer une expérience de jeu extrêmement fidèle à l'originale, avec en plus tout le confort moderne : connexion en HDMI 1080p, et manette sans fil, notamment. Sur ce dernier point, le constructeur s'est associé au fabricant 8 Bitdo, qui proposera, en option, une manette Mega Drive à 6 boutons connectable en bluetooth. Bien entendu, la Mega SG intègre les deux ports manettes d'origine, pour y brancher les pads de l'époque. En plus d'un port cartouche, la console se dote d'un lecteur de carte mémoire, ce qui, à n'en pas douter, devrait permettre lire des jeux au format ROM trouvés sur le web.
Et, pour que l'expérience soit encore plus fidèle, la Mega SG affiche un port qui permet de brancher un Mega CD, une extension pour la Mega Drive qui permettait de lire des CD ROM. Prévue avril 2019, la Mega SG sera vendue au prix, franchement élevé, de 189$. Une habitude chez Analogue, qui vend toujours ses consoles rétro à un tarif de luxe. ***M.L.***

INFORÉTRO

Avec son look sobre, mais très efficace et la promesse de jeux Mega Drive et Master System parfaitement reproduits sur une TV moderne, la Mega SG nous fait clairement de l'œil. Dommage qu'elle soit si chère.



Chris, Jill et Leon en HD sur Switch ? Nous n'avons qu'un seul commentaire à faire : vivement qu'ils sortent.

Toki est métamorphosé sur Switch. Pourtant, c'est le dessinateur de la version originale qui est en charge des graphismes.

SWITCH 2019

CHER PÈRE NOËL...

Depuis sa commercialisation, tout le monde connaît la Switch comme la console des portages. Cet hiver, elle vivra aussi sous le signe du rétro. Son actualité est riche pour les fans de rétrogaming, et il y a de quoi s'occuper un moment.

Sortez vos agendas et votre portefeuille parce que les prochains mois sont chargés. Nous savions déjà que la console hybride allait contenter notre soif de rétro durant la période hivernale, mais nous avons cette fois des dates et de plus amples informations sur ce qui va se passer. Saviez-vous par exemple que la compilation *SEGA Mega Drive Classics*, déjà publiée sur tellement de supports, s'est trouvée une date définitive pour le 6 décembre ? SEGA précise au passage que ce portage bénéficie des mêmes fonctionnalités que les autres consoles, notamment le rembobinage ou le mode Miroir. En guise de hors-d'œuvre, SNK est aussi dans la place avec sa propre compil', *SNK 40th Anniversary Collection*. Cette fois-ci, ce n'est pas la date de sortie qui nous intéresse (elle sera probablement déjà sortie quand vous lirez ceci), mais les jeux additionnels qui peuvent être téléchargés le 11 décembre par les possesseurs de la collection. Jusqu'à la fin du mois d'octobre, on ignorait l'identité de 6 des 11 titres supplémentaires. Maintenant que le voile s'est dissipé, il n'y a plus qu'à attendre la date prévue en maugréant de ne pas avoir de titres plus évocateurs. *Toki* sera le premier repas copieux de la Switch au mois de décembre. Ce n'est pas une erreur de notre part, c'est bien le 4 décembre qu'il sort. La faute à l'éditeur Microïds qui a repoussé sa date de sortie, programmée initialement le 22 novembre, ainsi que celle de *Moto Racer 4* attendu lui aussi sur la console de Nintendo et de *Flashback* sur PS4. Le meilleur du rétro sur Switch reste quand même à venir en 2019. Il prend la forme non pas de un, ni deux, mais de trois remasters de la saga *Resident Evil*. Dit comme ça c'est déjà alléchant mais en plus, Capcom caresse notre fibre nostalgique avec le premier et le quatrième épisodes, les meilleurs volets de la série. Ils seront accompagnés de *Resident Evil 0* et sortiront à une date encore indéterminée, un vague 2019 pour le moment. D'ici là, gageons que nous avons assez de jeux rétros à nous mettre sous la dent pour patienter. ***C.Ö.***

LES JEUX ADDITIONNELS DE SNK 40TH ANNIVERSARY COLLECTION

Munch Mobile / Chopper I
Sasuke vs Commander / Fantasy
Time Soldiers / Bermuda Triangle
Paddle Mania / ZMA Wars / World Wars
Beast Busters / SAR : Search and Rescue

INFORÉTRO

Entre maintenant et le début de l'année 2019, le rétrogaming est très actif sur Switch. On ne doute pas que d'autres titres du même acabit feront leur apparition d'ici la sortie des *Resident Evil*. D'ailleurs, même si le mois de décembre est déjà monopolisé, il faut avouer que c'est bien la série de Capcom que nous avons le plus hâte de voir sur l'hybride de Nintendo.

"Capcom caresse notre fibre nostalgique avec le 1er et le 4e épisodes de *Resident Evil*."



Parmi les jeux additionnels, on ne retrouve pas que des perles. Ce sont surtout des jeux d'arcade dont plus personne ne parle *(Time Soldiers)*.



Les niveaux de Woolie devraient en théorie se jouer à la manière d'un shoot them up.

BUBSY

RESTONS PRUDENTS

La licence maudite, *Bubsy*, est sur le point de faire son grand retour. Enfin, « grand » ça reste à voir… Mais l'éditeur Accolade a tout de même annoncé le sixième opus de la saga, intitulé *Paws on Fire* !

On pensait, ou espérait selon les points de vue, que *Bubsy : The Woolies Strike Back* (2017) sonnerait la fin de la carrière moderne de l'animal, comme *Bubsy 3D* a signé son arrêt de mort en 1996. Que ce soit en guise de mascotte ou de jeux de plate-forme 3D, personne ne veut de lui et à notre grande stupeur, Accolade est assez maso pour remettre le couvert en 2019. Si c'est un carnage, au moins il ne sera pas signé par les Allemands de Black Forest Games à qui l'on devait le précédent épisode. C'est Choice Provisions qui a la lourde, et en même temps simple, tâche de redorer le blason de la série avec *Bubsy : Paws on Fire!*. Le choix de ce studio se veut rassurant puisque c'est lui qui est à l'origine de *Bit. Trip Runner.* Pour l'instant, il est difficile de juger le travail de ce dernier uniquement sur le trailer et les images officielles, mais l'ensemble a l'air on ne peut plus standard. De la plate-forme 2,5D avec quelques variations de gameplay, mais rien de transcendant. C'est un peu ce que nous a proposé *The Woolies Strike Back* sauf que Choice Provisions ne se moque pas du monde et nous montre des graphismes dignes de ce nom. Histoire de ne pas faire de pronostics trop péjoratifs comme nous le faisons en ce moment, *Paws on Fire!* a détaillé son contenu. Là encore, difficile de juger, mais difficile aussi de sauter au plafond. Il y aura une centaine de niveaux à parcourir répartis entre trois mondes, chacun ayant son propre boss. Il est aussi question d'un classement axé sur le scoring, d'un système de combos dont on ignore absolument tout, ainsi que d'un magasin in-game pour habiller votre avatar si le cœur vous en dit. Le plus intéressant demeure de loin les quatre personnages aux compétences variées qu'il sera possible d'incarner. Par exemple, l'un d'entre eux est réputé pour se déplacer uniquement par les airs, tandis qu'un autre débloque des niveaux bonus bien à lui. Nous attendons d'en apprendre plus à ce sujet pour savoir si la rédemption de Bubsy viendra de là. La réponse devrait être assez rapide puisque *Paws on Fire!* est attendu pour le premier trimestre de l'année 2019. ***C.Ö.***



Entre *The Woolies Strike Back* et *Paws on Fire!* il y a une belle mise à jour graphique. Elle était nécessaire.

INFORÉTRO

Difficile d'être emballé par un jeu au passif aussi lourd. Encore plus quand ledit jeu ne met pas les petits plats dans les grands. De ce que l'on sait aujourd'hui et de ce que nous avons pu voir, *Paws on Fire!* a l'air banal. Bubsy a jusqu'au début de l'année prochaine pour nous convaincre. Qui sait, un miracle est toujours possible.

Sortie : 1er trimestre 2019
Supports : PS4, PC, Switch

“Personne ne veut de lui et à notre grande stupeur, Accolade est assez maso pour remettre le couvert.”



MEDIEVIL

DES NEWS D’OUTRE-TOMBE

Nous vous parlions il y a quelques mois d’un projet de remake/remaster pour *Medievil*. L’annonce date d’un peu moins d’un an et depuis ce temps-là, plus aucune nouvelle de Sir Daniel. Mais le jeu est toujours dans les tuyaux, plus concret que jamais.

Ce n’était pas une rumeur mais cette annonce en avait quand même l’odeur et la couleur. Sony n’a pas révélé la moindre info en 2017, hormis que le travail s’effectuerait sur le *Medievil* original de 1998 et non son portage de 2005 sur PSP. Un petit teasing était là pour officialiser le tout et nous faire patienter mais rien de solide n’a été ajouté à cela. Il en a fallu du temps pour que Sony revienne sur le sujet. Son absence des radars est pour le moins inexplicable, surtout après les grandes attentes suscitées chez les joueurs. Mais cette fois ça y est, l’éditeur a craché le morceau sur son blog. Pour commencer, nous savons enfin qui s’occupe du projet. Cet honneur revient à Other Ocean Interactive, un studio qui ne s’est fait remarquer qu’à de rares occasions mais qui montre un certain talent pour ce remake. Car oui, il s’agit bien d’un remake et non d’un remaster. La seule ombre qui reste au tableau est de savoir ce que nous réserve ce *Medievil* revisité et en quoi il justifie son appellation de remake. Hormis un trailer diffusé pour Halloween, Sony a été évasif à ce sujet. Tout ce que nous avons pu voir, c’est Sir Daniel Fortesque dans une forme olympique et beau comme un sou neuf en 4K. Comparatif à l’appui, on ne peut qu’être admiratif devant la restauration de l’œuvre, qui n’est que visuelle pour l’instant. D’ailleurs, même s’il s’agit d’un remake, on imagine que le cœur du jeu restera assez similaire au titre d’époque. À en juger par le trailer, l’esprit Tim Burton qui régnait dans le titre original semble toujours d’actualité, mais nous nous avançons déjà un peu trop. *Medievil* n’a pas encore fini de se dévoiler. À vrai dire, il n’y a pas encore de date définitive pour le titre, un large 2019 à tout casser. En attendant que le jeu se révèle davantage, sachez que Chris Sorrel et Jason Wilson, deux figures connues du jeu de 1998, travaillent également sur le remake. Wilson prêtait d’ailleurs sa voix à notre héros à l’époque et a annoncé reprendre son rôle pour l’occasion. ***C.Ö.***

INFO RÉTRO

Nous sommes rassurés de voir que le remake de *Medievil* n’est pas qu’une parole en l’air. Cela dit, le jeu est encore énigmatique. On ne peut pour l’instant que juger le travail visuel en se disant qu’il est entre de bonnes mains. Ce manque d’informations ne nous empêche pas d’être impatients à l’idée de revoir cette vieille gloire PlayStation revenir d’entre les morts.

Sortie : 2019
Supports : PS4


On nous a exhibé des combats dynamiques et une panoplie d’armes connues. Reste à voir ce qui a changé maintenant.


Nous sommes fans du travail sur l’environnement. Les cimetières ont l’air plus vivants que jamais !

ABONNEMENT



OFFRE DE LANCEMENT

LE **RÉTRO** C'EST **NOUVEAU !**

ABONNEZ-VOUS DÈS AUJOURD'HUI
AU MAGAZINE 100% RETROGAMING

ECONOMISEZ 35%

SUR LE PRIX DE VENTE AU NUMÉRO

PROFITEZ DE TOUS LES AVANTAGES DE L'ABONNEMENT :

1 Réalisez une économie appréciable sur le prix de vente au numéro
2 Votre magazine est livré directement chez vous
3 Recevez vos numéros avant leur parution en kiosque
4 Ne manquez aucun numéro
5 Vous êtes garanti contre toute hausse du prix au numéro

3 MOYENS FACILES DE S'ABONNER

1. Directement en ligne

www.abo.nickelmedia.fr

2. Par téléphone

01 44 70 72 32

3. Par courrier ou email

✔ Complétez et envoyez le bulletin ci-dessous à :
VIDEOGAMER Rétro - 56 rue du Rocher 75008 Paris

✔ Alternativement, vous pouvez scanner votre bulletin et nous l'adresser par email à :
abo@nickelmedia.fr

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
VIDEOGAMER Rétro – 56, rue du Rocher - 75008 Paris

❑ OUI je m'abonne à **VIDEOGAMER Rétro** pour **6 numéros** au prix de **26,90 €** au lieu de ~~41,40 €~~*

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous

❑ Mme ❑ M. (*) Champs obligatoires

Nom* : .....

Prénom* : .....

Société : .....

Adresse* : .....

.....

Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : .....

Email* : .....

❑ Je souhaite recevoir en avant-première les offres de Nickel Media

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **NICKEL MEDIA**

❑ Carte bancaire n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date de validité : |_|_|_|_| (validité minimale 2 mois)

Cryptogramme : |_|_|_| (3 derniers chiffres au dos de votre carte)

Date et signature obligatoires :

* 6 numéros à 6,90€.
Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/04/2019. Pour l'étranger, tarifs disponibles sur : **abo.nickelmedia.fr**. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut, il ne pourra être mis en place.

R019

ZOOM

Retour en… 1996

TOMB RAIDER

Autre grand absent de la PlayStation Classic : *Tomb Raider*. Pour les plus jeunes d'entre vous qui n'ont jamais eu la chance de jouer à *Tomb Raider* premier du nom sur PSone (et qui n'y joueront donc pas), sachez qu'à l'époque, nous passions parfois de longues minutes à trouver notre chemin pour avancer dans l'aventure. En effet, sous nos yeux, une succession de pixels tous plus ou moins identiques rendaient parfois la progression compliquée. Sur l'image, il s'agissait de baisser le levier pour que la porte s'ouvre !

Cette PlayStation Classic est la mini-réplique exacte de son aînée : elle est 45% plus petite que la PlayStation d'origine.

“Le constructeur japonais reproduit à l'identique ce qu'a fait son concurrent : concevoir une déclinaison miniature qui respecte le design de la console d'origine.”

SONY FAIT LE COUP DE LA PLAYSTATION MINI

Nintendo et SEGA ayant, cette année, laissé le créneau du jeu rétro complètement libre, Sony s'est engouffré dans la brèche pour nous pondre une PlayStation Classic séduisante, mais aussi un peu décevante.

Il fallait bien que ça arrive ! Forcément interpelé par le succès colossal que connaît Nintendo avec ses consoles mini (plus de 10 millions de ventes dans le monde), Sony a jugé que le moment était venu pour lui aussi d'investir le marché de la nostalgie et de produire sa propre machine rétro : la PlayStation Classic.

Et parce qu'on ne change pas une formule qui gagne, le constructeur japonais reproduit à l'identique ce qu'a fait son concurrent, soit concevoir une déclinaison miniature qui respecte le design de la console d'origine, dans laquelle ont été préinstallés une sélection de jeux – de la même manière qu'il est impossible d'insérer une cartouche dans une Super Nintendo Mini, pas question ici de réutiliser les CD de l'époque.

En tant qu'amateurs de rétro, évidemment, cette nouvelle nous ravit. C'est d'autant plus vrai que la PlayStation Classic revient sur un moment charnière de notre industrie, marqué par l'émergence la de la 3D et une démocratisation de la pratique du jeu vidéo. Ceci étant dit, il est difficile pour nous de nous enthousiasmer comme nous avons pu le faire lorsque Nintendo a lancé la tendance. Certains choix de conception ne nous paraissent pas pertinent (les manettes de base à la place des Dual Shock). Le prix – 100 € – nous paraît prohibitif. Malgré la présence de plusieurs classiques, le catalogue de jeux est pour le moins inconsistant (cf. nos tests et notre article sur le sujet). Par ailleurs, la 3D vieillit mal aussi bien en termes de gameplay que de rendu visuel, ce qui risque de ternir les souvenirs de nombreux joueurs.

Et enfin, nous ne savons rien pour l'heure de la qualité d'émulation et des versions des jeux proposés (à priori en anglais, à confirmer). Sur le principe, nous sommes clients de la PlayStation Classic. Mais en portant sur elle un regard objectif, force est de constater qu'il y a des choses à redire. Attendons maintenant de l'avoir entre les mains. Sait-on jamais, Sony a peut-être gardé quelques surprises dans sa manche.

FINAL FANTASY VII

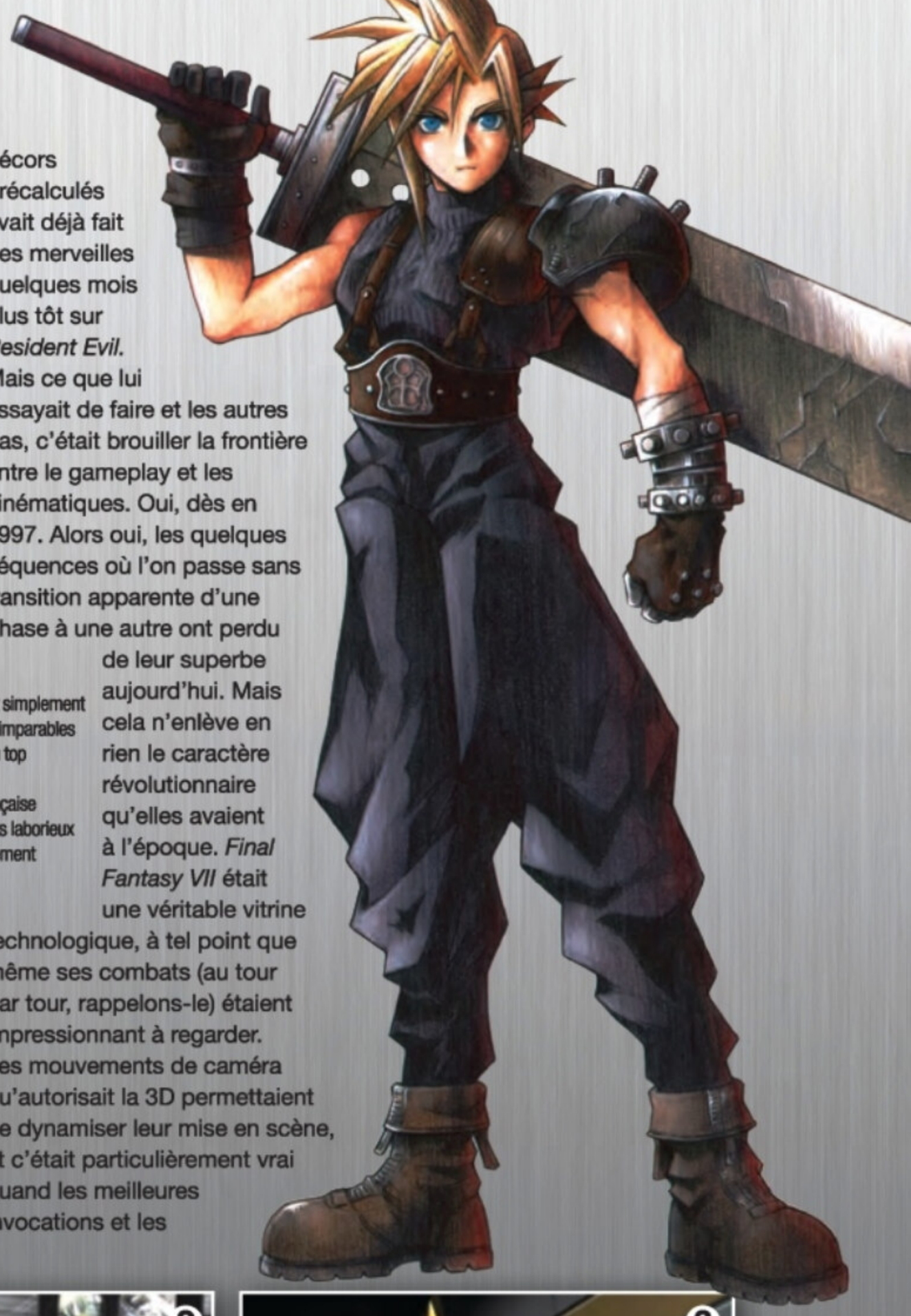
LA RÉVOLUTION JRPG

Final Fantasy VII n'est pas seulement un jeu fondamental pour le RPG japonais, il l'est aussi pour sa console d'accueil. Le retrouver sur PlayStation Classic est donc on ne peut plus logique. Et, bonne nouvelle, il n'a presque rien perdu de ses qualités.

Bien qu'aucun joueur à peu près sérieux n'oserait remettre en doute son statut de légende, nombreux encore sont ceux qui ne mesurent pas tout à fait l'importance de *Final Fantasy VII* dans l'histoire du jeu vidéo. Car avant d'être une épopée inoubliable aux mécaniques parfaitement huilée, le jeu de Squaresoft a changé la face de l'industrie pour au moins deux bonnes raisons. La première, c'est qu'il a été décisif dans la bataille qui opposait Sony à SEGA au Japon. Avant qu'il n'emporte tout sur son passage au moment de sa sortie, la PlayStation et la Saturn étaient au coude à coude en termes de popularité. À n'en pas douter donc, le visage du jeu vidéo actuel n'aurait pas été le même si le géant du RPG avait choisi de s'allier à la firme au hérisson bleu. Alors oui, c'est vrai, la cause de la Saturn semblait définitivement perdue en Europe et aux États-Unis. Mais accueillir en exclusivité la série au double F aurait très probablement permis à la console de SEGA de devenir leader au Japon, avec pour principale conséquence d'aboutir à une sorte de remake à l'envers de la guerre des 16-bits – fortement appréciée au Occident, la Mega Drive vivait dans l'ombre de la Super Nintendo sur l'archipel nippon. Le second impact que le jeu a pu avoir tient dans son rôle d'évangélisateur auprès du grand public nord-américain et européen. Grâce à lui, le RPG japonais est parvenu à sortir de la niche dans laquelle il se trouvait, et des millions de joueurs se sont pris de passion pour les combats aléatoires, le tour par tour, les points d'expérience et autres bidouilles dans des menus et sous-menus.

VITRINE TECHNOLOGIQUE

Pour pénétrer les foyers occidentaux et remporter l'adhésion des joueurs comme aucun J-RPG n'avait su le faire avant lui, *Final Fantasy VII* pouvait compter sur son avance technologique. C'est vrai, les cinématiques en images de synthèse se sont largement démocratisées dès le lancement de la PlayStation et l'utilisation de décors précalculés avait déjà fait des merveilles quelques mois plus tôt sur *Resident Evil*. Mais ce que lui essayait de faire et les autres pas, c'était brouiller la frontière entre le gameplay et les cinématiques. Oui, dès en 1997. Alors oui, les quelques séquences où l'on passe sans transition apparente d'une phase à une autre ont perdu de leur superbe aujourd'hui. Mais cela n'enlève en rien le caractère révolutionnaire qu'elles avaient à l'époque. *Final Fantasy VII* était une véritable vitrine technologique, à tel point que même ses combats (au tour par tour, rappelons-le) étaient impressionnant à regarder. Les mouvements de caméra qu'autorisait la 3D permettaient de dynamiser leur mise en scène, et c'était particulièrement vrai quand les meilleures invocations et les



Une légende, tout simplement
Des mécaniques imparables
Artistiquement au top

La traduction française
Des déplacements laborieux
A vieilli graphiquement

❶ Le système de combats au tour par tour et la jauge d'ATB sont de grands classiques des *Final Fantasy*.

❷ L'un des quelques moments du jeu où la frontière entre cinématique et gameplay se brouille.

❸ La narration est épaulée par de nombreuses cinématiques en images de synthèse.













dernières Limites des héros s'invitaient à la fête.

SIMPLEMENT LÉGENDAIRE

Au-delà de ses graphismes et de ses velléités cinématographiques, qui ont fatalement pris un coup de vieux, ce qu'il faut retenir de *Final Fantasy VII*, c'est que comme tous les grands jeux, il a parfaitement passé l'épreuve du temps. Mis à part ses déplacements brouillons et certains angles de vue pas toujours judicieux déjà à l'époque, tout ce qu'il propose est d'une efficacité redoutable. C'est avec un plaisir non feint que l'on retrouve Cloud, Tifa, Aerith, Barrett et les autres pour se lancer dans ce combat écologiste contre la Shinra, avant d'aller à la poursuite du terrifiant Sephiroth. C'est avec la même passion qu'il y a vingt-et-un ans que l'on se lance dans les quêtes annexes qui parsèment l'aventure pour récupérer le meilleur équipement possible et mettre la main sur les meilleures matérias, ces pierres qu'il faut incruster sur ses armes et armures, si possible en les associant, pour bénéficier de toutes sortes de capacités supplémentaires (les magies et les invocations, mais que). Certains trouveront toujours quelque chose à redire, parce que *Final Fantasy VII* n'est pas l'épisode le mieux écrit de la saga, parce que ses protagonistes ne sont pas les plus marquants, parce que son dispensable univers étendu s'est beaucoup trop développé pour son propre bien, parce que sa traduction française est calamiteuse ou par simple envie de brûler une des idoles de leur jeunesse. Pour notre part, on prend le jeu uniquement pour ce qu'il est, et force est de constater que l'amour est aussi brûlant qu'au premier jour.

"Ce qu'il faut retenir de *FF VII*, c'est qu'il a parfaitement passé l'épreuve du temps."

❶ Les plus curieux pourront recruter des personnages facultatifs, à l'image du charismatique Vincent Valentine.

❷ Petit parc d'attractions où se trouvent plusieurs mini-jeux, le Gold Saucer a marqué les esprits à l'époque.

❸ Les plans fixes choisis pour créer les décors sont parfois aussi majestueux que peu lisibles.

❹ Langue anglaise oblige, à priori vous ne trouverez pas l'affreuse VF dans le jeu sur PS Classic.



FINAL FANTASY VII
PlayStation.

Genre : RPG
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Développeur : Squaresoft

NOTRE AVIS

Malgré le poids des années, *Final Fantasy VII* reste un jeu incontournable pour quiconque prétend apprécier le RPG japonais. Drôle et tragique à la fois, long et passionnant, riche d'excellentes quêtes annexes et doté de mécaniques en béton armé, il est aussi séduisant qu'au premier jour, à condition de fermer les yeux sur son visuel daté.

Hung Nguyen

20



1



2

TWISTED METAL
CORRIDA MÉTALLIQUE

Issu d'une époque où un demi-concept pouvait donner naissance à une série de jeux, *Twisted Metal* voit le jour en 1995 sur PlayStation et change le paysage vidéoludique à jamais. Ou pas.

Beaucoup plus apprécié aux États-Unis qu'en Europe, *Twisted Metal* titille la fibre américaine dans ce qu'elle a de plus… américaine. Des bagnoles, des flingues, des flingues sur des bagnoles et chacun pour soi, god bless et c'est l'ADN made in America qui tourbillonne !

En pratique, le titre d'abord développé par SingleTrac et son designer David Jaffe *(God of War)* fait avec les limites d'un genre et d'une machine qui n'ont pas encore découvert les joies de la simulation. Comme *Destruction Derby*, il prône donc l'élimination systématique de la concurrence et donne la victoire à celui qui montre le plus d'agressivité. La différence, c'est que la gagne ne se joue pas à coups de volants mais à la roquette ou à la mitraille. Doté d'un semblant de scénario, *Twisted Metal* met en scène une compétition mortelle qui prend place dans les rues d'une Los Angeles vaguement post-apocalyptique. Les véhicules et leur pilote sont présentés avec ce qu'il faut d'infos (et photos) croustillantes sur le pédigrée des uns et des autres, ainsi que les points forts de chacun. Du camion de glace (qui apparaît en guest dans la version PS4 de *Rocket League)* à la voiture de police en passage par le taxi jaune new-yorkais, la pointe de vitesse, tenue de route et puissance de feu varie drastiquement. En dehors des extrêmes, la différence n'est pas plus tangible que ça dans les faits, et c'est donc plutôt au look que l'on fait son choix – par exemple pour Captain Spears et sa guimbarde soudée dans tous les sens et qui semble tout droit issue de *Mad Max*.

Sa bio nous indique qu'il s'est lancé dans Twisted Metal dans l'espoir de « recréer le passé dans lequel il vit actuellement », comprenne qui pourra. Une fois lancé, l'objectif est simple puisqu'il suffit généralement de faire un certain nombre de victimes pour emporter le morceau. Le plus difficile, étant donné les capacités restreintes de la PlayStation en matière de 3D, est encore d'appréhender les limites d'un décor qui va souvent au-delà de la simple arène circulaire.

On reste évidemment loin d'un open world moderne, mais les avenues du centre-ville ou les petites rues d'un quartier forment des terrains de jeux où l'I.A. aime se cacher en attendant la sanction suprême. Kitsch à souhait et témoin privilégié d'une autre ère où tout était bien plus simple !

Le rendu des dégâts
Le mode Destruction Derby
Un style arcade fun

Graphiquement limité
Peu de voitures
Pas d'écran splitté

❶ Les contrôles ont très mal vieilli, de la disposition des boutons à la réactivité de la voiture.

❷ Le plus difficile est d'arriver à suivre sa cible plus de quelques secondes. La lisibilité est médiocre.

❸ La 3D de la PlayStation a mal vieilli mais dans l'ensemble, il y a pire.



3



Genre : Combat motorisé
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Développeur : SingleTrac

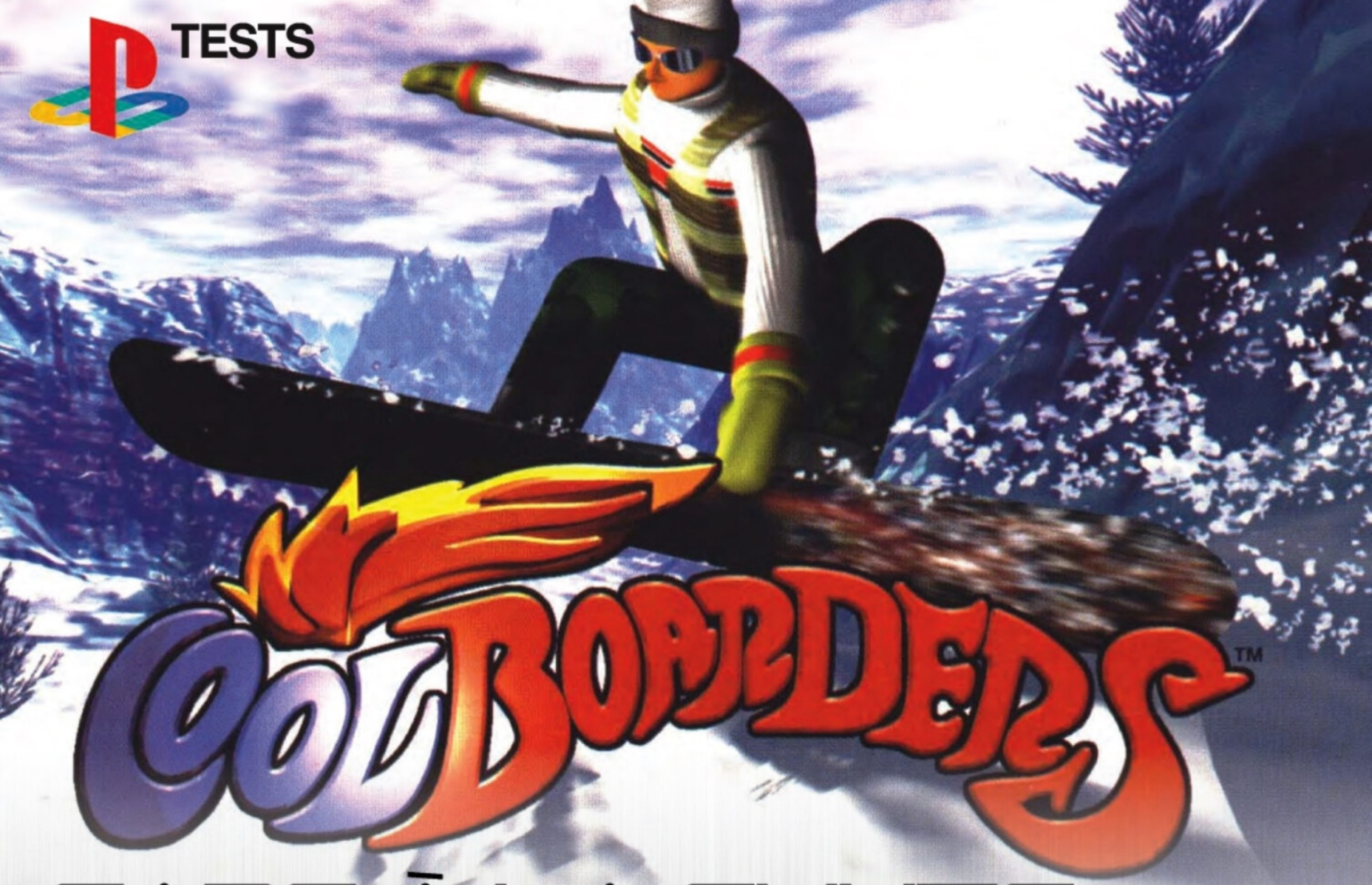
NOTRE AVIS

D'un côté, *Twisted Metal* fait partie des licences emblématiques de l'époque PlayStation. De l'autre, on se serait sans doute facilement passé de revivre une expérience aussi basique, et c'est sans doute un des premiers titres de la liste que l'on aurait échangé pour un *Vagrant Story*, un *Tony Hawk* ou *Soul Reaver*. Trop limité pour justifier plus d'une ou deux parties .

Thomas Huguet

10





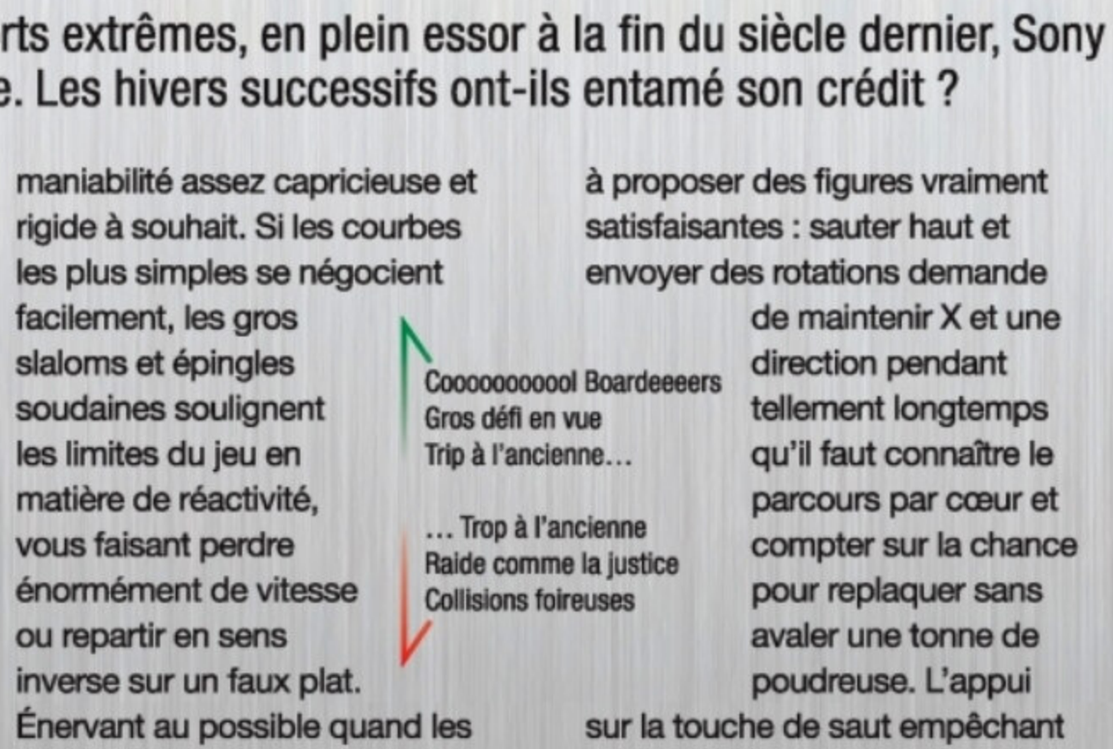
GARE À LA CHUTE

Pour illustrer la catégorie sports extrêmes, en plein essor à la fin du siècle dernier, Sony a choisi un titre bien connu des fans de la première heure. Les hivers successifs ont-ils entamé son crédit ?

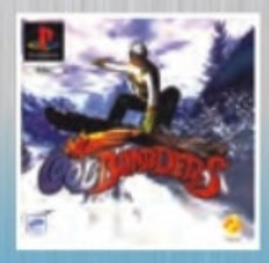
Sorti en janvier 1997 avec six mois de retard sur la version japonaise, *Cool Boarders* fait partie des licences qui permettent la démocratisation des sports extrêmes sur consoles, mais sans en récolter les fruits. S'il a connu deux suites, le titre de UEP Systems s'est par la suite effacé au profit des *SSX*, *Amped*, voire de *1080°* qui laisse un grand souvenir à ceux qui l'ont connu sur Nintendo 64. Construit sur le modèle du jeu d'arcade classique, *Cool Boarders* propose trois pistes à la difficulté croissante, chaque descente étant morcelée en checkpoints qu'il faut franchir sous peine de manger un game over bien honteux. Il encourage les joueurs à choisir leur style au travers de différentes planches, certaines étant plus taillées pour le freestyle, et d'autres pour la vitesse. Concrètement, les premières tournent bien et ne pénalisent pas le ride à l'envers, tandis que la seconde offre un bonus de quelque 20 ou 30 km/h. Dans un cas comme dans l'autre, divers records sont à saisir, en termes de points comme de chrono. Le hic, c'est cette maniabilité assez capricieuse et rigide à souhait. Si les courbes les plus simples se négocient facilement, les gros slaloms et épingles soudaines soulignent les limites du jeu en matière de réactivité, vous faisant perdre énormément de vitesse ou repartir en sens inverse sur un faux plat. Énervant au possible quand les mésaventures s'enchaînent, *Cool Boarders* ne parvient pas non plus à proposer des figures vraiment satisfaisantes : sauter haut et envoyer des rotations demande de maintenir X et une direction pendant tellement longtemps qu'il faut connaître le parcours par cœur et compter sur la chance pour replaquer sans avaler une tonne de poudreuse. L'appui sur la touche de saut empêchant de se diriger et le saut ne pouvant être annulé, on imagine bien les conséquences d'une trajectoire ne serait-ce que légèrement faussée. *Cool Boarders* risque donc de s'essouffler après une grosse poignée de descentes.

Coooooooool Boardeeeers
Gros défi en vue
Trip à l'ancienne…

… Trop à l'ancienne
Raide comme la justice
Collisions foireuses



Plus on « charge » le saut et la direction, plus on tourne. Une logique à l'ancienne qui nuit à l'immédiateté.



Genre : Sport
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Développeur : UEP Systems

NOTRE AVIS

Tony Hawk's Pro Skater eut-il fait un meilleur ambassadeur des disciplines de glisse sur cette PlayStation Classic ? Sans le moindre doute. Pourtant, *Cool Boarders* est un des jeux dont le souvenir force le lancement immédiat. On avait un peu oublié cette raideur globale, qui gâche un peu le plaisir de la (re)découverte.

Thomas Huguet

12

TEKKEN 3



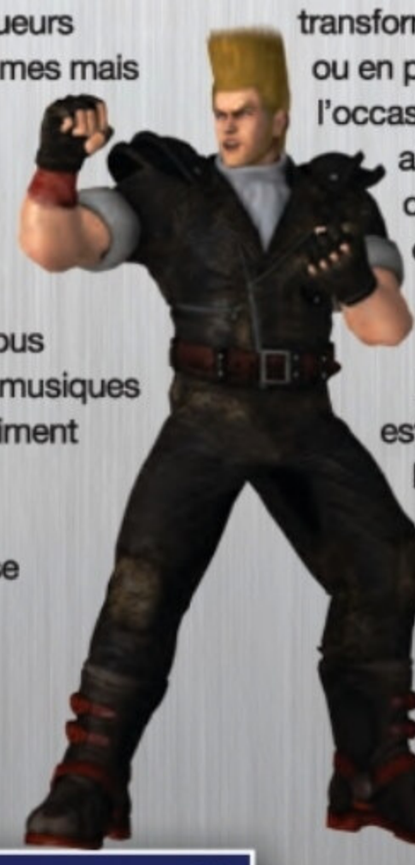
LE HIT QUI TABASSE

À grands coups de tatanes, *Tekken 3* nous donne une leçon de baston 3D en 1998 sur PlayStation. Il ne s'agit plus de fanfaronner avec ses jolis polygones mais de rénover la maniabilité des persos et autres détails, qui en font le meilleur épisode de la série.

Tekken 3 a la lourde tâche de maintenir la série au top en revoyant une copie qui n'a pas beaucoup bougé avec le second épisode de 1995. En apparence, on retrouve le même jeu en plus beau. Fini les persos aux allures de Ken et Barbie, les polygones sont visiblement affinés et donnent enfin une uniformité à la corpulence des combattants. Les cinématiques en images de synthèse sont pour leur part plus fluides. Namco s'est manifestement amélioré dans ce domaine et ne se prive pas pour nous montrer son savoir-faire. On rétorquera tout de même que la pertinence de ces courts-métrages est à géométrie variable et donne parfois un côté grotesque (qu'on imagine volontaire) à *Tekken 3*. En s'arrêtant là-dessus ou sur le scénario, on passe à côté de la vraie transformation du jeu qui a lieu dans l'arène. Les combats sont revus et corrigés avec, pour la première fois dans la série, une vraie profondeur 3D. Dites merci aux déplacements latéraux pour cela, ce sont eux qui transforment véritablement le gameplay en permettant les esquives ainsi que de nouvelles techniques de saisies ou de contres. Difficile de revenir en arrière après ça, surtout qu'en termes de combos *Tekken 3* est plus généreux que son grand frère, sans même parler des postures spécifiques adoptées par certains personnages qui offrent encore plus de possibilités. Mécaniquement, ce troisième opus est une mine d'or. Le travail peut paraître banal pour les joueurs modernes que nous sommes mais pas son enrobage qui a traversé le temps. Il y a de l'ambiance dans ce petit jeu ! Des arènes visuellement bien travaillées certes, mais nous pensions davantage aux musiques qui pour le coup sont vraiment raccord avec le thème cinématographique/spectaculaire que le jeu se donne dès le générique d'intro. *Tekken 3* a les moyens de nous tenir en haleine rien qu'avec son mode arcade traditionnel. Toutefois, il ne se prive pas d'un petit plaisir avec les modes Tekken Force et Tekken Ball. Plus proche de la pause détente que d'un véritable challenge, le jeu se transforme en beat them all ou en partie de volley pour l'occasion. Si on a bien aimé distribuer des mandales à des PNJ, on ne vous recommande pas en revanche le Tekken Ball qui est peu pratique et beaucoup moins direct qu'une joute traditionnelle.

La bande-son, géniale
Les esquives
Postures des combattants

Cinématiques un peu kitsch
Tekken Ball, pas top
Mécaniques banales





Genre : Combat
Nb de joueurs : 1 à 2
Langue : Anglais
Développeur : Namco



❶ La capoeira d'Eddy est l'une des postures les plus connues de *Tekken 3*, avec le saute-mouton au sabre de Yoshimitsu.

❷ Le design de Gon est pour le moins original. En plus, il est impossible de le toucher sans se baisser…

NOTRE AVIS

On ne vend pas plus de 8 millions de copies d'un jeu sans raison. *Tekken 3* est particulièrement copieux et entre dans l'ère des vrais combats en 3D. Tourner autour de son adversaire n'a l'air de rien mais mis bout à bout avec l'amélioration des graphismes, les modes supplémentaires, les nouvelles techniques et l'ambiance de bad boy, ça commence à faire une sacrée évolution.

Christophe Ottl

17



TOUJOURS AUSSI PUISSANT

Tout a été dit sur l'œuvre majeure de Hideo Kojima, l'un des plus grands jeux de l'histoire et, forcément, de la PlayStation. Tout a été dit et pourtant, il reste des choses à raconter !

Pour les joueurs qui ont découvert « en direct » *Metal Gear Solid* sur PlayStation, y rejouer sur la PS Classic sera une drôle d'expérience, pour au moins une raison : le titre sera en anglais. Or, lorsqu'il sort en 1998 en France, *MGS* est doublé en français. Et quel doublage ! L'interprète de Solid Snake, l'acteur Emmanuel Bonami, s'en donne à cœur joie dans une composition inspirée par *Rambo*, même chose pour le colonel Campbell qui lui répond sur Codec, et tous les personnages sont au diapason. Certaines répliques sont mythiques. De fait, en France, *Metal Gear Solid* prend des airs de nanar improbable, de série Z tout juste bonne à remplir la case soirée de NRJ 12. Y rejouer vingt ans plus tard aura donc un intérêt : rendre à cette œuvre majeure toute l'intensité qu'elle mérite. Et puisque l'on parle de doublage, les joueurs y entendront la première (et parfaite) interprétation de Snake par David Hayter, resté comme LE doubleur officiel du héros – et de son « géniteur » Big Boss – jusqu'à son remplacement par Kiefer Sutherland pour *Metal Gear Solid 5 : the Phantom Pain*.

Snake, un héros culte
Des boss mythiques
De la pure infiltration

Maniabilité d'un autre âge
Il faut s'adapter à la caméra
Il manque le doublage FR !

LE CŒUR DES HOMMES

Si le navrant doublage français de *MGS* est culte, c'est parce qu'il sabote littéralement toutes les intentions des auteurs du jeu. Hideo Kojima et ses équipes ont créé des personnages d'une densité inédite pour l'époque. La PlayStation veut être la console de la maturité du jeu vidéo, et *MGS* colle parfaitement au projet. Psycho Mantis et ses troubles psychotiques, Vulcan Raven, Sniper Wolf et sa fin tragique, Liquid Snake et même Revolver Ocelot – qui sera nettement approfondi dans le magnifique *MGS 3* – sans oublier les autres, tous les héros de *Metal Gear Solid* ont une histoire, une personnalité… et des traumas bien sévères. On n'est pas dans *Mario* ! Les dialogues sont ciselés, les cinématiques qui mettent en scène cette incroyable galerie rentrent dans l'histoire et font la renommée de Kojima, jusqu'à le caricaturer en créateur de jeu frustré de ne pas faire de cinéma. C'est mal connaître le bonhomme et surtout mal comprendre son œuvre, qui est tout sauf un film interactif. *Metal Gear Solid* est un jeu, un vrai, et même un grand : les scènes cultes sont légions (le face à face avec l'hélico, la traversée du champ de mines, la scène de torture, etc.), à commencer par les combats de boss – on revient

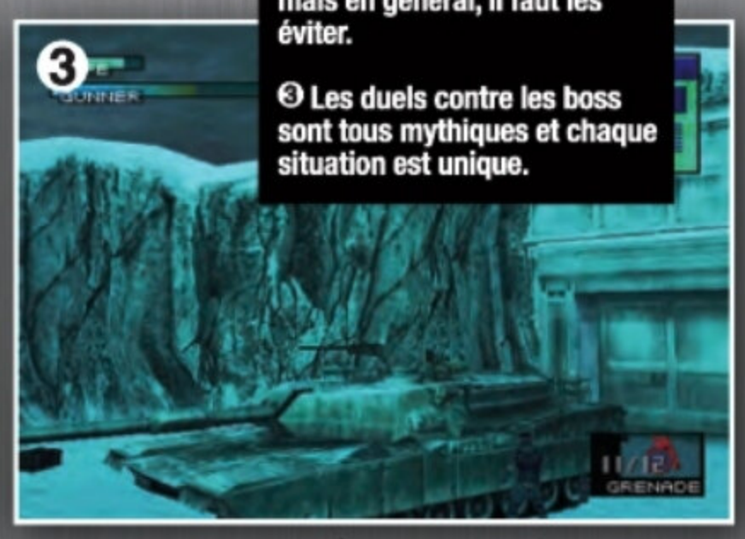
❶ Si vous n'entrez pas dans le cône de vision c'est bon, même si ça paraît bizarre !

❷ *Metal Gear Solid* comporte quelques scènes de gunfight mais en général, il faut les éviter.

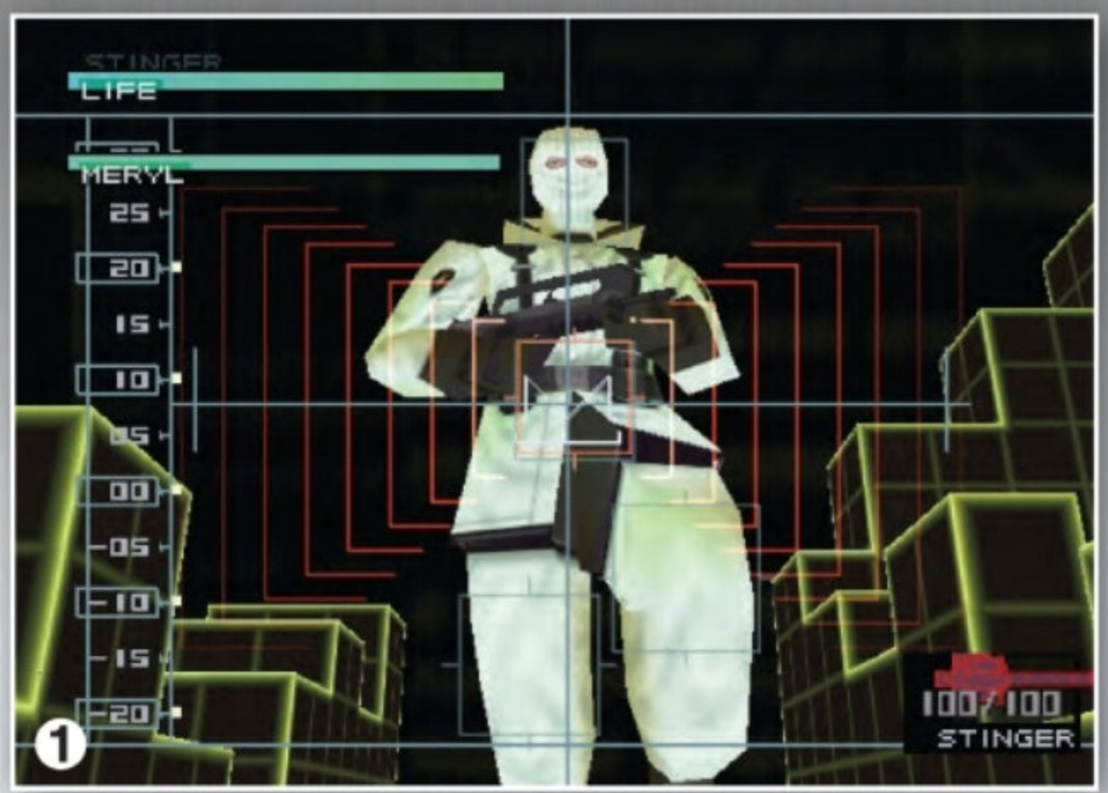
❸ Les duels contre les boss sont tous mythiques et chaque situation est unique.







Les images de l'article sont tirées de la version PC, sortie en 2000.



❶



❷

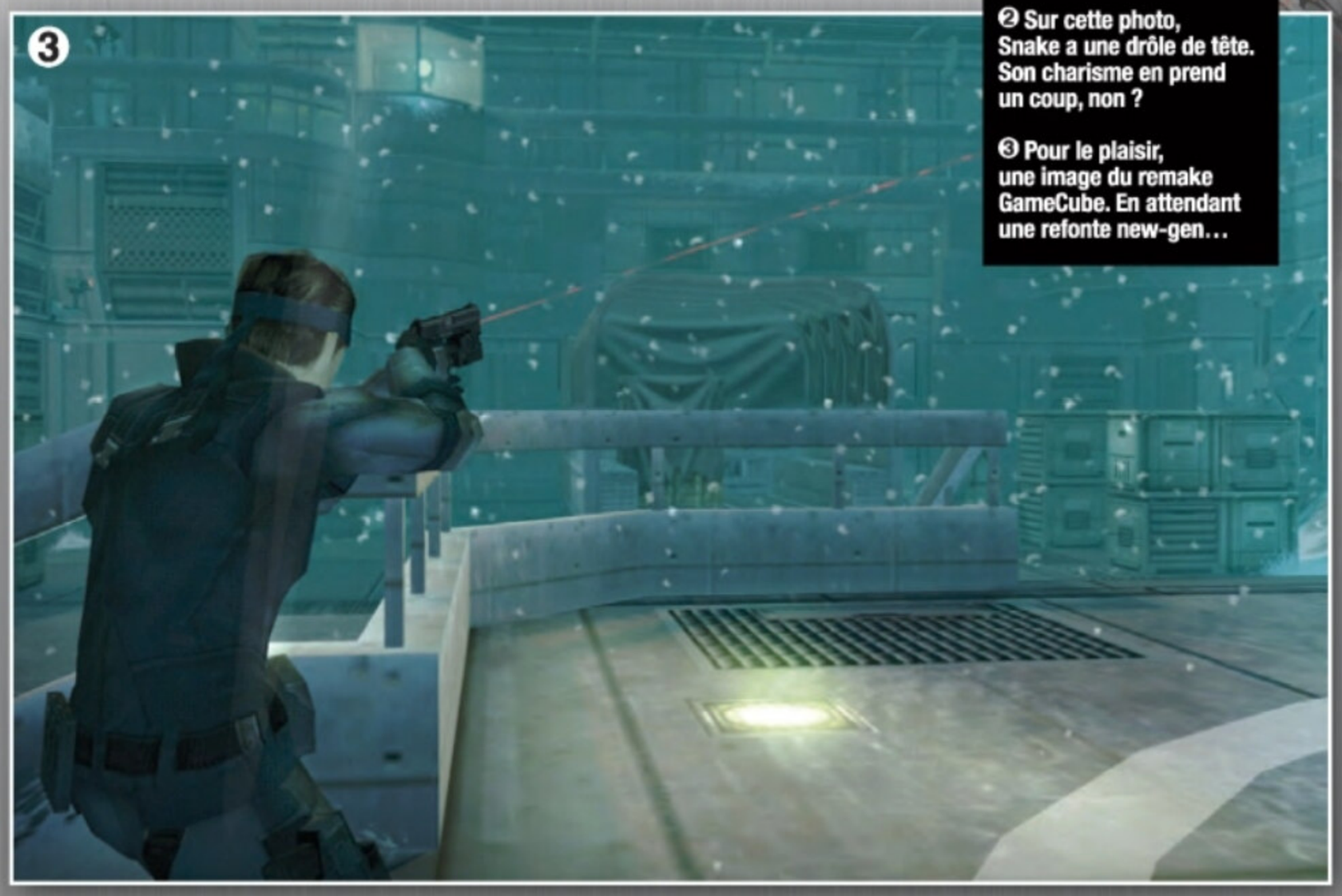
toujours aux personnages, avec Kojima. L'infiltration gagne ses lettres de noblesse avec *MGS*, qui définit de nouveaux standards en matière d'I.A., même si elle fait sourire aujourd'hui.

TOTALEMENT D'ACTUALITÉ

D'ailleurs, peut-on encore jouer à *Metal Gear Solid,* vingt ans après sa sortie ? Oui, sans l'ombre d'une hésitation. Certes ses mécaniques ont pris un coup de vieux, la maniabilité aussi, tout comme la vue de dessus, périmée depuis des années. Pourtant, rien de tout cela n'est rédhibitoire. La progression est fluide, l'apprentissage permanent. Les surprises succèdent aux coups d'éclat, dans une aventure au rythme parfait. On pouvait craindre la difficulté de l'époque mais *MGS* ne fait pas partie de ces jeux punitifs. Il reste tolérant à condition de respecter le deal : c'est d'infiltration dont on parle, pas d'action échevelée. Et puis surtout, *MGS* propose une lecture politique du monde. Le contexte du jeu se veut post-guerre froide et escalade nucléaire. Les traités START évoqués dans le titre sont réels, tout comme l'agence DARPA dont il faut sauver le patron, retenu en otage. *Metal Gear Solid* parle terrorisme, politique internationale, affrontement Est/Ouest larvé. Écologie, aussi. Si bien que le jeu de Hideo Kojima n'a jamais semblé aussi actuel. En fait, non seulement il est possible de jouer à *MGS* vingt ans plus tard, mais il faut y jouer.

"Peut-on encore jouer à *MGS* vingt ans après sa sortie ? Oui, sans l'ombre d'une hésitation !"





❸

❶ Espérons que la version PS Classic intègre les missions VR…

❷ Sur cette photo, Snake a une drôle de tête. Son charisme en prend un coup, non ?

❸ Pour le plaisir, une image du remake GameCube. En attendant une refonte new-gen…

Genre : Action/infiltration
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Développeur : Konami

NOTRE AVIS

Metal Gear Solid était un chef-d'œuvre à sa sortie, il l'est encore vingt ans plus tard. Les idées de Hideo Kojima fonctionnent toujours aussi bien et les personnages, cultes, nous collent encore des frissons. À condition d'accepter une maniabilité datée, on replonge avec délice dans les méandres d'une intrigue retorse qui ne fait que démarrer… Un bijou !

Christophe Collet

20

WILD ARMS



LA CONQUÊTE DE L'OUEST

Bien qu'il ne fasse pas partie des tout meilleurs RPG japonais de sa génération, *Wild Arms* reste un jeu iconique de la PlayStation, qui a contribué, certes modestement, à démocratiser le genre dans nos contrées.

S'il n'a jamais trusté les premières places des classements de meilleurs RPG, *Wild Arms* n'en demeure pas moins un jeu bourré de qualités. D'ailleurs, contrairement à d'autres productions qui ont aussi choisi pour cadre le Grand Ouest, lui arrive à diffuser sa magie dès son introduction. Réalisée par le studio Madhouse (*Trigun, Monster, Nana, Death Note*, etc.), cette séquence a marqué les esprits de tous ceux qui l'ont visionnée à l'époque : une aventure nimbée de magie et d'une douce mélancolie y était évoquée, avec en fond sonore une composition d'une Michiko Naruke touchée par la grâce. Certes, *Wild Arms* ne se révèlera jamais tout à fait à la hauteur de cette ouverture. Mais ce qu'il proposait était tout de même sympathique, à défaut d'être mémorable.

CLASSIQUE MAIS EFFICACE

Déjà, il avait la particularité de s'ouvrir non pas sur un, mais sur trois prologues à parcourir dans l'ordre de son choix. Cette petite spécificité dans la narration indiquait que chacun des trois héros aurait son importance. Bien que stéréotypés, tous se révélaient attachants et surprenants. L'histoire s'articulait donc autour de Rudy, l'orphelin rejeté, Jack, le chasseur de trésors aux motivations troubles, et enfin Cécilia, la princesse au destin tragique. Côté gameplay, on appréciait l'efficacité des combats au tour par tour, mais aussi la présence de nombreuses énigmes qui donnaient aux phases d'exploration de faux-airs de *Zelda*. Plus que sa réalisation datée (le jeu est sorti fin 1998 chez nous, soit deux ans après le Japon et un an après *Final Fantasy VII*), on retiendra surtout que c'est son scénario qui a empêché *Wild Arms* d'être un jeu plus marquant. Malgré quelques coups d'éclat, celui-ci se montrait beaucoup trop classique et manquait d'antagonistes forts pour motiver les joueurs à aller au bout. Après quelques dizaines d'heures, la passion avait alors tendance à s'étioler, et le faux-rythme sur lequel se déroulait l'aventure n'arrangeait rien. Un bon jeu donc, mais auquel il manquait ce petit quelque chose qui fait la différence.

Une bande-son folle
Énigmes et exploration
Des héros attachants

Un scénario décevant
Manque de rythme
La 3D pas très jolie

❶ Parler de *Wild Arms* avec un connaisseur conduit forcément à évoquer son dessin animé d'introduction et sa bande-son magnifique.

❷ Les phases d'exploration évoquent *Zelda*, surtout que de nombreux accessoires comme le grappin servent à la résolution d'énigmes.





Genre : RPG
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Développeur : Media.Vision

NOTRE AVIS

Malgré les vingt-deux années qui nous séparent de sa sortie initiale, *Wild Arms* n'a pas si mal vieilli que ça. Ses persos restent attachants, ses mécaniques globalement efficaces, et sa bande-son vraiment envoûtante. C'est donc avec un réel plaisir qu'on le retrouve, même si l'on sait pertinemment que son scénario perfectible et son manque de rythme risquent de nous faire abandonner en cours de route.

Hung Nguyen

14



FORAGE Á LA CHAÎNE

Avec tous les bons jeux que compte la PlayStation, il a fallu que Sony nous sorte *Mr. Driller* de derrière les fagots. Le jeu en lui-même n'est pas une horreur, mais il y avait quand même quelque chose de plus sérieux à se mettre sous la dent, non ?

Mr. Driller n'est pas ce que l'on peut appeler un jeu culte. Au mieux, c'est plutôt un mini-jeu qui pourrait vous occuper le temps d'une soirée ou deux de solitude puisqu'il ne se joue qu'en solo. Pour ce qui est de vous distraire, *Mr. Driller* a peut-être ce qu'il faut mais pour cela, encore faut-il aimer creuser, ce qui est plus ou moins la seule chose que l'on peut faire. Les règles ne sont pas bien compliquées, il suffit de percer des blocs pour descendre le plus profondément et le plus vite possible. Ça a au moins le mérite d'être accessible pour tous les joueurs, y compris les plus petits auxquels *Mr. Driller* semble vraiment destiné avec son design coloré qu'on croirait sorti d'un dessin animé. Une fois passée la prise en main, il faut reconnaître qu'on part sur un gameplay très répétitif qui n'est rythmé que par les chutes de briques que vous aurez vous-même déséquilibrées sur votre chemin. En même temps, avec la possibilité de percer uniquement vers le bas et sur les côtés, il ne fallait pas s'attendre à une variété incroyable. La seule subtilité est de récupérer régulièrement des capsules d'air, ou des chronomètres selon le mode, pour réussir son objectif dans le temps imparti. C'est un point de *Mr. Driller* qui nous paraît discutable, bien qu'il ne soit pas dénué d'intérêt. En nous pressant systématiquement, le jeu perd quelque peu son étiquette de puzzle-game pour quelque chose plus proche d'un jeu de rapidité. Creuser en faisant appel à nos réflexes n'a pas été une véritable réussite dans notre cas, d'autant que le jeu cache une bonne courbe de difficulté derrière ses airs mignonnets. On regrette de ne pas pouvoir respirer 30 secondes, même dans le mode Survie qui ne permet pas la moindre erreur. Parlons-en d'ailleurs des différents modes de *Mr. Driller.* Hormis le mode Survie qui vous invite à percer jusqu'à ce que mort s'ensuive, il n'y a qu'un mode Contre-la-montre et une expérience arcade plus classique qui nous demande d'atteindre une certaine profondeur sans mourir asphyxié. Autant dire que l'on fait vite le tour du jeu, qui n'a malheureusement plus rien à offrir après ça.

Il y a du challenge
La courbe de progression
Le look enfantin

On en fait vite le tour
Réflexes > puzzle-game
Pas très varié





❶ Percer ces blocs marron vous prendra plus de temps et vous fera perdre une quantité non négligeable d'oxygène.

❷ Une fois que la jauge d'air à droite de l'écran a atteint zéro, c'est la mort assurée. Et les capsules d'air sont rares vers la fin.



Genre : Puzzle-game
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Développeur : Namco

NOTRE AVIS

Mr. Driller est loin d'être le jeu que l'on attendait sur la PlayStation Classic et c'est encore moins le jeu qui va vous donner envie de l'acheter. Malgré tout, il ne faut pas cracher dans la soupe. On a ici un petit jeu sympa avec une difficulté bien dosée qui n'est pas désagréable à essayer. Sa répétitivité va cependant rapidement vous lasser et vous donner envie de lancer un *FFVII* ou un *MGS*.

Christophe Ötti

13

ODDWORLD





❶

DRÔLE DE MESSIE

Plus de vingt ans après sa sortie, *Oddworld : L'Odyssée d'Abe* reste un jeu culte. Le plaisir de le voir intégrer le catalogue de la PlayStation Classic est donc réel, même s'il faut bien admettre que sa difficulté risque d'en décourager plus d'un.

En 1997, la PlayStation voyait débarquer son héros à la fois le moins charismatique et le plus attachant : Abe, un Mudokon trop occupé à se faire exploiter dans son travail pour avoir du recul sur sa propre condition. Employé naïf et dévoué, cet être à la peau bleue et aux yeux globuleux était destiné, comme tous ses semblables, à mener une vie de labeur sans histoire dans une usine qui tient plus du camp de travail que de la start-up branchée. Heureusement pour lui, tout va basculer le jour où sa curiosité va le conduire à espionner une réunion stratégique. Ce qu'il y découvre le terrifie. Pour lutter contre la baisse de leur chiffre d'affaires, imputable à l'extinction progressive des espèces qui servent de matière première aux plats qu'ils commercialisent, ses employeurs tyranniques ont en effet pris la décision de lancer un tout nouveau produit cuisiné à partir… de Mudokons ! Évidemment, Abe ne compte pas se laisser faire, et va s'engager sur un périlleux chemin qui doit le conduire vers la liberté. Vous l'aurez certainement compris à la lecture de ce rapide synopsis, *Oddworld : L'Odyssée d'Abe* repose sur un univers pas comme les autres. Mais c'est justement ce monde glauque et désenchantée, satire évidente des dérives du capitalisme, qui fait en grande partie sa force. La preuve : plus de vingt après la sortie initiale du jeu, le propos demeure totalement pertinent.

L'univers *Oddworld*
Un propos très actuel
L'intelligence des énigmes

Impitoyable
Il faut être très patient
Mode 2 joueurs anecdotique

UN HÉROS CÉRÉBRAL

En apparence, *Oddworld : L'Odyssée d'Abe* n'est qu'un jeu de plate-forme 2D de plus. Mais dans les faits, il se situe davantage dans la lignée d'un *Another World* que d'un *Super Mario*. En effet, les « tableaux » qui le composent sont comme des énigmes qu'il faut résoudre pour progresser. Et toujours comme dans le jeu d'Éric Chahi, la jugeote et le doigté sont bien plus sollicités que les réflexes. Que ce soit pour libérer un chemin, contourner un garde ou éviter un hachoir, le jeu demande systématiquement de réfléchir avant d'agir. Et c'est d'autant plus vrai qu'Abe ne sait

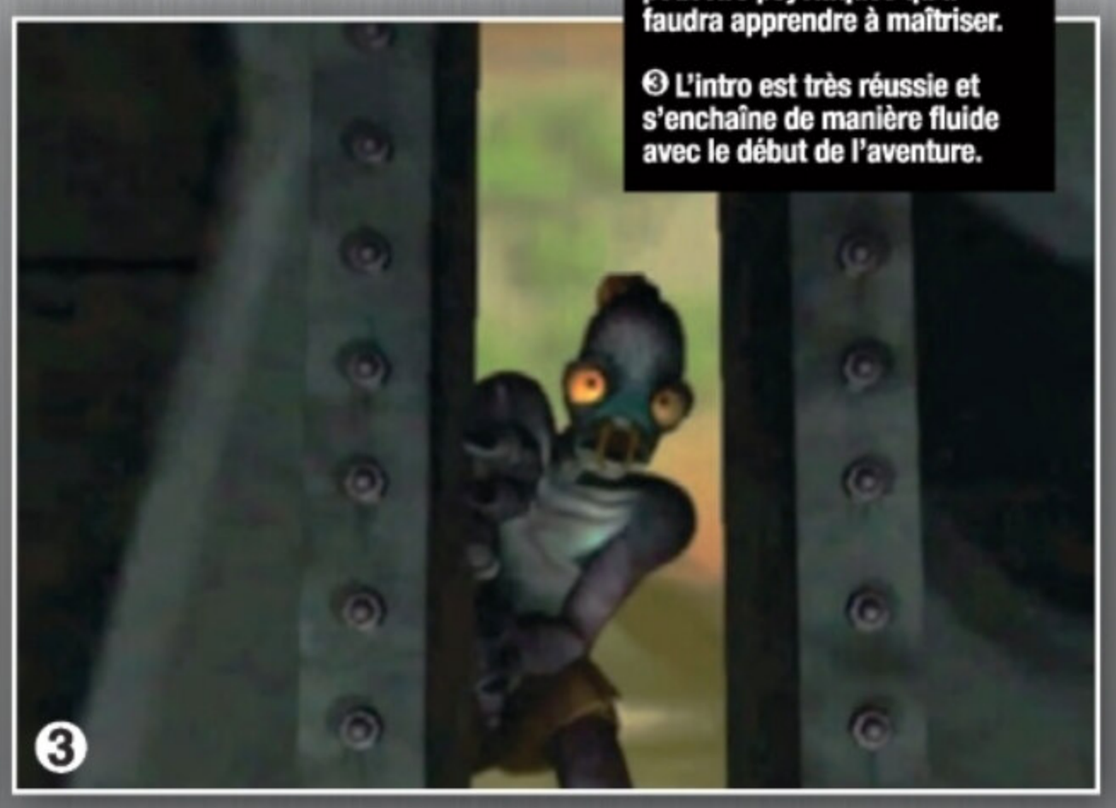
❶ Le jeu ne prend personne en traître, le nombre de Mudokons à sauver est souvent affiché.

❷ Abe est doté de drôles de pouvoirs psychiques qu'il faudra apprendre à maîtriser.

❸ L'intro est très réussie et s'enchaîne de manière fluide avec le début de l'aventure.



❷



❸





❶ L'objet de la révolte d'Abe : son espèce est sur le point de servir de nourriture aux puissants.

❷ Le jeu demande beaucoup d'habileté mais aussi beaucoup de discrétion pour éviter de se faire prendre.

❸ Ici, tout se joue au millimètre. Le moindre faux-pas est souvent sanctionné d'une mort.

pas se battre. La ruse est donc sa principale arme, sauf quand le jeu lui permet de prendre le contrôle des Sligs, des ennemis équipés de mitraillettes, pour les faire s'entretuer avant de les faire imploser quand ils ne sont plus d'aucune utilité. Abe étant un héros au grand cœur, il n'est pas question pour lui de fuir seul le sort tragique qui s'apprête à s'abattre sur les Mudokons. C'est pourquoi, pour que sa mission soit pleinement accomplie, il lui faudra aussi mener en lieu sûr 99 de ses congénères (Abe est capable de communiquer avec eux via des ordres basiques de type « suis-moi », « attends »), sachant que ceux-ci se trouvent parfois dans des salles particulièrement bien cachées. S'il fait appel à des mécaniques de plate-forme et d'infiltration, on retiendra donc surtout d'*Oddworld : L'Odyssée d'Abe* son penchant naturel pour la réflexion.

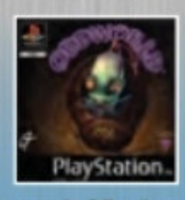
TOLÉRANCE ZÉRO

C'était le cas hier et ça l'est encore aujourd'hui, le principal défaut d'*Oddworld : L'Odyssée d'Abe* tient dans sa difficulté absurde. Que le jeu regorge d'énigmes tordues qui nous font cogiter de longues minutes n'est pas le problème, au contraire. Ce qui pourra très justement lui être reproché, ce qui fait qu'il n'est pas à mettre entre toutes les mains, c'est son côté pointilleux et intolérant qui oblige à jouer à la perfection. Sans exagérer, sur certains passages, quand il faut enchaîner une série d'actions par exemple, la réussite tient à un millimètre ou à une demi-seconde près. C'est vrai, tous les puzzles reposent sur une logique implacable, ce qui dans un sens fait qu'il n'est pas injuste. Ceci dit, le degré d'exigence dans l'exécution est tel que nombreux sont les joueurs qui risquent d'abandonner Abe à son triste sort. D'aucuns parleront de die & retry, de difficulté « à l'ancienne » (argument que l'on veut bien entendre pour l'absence de sauvegardes automatiques et la rareté des checkpoints), mais il s'agit surtout d'un parti-pris basé sur une précision chirurgicale et qui ne tolère par conséquent aucune approximation.
Vous êtes prévenu, *Oddworld : L'Odyssée d'Abe* est un grand jeu, mais qui risque de vous rendre fou.

« *Oddworld : L'Odyssée d'Abe* est un grand jeu, mais qui risque de vous rendre fou. Vous êtes prévenu ! »



❸



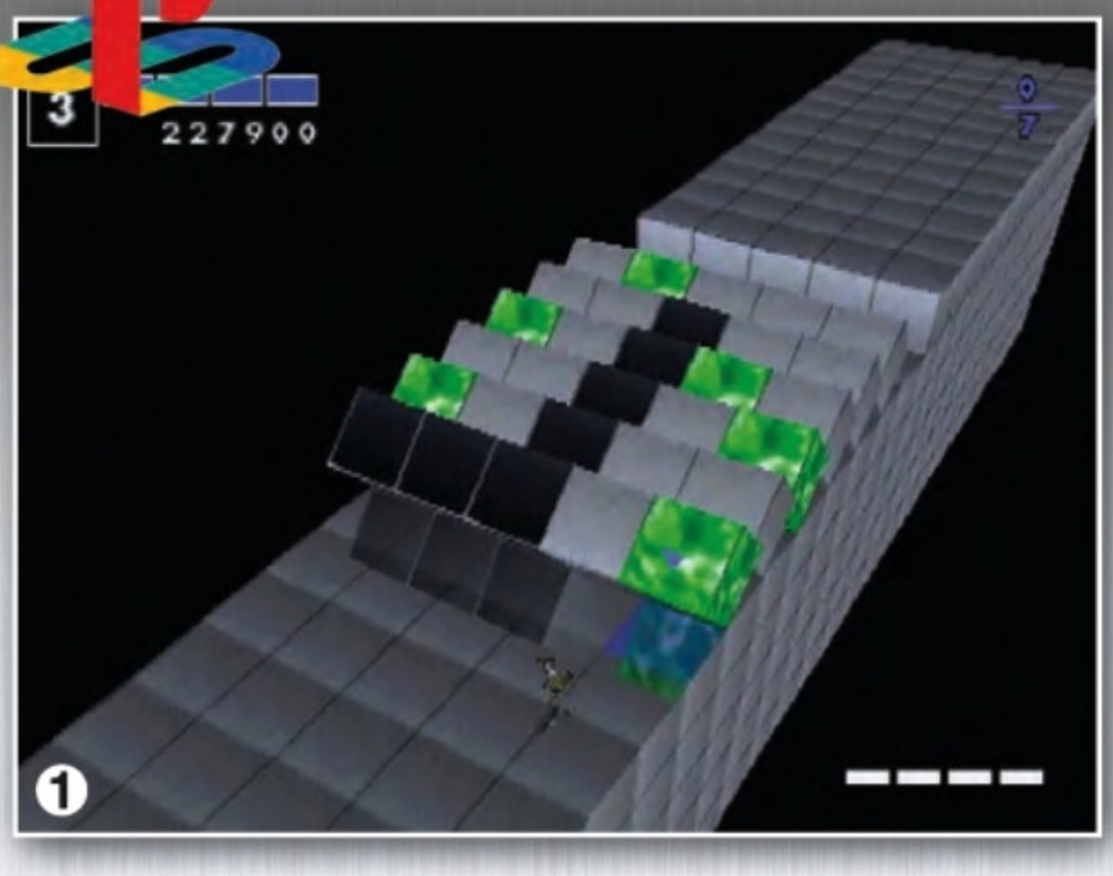
Genre : Plate-forme/Réflexion
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1-2
Dév. : Oddworld Inhabitants

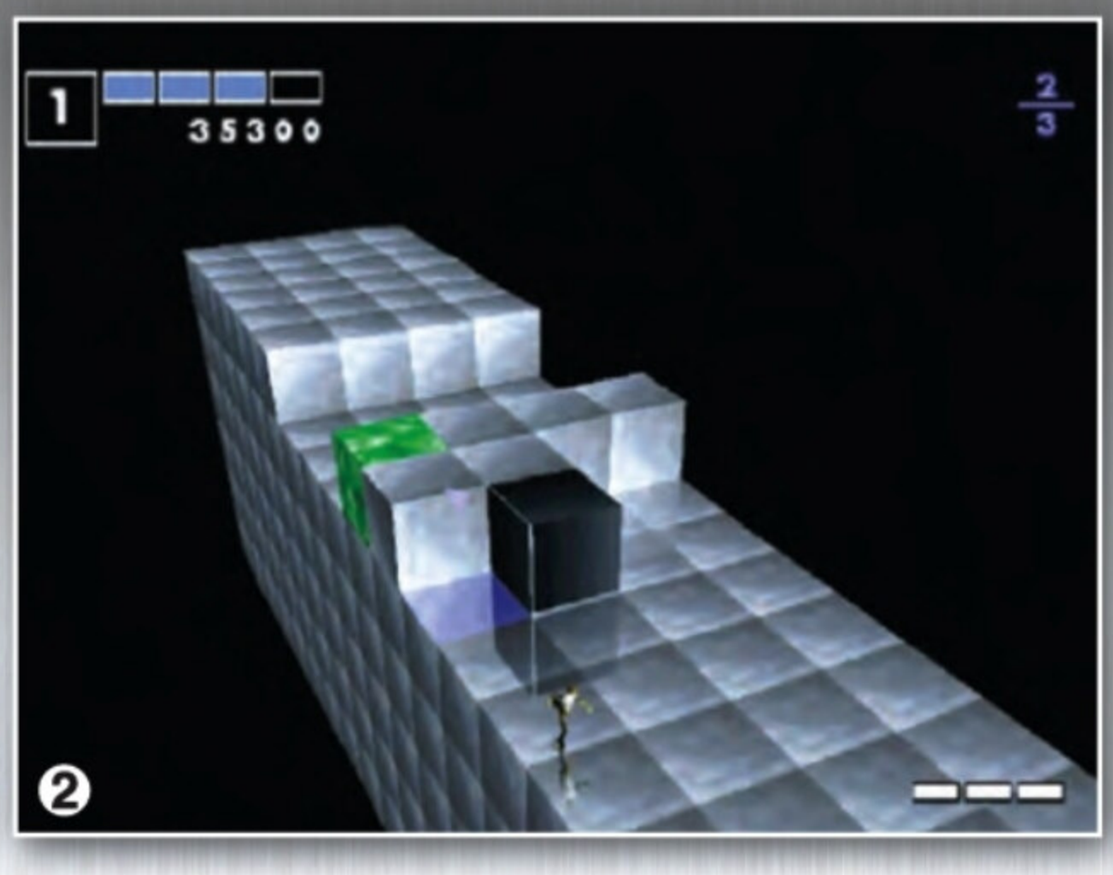
NOTRE AVIS

Grâce à son univers fort et immédiatement identifiable, *Oddworld : L'Odyssée d'Abe* n'a rien perdu de son charme. Retrouver Abe pour replonger dans cette quête politisée de liberté est donc un vrai plaisir, à condition toutefois d'aimer les jeux ardus. L'aventure propose en effet un challenge particulièrement corsé, presque décourageant tant il se montre impitoyable.

Hung Nguyen

17





Intelligent Qube

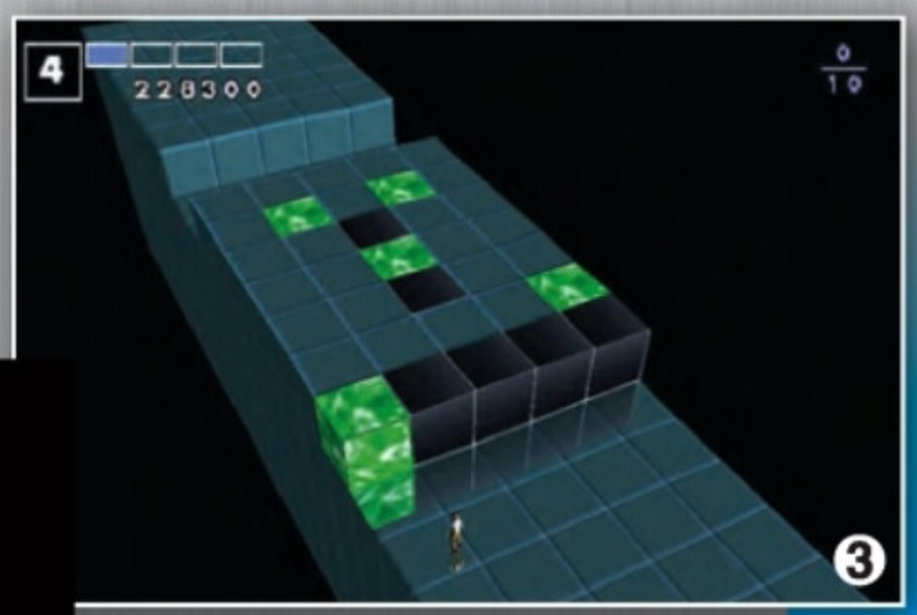
PAS PASSIONNANT

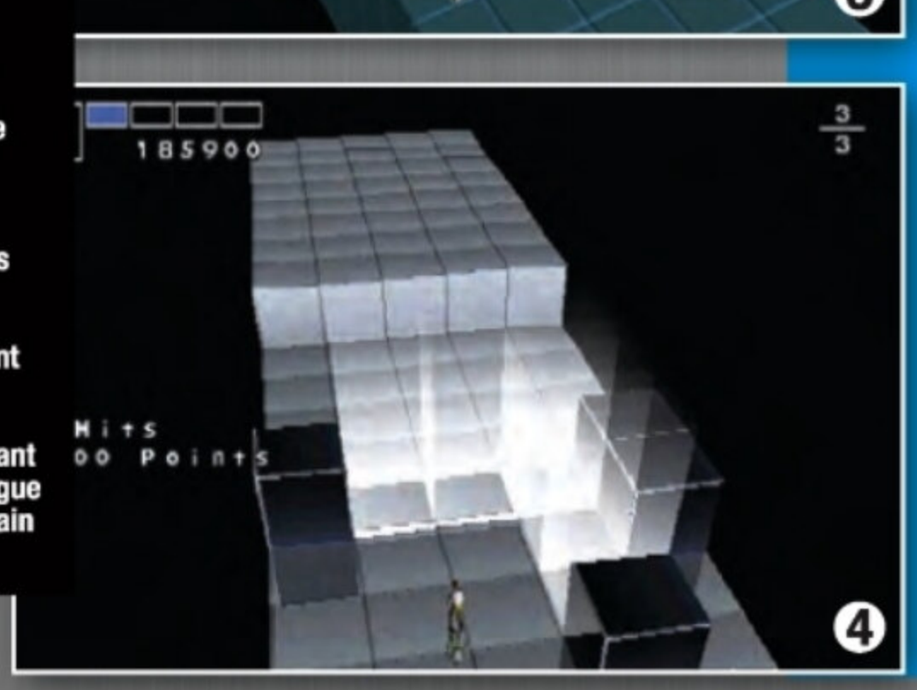
Encore un jeu qui interroge sur sa raison d'être sur la PlayStation Classic. Si c'est pour varier les expériences avec un puzzle-game original, alors *Intelligent Qube* a sa place. Mais si c'est pour nous offrir un bon jeu addictif, là on n'est pas d'accord.

Ce qu'*Intelligent Qube* (ou *Kurushi* selon les pays) a de plus précieux à offrir c'est sûrement sa singularité. Un puzzle-game en 3D avec des vagues de cubes à détruire qui vous fonce dessus, ce n'est pas commun. Cependant, le titre montre que ce n'est pas forcément avec une idée originale que l'on arrive à faire un bon jeu. Peut-être pour être accessible, *Intelligent Qube* pèche par excès de simplicité. Le jeu se joue uniquement avec deux boutons et le joystick, une maniabilité pauvre que l'on n'avait plus vue depuis l'Atari 2600. Une touche pour faire exploser les cubes et l'autre pour faire détoner les cubes verts spéciaux. En fonction de vos résultats, le terrain de jeu s'élargit ou se rétrécit, avec en conséquence une largesse plus ou moins grande dans les déplacements de votre personnage et votre temps de réflexion. Inutile de vous dire que nous avons ressenti une certaine lassitude après deux heures de jeu. L'idée de départ est bonne, mais nous aurions aimé la voir se compliquer avec de nouvelles règles. C'est terriblement monotone et le sentiment de faire toujours la même chose est amplifié par des niveaux longs mais peu nombreux, seulement neuf en tout. Sur l'authentique PlayStation il a fallu attendre le second épisode de la série en 1999, *Kurushi Final : Mental Blocks*, pour voir ses inconvénients corrigés. *Intelligent Qube* ne nous a pas épargné quelques défauts pour assombrir davantage ce portrait. Le plus voyant est son niveau de difficulté élevé, mais dans le mauvais sens du terme. On parlera plus volontiers de punition que de challenge. Chaque erreur réduit votre espace, vous forçant ainsi à compléter le niveau plus vite. L'effet boule de neige est indéniable, plus on perd, plus on aura tendance à perdre. Voyons tout de même le côté positif : *Intelligent Qube* peut se jouer à deux. Ce n'est pas de la coopération malheureusement, cela aurait été trop beau, mais une simple compétition pour savoir qui fera le meilleur score. Le jeu méritait mieux mais comme souvent on se contente d'apprécier ce que l'on nous donne, non sans faire une grimace d'insatiété.

Agréable au début
Idée originale
Jouable à deux

Très répétitif
Difficulté punitive
Manque de complexité





❶ Pour être efficace, le personnage doit s'approcher des blocs. On ne compte plus le nombre de cubes qui nous ont roulé dessus.

❷ Éviter de détruire les blocs noirs est la vraie difficulté. Si l'un d'entre eux tombe, votre plate-forme sera diminuée.

❸ Vers la fin, les vagues de cubes ressemblent à de vrais labyrinthes. En sortir n'est cependant pas l'objectif.

❹ Il n'y a qu'en détruisant l'intégralité de votre vague de cubes que votre terrain s'agrandit.



Genre : Puzzle-game
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1 à 2
Développeur : Sony

NOTRE AVIS

Des trois jeux de puzzle-game de la PlayStation Classic, *Intelligent Qube* est celui qui a le plus de potentiel, mais aussi celui qui est le plus minimaliste. Les puzzles originaux du début laissent rapidement leur place à la monotonie et à une difficulté sournoise. On déplore le fait que Sony ne nous ait pas donné la suite de la série qui aurait été plus appropriée à nos attentes.

Christophe Ötti

12

Jumping Flash!



SAUTE QUI PEUT

À la grande époque, ce jeu de plate-forme a été mis de côté par rapport à des *Rayman* et *Crash Bandicoot* beaucoup plus efficaces. Sans être parfait, *Jumping Flash* montre tout de même de bonnes choses, dans un registre un peu différent cela dit.

C'est sûr, quand on cite les deux meilleurs jeux de plate-forme qu'ait connus la PlayStation, c'est facile de trouver les autres titres mauvais. Et mauvais, *Jumping Flash* ne l'est pas complètement. Alors qu'en 1995, tout le monde est encore à la plate-forme 2D et que la 3D prend doucement le pli, Sony prend le pari de faire de la plate-forme 3D à la première personne. En quelque sorte, Robbit, le lapin blanc mécanisé qui nous sert d'avatar, est l'ancêtre de Faith de *Mirror's Edge.* Si le jeu de 2008 est une prouesse sans équivoque, celui de 1995 pose quant à lui beaucoup de problèmes à cause de son parti pris. *Jumping Flash*, tout de 3D vêtu, n'arrive pas à convaincre graphiquement.

Le souci ce n'est pas tant de savoir s'il est laid ou non, mais de comprendre ce qui se passe à l'écran. Or c'est plus ou moins le flou artistique en dehors des quelques cinématiques qui nous présentent notre vaillant lapin. Les ennemis ne ressemblent pas à grand-chose, pas plus que les objets, mais ce qui nous fait le plus de peine c'est de ne pas distinguer les projectiles ennemis dans la masse de pixels. La seule chose que l'on reconnaît à coup sûr, ce sont les carottes à récupérer pour pouvoir passer d'un niveau à l'autre avant l'inévitable combat contre le boss du monde. Ces légumes sont balisés et doivent être récupérés dans un temps imparti, mais ils sont tout de même une invitation à l'exploration puisque *Jumping Flash* nous offre le loisir de nous poser pour explorer nos mondes ouverts. Ces derniers ont été construits en suivant une architecture verticale qui colle parfaitement avec les capacités de saut du civet robotique.

Des niveaux variés
Mondes ouverts à explorer
Découvrir un jeu méconnu

La caméra qui frustre
Peu intelligible
Niveaux assez courts

De ce point de vue, Sony a fait un excellent travail de level design. La seule ombre au tableau, et pas des moindres, c'est cette caméra mal fichue qui vous empêche de regarder en haut et en bas quand vous êtes au sol et qui s'incline vers le bas en plein saut. Au bout de quelques heures, c'est ce qu'on finit par retenir en se souvenant pourquoi *Jumping Flash* est passé à la trappe dans les 90's.



❶ Déjà qu'il est difficile de distinguer le monde qui nous entoure, l'objet d'invincibilité nous fait voir le niveau sous acide.

❷ Les combats contre les boss sont délicats, mais davantage à cause de la caméra qui empêche une visée propre.





Genre : Plate-forme/FPS
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Développeur : Sony

NOTRE AVIS

Ce n'est pas que *Jumping Flash* a mal vieilli (et encore…), il semble plutôt que le jeu n'avait déjà pas les moyens de réaliser son objectif de plate-forme/FPS 3D en 1995. Les graphismes sont en tort, mais il faut surtout blâmer la caméra qui rend le titre impraticable. Elle empêche *Jumping Flash* de tutoyer les cadors du genre, notamment *Rayman* que l'on privilégiera sur PlayStation Classic.

Christophe Ôtti

13





L'AVANT BURNOUT

Des séries de course fun, la PlayStation en compte quelques-unes. Parmi elles, *Destruction Derby* n'est pas la plus connue. Elle a pourtant laissé des souvenirs impérissables chez ceux qui s'y sont essayé !

C'est Wikipédia qui nous le dit : « un derby de démolition (ou demolition derby en anglais) est une rencontre sportive au cours de laquelle les concurrents se heurtent volontairement avec de vieux véhicules automobiles. » Honnêtement, ça rend mieux en anglais et en 1995, la joyeuse bande du studio Reflections – que nous retrouverons quelques années plus tard sur *Driver*, l'un des grands absents de la liste PlayStation Classic – mettait à profit cette idée de « demolition derby » avec un titre qui sonnait encore plus rock, *Destruction Derby*. Au moins, le menu est clair ! Les modes de jeu (Destruction Derby, Wreckin' Racing, Stock Car Racing, Time Trial) ont tous pour vocation de faire que les pilotes se rentrent dedans… que cela compte ou non. En mode Stock Car Racing par exemple, il s'agit d'une « simple » course qu'il faut finir en tête. Mais les tracés étroits favorisent les collisions. Quant aux modes Destruction Derby et Wreckin' Racing, ils sont expressément conçus pour les crash, l'un en arène l'autre sur piste. Le grand atout de *Destruction Derby* pour l'époque, c'est son ersatz de moteur physique et le rendu visuel des dégâts. Bien avant *Burnout*, le titre impressionne par le « réalisme » des carambolages qu'il provoque. D'autant qu'il peut afficher une vingtaine de voitures à l'écran, ce qui est exceptionnel. Ce résultat est obtenu en faisant quelques compromis sur le reste, notamment le niveau de détails (sommaire) des voitures et du décor, qui n'est pas vraiment le point fort du jeu. Mais qu'importe, *Destruction Derby* est un pur moment de défouloir. Peut-on y jouer avec plaisir aujourd'hui ? Si vous voulez notre avis, ce n'est pas évident. La conduite est rudimentaire, l'impression de vitesse est relative et ce qui faisait la force du jeu à l'époque – la gestion visuelle et physique des dégâts – fait sourire en 2018. Reste une expérience parmi les plus fun de l'époque même si à vrai dire le choix de Sony d'intégrer *Destruction Derby* aux 20 jeux PlayStation Classic est étonnant : sa suite, sortie l'année suivante, était meilleure !

Le rendu des dégâts
Le mode Destruction Derby
Un style arcade fun

Graphiquement limité
Peu de voitures
Pas d'écran splitté



❶ Dans une arène, des voitures se cognent dans tous les sens. Il faut marquer un maximum de points avant que la vôtre explose !

❷ Les développeurs ont du faire des concessions sur le niveau graphique du jeu.

❸ En 1995, un tel rendu des dégâts est impressionnant. En bas à droite, l'état de votre voiture sur 10 points précis.

❹ Votre caisse est encore en bon état. Lui, vous pouvez lui rentrer dedans !



Genre : Course
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1 à 2
Développeur : Reflections

NOTRE AVIS

Destruction Derby n'est pas le plus grand jeu de course de la PlayStation mais en 1995, sa gestion des dégâts, son style arcade et ses modes de jeu font de lui une expérience vraiment fun. Nous aurions peut-être préféré voir apparaître dans la liste *Destruction Derby 2*, mais le premier nous rappelle de bons souvenirs, alors nous le notons avec gentillesse !

Christophe Collet

15

RIDGE RACER TYPE 4



FAST AND FURIOUS

Si le premier *Ridge Racer* est le plus culte, *Ridge Racer Type 4* est le plus complet des épisodes qu'a connu la PlayStation. Vingt ans après sa sortie, l'efficacité de sa conduite arcade est toujours là et il y a finalement peu de choses que le temps a altérées.

Les trois premiers volets de la série et l'expérience acquise par Namco durant les premières années de la PlayStation n'auront pas suffi à préserver *Ridge Racer* de l'ouragan *Gran Turismo* qui s'est abattu en 1997. *Ridge Racer Type 4* est la réponse à ce hold-up de popularité, bien que la conduite reste ancrée dans l'arcade. Là où l'on distingue clairement un changement de politique, c'est sur le nombre de voitures que le jeu gonfle soudainement à 321 (voiture secrète en forme de Pac-Man comprise). Si l'augmentation est si brusque, c'est que Namco n'a pas cherché à obtenir les licences auprès des vrais constructeurs, contrairement à son concurrent. On peut être déçu de ne pas rouler dans de vraies Ferrari, mais avouons que les modèles excentriques de Namco font plaisir à voir et à conduire, bien que les différences entre chaque bolides ne sont pas légion. La plus grosse modification vient des deux types de conduites possibles, drift ou grip, chacun étant représenté par deux constructeurs. De votre choix dépendra surtout votre manière d'aborder les virages, le reste n'est rien d'autre qu'une pure sensation de vitesse. Namco nous régale avec une conduite toujours aussi souple qui privilégie les sensations fortes plutôt que le réalisme. Que ce soit en vue intérieure ou extérieure, le plaisir est là et il est renforcé par une modélisation qui a du chien et qui n'a pas trop souffert avec les années. On en vient finalement au cœur du problème du jeu, *Ridge Racer Type 4* a l'air daté par moment. L'I.A., par exemple, semble avoir fermentée avec le temps. Les adversaires sont extrêmement prévisibles et n'hésitent pas à jouer les autos tamponneuses, ce qui s'avère très gênant même pour une conduite arcade. Même combat pour les musiques qui sont restées coincées dans les limbes des années 90, ambiance DJ Gilbert garantie… La palme revient au nombre très, très limité de circuits disponibles, seulement huit. Déjà en 1998 cela pouvait sembler faible, mais comment se contenter de si peu aujourd'hui ? Peut-être en jouant en écran partagé, une fonctionnalité nouvelle et bienvenue à l'époque.

Sensations fortes
321 voitures
Graphismes au top

Peu de courses
I.A. en tôle
Qui écoute cette musique ?





❶ Déraper avec les voitures de type grip est plutôt simple, encore faut-il prendre le virage assez large.

❷ Vous voyez venir l'attentat contre notre bolide ? Heureusement que les dégâts ne sont pas pris en compte.



Genre : Course
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1 à 2
Développeur : Namco

NOTRE AVIS

Les pointes de vitesse folles nous feront toujours revenir vers *Ridge Racer*. À côté de ça, ce *Type 4* nous séduit grâce à ses innombrables voitures et leurs modélisations remarquables. Dans l'ensemble, on peut foncer vers le titre sans réfléchir, même si son nombre anormalement bas de circuits peut faire douter un instant. Accessoirement, il n'est plus tout jeune et quelques détails liés à son grand âge pourraient vous chiffonner.

Christophe Ötti

16

RESIDENT EVIL™

FAIS-MOI PEUR

C'est lui que l'on attendait, le vrai chef-d'œuvre de Capcom. Toujours aussi vivace plus de vingt ans après sa sortie. Si *Resident Evil* nous rend si enthousiastes, c'est parce qu'il a exactement le même effet sur nous qu'à l'époque. La découverte en moins, on ressent un mélange d'angoisse et d'excitation à l'idée de percer les mystères de ce manoir devenu culte.





Racoon City, Chris Redfield, Jill Valentine et toute la bande des S.T.A.R.S sont devenus des monuments en 1996. C'est peut-être même parce que *Resident Evil* est un grand nom du jeu vidéo que nous avons pour lui cette sympathie débordante. Serions-nous aveuglés par la nostalgie ? C'est bien possible. C'est grâce à elle en tout cas que nous avons gardé une image pure du jeu alors que *Resident Evil* a bien vieilli. Avec tout l'amour que nous lui portons, il est objectivement impossible de défendre son esthétique aujourd'hui. Il n'y a que les musiques d'ambiance à sauver, mais que ce soit les graphismes horriblement pixélisés, les bruits mous des zombies et des armes à feu ou les textures plus baveuses que jamais, tout le reste est à jeter. On ne parle même pas des angles de caméra et des déplacements aussi alambiqués l'un que l'autre. Vous l'avez compris, *Resident Evil* est devenu aussi repoussant que les cadavres qui peuplent son manoir.

SAVOIR PERDU

On ne retourne pas à Racoon City pour faire le tour du propriétaire mais pour retrouver une sensation que très peu de jeu nous ont fait ressentir depuis. Ce n'est pas exactement de la peur, bien que *Resident Evil* soit encore capable de nous faire frissonner. Cela ressemble davantage à de l'admiration face à une formule du Survival Horror portée à son apogée qui, elle, a survécu à travers le temps. Hormis, les *Silent Hill,* aucun jeu n'a réussi à retranscrire cette sensation d'insécurité constante causée par un personnage exagérément vulnérable et lourdingue au possible. Chaque angle de caméra biscornu est un lieu de terreur, chaque foulée de zombie est un coup de pression, et il y a encore plein de détails qui font de *Resident Evil* un jeu que l'on vient chercher pour son ambiance. Une ambiance qui se savoure autant à travers la mise en scène que par son rythme qui nous fait alterner judicieusement énigmes, zombies et exploration contemplative. Plus de vingt ans après, *Resident Evil* est toujours un cas d'école pour qui veut apprendre les règles de base d'un Survival Horror. Rien que pour cela, nous sommes prêts à tolérer la jouabilité rigide qui participe à l'atmosphère si particulière du jeu.

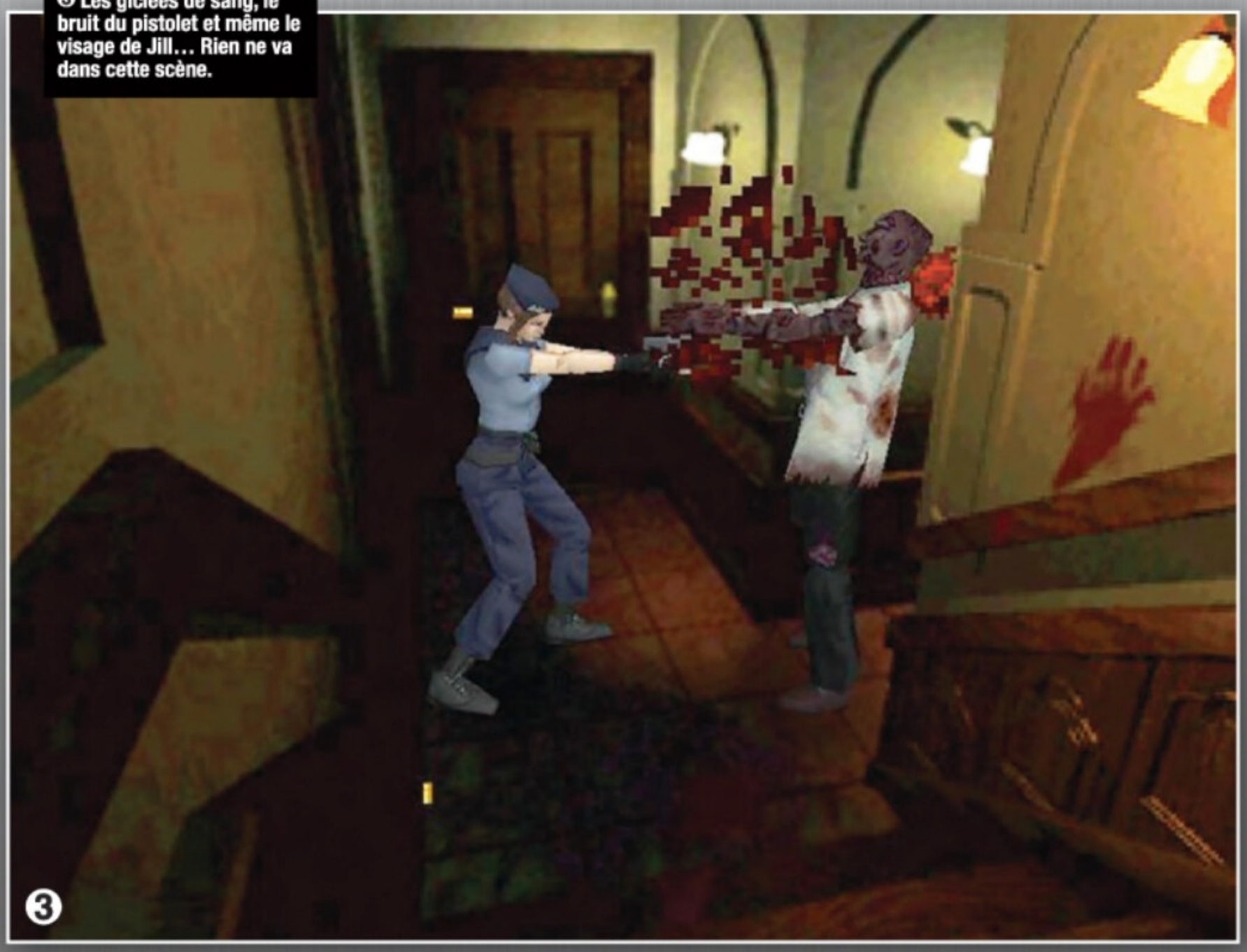
Histoire et persos cultes
Le top du Survival Horror
Toujours aussi flippant

Se refaire aux déplacements
Très moche
On le connaît par cœur

❶ Il n'y a pas que des zombies dans le manoir. De plus grosses bestioles vont vous faire regretter les macchabées.

❷ Il faut apprendre à esquiver les morts dans *Resident Evil* pour économiser des munitions. Là, c'est mal barré.

❸ Les giclées de sang, le bruit du pistolet et même le visage de Jill… Rien ne va dans cette scène.





Genre : Survival Horror
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Développeur : Capcom

NOTRE AVIS

Pas mal de jeux de la PlayStation Classic ont vu leur intérêt diminuer avec les années. Pour *Resident Evil*, c'est exactement l'inverse. Le gameplay n'a jamais été aussi bon qu'aujourd'hui, surtout parce qu'aucun jeu n'a été aussi bon dans sa définition du Survival Horror. On a beau le connaître sur le bout des doigts, replonger dans les secrets du manoir est un plaisir qu'on ne se refuse pas, même si le titre n'est plus ce qu'il était artistiquement parlant.

Christophe Ôttl

19





RAYMAN

RAYMANIA

Qu'ils aient vingt ou trente ans, les jeux de plate-forme vieillissent bien. Depuis 1995, *Rayman* se porte comme un charme. Il a perdu de sa stature, mais la progression et la variété d'hier qui le caractérisent continuent à nous plaire aujourd'hui.

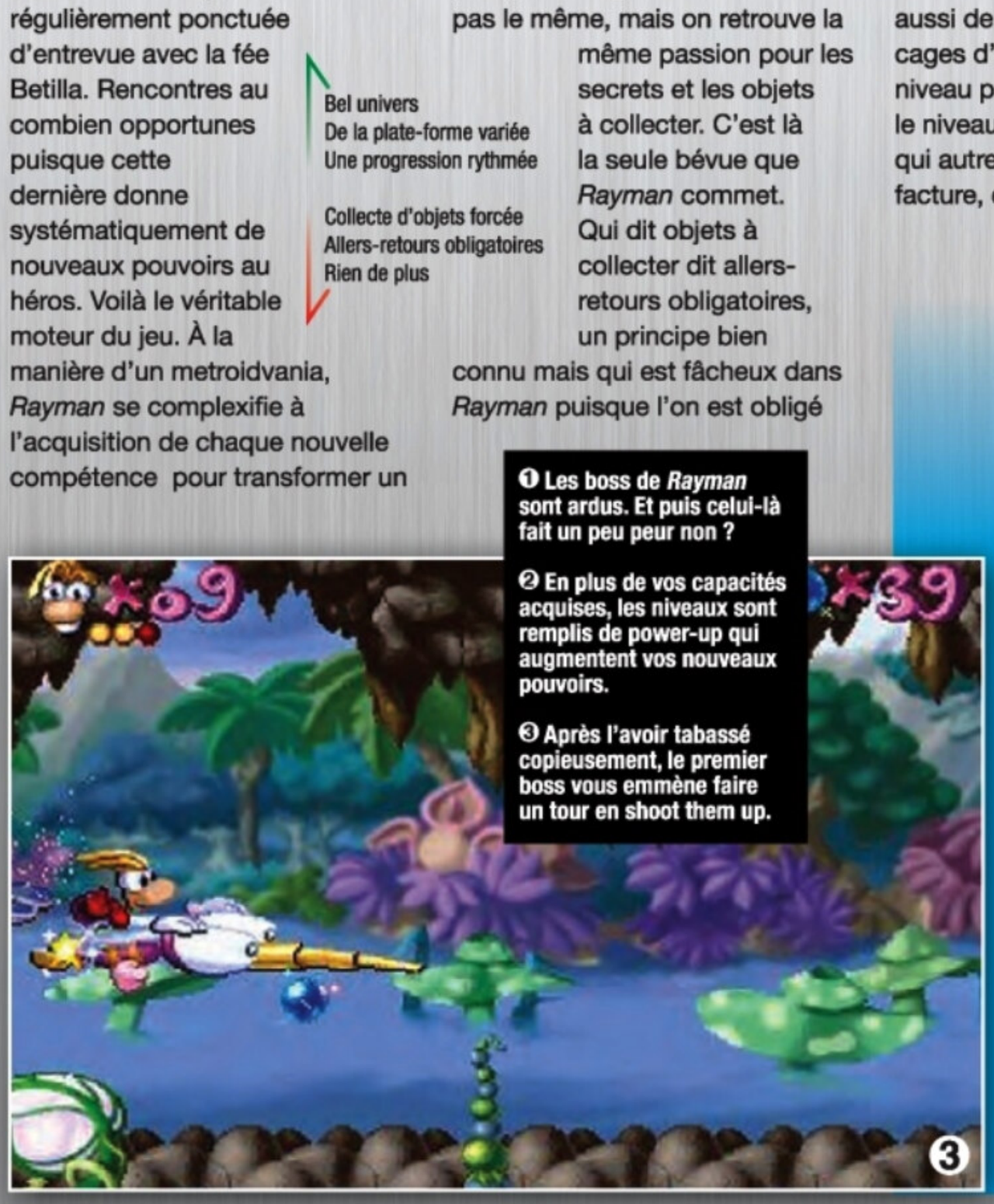
Replonger dans le premier volet de *Rayman* nous rappelle pourquoi son nom a été synonyme de bons jeux jusque dans les années 2000. Il n'y avait pas de lapins crétins à l'époque, pas d'autres personnages stupides, ni de jeux d'intérêt variable. En 1995, il n'y a que Rayman et son univers enchanteur que Nintendo n'aurait pas renié. En même temps, avec l'utilisation de la 2D sur PlayStation, Ubisoft ne pouvait que faire quelque chose de beau, vu le hardware de la machine. Quand on y retourne aujourd'hui, cette 2D semble toujours autant soignée, peu importe où l'on porte le regard. Cependant, ce n'est pas du tout pour ça que *Rayman* est resté dans les annales. C'est davantage grâce à sa grande variété, visuelle là-encore, mais surtout dans le gameplay. Scrolling automatique, phase de shoot them up, passage aérien et glissade en tout genre… *Rayman* touche à tout, peut-être même plus que *Donkey Kong Country* avec lequel il est en concurrence à sa sortie, ou *Crash Bandicoot* qui se fait remarquer un an plus tard dans la catégorie 3D. On ne lui en demande déjà pas plus pour faire partie des bons jeux de plate-forme de ce monde, mais la philosophie de progression de *Rayman* a confirmé son statut de grand jeu.

RAYMANVANIA ?

L'aventure de *Rayman* est régulièrement ponctuée d'entrevue avec la fée Betilla. Rencontres au combien opportunes puisque cette dernière donne systématiquement de nouveaux pouvoirs au héros. Voilà le véritable moteur du jeu. À la manière d'un metroidvania, *Rayman* se complexifie à l'acquisition de chaque nouvelle compétence pour transformer un titre qui peut paraître linéaire à la base en jeu d'exploration. La comparaison avec le genre créé par Samus est peut-être exagérée puisque le degré de liberté n'est pas le même, mais on retrouve la même passion pour les secrets et les objets à collecter. C'est là la seule bévue que *Rayman* commet. Qui dit objets à collecter dit allers-retours obligatoires, un principe bien connu mais qui est fâcheux dans *Rayman* puisque l'on est obligé de refaire plusieurs fois le même niveau pour obtenir quelque chose qui est généralement sous notre nez mais inaccessible sans la bonne capacité. On déplore aussi de devoir trouver les six cages d'électoons de chaque niveau pour pouvoir débloquer le niveau final et terminer un jeu qui autrement est de très bonne facture, encore aujourd'hui.

Bel univers
De la plate-forme variée
Une progression rythmée

Collecte d'objets forcée
Allers-retours obligatoires
Rien de plus



❶ Les boss de *Rayman* sont ardus. Et puis celui-là fait un peu peur non ?

❷ En plus de vos capacités acquises, les niveaux sont remplis de power-up qui augmentent vos nouveaux pouvoirs.

❸ Après l'avoir tabassé copieusement, le premier boss vous emmène faire un tour en shoot them up.



Genre : Plate-forme
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Développeur : Ubisoft

NOTRE AVIS

Il n'y a que du bon là-dedans. De la bonne plate-forme variée qui évolue au gré de vos pouvoirs, voilà qui devrait contenter tout le monde. On insiste sur le fait que *Rayman* n'a pas pris une ride en plus de vingt ans. À moins d'être réfractaire aux allers-retours nécessaires à la récupération d'objets, il n'y a aucune raison pour ne pas foncer tête baissée.

Christophe Ôtti

17

Persona



❶

L'INVITÉ SURPRISE

La PlayStation ne manque pas de grands RPG, mais bizarrement, c'est sur le méconnu et peu engageant *Revelations : Persona* que le choix de Sony s'est arrêté au moment de définir la liste de jeux de la PlayStation Classic.

Lors de l'annonce de la PlayStation Classic en septembre dernier, personne n'aurait misé un centime sur la présence de *Revelations : Persona* dans son catalogue de jeux. Car si la licence a fini par gagner ses lettres de noblesse ces dix dernières années, à ses débuts, elle n'était que le spin-off d'une autre série de niche : *Shin Megami Tensei*. La présence de ce premier opus est d'autant plus étonnante qu'il est de notoriété publique que la version américaine souffre d'une traduction discutable, doublée qui plus est d'une adaptation qui a effacé tout le contexte japonais pour le transposer aux États-Unis. Pour ceux qui voudraient découvrir l'épisode fondateur, mieux vaut se tourner vers le remake PSP sorti chez nous en 2010 (et toujours disponible sur le PSN), bien plus fidèle au matériau d'origine, en plus d'être plus moderne sur certains aspects.

LABORIEUX MAIS INTÉRESSANT

Car il faut bien le dire, *Revelations : Persona* demande un vrai investissement pour pouvoir être apprécié. Même à l'époque de sa sortie, peu de titres partageaient avec lui cette faculté à empiler les mécaniques et les systèmes en laissant le soin au joueur d'en deviner les rudiments. On pense par exemple au fait que chaque attaque a une zone de portée qu'il faut apprendre à connaître à force d'expérimentations, ce qui ne facilite pas le positionnement des héros sur la zone de combats. Mais aussi à ces phases de négociations cryptiques pour obtenir de nouvelles Personas, des créatures à invoquer. Déjà que le jeu est lent, ces choix rendent la progression encore plus laborieuse, ce qui est dommage tant il a de choses à dire. Plutôt prenant, voire brillant à certains moments, le scénario s'appuie comme toujours dans la série sur les concepts de l'image de soi et de la psyché collective pour traiter avec beaucoup de justesse différents thèmes. Malgré ses défauts, les plus patients peuvent donc se laisser tenter, en gardant toutefois en tête que cet épisode se rapproche davantage des *Shin Megami Tensei* que des *Persona* modernes.

Des persos réussis
Le scénario prenant
Mécaniques intéressantes…

… Mais inexpliquées
Vraiment lent
Traduction discutable



❷

❶ Malgré l'absence d'un système de relations sociales comme dans les derniers opus, les héros sont très travaillés.

❷ Les animations s'étirent en longueur, ce qui a pour conséquence de plomber le rythme des combats.



Genre : RPG
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Développeur : Atlus

NOTRE AVIS

Revelations : Persona n'est pas mauvais en soi. C'est seulement qu'il ne fait rien pour se faire aimer du joueur. Entre ses systèmes dont il faut tout deviner, sa lenteur et sa traduction discutable, on se dit qu'il aurait été préférable qu'il laisse sa place à un titre plus abouti et plus emblématique de la PlayStation. Surtout qu'un remake plus moderne a vu le jour.

Hung Nguyen

13

SYPHON FILTER

LES DÉBUTS DU TPS

Faute peut-être d'avoir su imposer un héros charismatique et malgré plusieurs suites réussies, *Syphon Filter* n'a pas connu le succès auquel on aurait pu s'attendre. Mais l'occasion de revisiter la première sortie de Gabe Logan est trop belle !

Porti en 1999 alors que le monde se remet à peine de *Metal Gear Solid*, *Syphon Filter* aborde le techno-thriller sous un angle plus létal, moins cérébral. Un en sens, le titre de 989 Studios – qui deviendra Bend, dont on attend le *Days Gone* sur PS4 – ressemble un peu aux *Mission : Impossible* modernes, avec ce qu'il faut de gadgets, de mitraille et un héros qui sprinte H24 sans trop s'inquiéter des balles qui fusent à droite et à gauche. Baladé de mission en mission avec une partenaire (Lian Xing) qui se contente dans ce premier jeu d'être une voix dans l'oreillette, Gabriel Logan manque sans doute de la présence et du charisme de Snake et des meilleurs bonds. Pour autant, l'agent ne se démonte pas et impose sa démarche chaloupée et des roulades bien décomposées qui deviendront presque une marque de fabrique pour la série. Ancêtre du Third Person Shooter moderne, *Syphon Filter* fait avec les limites de son époque, notamment en matière de visée et de mouvements. S'il peut se déplacer latéralement, Logan ne le fait qu'avec l'aide des gâchettes L et R, laissant à la croix le soin de pivoter à l'ancienne. Pour la visée, l'absence de stick analogique droit contraint 989 Studios à adopter un système hybride : une visée automatique permet d'arroser la cible la plus proche sans grande précision, tandis que la touche L1 active un viseur en vue subjective. Le personnage est ainsi immobilisé, ce qui le rend forcément plus vulnérable, mais dispose d'une précision accrue et peut donc enchaîner les tirs à la tête, et économiser ses munitions par la même occasion. Pas évident à appréhender mais finalement assez complet, ce système de contrôles offre un degré de précision convaincant, notamment lorsque l'on joue avec le pad originel de la PlayStation. Les amoureux du tir à la tête et des records seront

Un bon cocktail d'action
Chouettes animations
Le taser !

La suite est meilleure
Maniabilité à l'ancienne
Assez ardu







❶ En maintenant R1, le jeu locke automatiquement les cibles. Pratique pour mitrailler tout en se déplaçant.

❷ *Syphon Filter* a l'amabilité de proposer un indicateur de confirmation sur les headshots, au cas où.

❸ Le snipe oblige lui aussi à passer en vue subjective. Il faut se magner, surtout si l'ennemi vous a repéré.





❶ Dans cette mission, le tuxedo ne sert pas vraiment. Il faut tuer tout le monde et très vite, sinon c'est l'échec.

❷ « Don't tase me bro » : quand vous électrocutez quelqu'un, la caméra cadre sur lui pendant qu'il prend feu.

❸ Agents secrets ennemis, terroristes ou moines, c'est bonnet blanc, blanc bonnet pour Logan.

ravis de découvrir des sensations proches (on dit proches, hein) de celles d'un *Goldeneye*, qui profitait quant à lui du trident N64 pour se montrer chirurgical au niveau tirs. Enfanté dans la douleur par un studio qui manquait alors d'expérience, *Syphon Filter* premier du nom doit se contenter de niveaux assez simplistes, tant dans l'architecture que dans le déroulé. Si les suites feront appel à plus de variété, il s'agit souvent ici de faire des allers et venues dans quelques couloirs et salles remplies de terroristes à occire. Le titre tente bien de casser la routine en proposant une mission à remplir en nœud papillon façon 007, mais la recette ne varie pas vraiment. Heureusement, les moyens mis à disposition de Logan autorisent quelques fantaisies. Le pistolet à silencieux reste un favori, mais le fusil de précision permet de faire mouche quand le décor s'y prête. Plus original et quasiment jamais revu par la suite, le tazer longue distance neutralise l'opposition sans réelle effusion de sang. Mais pas sans violence gratuite, puisqu'une pression prolongée met littéralement le feu à l'ennemi, qui continue pourtant à convulser ! D'un goût douteux mais assez jouissif, l'arme est au même titre que le déhanché du héros une des signatures de *Syphon Filter*. Plutôt bien accueilli, le jeu donnera naissance à deux suites sur PlayStation, le second épisode restant sans doute le meilleur. Logan fera ensuite son apparition sur PlayStation 2 et PSP, mais sans parvenir à s'installer durablement dans le portfolio des exclusivités Sony. La licence aura permis à Bend de faire ses armes, et le studio signera par la suite un sympathique et très impressionnant *Uncharted* sur Vita, avant de s'attaquer à *Days Gone*.

"Les amoureux du tir à la tête et des records seront ravis de découvrir des sensations proches de celles d'un *Goldeneye*."



❸



Genre : TPS
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Développeur : 989 Studios

NOTRE AVIS

Peut-être un des titres les plus intéressants de cette compilation, du moins parmi ceux qui ne se sont pas écoulés par wagons entiers à l'époque. Comme d'autres, on aurait trouvé plus logique de voir sa suite à la place, histoire de bénéficier de graphismes et mécaniques plus raffinées. Qu'à cela ne tienne : une fois la maniabilité domptée, on enchaîne les headshots avec grand plaisir !

Thomas Huguet

16



SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

GEMME PAS

C'est un *Tetris* ? C'est un *Puyo-Puyo* ? Non, c'est *Super Puzzle Fighter II Turbo* (*SPF2* sera plus simple). Le titre de Capcom est une tambouille mélangeant ses univers et le gameplay d'autres titres bien connus pour un résultat qui nous laisse de marbre.

Prenez Ryu ainsi que d'autres personnages connus issus de *Street Fighter* et *Darkstalkers*. Rendez les adorables, faites les empiler des gemmes colorées et vous obtenez *SPF2*. C'est très simplifié mais à peu de choses près, nous sommes dans le vrai. Les intégristes du puzzle-game répondront que nous passons à côté de l'essentiel, c'est-à-dire que le jeu se joue en duel. C'est donc bel et bien un *Puyo-Puyo*-like, ce qui n'a rien de révolutionnaire à l'époque de la PlayStation et encore moins aujourd'hui. *SPF2* est d'ailleurs un jeu assez répétitif à la longue. Même à deux joueurs, il est difficile de varier les activités puisque le plan de jeu reste toujours le même : faire un gros tas de gemmes d'une même couleur puis l'éclater avec les gemmes explosives pour prendre l'ascendant sur votre adversaire. Mettre ce plan à exécution et s'adapter aux mouvements de l'ennemi demande un peu de stratégie, mais cela est généralement gâché par l'aléatoire inhérent à ce type de gameplay, notamment ces maudites gemmes explosives qui refusent de descendre quand on a besoin d'elles. Il faut vraiment creuser la jouabilité en profondeur pour trouver des subtilités qui jouent en sa faveur, et encore. Son point fort est clairement son casting de héros. Ils ne sont pas là que pour faire de jolies animations pendant la partie. Chacun d'entre eux a un « contre spécial ». Il s'agit en fait de gemmes particulières qui apparaissent après avoir brisé un tas de cailloux chez vous. Selon le personnage, ces gemmes apparaissent de différentes façons ce qui vous permet en théorie de prendre le contrôle de la partie. En pratique, il est difficile de capitaliser là-dessus. La seule chose que l'on note concernant les contres, c'est que les gemmes produites grâce à ces coups sont hyper compliquées à retirer. C'est davantage l'accumulation rapide de ces dernières que le choix du personnage qui fait perdre ou gagner, mais cette unique variété a quand même le mérite d'exister. Pour prolonger le plaisir (si, si, il y en a un peu au début), il y a toujours la possibilité de jouer pour débloquer quelques éléments de personnalisation ou de jouer dans des modes très difficiles, mais rien de bien fou en fin de compte.

Des persos différents
Pour les fans de Capcom
Un peu de stratégie…

… Mais trop d'aléatoire
Très vite répétitif
Du déjà-vu





❶ Ces gemmes chiffrées sont les fameuses gemmes de contre. Quand elles commencent à pleuvoir, c'est le début de la fin.

❷ Faire des gros blocs de gemmes, c'est la vie dans *SPF2*. Encore faut-il pouvoir les éclater à temps.

❸ On ne vit les parties que pour voir Ryu ou Ken faire un hadoken. Pour cela, il faut détruire de gros blocs de gemmes.



Genre : Puzzle-game
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1-2
Développeur : Capcom

NOTRE AVIS

À moins de s'acharner dessus pour essayer de maîtriser les meilleures tactiques d'empilage, *SPF2* est un jeu plutôt pauvre. Il n'a de raison d'être que pour voir les personnages de *Street Fighter* et *Darkstalkers* s'envoyer des mandales. Autrement, on tourne assez vite en rond même avec des personnages différents et un brin de stratégie.

Christophe Ôtt

09

TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX

LA TACTIQUE DU GENDARME

Avant de devenir un FPS multi respectable et respecté, *Rainbow Six* était, tout comme *Ghost Recon*, un shoot tactique hardcore dans lequel le briefing de mission était presque plus important que votre skill à la gâchette.

Sorti en 1998 sur PC, *Rainbow Six* prenait la chasse aux terroristes au sérieux. Avant d'espérer flinguer des méchants, libérer des otages et aller tremper sa moustache dans une chopine bien fraîche avec les gars de la division, il fallait donc étudier le plan du bâtiment, équiper ses escouades et leur donner des directives précises en matière d'actions et de déplacements. Une fois dans le feu de l'action, il ne restait plus qu'à coordonner le tout. On avançait avec l'une des équipes tout en faisant marcher les autres jusqu'au prochain checkpoint. Il était alors question de faire place nette pour préparer la prochaine phase d'un assaut qui laissait assez peu de place à l'improvisation, en tout cas du côté de vos équipiers. Côté action, il était par exemple possible de profiter d'une grenade aveuglante programmée par la porte nord pour faire irruption dans la pièce par le côté opposé. L'I.A. ennemie était généralement dépassée et tombait d'une balle bien placée. Pas forcément convaincant dans sa partie FPS, *Rainbow Six* souffrait d'un feeling de tir assez rudimentaire, mais compensait par cette science du placement et de l'improvisation. Le jeu décourageait en tout cas les tentatives individuelles, chaque face à face pouvant laisser votre personnage sur le carreau en une fraction de seconde. Ces qualités, on ne les a malheureusement jamais retrouvées sur PlayStation, puisque le portage limitait la préparation d'avant-mission à la portion congrue en supprimant la possibilité de gérer ses ouailles en temps réel ! Pas de déplacements synchronisés, pas d'actions préprogrammées : d'un jeu d'action tactique et technique, *Rainbow Six* devenait un FPS très basique avec une arme apparente (le seul bonus par rapport au PC et à son vilain curseur) et deux collègues qui faisaient plus office de vies supplémentaires que d'atouts tactiques. L'I.A. ennemie, adaptée pour l'occasion, en prenait forcément un coup et tout ce joli monde se réglait à coups de full autos bien traîtres pour l'esprit original de la licence. Sans doute bien trop ambitieux pour les faibles moyens de la PlayStation, *Rainbow Six* en aura surpris plus d'un lors de son arrivée dans les bacs.

Des restes de tactique
L'arme visible
Allez… le contexte

Maniabilité complexe
Un FPS lambda
Sans grand intérêt



❶ Très délicate, la maniabilité impose des combinaisons avec L1 pour recharger, ouvrir des portes ou changer d'arme.

❷ On peut, à terme, influer sur l'équipement embarqué et sur le point d'entrée de chaque personnage.





Genre : FPS
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Développeur : Ubisoft

NOTRE AVIS

C'est un des plus mauvais titres de cette compile, tout simplement. S'il n'a pas dû poser énormément de problèmes en matière de licences périmées, on se demande quelle autre raison peut justifier sa présence, alors que d'autres FPS à l'ancienne *(Doom, Medal of Honor)* auraient sans doute mieux représenté le genre. À oublier, très vite.

Thomas Huguet

07

LES ORIGINES DU MAL

Sur le plan nostalgique, *GTA* premier du nom n'est pas l'opus qui a le plus de potentiel. La palme revient plutôt à *GTA III* qui a fait entrer la série dans une nouvelle ère entièrement en 3D et à la troisième personne. En revanche, force est de constater que le premier épisode a déjà toutes les cartes en main pour devenir la série à succès que l'on connaît.

GRAND THEFT AUTO

★★★★★



1



2

De tous les *GTA* sortis sur console, le premier est celui qui a le moins cartonné, avec tout de même plus de 2 millions de copies vendues. Peut-être est-ce une question de mœurs. Il est vrai qu'à sa sortie en 1997, le jeu a été fustigé pour son caractère violent et gratuit. C'est toujours un peu le cas actuellement, mais le titre fait clairement moins polémique et a depuis été accepté par une majorité de joueurs. Alors pourquoi ce « désaveu » ? La question est légitime puisque finalement la formule n'a pas beaucoup changé en presque vingt ans. En 1997, il est déjà question d'être un gangster avide de grimper les échelons parmi les criminels et c'était très bien. Les missions qui constituent les ¾ du jeu sont variées et totalement désinhibées. Le monde ouvert est relativement grand, tellement grand qu'il est courant de s'y perdre. *GTA* propose une liberté morale comme physique jamais égalée dans un jeu vidéo. Nous sommes toujours réceptifs à sa marque de fabrique aujourd'hui bien que le jeu ne mette pas les formes pour que l'on en profite.

VU D'EN HAUT, TOUT EST PLUS BEAU ?

Le problème de *GTA* c'est que son concept a été bien travaillé mais sa réalisation bâclée. Il y a d'abord les petits détails ennuyeux qui ont pris de l'importance avec le temps. Par exemple, le fait qu'il n'y ait pas d'histoire, au mieux un embryon de synopsis, est dommageable. Cette absence renforce d'ailleurs l'aspect grinding qui est lui aussi plus voyant qu'auparavant compte tenu des voyages incessants entre les missions et les cabines téléphoniques. Idem pour l'importance du scoring qui détermine votre accès aux deux autres villes de *GTA*. Et puis vient l'uppercut en plein visage quand on redécouvre la maniabilité et cette vue du dessus atroce. Ce n'est pas juste moche, c'est presque injouable. La conduite des véhicules est limitée puisqu'on passe notre temps à percuter des éléments qui ne se dévoilent à l'écran que tardivement, sans compter que la caméra se perd parfois sur les toits des buildings que l'on approche. Que dire également de cette configuration de touche infernale. Notre personnage ne peut qu'avancer, reculer et pivoter sur lui-même. C'est aussi stupide que peu intuitif et cela va à l'encontre des règles tacites établies jusqu'à là. En jouant à *GTA*, on comprend mieux pourquoi le passage à la troisième personne a été une si grande révolution.

Liberté totale
Monde ouvert géant
Un défouloir ambulant

Maniabilité en mousse
Vue du dessus
Du farm de mission

❶ Se faire arrêter trop souvent par la police peut entraîner un game over. Chaque arrestation diminue également votre score de moitié.

❷ Dès le premier titre de la saga, il est possible de débloquer un tank avec un code de triche.

❸ Le passage par la cabine téléphonique est obligatoire et très répétitif. Heureusement que ce système a été supprimé par la suite.



3



Genre : *GTA*-Like (forcément)
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Développeur : DMA Design

NOTRE AVIS

Tous les ingrédients d'un bon *GTA* sont déjà là en 1997. On le remarque encore aujourd'hui tant notre personnage est libre de faire ce que bon lui semble. Insolent et prenant, le premier opus de la célèbre licence souffre toutefois d'une jouabilité aux fraises qui nous empêche de profiter pleinement d'un titre qui autrement nous fait aimer la vie de meurtrier récidiviste.

Christophe Ôtt

14



ÉMOUSSÉ MÊME À L'ÉPOQUE

S'il fait partie de ces titres qui ont démontré la supériorité de la PlayStation sur la Saturn dans le domaine de la 3D, *Battle Arena Toshinden* était surtout un jeu de baston complètement dispensable.

La présence de *Battle Arena Toshinden* dans le catalogue de la mini console rétro de Sony est tout à fait compréhensible tant celui-ci a marqué les joueurs lors du lancement de la PlayStation originale au milieu des années 1990. Positionné face à un *Virtua Fighter* objectivement laid et tout cubique, ce jeu de baston signé Tamsoft se démarquait par sa réalisation de premier plan, laquelle faisait d'ailleurs massivement appel à toutes sortes d'effets pyrotechniques pour accompagner les coups spéciaux des différents combattants. La possibilité de faire des roulades pour esquiver les assauts ennemis permettait d'avoir une bonne idée de ce que la 3D pouvait apporter au genre. Enfin, le fait que les personnages étaient équipés d'armes blanches apportait un peu d'originalité à un genre qui restait majoritairement centré sur les affrontements à mains nues. Pour les amateurs de jeux de combat, découvrir *Toshinden* au moment de sa sortie revenait à prendre une claque visuelle en pleine tête et à désirer ardemment une PlayStation.

DE LA POUDRE AUX YEUX

Mais *Toshinden* est-il un choix pertinent pour la PlayStation Classic ? Pas vraiment, car il s'agit d'une étoile filante, qui a tout juste eu le temps d'impressionner les foules avant que celle-ci finisse par s'en désintéresser. Bien sûr, l'arrivée d'un certain *Tekken* dans les semaines qui ont suivi explique beaucoup de choses. Mais si *Toshinden* est si rapidement tombé dans l'oubli, c'est surtout parce qu'il s'agissait en réalité d'un jeu de baston médiocre. Oui, même pour l'époque. Malgré une évidente volonté de bien faire, ses contrôles se montraient beaucoup trop imprécis pour que l'on en retire du plaisir, et l'absence d'impact dans les coups rendait les sensations complètement nulles. Passé le plaisir de la découverte, il n'avait donc plus grand-chose à offrir. Même son contenu se montrait léger, ce qui n'incitait pas s'attarder sur son cas. Preuve qu'il ne s'agissait que d'un feu de paille, ses suites sont sorties dans l'indifférence générale.

Des persos réussis
Claque visuelle à l'époque
Plein de bonne volonté

Maniabilité foirée
Zéro sensation
Contenu assez pauvre



La roulade faisait entrer le jeu dans la troisième dimension, puisqu'elle permettait de tourner autour de l'adversaire.



Genre : Combat
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1-2
Développeur : Tamsoft

NOTRE AVIS

Quelque part, *Battle Arena Toshinden* n'a pas volé sa place dans le catalogue de la PlayStation Classic. Ceci dit, au regard de sa qualité ludique déjà discutable à l'époque et de la manière dont il a vieilli, peut-être aurait-il été préférable qu'il cède son fauteuil à meilleur que lui.

Hung Nguyen

11





LES GRANDS OUBLIÉS

C'est un fait, les jeux intégrés dans la PlayStation Classic ne font pas l'unanimité. Pour preuve, cette petite sélection non-exhaustive des nombreux jeux que l'on aurait aimé retrouver dans la machine, tous genres confondus.

La PlayStation a vu défiler tant de hits au cours de sa vie que le catalogue limité à vingt titres de sa « mini-sœur » Classic ne pouvait faire que des malheureux. Quand on fait l'inventaire des grands absents du projet, le premier nom qui vient en tête est forcément *Gran Turismo*. Si Sony ne s'est pas exprimé sur ses choix, on peut supposer que des problèmes de licences l'ont contraint à faire une croix sur sa légendaire simulation automobile. De la même manière, on ne voit pas ce qui l'a empêché d'intégrer un *WipEout* à la sélection, si ce n'est l'expiration des droits d'utilisation de certaines musiques composant la bande-son. Même s'il y a de la déception, entre les remasterisations récentes et les remakes à venir, *Castlevania : Symphony of the Night, Medievil, Spyro The Dragon* et *Crash Bandicoot* ont chacun un mot d'excuse. Ceci dit, l'absence totale de ce dernier reste un peu en travers de la gorge, puisqu'il aurait pu apparaître dans *Crash Team Racing*, un très bon clone de *Mario Kart*. Celle de Lara Croft déçoit également tant beaucoup voyaient en elle l'icône de la première PlayStation.

DES CHOIX DISCUTABLES

La console 32-bits de Sony avait l'embarras du choix côté RPG, mais là aussi Sony a pris des décisions douteuses. On peut comprendre que les pontes de la firme aient tenu à se limiter à un seul *Final Fantasy* pour donner l'opportunité à d'autres licences de briller. Mais n'y avait-il rien de mieux pour représenter le genre que *Revelations : Persona* ? *Chrono Cross, Vagrant Story* et *Xenogears* sont trois chefs-d'œuvre que l'on aurait aimé avoir à sa place. Et en dehors du catalogue Squaresoft, on trouve des titres comme *Suikoden II* et *Valkyrie Profile* qui sont du même tonneau ou presque. Côté plate-forme, *Pandemonium* ou *Klonoa* semblaient beaucoup plus pertinents que *Jumping Flash*. Tandis qu'au rayon horrifique, *Resident Evil* aurait parfaitement été épaulé par *Silent Hill* et *Parasite Eve* – ce dernier figure d'ailleurs dans la version japonaise de la machine. L'absence d'un *Legacy of Kain : Soul Reaver* nous fait l'effet d'un pieu dans le cœur. *Tenchu* aurait mérité d'être là pour préparer l'arrivée de *Sekiro : Shadows Die Twice*, son fils illégitime né d'une union avec *Dark Souls*. Deux étoiles obligent, on n'aurait pas dit non à un *International Superstar Soccer : Pro Evolution*. Le médiocre *Toshinden* aurait aussi pu céder sa place à *Bloody Roar* ou, pour rester dans le domaine des armes blanches, à *Soul Blade*, l'ancêtre de *SoulCalibur*. Et quitte à se farcir un FPS injouable, plutôt que *Rainbow Six*, on aurait préféré un *Medal of Honor*, qui est une licence bien plus emblématique de l'époque. Comme vous le voyez, il y avait tellement à faire avec cette PlayStation Classic que l'on est forcément un peu déçus. Et *Driver*, hein ?

❶ *Gran Turismo* a révolutionné le monde de la simulation automobile, aussi bien en termes de conduite que de contenu.

❷ S'il n'a pas l'aura de son aîné *Chrono Trigger*, *Chrono Cross* reste une œuvre majeure du J-RPG.

❸ *Tomb Raider* a été un véritable phénomène lors de sa sortie, ce qui rend son absence particulièrement incompréhensible.





TETRIS LA CHUTE DES BLOCS SOVIÉTIQUES

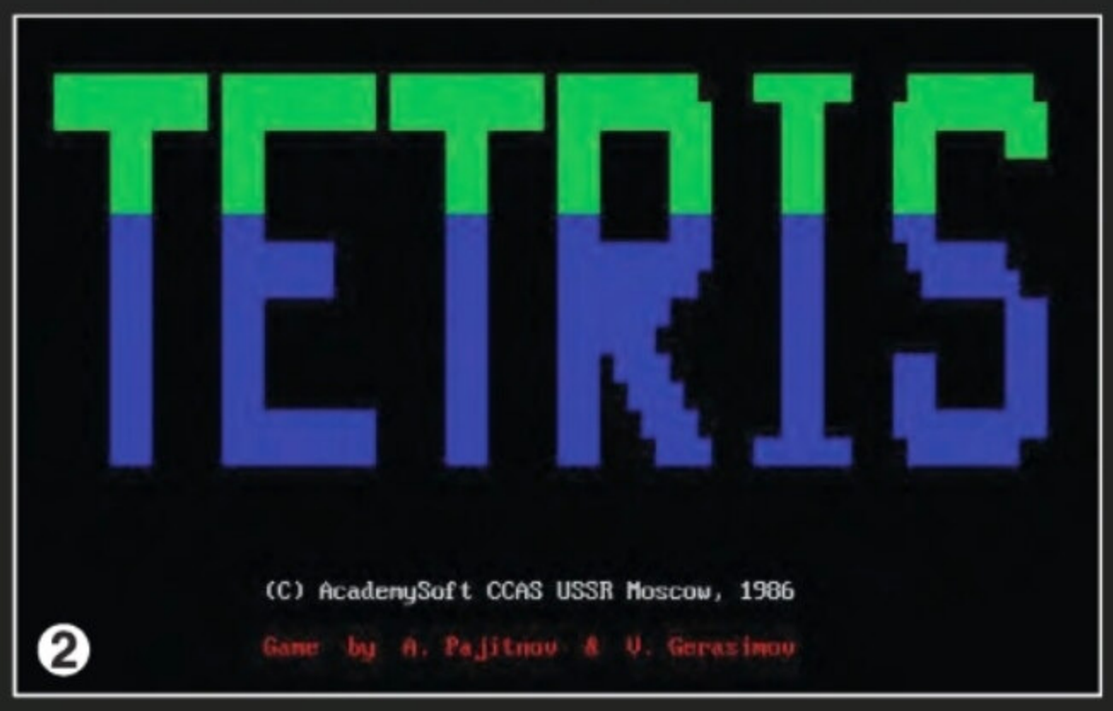
Nul besoin de vous présenter ici le concept de *Tetris*, vous le connnaissez aussi bien que nous. En revanche, ce que vous ne savez peut-être pas, c'est comment ce puzzle-game a pu devenir le jeu iconique qu'il est aujourd'hui. Allez, on vous offre un cours de rattrapage ! *Damien Duvot*

TETRIS

Notre aventure débute en 1984, en pleine guerre froide, lorsqu'un jeune chercheur moscovite du centre informatique de l'Académie des Sciences de Russie, lassé de ses études sur l'intelligence artificielle et la reconnaissance vocale, commence à travailler sur un petit logiciel ludique sur son ordinateur Electronica 60. C'est donc afin de pouvoir comprendre cette nouvelle machine, que le trentenaire Alekseï Pajitnov débute la création d'un court programme inspiré de son affection pour les puzzles et particulièrement des Pentaminos. Les pentaminos, ce sont douze figures géométriques formées de 5 petits carrés et le but principal de ce jeu en bois est de parvenir à paver une surface sans laisser de vide entre les pièces. Mais Alekseï se dit que douze pièces à mémoriser c'est beaucoup trop pour un humain et il va donc ne laisser que 4 carrés pour chaque pièce, transformant ses pentaminos en tétraminos et c'est ainsi qu'il nomme son jeu *Tetris*, combinant Tetra et Tennis. Il faut savoir que ce n'est pas le seul jeu sur lequel planche Alekseï puisqu'avec son collègue Dimitri Pavlovski, ils ont débuté la création d'un clone du jeu d'arcade *Qix* de Taïto qu'ils baptisent *Antix* et qui se répand ensuite dans toute l'Académie des Sciences de Russie. Poussé par le succès d'*Antix*, Alekseï va donc commencer à développer *Tetris* qui, comme souvent, va voir son gameplay se dicter à cause de nombreux problèmes techniques. Pajitnov va tout d'abord avoir l'idée de faire pivoter les pièces en pressant une touche, et va ensuite ajouter un concept de gravité faisant tomber les pièces verticalement, afin de mettre un peu la pression au joueur qui va devoir les trier rapidement. Le jeu est d'abord conçu pour deux joueurs et le but est de ranger le plus vite et le mieux possible sa panoplie de douze tétraminos. Mais au fur et à mesure des parties, Alekseï se rend compte que *Tetris* devient beaucoup trop simple et il va donc faire que les pièces tombent indéfiniment et aléatoirement jusqu'à remplir tout l'écran. Ainsi, par manque de mémoire, le second joueur disparaît et le but devient désormais de ranger le mieux possible ses tétraminos avant que la pile n'atteigne le haut de l'écran. Malheureusement, pour le moment, chaque partie ne dure qu'une poignée de secondes puisque l'écran se remplit assez rapidement et de fait, Pajitnov va implanter le concept de faire disparaître toute ligne horizontale complète, afin de retarder au maximum la durée des parties.



1



2



3

❶ Voici la toute première version, assez sommaire, de *Tetris*. Il faut savoir voir au-delà des apparences.

❷ L'écran de la version Dos avec les noms de Gerasimov et Pajitnov.

❸ Le jeu Dos qui a envahi la Russie et charmé Robert Stein.

C'est ainsi que le *Tetris* tel qu'on le connaît est né. L'invasion allait pouvoir commencer.

QUE LA COULEUR SOIT

Alekseï présente donc le prototype de *Tetris* à Dimitri ainsi qu'à Vadim Gerasimov, un autre collègue fraîchement débarqué, âgé de tout juste seize ans et maîtrisant parfaitement l'IBM PC. Malheureusement, bien que le jeu soit plaisant, il faut dire que ce prototype monochrome avec ses symboles en ASCII n'est pas vraiment agréable à l'œil. De fait, Gerasimov va alors, avec l'accord de Pajitnov, commencer le développement d'une version de *Tetris* tournant sur DOS et va ainsi y ajouter de la couleur ainsi qu'un high-score. En très peu de temps, du fait du côté très addictif du jeu, tout le centre Informatique est contaminé par la frénésie *Tetris* qui se propage aussi dans toute l'académie des sciences. Avec l'aide de Gerasimov, Pajitnov va alors commencer à faire des copies du jeu pour pouvoir les distribuer hors du centre à toutes celles et ceux qui sont intéressés. Car nous sommes encore en 1985 (ou 1986 selon les versions), et comme ce logiciel appartient légalement au gouvernement russe, Pajitnov préfère le donner gratuitement. De fait, en quelques semaines à peine, telle une invasion zombie, le virus *Tetris* va se répandre dans toute l'URSS, passant de main en main et d'ordinateur en ordinateur. Le problème, c'est que pour le moment, le rideau de fer empêche *Tetris* de pouvoir passer à l'Ouest et l'Occident n'est donc pas encore au courant de l'existence des tétraminos diaboliques. Heureusement, Pajitnov a un atout dans sa manche, son ami Victor Brajbrin, qui officie à l'Institut d'Informatique et de contrôle de l'Académie des Sciences de Hongrie situé à Budapest, une petite brèche dans le rideau de fer. Et c'est ainsi que Brajbrin fait le trajet de Moscou à Budapest, en possession d'une curieuse disquette.

PASSAGE DE FRONTIÈRE

Robert Stein est content, depuis 1982, celui-ci a fondé la compagnie Andromeda Software afin d'exporter des jeux soviétiques à travers le monde. Nous sommes en 1986 et il vient tout juste de découvrir un curieux jeu vidéo en visitant l'Académie des Sciences hongroise, un jeu qui pourrait très bien plaire à son

UN TETRIS À UN MILLION

En acquérant *Tetris* sur console, Nintendo a donc demandé, en 1989, à tous ses concurrents de faire disparaître tous les exemplaires jugés illégaux. Mais certaines de ces copies sont passées sous le radar de la compagnie nipponne. Sur les 250 000 exemplaires produits par Tengen, 50 000 se sont retrouvés en circulation, faisant bien entendu le bonheur des collectionneurs. On peut par exemple retrouver des *Tetris* d'Atari neufs sur NES sur ebay, au prix de 720$, et un simple jeu en loose peut partir à plus de 80$. Mais ce n'est rien à côté des *Tetris* de SEGA sur Mega Drive, puisqu'il n'existerait que 10 exemplaires dans le monde. On peut voir l'une de ces copies dans le film *Supercop* avec Jackie Chan, et récemment, un *Tetris* sur Mega Drive dédicacé par Pajitnov en personne fut vendu à 1 million de dollars sur ebay.



❶ Le *Tetris Dos* par Spectrum Holobyte que tout joueur PC des années 80 doit forcément connaître.

❷ Pour le Commodore 64, Mirrorsoft a choisi de faire un *Tetris* cauchemardesque ultra glauque.



"En quelques semaines à peine, telle une invasion zombie, le virus *Tetris* va se répandre dans toute l'URSS."

TETRIS







❶ Les jeux Mirrorsoft comportent encore le nom de Vladim Gerasimov.

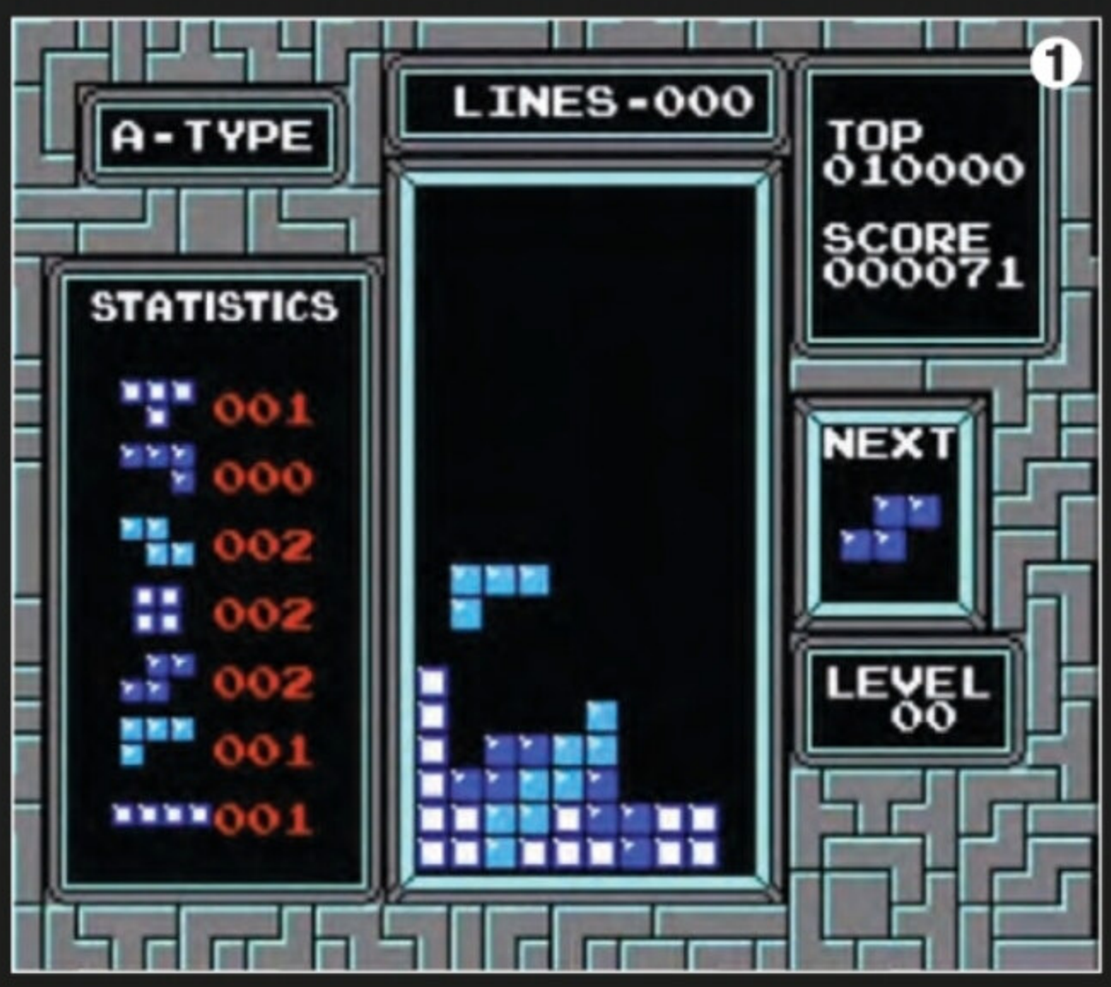
❷ La version Famicom développée par Henk Rodgers possède des vies.

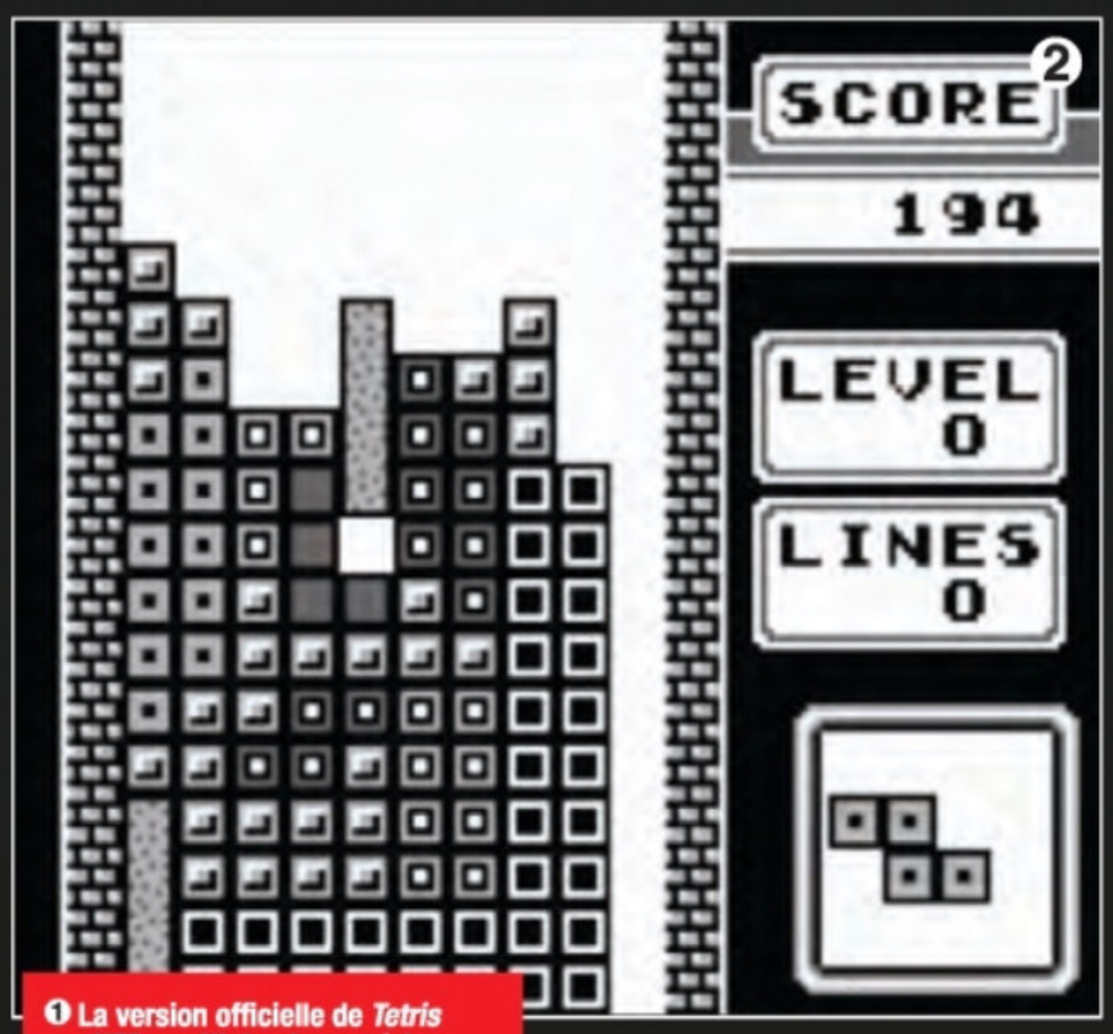
❸ Le malheureux et pourtant excellent *Tetris* par Tengen sur NES avec son mode multijoueur.

grand ami Robert Maxwell, l'un des magnats de la presse les plus riches du monde et qui possède également deux entreprises de jeux vidéo. Surtout que Stein vient de recevoir un télex du créateur du jeu afin de discuter des droits. Pour Robert Stein, même si rien n'est signé, cet accord écrit lui suffit, mais Pajitnov, lui, n'a encore rien accepté. C'est alors le début d'un des plus gros imbroglios de l'univers du jeu vidéo, raconté notamment avec brio dans le documentaire de la BBC *From Tetris With Love* en 2004. Stein, convaincu d'avoir les droits, les vend à Robert Maxwell qui possède alors la compagnie de distribution Mirrorsoft en Grande-Bretagne ainsi que Spectrum Holobyte aux États-Unis. Chacune de ces compagnies commence ainsi, dès 1986 le développement de *Tetris* sur les différents ordinateurs du moment. Mais coup de théâtre, Stein reçoit alors un fax d'une certaine société russe Elorg, lui disant qu'il ne possède pas du tout les droits du jeu et qu'il va donc falloir s'arranger avec eux. Elorg est le raccourci d'Elektronorgtechnica, une agence du gouvernement russe chargée des importations et exportations d'électronique qui prend désormais l'affaire *Tetris* très au sérieux. Le logiciel ayant été conçu dans une agence gouvernementale, il appartient donc à la Russie et Stein est sommé de venir à Moscou afin de négocier les droits. Robert Stein rencontre alors Nikoli Belikov, directeur d'Elorg, afin de converser de tout ça. Un accord est donc signé entre les deux parties et Stein repart serein, sans se douter que, pour Belikov, cet accord ne concerne que les versions de *Tetris* sur ordinateur.

TOUT LE MONDE S'Y MET !

Pendant ce temps, aux États-Unis, la compagnie Atari vient de fonder la marque Tengen afin de développer des jeux sur consoles. Nous sommes en 1988 et chez Tengen, l'ambiance est au beau fixe, car ils viennent tout juste d'obtenir les droits de *Tetris* pour la console Nintendo grâce à un accord avec la société Mirrorsoft. Ils commencent donc tranquillement le développement du jeu sans se douter qu'ils sont en fait dans l'illégalité la plus totale. Chez SEGA, même ambiance, le développement du jeu avance bien grâce aux droits obtenu via Andromeda Software, et une version Mega Drive est belle et bien sur le point de sortir. C'est alors qu'intervient Henk



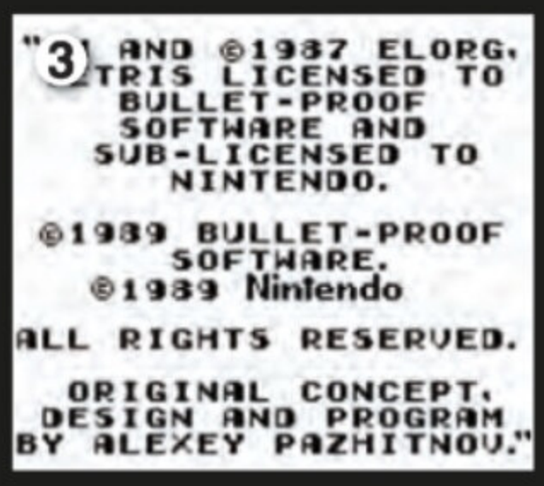


“C’est surtout la version Gameboy qui a permis au jeu de pulluler dans tous les foyers des années 90.”

❶ La version officielle de *Tetris* sur NES par Nintendo possède seulement deux modes de jeu, ce qui est loin des multiples modes du *Tengen*.

❷ Les autres Tetris avaient certes des chansons *populaires* russes en fond musical, mais c’est sur Gameboy qu’on trouve la fameuse *Korobeiniki*.

❸ L’écran titre du *Tetris* Gameboy avec la disparition du nom de Gerasimov aux crédits.

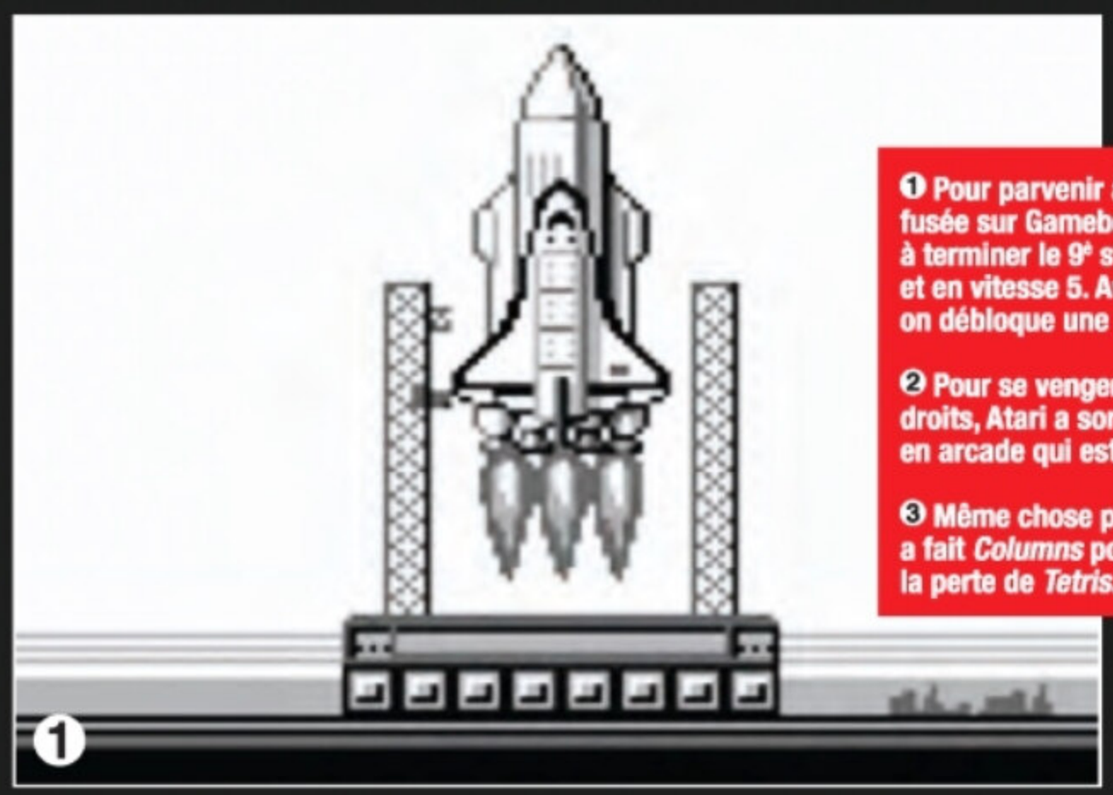


Rodgers, nouveau protagoniste important de notre histoire, qui s’occupe d’importer quelques jeux occidentaux pour le compte de Nintendo au Japon. Celui-ci est en effet tombé sur la présentation de *Tetris* par Mirrorsoft durant le CES de Las Vegas en 1988 et a commencé à en parler à Howard Lincoln, PDG de Nintendo USA. Henk Rodgers est également développeur et, ayant obtenu les droits du jeu via Mirrorsoft, commence à créer sa version de *Tetris* pour Famicom, en ajoutant un multiplicateur de score quand on parvient à faire disparaitre plus d’une ligne en même temps. Pour Howard Lincoln, *Tetris* serait pile le bon logiciel pour le lancement de la future console portable monochrome de Nintendo et ce serait cool si Henk peut obtenir les droits sur cette machine. Mais c’est là qu’un petit grain de sable se prend dans le plan si bien huilé de Robert Stein, car Nikoli Belikov, lui, n’est absolument pas content, certes les chiffres de vente de *Tetris* à l’étranger sont bel et bien phénoménaux, mais il ne voit pour le moment pas venir la moindre couleur de l’argent promis par Stein et commence à se douter d’une légère entourloupe. Surtout que son service est jour après jour mis au courant du développement de nombreux jeux *Tetris* non officiels, et il va donc falloir régler toute cette affaire en commençant par obliger Stein à venir s’expliquer et en demandant à la famille Maxwell pourquoi il y a marqué Mirrorsoft sur tant de jeux illégaux. Pendant ce temps, Henk, sans nouvelles de Robert Stein pour négocier son *Tetris* sur Gameboy, se décide alors à partir pour Moscou afin de discuter directement avec quelqu’un là-bas. C’est ainsi que, la même semaine de février 1989, et sans se concerter, Kevin Maxwell (le fils de Robert), Robert Stein et Henk Rodgers se rendent tous à Moscou. Tous les trois le savent, le marché des ordinateurs est en forte baisse et celui qui détient les droits sur consoles sera le maître du monde.
Et là où Belikov est très fort, c’est qu’aucun des trois ne va suspecter la présence des deux autres sur le sol moscovite.

NÉGOCIATIONS SECRÈTES

Henk est le premier à rencontrer Belikov. Grâce à une interprète/chauffeur que Rodgers soupçonne d’être du KGB, celui-ci va parvenir jusqu’aux locaux d’Elorg où il va tenter de parler à Nikoli.
Le problème, c’est qu’en

TETRIS





❶ Pour parvenir à voir cette énorme fusée sur Gameboy, il faut réussir à terminer le 9e stage, en mode B et en vitesse 5. Avec 50 000 points on débloque une petite fusée.

❷ Pour se venger de la perte des droits, Atari a sorti l'excellent *Klax* en arcade qui est un clone de *Tetris*.

❸ Même chose pour SEGA qui a fait *Columns* pour compenser la perte de *Tetris*.



"Depuis 2010, on compte plus de 170 millions d'exemplaires vendus dans le monde, toutes plates-formes confondues."

Russie, pour qu'un rendez-vous soit accepté, il faut d'abord en convenir avec le KGB qui va ensuite enquêter sur chacun des intervenants pour être certain qu'il ne met pas en danger la sécurité du pays. Belikov est donc en mauvaise posture puisque Henk n'a prévenu personne et le pauvre Nikoli va passer une première fois sur le grill du Département du Protocole. Ceci réglé, Henk va alors montrer à Belikov son prototype du jeu Famicom, et Nikoli remarque que sur la boîte il est bel et bien inscrit Mirrorsoft alors que la société n'a aucunement les droits pour les consoles. Henk n'en savait rien et demande à Nikoli s'il peut quand même avoir les droits, et sur ce, il est donc sommé de revenir le lendemain avec une proposition écrite en bonne et due forme, seulement il ne sait pas encore qu'il est convoqué le même jour que ses concurrents. Le lendemain Belikov, accompagné de Pajitnov, rencontre d'abord Kevin Maxwell et lui fait part de son problème en lui montrant la boîte Famicom avec le logo Mirrorsoft. Ceci met Kevin dans une position embarrassante et ce dernier comprend qu'il n'a jamais eu les droits sur console, il retourne donc en Angleterre dépité. Puis c'est au tour de Henk qui sympathise immédiatement avec Alekseï, et de ce fait Belikov lui accorde alors les droits du jeu sur console, à condition effectivement d'en discuter cordialement avec les dirigeants de Nintendo. Enfin, c'est au tour de Robert Stein et c'est là où Belikov va être très malin. Car sur le contrat signé avec Andromedia Software, il n'est effectivement marqué nulle part que l'accord ne concerne que les droits sur ordinateur et Belikov va donc subrepticement ajouter le mot « ordinateur » sur le contrat, mais pour que Stein ne se doute pas de ce rajout, il va également gonfler artificiellement la somme des pénalités de paiement pour focaliser l'attention de Stein sur les chiffres et non sur le texte. Et c'est ainsi que Stein, sans se douter du subterfuge, appose sa signature sur le contrat fatidique. Des trois visiteurs de ce 22 février 1988, seul Henk Rodgers peut quitter Moscou en vainqueur.

ATTACK FROM THE BLOC

C'est ainsi qu'une nouvelle réunion secrète a lieu entre Henk Rodgers, Nikoli Belikov, Alekseï Pajitnov ainsi que Howard Lincoln et Minoru Arakawa, président de Nintendo of America, afin de finaliser l'accord entre toutes les parties. De fait, Elorg obtient donc 500 000 dollars de garantie mais également 50 cents par unité Tetris vendue, ce qui est trente fois plus ce que Robert Stein proposait. Au même moment, Atari inonde





❶ Ironiquement, Nintendo aussi a fait ses clones de *Tetris*, notamment avec le chouette *Dr Mario*.

❷ Pour le moment, la dernière amélioration officielle de *Tetris* est le très bon *Puyo Puyo Tetris* de SEGA qui, comme son nom l'indique, combine les deux licences.

les magazines de publicités pour son *Tetris Tengen* sur NES, mais reçoit, juste après la mise en vente du jeu, une lettre de la part du cabinet d'avocats de Nintendo le sommant de détruire toutes les copies de *Tetris*. Atari porte plainte, mais Nintendo a un atout dans sa manche, car en effet, seul Nintendo a le droit de fabriquer les cartouches pour ses consoles, moyennant une part importante sur le prix de vente des jeux. Mais Atari a voulu passer outre et les cartouches *Tengen* sont en fait des cartouches pirates, non officielles. Nintendo peut donc obtenir un jugement sommaire, sans le moindre procès, obligeant ainsi Atari à détruire tous les exemplaires du jeu en plus d'une grosse amende. Nikoli Belikov est soulagé, lui qui depuis quelques mois recevait des menaces de la part de la famille Maxwell ayant de très bons contacts avec le président Gorbatchev, et qui aurait été en très mauvaise posture si Nintendo perdait son procès. Nintendo, qui, peut dorénavant produire son propre *Tetris* pour ses consoles et c'est là où Howard Lincoln a une idée de génie : proposer un pack Gameboy avec *Tetris* inclus. Plus rien n'allait dorénavant empêcher les tétramino de conquérir le monde.De fait on estime à 30 millions le nombre d'exemplaires de *Tetris* vendus sur Gameboy et c'est surtout cette version qui a permis au jeu de pulluler dans tous les foyers des années 90. Quand à nos protagonistes, eh bien le 5 novembre 1991 Robert Maxwell disparaît en mer alors qu'il voyageait sur son yacht aux alentours des îles Canaries, et en enquêtant sur sa disparition, la police va découvrir que Maxwell ponctionnait plusieurs millions de livres sterlings sur les fonds de pension destinés à ses employés. La compagnie fera faillite en 1992. Depuis le procès Atari contre Nintendo, d'autres procès vont avoir lieu au début des années 90 jusqu'à la fermeture de Tengen en 1994. En 1991, Alekseï Pajitnov s'exile aux USA avec toute sa famille et rentre en 1996 au service de Microsoft d'où il pourra faire quelques jeux dont l'excellent *Pandora's Box* en 1999. Depuis 1996, il a également pu enfin récupérer les droits de son propre *Tetris* et, avec Henk Rodgers, fonde la Tetris Company la même année, qui gère désormais tout ce qui concerne son jeu. Quand à *Tetris*, eh bien au final, depuis 2010, on compte plus de 170 millions d'exemplaires vendus dans le monde sur toutes les plates-formes confondues et c'est sans compter les différentes versions du jeu comme *Puyo Puyo Tetris*, ni les millions de copies pirates passant encore d'ordinateur en ordinateur. Avec bientôt plus de 35 ans au compteur, *Tetris* a su garder la ligne.

EFFACÉS DE L'HISTOIRE

Tel Staline gommant Trostky de la tribune de Lenine, la plupart des noms cités dans cet article ont disparu de l'histoire officielle. Premièrement, mis à part sur la version Dos de 1986, on ne trouve nulle part le nom du co-créateur Vladim Gerasimov, Pajitnov ayant réussi à lui faire signer un accord pour faire disparaitre son nom. Puis, le plus grand changement a lieu en 2009, car The Tetris Company veut faire un grand coup marketing en célébrant le 25e anniversaire de la création du jeu, et ils choisissent donc la date de juin 1984 alors que la première version jouable date d'après la sortie d'Antix, soit probablement 1985. Enfin les noms de Robert Stein et Robert Maxwell sont également supprimés de l'histoire officielle au profit d'Henk Rodgers, alors qu'ils ont pourtant permis la production et la distribution du jeu sur nos ordinateurs.

WOLFENSTEIN 3D, DOOM...

COMMENT ID SOFTWARE A INVENTÉ LE FPS

À l'aube des années 90, les consoles japonaises règnent en maître sur le marché du jeu vidéo et les micro-ordinateurs de Commodore ou Atari sont bien installés dans les foyers. Pourtant, en embuscade, une nouvelle machine attend son heure : le PC. C'est dans ce contexte qu'apparaît id Software, une société qui va, tout simplement, donner naissance aux premiers FPS de l'histoire. *Michaël Lemoine*

id





❶ L'équipe d'id Sofware au complet, en 1991. Au milieu : John Romero. À gauche : John Carmack.

❷ *Commander Keen*, le jeu de plate-forme qui a mis le pied à l'étrier d'id.

Août 2018 : sur la scène principale de la dernière édition de la QuakeCon, id lance pour la première fois une démo de *Doom Eternal*. À l'écran, le joueur court, bondit, lance son grappin et, surtout, massacre des démons avec une violence inouïe. Le public est aux anges : c'est exactement ce qu'il attend du studio qui a inventé le FPS. Si *Doom Eternal* est la suite d'un des plus brillants reboots de l'histoire, c'est surtout le 12e jeu de tir à la première personne de la compagnie texane. L'histoire du FPS est ainsi intrinsèquement liée à celle d'id Software, qui ne serait pas ce qu'elle est aujourd'hui sans ses « deux John » : Romero et Carmack. Ayant depuis longtemps quitté id, le duo y a pourtant laissé une empreinte indélébile. Retour en arrière : au tout début des années 90, John Carmack et John Romero travaillent chez Softdisk, une compagnie fondée en 1981 spécialisée dans la création et l'édition de logiciels, basée en Louisiane. Plus intéressés par le développement de jeu vidéo que de tableurs, les deux hommes parviennent à convaincre le PDG de Softdisk de les laisser travailler sur des projets plus ludiques en parallèle. Bien plus loin, de l'autre côté du Pacifique, un certain *Super Mario Bros. 3* fait les beaux jours de Nintendo. Le titre s'est vendu à plus de 17 millions d'exemplaires et les deux John rêvent de créer leur *Mario*… mais sur PC. Il faut ainsi préciser que, en 1990,



❶ Autre jeu à succès publié en shareware par Apogee, *Crystal Caves* a marqué son époque.

❷ Techniquement et ludiquement limité, *Hovertank 3D* est pourtant la base du FPS.



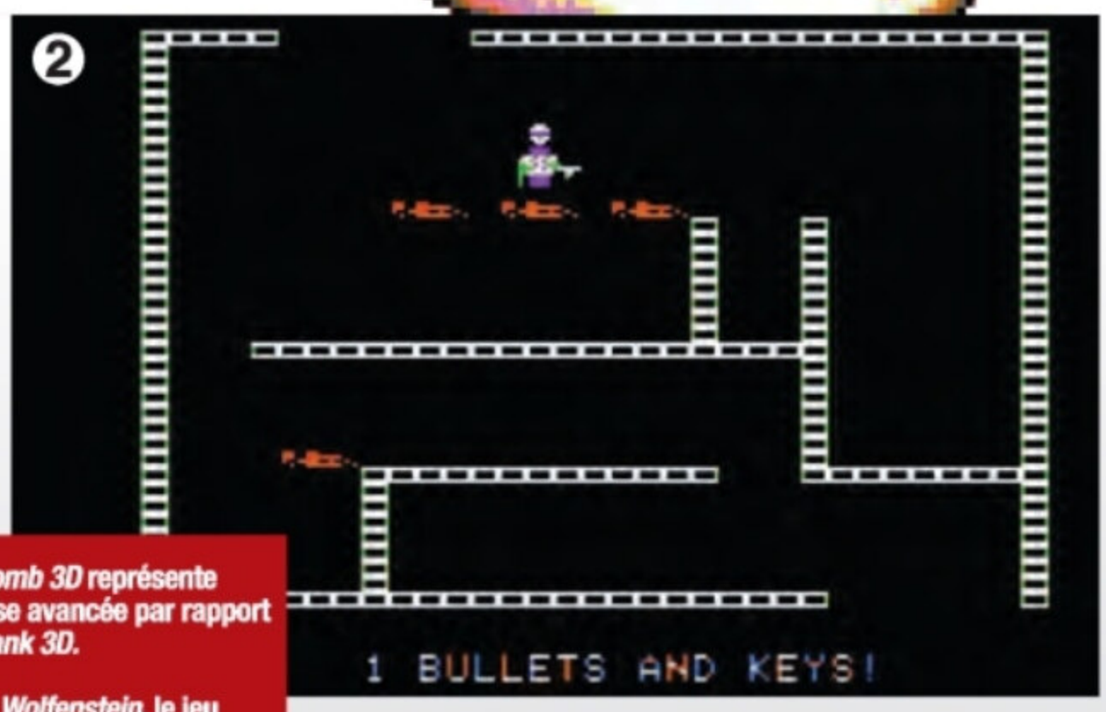


parvenir à créer un jeu de plate-forme à défilement horizontal sur PC tenait de l'exploit, tant les capacités de la machine se prêtaient peu au jeu vidéo. Mais c'est sans compter sur la ténacité de Carmack, petit génie du code, qui passe de longues nuits à créer un moteur capable d'afficher de telles prouesses techniques. Parvenue à reproduire *Super Mario Bros. 3* sur PC, l'équipe jeu vidéo de Softdisk envoie – sûre d'elle – la démo à Nintendo, persuadée que la compagnie japonaise sera ravie de faire appel à eux pour porter son hit sur PC. Le refus est catégorique : Nintendo n'a aucunement l'intention de sortir des jeux sur ordinateurs et encore moins l'envie de confier la tâche à des développeurs américains. Cela ne décourage pas pour autant Carmack et Romero : ils ont entre-temps fait la connaissance de Scott Miller, fondateur de la société Apogee Software, qui exploite un concept pour le moins saugrenu à l'époque : le shareware. Le shareware est une nouvelle façon d'acquérir des jeux et logiciels par correspondance, puisque l'acheteur peut gratuitement profiter d'un premier épisode, mais doit payer pour obtenir la suite. En recyclant leur expérience sur le portage de *Super Mario Bros. 3*, Carmack et Romero, assistés de Tom Hall à la conception et Adrian Carmack (sans lien familial avec John) à l'artistique, vont donner naissance à *Commander Keen*, sur le principe du shareware. *Commander Keen* est la réponse du berger à la bergère, l'un des premiers jeux de plate-forme réellement populaires sur PC.



"*Commander Keen* est l'un des premiers jeux de plate-forme réellement populaires sur PC."





❶ *Catacomb 3D* représente une grosse avancée par rapport à *Hovertank 3D*.

❷ *Castle Wolfenstein*, le jeu qui a servi d'inspiration à *Wolfenstein 3D*.

❸ *Wolfenstein 3D* est une prouesse technique en 1992.



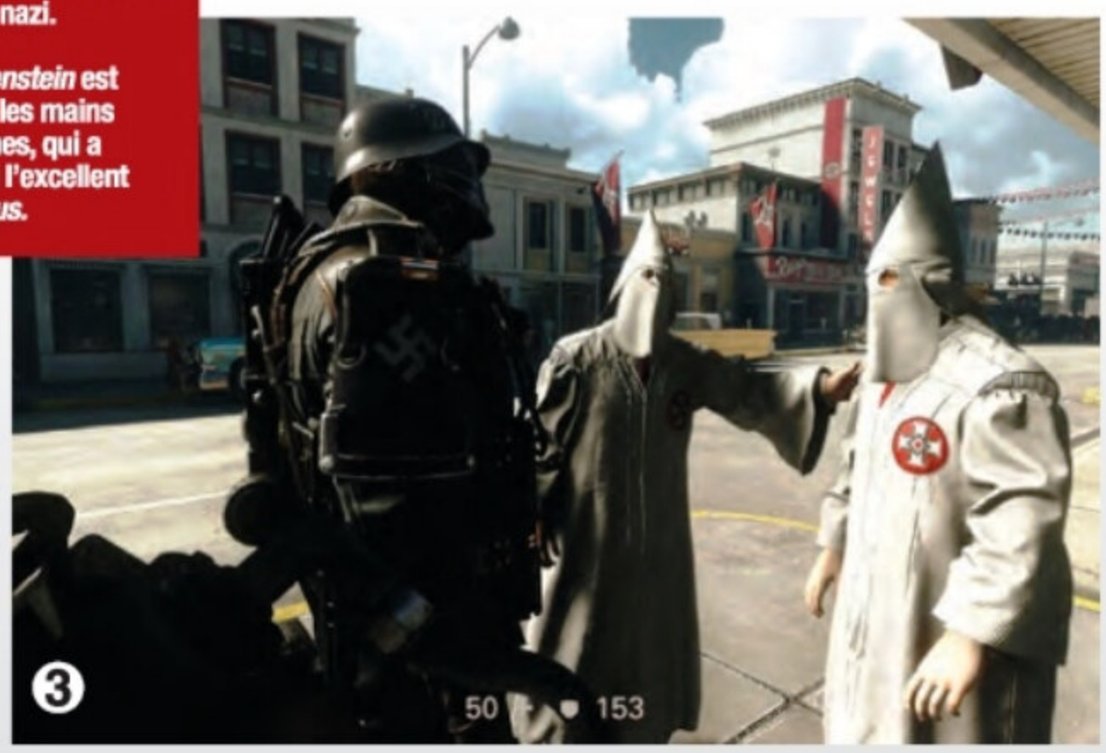


❶ L'un des boss les plus marquants de *Wolfenstein 3D* n'est autre que… Mecha Hitler.

❷ La version Super Nintendo de *Wolfenstein 3D* est débarrassée de tout symbole nazi.

❸ La saga *Wolfenstein* est désormais dans les mains de Machine Games, qui a récemment sorti l'excellent *The New Colossus*.





Le succès est tel qu'il rapporte rapidement plus de 60 000 dollars par mois à Apogee et de confortables royalties à ses créateurs. C'est donc le moment pour l'équipe de quitter Softdisk pour créer sa propre compagnie. Un temps baptisée Ideas from the Deep, la jeune société devient id Software début 1991.

ID VEUT DU SANG ET DE L'ACTION !

L'argent coule donc à flots et le carton de *Commander Keen* ne ralentit pas, d'autant plus que les créateurs enchainent les suites… jusqu'à la saturation. Romero, en charge du level-design de Commander Keen, est le premier à vouloir changer d'ambiance, avec la volonté de s'éloigner du jeu de plate-forme coloré et enfantin pour quelque chose de plus adulte et violent. En parallèle, John Carmack peaufine sa technique et ses compétences dans la création de moteurs graphique. Impressionné par *Ultima Underworld* et *Wing Commander* – deux titres qui repoussent les capacités techniques du PC et simulent de manière très impressionnante de la 3D –, Carmack va avoir l'idée d'utiliser le Ray Casting, une technique qui consiste à calculer uniquement ce que le joueur voit à l'écran, pour créer le premier moteur 3D d'id. Rudimentaire, il ne permet d'afficher que des textures très simples et utilise des sprites en guide d'adversaires. Il n'empêche : l'avancée technique est bien là et l'on a alors l'impression de se déplacer en temps réel dans un décor, vu à travers les yeux de l'avatar. Le premier jeu d'id à utiliser ce nouveau moteur s'appelle *Hovertank 3D*. Oubliable, il consiste à explorer un labyrinthe pour libérer des prisonniers, tout en tirant sur des extraterrestres tout droit sortis d'une série B des années 50. Si *Hovertank 3D* n'a pas marqué l'histoire, notamment à cause de son gameplay bien trop basique, il impressionne à l'époque par sa vitesse d'animation. Aucun autre jeu en 3D ne pouvait en effet se targuer d'être aussi fluide et rapide. Ce coup d'essai donne des ailes à id, qui va s'attaquer à un autre jeu d'action à la première personne : *Catacomb 3D*. Suite officieuse d'un des premiers jeux de John Carmack sorti sur PC et Apple II en 1989, *Catacomb 3D* va bien plus loin que *Hovertank 3D* sur bien des points : plus beau, il affiche des textures au mur et, surtout, représente pour la première fois la main de l'avatar au milieu de l'écran, soit une des caractéristiques essentielles du FPS. À bien des égards, il peut donc être considéré comme le premier jeu d'action à la première personne. Nous sommes donc en 1991 et *Catacomb 3D* est un nouveau succès pour id Software, qui ne préfigure pourtant en rien le raz de marée qui s'annonce. Il faut





ainsi savoir que l'équipe veut toujours aller plus loin, aussi bien dans la technique que dans la représentation de l'action et de la violence. Romero veut un jeu toujours plus rapide et frénétique, où le joueur n'a jamais le temps de se reposer. Il veut du gore, des gros flingues… et pourquoi pas des nazis. Après avoir un temps imaginé un univers de science-fiction (avec des noms de jeux aussi improbables que *Mutants from Hell, Die, Mutants !* ou encore *3-Demons, Texture Mapped Terence and the Green Shits*), Romero a une illumination : il faut créer un remake de *Castle Wolfenstein*. Sorti en 1981 sur Apple II, *Castle Wolfenstein* plaçait le joueur au coeur d'une forteresse nazie. Un seul but : sortir vivant, tout en trucidant un maximum d'ennemis. Le titre avait connu un très gros succès à l'époque et avait bercé l'adolescence de la majorité des membres d'id. De plus, Romero imagine parfaitement le plaisir procuré par un jeu d'action rapide où l'unique but est de tuer des nazis. C'est donc décidé : leur prochain jeu s'appellera *Wolfenstein 3D*. Par un heureux hasard, il se trouve que la marque *Wolfenstein* appartient à une

"Romero imagine le plaisir procuré par un jeu d'action rapide où l'unique but est de tuer des nazis."



❶ *Super 3D Noah's Ark* est un jeu d'action religieux, créé avec le moteur de *Wolfenstein 3D*.

❷ Dans *Catacomb 3*, le joueur voit pour la première fois « sa main », ce qui change radicalement la façon de jouer.

❸ Ce qui choque le plus dans *Wolfenstein 3D* aujourd'hui, c'est l'absence de texture au sol et au plafond.







❶ *Shadowcaster*, créé par Raven Software, a permis à Carmack de se faire la main sur un nouveau moteur.

❷ La boîte de *Spear of Destiny* est délicieusement kitsch.

❸ Le fusil à pompe est sans doute l'une des armes les plus appréciées des joueurs de *Doom*.





société qui a fait faillite, et id peut ainsi la récupérer pour une bouchée de pain.

UNE BANDE DE NERDS TRÈS DISSIPÉS

Le projet est lancé : *Wolfenstein 3D* se doit d'être l'aboutissement de *Hovertank 3D* et de *Catacomb 3D*. John Carmack se plonge alors corps et âme dans l'amélioration de son moteur 3D, codant l'immense majorité de la journée et se nourrissant quasi exclusivement de pizzas et de Coca-Cola Light. Il faut ainsi se rendre compte de ce que peut représenter l'ambiance chez id software à cette époque : une bande de joyeux nerds dans une grande maison, vivant de junk-food, de programmation et de parties de Super Nintendo pour se détendre. L'ambiance est bonne enfant, parfois très dissipée. Romero et Tom Hall, notamment, passent leur temps à se vanner et à faire les pires blagues possible à leurs collègues. Jusque tard dans la nuit, on peut les entendre crier des « Achtung ! » et autres « Mein Leben ! » dans un micro, soit autant de mots prononcés par les soldats allemands quand ils se font tuer dans le jeu. Dans ce joyeux bazar, Carmack fait presque figure d'ovni, étant le seul capable de se concentrer intensément afin de peaufiner son code. Le résultat est bluffant : non seulement *Wolfenstein 3D* peut s'afficher en VGA 256 couleurs (*Catacomb 3D* restait en EGA 16 couleurs), mais il s'avère plus rapide et nerveux que jamais. Romero, Adrian Carmack et Tom Hall effectuent quant à eux un admirable travail de game-design et crée un univers de série B immédiatement identifiable. Tant et si bien que, quand *Wolfenstein 3D* sort le 5 mai 1992, c'est un choc. Le premier épisode (sur 6) est toujours distribué gratuitement en shareware et id s'attend à récupérer 60 000 dollars. Sachant que *Commander Keen* leur rapporte toujours 30 000 dollars par mois, le studio se dit que leur nouveau titre a des chances de faire deux fois mieux. Lorsque le premier

chèque de royalties tombe, la surprise n'en est que meilleure : dans son premier mois de commercialisation, *Wolfenstein 3D* rapporte 100 000 dollars à id Software, un chiffre qui ne fera que grossir par la suite. *Wolfenstein 3D* est donc un succès critique et commercial, qui dépasse d'ailleurs les frontières des États-Unis… mais pas toujours pour les bonnes raisons. La violence du jeu, très réaliste pour l'époque, dérange et, sans grande surprise, le jeu est purement et simplement banni en Allemagne, le pays ayant interdit toute représentation de symboles nazis dans les oeuvres de divertissement depuis la Seconde Guerre mondiale. Mais n'oublions pas que le jeu est vendu par correspondance, et Apogee finit par envoyer des colis totalement anonymes aux joueurs teutons qui voulaient découvrir le phénomène. Sur Internet, il crée même un précédent, puisque se pose pour la première fois la question du blocage d'un contenu en ligne à cause de la loi en vigueur dans un pays.

FORTUNE ET GLOIRE

À Respectivement 22 et 25 ans, John Carmack et John Romero sont donc millionnaires, grâce à leur jeu d'action survolté et techniquement révolutionnaire, qui leur rapporte en moyenne 150 000 dollars par mois. Nintendo, qui les avait envoyé balader quelques années plus tôt, les contacte pour porter *Wolfenstein 3D* sur Super Nintendo et leur offre un généreux chèque de 100 000 dollars, tandis que la société Wisdom Tree, spécialisée dans les jeux à thématique religieuse, demande à id de leur vendre leur moteur pour créer un titre inspiré de l'Arche de Noé. En interne, les projets du studio se multiplient : il y a d'un côté *Spear of Destiny*, suite « facile » de *Wolfenstein 3D* vendue en boutique, qui utilise la même technologie. De l'autre, Carmack est déjà passé à la suite et souhaite créer un nouveau moteur. C'est à cette époque qu'il se fait la main sur *Shadowcaster*, un jeu d'action en 3D développé par Raven Software (qui créera des années plus tard *Jedi Knight II, Soldier of Fortune* ou encore *Quake 4),* sur lequel Carmack est directeur technique. L'occasion pour l'homme de travailler son nouveau moteur 3D, d'expérimenter pendant de longues heures, de se perdre dans la matrice de la programmation. Plus isolé que jamais et irrité par les parties sans fin de John Romero et Tom Hall sur *Street Fighter II,* le codeur quitte les locaux d'id software pendant plusieurs semaines pour pouvoir travailler au calme. À son retour, les autres membres du studio sont bluffés par ce qu'ils voient : le nouveau moteur de leur directeur technique enterre celui de *Wolfenstein 3D*. Il y a des



"*Wolfenstein 3D* est un succès critique et commercial, qui dépasse les frontières des États-Unis…"



❶ Sorti en 1994, *Doom 2 : Hell on Earth* prolonge dignement l'expérience de *Doom*.

❷ Oui, il existe un mod pour *Doom* qui remplace tous les ennemis par Crash Bandicoot.

❸ L'un des mods modernes les plus populaires pour *Doom* est *Brutal Doom*, qui sublime le jeu d'origine.



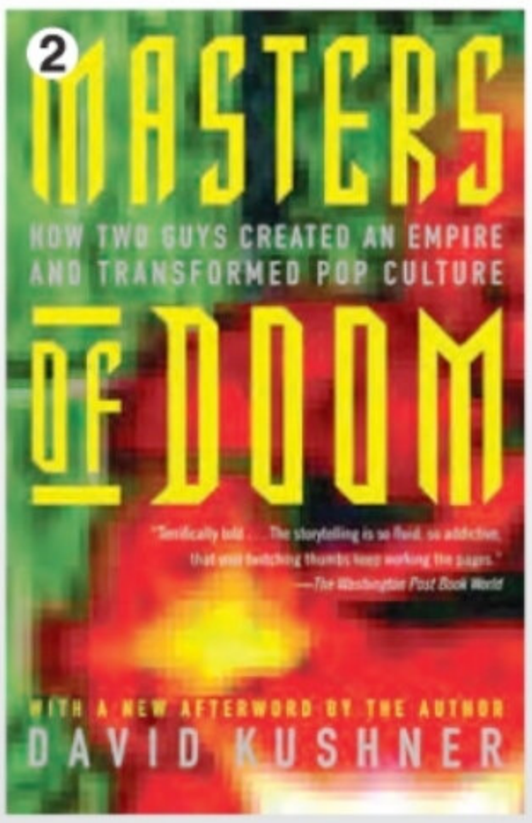




❶ Techniquement renversant, *Doom 3* (2004) lorgne vers le Survival Horror.

❷ Le livre *Masters of Doom* (*Les Maîtres du Jeu Vidéo* en français) raconte avec détails l'histoire d'Id Software.

❸ Le dernier épisode de *Doom*, sorti en 2016, est l'un des meilleurs FPS des années 2010.





textures au sol et au plafond, un éclairage qui change en fonction de la distance du joueur par rapport à la source de lumière, et même des sols de différentes hauteurs. Carmack a encore fait des merveilles.

Reste à imaginer un nouveau jeu avec cette technologie de pointe : à l'unanimité, les membres du studio rejettent l'idée d'un nouveau *Wolfenstein*, fatigués de cet univers. Tom Hall souhaite quant à lui revenir à l'esprit bon enfant de *Commander Keen*, mais les autres ont d'autres idées en tête. Fans d'*Alien*, ils envisagent un moment un jeu de science-fiction dans cet univers, mais sont vite refroidis par l'idée d'avoir à gérer les droits d'adaptation avec un studio de cinéma. Une chose est sûre : à l'exception de Hall, tout le monde veut quelque chose de sombre, de violent. C'est cette fois-ci Carmack qui allume la bonne ampoule dans le cerveau des autres : il faut des démons, un mix de technologie et d'horreur. Leur prochain jeu se doit d'être un mélange entre *Alien* et *Evil Dead*. Leur prochain jeu s'appellera *Doom*.

PACTE AVEC LE DIABLE

Le travail sur *Doom* débute en novembre 1992, mais s'avère plus complexe que prévu. Pas particulièrement pour des raisons techniques, mais davantage d'un point de vue humain. Pour la première fois depuis la création d'id Software, de véritables tensions commencent à émerger entre les membres du studio. D'un côté, les deux Carmack et Romero souhaitent miser sur le fun immédiat et la surenchère de gore (Adrian Carmack passe de longues heures à dessiner les pires démons possible), tandis que Tom Hall travaille sur un scénario peaufiné et ce qu'il appelle la « *Bible Doom* », qui contient beaucoup de détails sur l'univers du jeu. Hélas, plus les mois passent, et plus le travail de Hall est relégué au second plan, Carmack rejetant ainsi presque systématiquement ses propositions. Pour lui, l'histoire de Doom n'a que peu d'importance et seule compte la technique. De même, les niveaux conçus par Hall ne convainquent pas, surtout en comparaison de ceux de Romero. En juillet 1993, le couperet tombe : Tom Hall est purement et simplement éjecté d'id Software, remplacé par Sandy Petersen, game designer expérimenté de 38 ans. Tom Hall,



quant à lui, finira par cofonder Ion Storm en 1996, en compagnie de… John Romero. Cet épisode malheureux derrière eux, l'équipe d'id travaille d'arrache pied pour terminer *Doom* dans les temps, bossant trente heures d'affilée le dernier jour. Le projet a par ailleurs pris une ampleur inédite : en plus d'un mode solo, *Doom* doit être le premier FPS jouable en multijoueur, avec de sanglants matchs à mort opposant des joueurs humains. De plus, les possesseurs du titre pourront le modifier à loisir, grâce à un éditeur intégré. *Doom* pose ainsi deux jalons essentiels dans l'histoire de jeu vidéo : inventer le multijoueur dans un jeu d'action à la première personne et permettre les mods. Une surcharge de travail évidente pour id Software, mais qui va s'avérer payante : à sa sortie le 10 décembre 1993, la vague *Doom* est très violente. La version shareware téléchargeable sur Internet engorge les serveurs du monde entier et, débarrassé de leur partenariat avec Apogee, le jeu rapporte rapidement 100 000 dollars… par jour à id Software. De plus, id a trouvé un moyen imparable de faire facilement la promotion du jeu, sans passer par de coûteuses pubs dans les magazines : distribuer le premier épisode à des centaines de boutiques et laisser ces dernières fixer le prix du jeu complet. Ainsi, sans presque aucune campagne marketing, *Doom* devient l'un des jeux PC les plus populaires de tous les temps, engrangeant de nombreuses itérations et suites. Vingt-cinq ans après sa sortie, *Doom* est encore un jeu influent. Si *Wolfenstein 3D* a popularisé le FPS, *Doom* l'a mis sur le devant de la scène et c'est grâce à lui que le genre est devenu majeur durant toute la seconde moitié des années 90, toutes les années 2000 et une partie des années 2010. Sans *Doom* (et *Quake* après lui), pas de *Unreal*, pas de *Half-Life*, de *Duke Nukem 3D*, de *Medal of Honor* ou de *Call of Duty.* Quant aux deux John – Carmack et Romero –, leurs chemins ont fini par se séparer après *Quake*, sorti en 1996. Le premier est resté à la tête d'id Software jusqu'en novembre 2013, avant de devenir le directeur technique d'Oculus. Romero, quant à lui, a eu moins de chance : après s'être quelque peu décrédibilisé avec son jeu *Daikatana* en 2000 (qui mériterait un article à lui tout seul), il a tenté plusieurs come-back, notamment via Kickstarter, et a créé une compagnie spécialisée dans le jeu mobile. Une chose est sûre : quel que soit leur prochain axe de carrière, ces deux-là resteront à jamais comme les pères du FPS.

"Si *Wolfenstein 3D* a popularisé le FPS, *Doom* l'a mis sur le devant de la scène, c'est grâce à lui que le genre est devenu majeur."



❶ *Daikatana*, sorti en 2000, est un jeu raté, qui fait beaucoup de tort à Romero.

❷ Très tôt passionné par la réalité virtuelle, John Carmack est désormais directeur technique chez Oculus.

❸ John Romero a tenté récemment de lancer un projet de FPS à l'ancienne sur Kickstarter, sans succès.





THE LEGEND OF ZELDA

OCARINA OF TIME

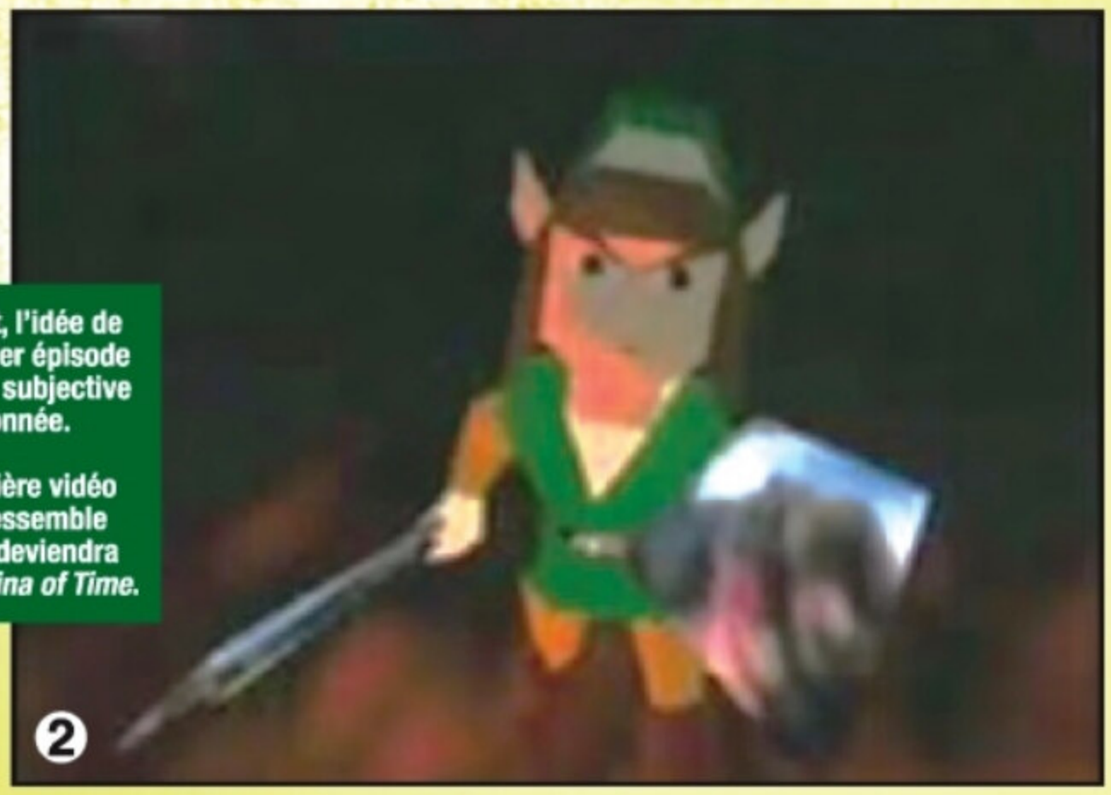
LE PREMIER GRAND JEU D'AVENTURE 3D

Avec *The Legend of Zelda : Ocarina of Time*, Nintendo élabore toute la grammaire du jeu d'aventure 3D. Pour cet anniversaire ô combien symbolique, petit retour sur un mythe qui n'a jamais été réellement détrôné. *Hung Nguyen*

Lorsque Nintendo a commencé à travailler sur les jeux de la Nintendo 64, l'idée était de suivre un schéma qui avait déjà fait ses preuves au sein de la société, à savoir laisser le gros de ses ressources se concentrer sur le nouveau *Mario*, et détacher des équipes plus modestes sur la création ou la pré-production d'autres titres. Ce mode de fonctionnement lui avait plutôt réussi du temps de la Super Famicom, laquelle a vu débarquer en une année pile poil *Super Mario World puis Zelda : A Link to the Past*. Avec sa nouvelle console, les choses ne vont pas se passer tout à fait comme prévu. Le changement de génération et le passage à la 3D qui l'accompagne demandent une quantité de travail beaucoup plus importante que par le passé, qui est difficile à évaluer, si bien que *Zelda 64* est relégué au second plan pour sortir







❶ Heureusement, l'idée de faire de ce premier épisode 3D un jeu en vue subjective a vite été abandonnée.

❷ La toute première vidéo de *Zelda 64* ne ressemble en rien à ce que deviendra par la suite *Ocarina of Time*.

Super Mario 64 dans les temps. Via une courte vidéo diffusée à l'occasion du Nintendo Space World fin 1995, un salon que le constructeur organisait lui-même au Japon pour présenter ses futurs produits, le projet est néanmoins officialisé et annoncé en exclusivité sur Nintendo 64DD, un lecteur externe de disques magnétiques alors en préparation pour booster les possibilités de la console. Mais l'allure de Link laisse à penser qu'il s'agissait d'une démo technique plus que d'un véritable prototype. Ce qui sera confirmé par la suite.

LA DÉCOUVERTE DE LA 3D

Les choses sérieuses ne débuteront en effet qu'au cours de l'année 1996, une fois le développement de *Super Mario 64* proche de son terme. Assistant réalisateur sur les premières aventures tridimensionnelles du plombier moustachu, Yoshiaki Koizumi, rejoint un tandem composé de Toru Osawa et Jin Ikeda. Ensemble, les trois hommes vont réfléchir aux moyens de surmonter les différents défis techniques que pose la 3D. Et ils sont nombreux. La gestion de la caméra est incontestablement le plus difficile à relever. Afin de contourner le problème, Shigeru Miyamoto leur suggère d'emblée de faire de *Zelda 64* un jeu en vue subjective avec des combats en

"*Ocarina of Time* est tellement parfait que l'on pourrait penser qu'il est le fruit d'une vision d'auteur mûrement réfléchie."

LA GOUTTE D'EAU QUI…

Ocarina of Time **compte de nombreux passages inoubliables, pour le meilleur évidemment, mais aussi pour le pire. Une fois n'est pas coutume, attardons-nous sur le pire. Si l'on peut y voir un monument de vice et une leçon magistrale de level design, le Temple de l'Eau est pour beaucoup un souvenir douloureux de leur vie de joueur. Il faut dire que celui-ci était particulièrement labyrinthique, puisqu'il fallait sans cesse jouer avec le niveau de l'eau et pour se déplacer entre les étages et résoudre les énigmes qui s'y trouvaient. Une véritable épreuve qui en a même contraint certains à déposer les armes.**







❶ Les premiers prototypes laissaient logiquement apparaître des graphismes dépouillés et des décors assez vides.

❷ Sur cette image tirée d'une version bêta, on voit que la fée Navi adoptait déjà différentes couleurs selon le contexte.

vue de profil. Pas franchement emballé par cette solution, le trio fait mollement quelques essais. Le résultat n'étant guère convaincant visuellement, l'idée sera vite abandonnée. L'idée de départ de *Zelda 64* étant de proposer des combats d'épée de style chanbara (un genre théâtral et cinématographique japonais proche de nos films de capes et d'épées), ils prennent la décision, avec l'aval de leur direction, d'aller chercher l'inspiration au Toei Kyoto Studio Park. Sorte de pendant japonais de l'Universal Studios californien, ce parc permet de visiter des reconstitutions de décors d'époque, mais aussi d'assister à différents spectacles. C'est justement devant l'un d'eux, en observant un ninja se déplacer en cercle autour d'un samouraï après lui avoir agrippé le bras à l'aide d'une chaîne, qu'Osawa a l'idée de la « visée Z ». Koizumi, qui avait songé à une solution similaire sans pouvoir la faire aboutir sur *Super Mario 64*, va y superposer un script. Réalisant que dans ce type de fiction un personnage encerclé ne combat en réalité qu'un seul adversaire à la fois, il va faire en sorte que l'utilisation de la visée Z donne l'ordre aux ennemis alentours de ne pas attaquer Link. Outre stabiliser la caméra et garder le héros face à son agresseur, ce qui était totalement inédit pour un jeu d'action-aventure en 3D de l'époque, ce système qui sera largement repris par la suite sous le nom de « lock » permettait ainsi aux affrontements de ne pas virer à la foire d'empoigne. Apprivoiser la 3D pour réaliser un jeu parfaitement jouable étant déjà un challenge colossal pour



l'époque, la décision est prise très tôt de se concentrer sur les mécaniques puis de broder un scénario autour en fonction de ce que les développeurs auront ou non réussi à accomplir.

UN CHEF-D'ŒUVRE COLLECTIF

Si cette manière de faire n'a rien d'inédit chez Nintendo, elle aurait pu, dans le cas qui nous intéresse ici, conduire à un résultat sensiblement éloigné de l'*Ocarina of Time* que nous connaissons. En effet, Shigeru Miyamoto comptait à l'origine concentrer toute l'action dans le seul château de Ganon, l'idée étant, à l'instar du château de la princesse Peach de *Super Mario 64*, de proposer différents mondes et niveaux selon les pièces visitées. Fort heureusement, les choses n'en sont pas restées là. Miyamoto tenant à ce que Link puisse monter à cheval, les développeurs réussiront, au fur et à mesure de la création, à faire en sorte qu'il puisse se déplacer sur un grand terrain semblable à une prairie. Dès lors, le titre ne va cesser de prendre de l'ampleur pour devenir une aventure à part entière. *Ocarina of Time* est tellement parfait que l'on pourrait penser qu'il est le fruit d'une vision d'auteur mûrement réfléchie. Mais la réalité est toute autre. Si Osawa, en charge du scénario, peut être considéré comme le réalisateur en chef du fait de son ancienneté, il est en fait accompagné d'autres réalisateurs tous dévolus à un domaine plus ou moins particulier. Ainsi, Ikeda était



❶ La première fois que Link soulève la Master Sword pour se retrouver projeté dans le futur est un moment de jeu vidéo inoubliable.

❷ En plus des objets habituels à trouver dans les donjons, le jeu intégrait des mélodies aux effets divers à jouer à l'ocarina.





1



2

1 Le jeu offrait beaucoup de contenu annexe, comme cette course de chevaux.

2 L'invention du lock a complètement révolutionné la manière d'évoluer dans des mondes en 3D.

"Si *Ocarina of Time* est né de la synergie de plusieurs talents, il doit énormément à Miyamoto."

en charge de la conception des personnages. Véritable touche à tout, Koizumi a, lui, donné vie à Link et Épona, en plus d'avoir œuvré sur les environnements, les objets, la caméra et plus globalement sur tout ce qui a trait à la 3D. Tandis qu'Eiji Aonuma, pour ne citer que les plus connus, était responsable des donjons, mais aussi des ennemis et des combats de boss. De l'aveu même des créateurs, cette organisation inhabituelle a donné lieu à de vrais moments de tension, notamment pour ce qui est du scénario, ainsi qu'à un vrai bazar, chacun travaillant et retravaillant les pièces d'un puzzle qui n'ont commencé à s'emboîter que dans les derniers mois qui ont précédé la sortie. Mais étrangement, cet effacement de la hiérarchie a aussi fait beaucoup du bien au jeu. Le développement s'est déroulé dans une ambiance d'émulation permanente, avec un fonctionnement très collégial, ce qui a poussé chacun à donner le meilleur de lui-même.

LA TOUCHE MIYAMOTO

Même si *Ocarina of Time* est né de la synergie de plusieurs talents, il doit énormément à Shigeru Miyamoto. Ce dernier n'a beau avoir sur le papier « que » le rôle de producteur, dans les faits, il conserve comme nous l'avons déjà vu plus haut une vraie influence au niveau créatif. Sans lui, le jeu n'aurait clairement pas été le même. En plus de faire en sorte que les choses avancent correctement et se goupillent de manière cohérente, il a été la source, directement ou indirectement, d'un grand nombre d'éléments qui y sont présents. C'est par exemple lui qui a imposé la présence d'un Link



❶ Link enfant est arrivé en cours de développement. Pour l'animer, les mouvements de Link adulte ont été joliment adaptés.

❷ Vulgaire cochon par le passé, Ganon, rebaptisé ici Ganondorf, gagne dans cet épisode un aspect beaucoup plus inquiétant.

enfant, ce qui a façonné l'intrigue et aura pour principale conséquence l'ajout de voyages temporels, et donc d'énigmes à résoudre en jonglant sur deux époques. C'est également lui qui tient à ce que Link puisse porter une poule pour planer, ce qui va conduire à une restructuration de certains lieux afin d'y apporter de la verticalité. Pour faciliter les contrôles, gommer un maximum les problèmes de caméra, et rendre la prise en main la plus intuitive possible, il aura aussi l'idée tellement ingénieuse de rendre les sauts automatiques. Dernier exemple dans un registre plus anecdotique mais assez révélateur de l'ambiance qui régnait à ce moment-là : il va faire intégrer la possibilité de découper les panneaux d'information dispersés dans le décor.

L'équipe étant animée par l'envie de donner son maximum, Kazuaki Morita, l'homme chargé d'implémenter cette fonctionnalité, ne va pas se contenter d'accéder à sa demande. Remarquant que les morceaux de panneaux tombaient au fond de l'eau lorsqu'ils étaient positionnés près d'un étang, il est allé jusqu'à faire en sorte qu'ils flottent et dérivent à la surface ! C'est peut-être un détail pour vous, mais pour Miyamoto ce perfectionnisme veut dire beaucoup. Lorsqu'il découvre cette nouveauté, un soir, aux alentours de minuit, le papa de la série murmure : « C'est super… » Avant d'enchaîner, enthousiaste, par un : « Ça, c'est *The Legend of Zelda* ! » L'effet que cette démonstration a eu sur l'équipe a été tel que les développeurs ont ensuite voulu placer un

L'EXTENSION AVORTÉE

Si Nintendo a abandonné l'idée de sortir *Ocarina of Time* sur Nintendo 64DD, le périphérique devait tout de même servir à approfondir l'expérience de jeu. Les développeurs ont en effet planché sur un certain *Ura Zelda*, qui devait prendre la forme d'une disquette de contenu additionnel amenant objets, attaques et autres donjons inédits à la cartouche de base. A la suite de l'échec commercial du périphérique, celui-ci ne verra finalement jamais le jour. La Master Quest proposée dans les rééditions du jeu sur GameCube et 3DS reprend une partie du travail qui avait été effectué, à savoir la difficulté réhaussée et les donjons réagencés.





1

"Il demeure le jeu le mieux noté sur Metacritic, avec une moyenne impressionnante de 99/100."

maximum de panneau au bord de l'eau. Outre s'extasier sur des détails que d'aucuns qualifieraient d'insignifiants, Miyamoto a aussi su prendre des décisions capitales lorsque les circonstances l'exigeaient. Devant le retard pris par le Nintendo 64DD, Miyamoto va prendre la responsabilité de faire sans. Tandis que la taille grandissante du projet et la richesse que celui-ci ne cessait d'acquérir va le pousser à retarder d'une bonne année la sortie (prévu à l'origine pour fin 1997), afin de laisser le temps aux équipes d'aller au bout de ce qu'elles étaient capable d'accomplir.

LA CONSÉCRATION

La suite, vous la connaissez sans doute. Lorsqu'il sort dans les dernières semaines de l'année 1998, *Zelda : Ocarina of Time* fait l'unanimité. Que ce soit auprès du public – des ruptures de stock massives seront constatées un peu partout – ou de la presse – il demeure aujourd'hui encore le jeu le mieux noté sur l'agrégateur de référence, Metacritic, avec une moyenne impressionnante de 99/100 –, les avis ne vont que dans un sens : Nintendo a accouché d'un nouveau chef-d'œuvre. Dès l'écran titre, quand Link chevauche Epona au clair de lune sur les notes délicates de Kôji Kondô, le jeu colle des frissons. Ensuite, de la découverte du village Kokiri au moment où le héros soulève la Master Sword et voyage pour la première fois dans le temps, il fait une démonstration magistrale de savoir-faire pour que le joueur se familiarise naturellement avec le gameplay. La découverte de la visée Z est un choc. Le saut automatique est une évidence. Jamais un jeu d'aventure en 3D n'avait été aussi jouable, aussi intelligent dans sa construction. L'architecture de lieux traversés, l'ingéniosité des énigmes, les usages variés des objets récupérés, le rôle de l'ocarina et de la musique, la qualité du contenu secondaire, la caractérisation des personnages, l'atmosphère qui se dégage de chaque lieu traversé, la puissance de la narration… Chaque élément que le jeu contient est à sa place. Tout semble avoir été minutieusement réfléchi.

À tel point d'ailleurs qu'il est impossible de se douter que le développement s'est fait par tâtonnements, que simples modifications en entraînaient parfois beaucoup d'autres, obligeant les différents réalisateur à s'accorder ou, à défaut, à batailler sans relâche pour imposer leurs idées. Avec *Ocarina of Time*, *Zelda* n'a pas seulement réussi sa transition vers la 3D, il a aussi fait sa révolution. Il y a très clairement eu un avant et un après – ce n'est pas pour rien si les épisodes suivants ont longtemps souffert de la comparaison. En fait, il faudra attendre la sortie en 2017 du tout aussi révolutionnaire *Breath of the Wild* pour que la série montre qu'elle est enfin parvenue à se libérer de l'héritage de cette œuvre légendaire et fondatrice du jeu vidéo moderne.



1 Chose rare pour l'époque, un cycle jour/nuit venait apporter du réalisme pour mieux nous plonger dans l'univers du jeu.

2 La séquence qui précède l'apparition de l'écran titre est d'une beauté à couper le souffle.

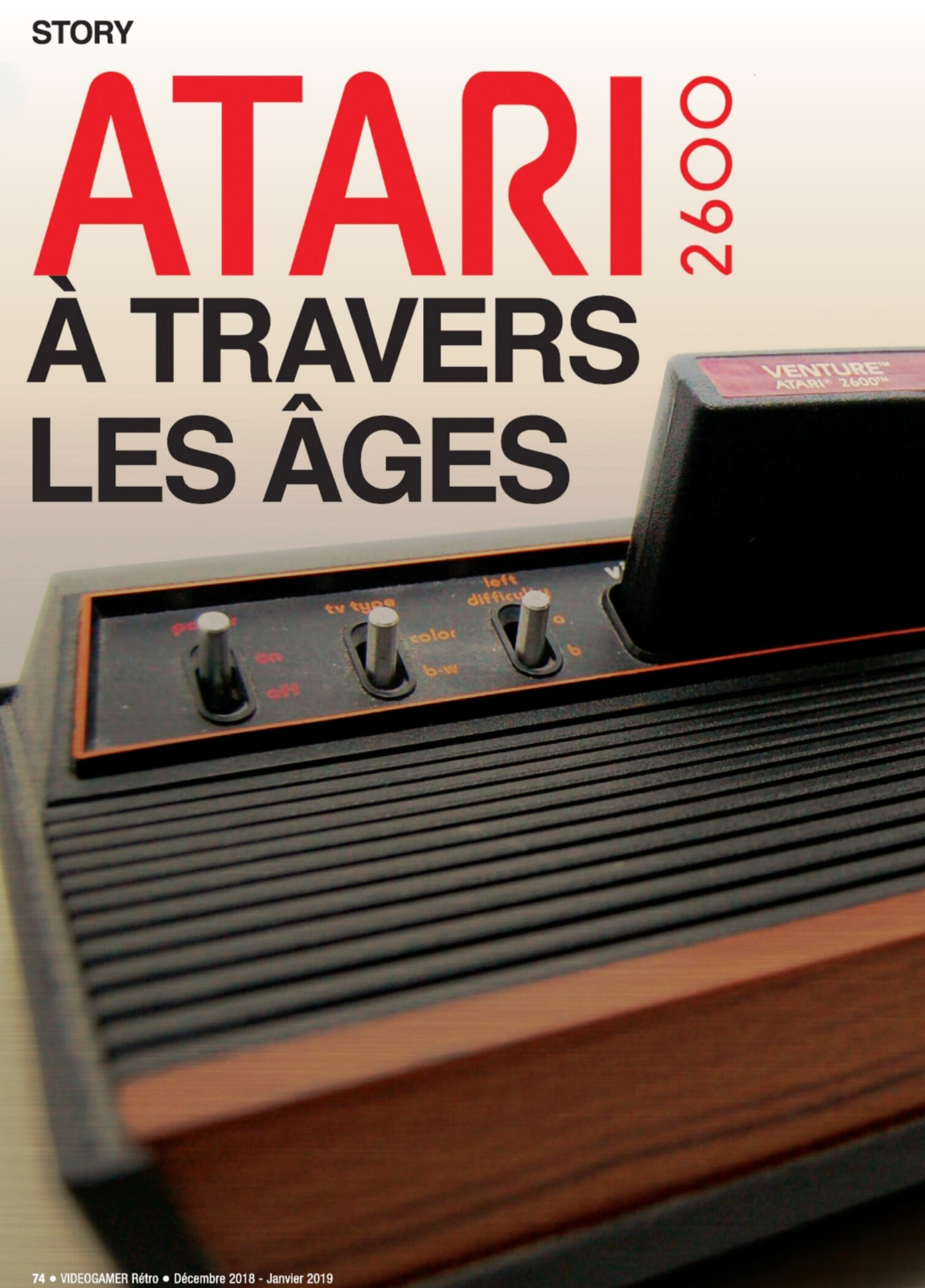
2

Retour en… 1999

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

Encore un absent de marque sur la PS Classic : *Soul Reaver*. Aujourd'hui encore il est considéré comme l'un des meilleurs jeux sur PlayStation, loin du simple clone de *Tomb Raider*, comme pouvaient le présenter certains détracteurs. Il faut savoir que *Soul Reaver* est en fait inspiré du poème épique *Le Paradis Perdu* de 1667 écrit par John Milton, racontant la chute de Lucifer et son envie de se venger de Dieu. Depuis 2003, Kain et Raziel semblent avoir disparu de la surface de la terre mais peut-être qu'ils ressusciteront dans quelques années sur PS5 !

ATARI 2600 A TRAVERS LES ÂGES



Pour beaucoup, l'Atari 2600 est celle qui a donné forme à l'industrie du jeu vidéo telle que nous la connaissons aujourd'hui. Si on va par-là, c'est aussi celle qui a participé à sa chute prématurée. Dans tous les cas, elle est la console la plus importante de la seconde génération avec une histoire aussi riche que longue. *Christophe Öttl*



Son look, son pad culte (pas forcément dans le bon sens) et tous ces jeux qui nous semblent injouables aujourd'hui sont une véritable marque de fabrique. L'Atari Video Computer System (ou VCS, son nom lors de son premier baptême) garde une certaine aura pour les fans de rétro gaming, celle d'une machine accessible, la première qui faisait vraiment l'unanimité dans les cours de récré et qui a séduit plus d'un adulte également. Pour faire moins mélancolique, disons que c'est la première console de masse. Atari a une vision bien différente de la mythique 2600, c'est pour lui la console du risque et de l'enrichissement. Il faut dire qu'avant même que notre chère Atari 2600 n'arrive au monde, c'était déjà l'effervescence chez Atari. Au milieu des années 70, l'entreprise caracole après avoir bousculé le marché des salles d'arcade et introduit ses consoles de salon mono-jeu. Ces dernières ne sont que des adaptations des premières, mais parmi celles-ci trônent les premiers monuments du jeu vidéo, dont *Pong* qui est forcément sur toutes les lèvres. Gloire et richesse sont le quotidien de la compagnie, et vient fatalement la question qui tue : comment en avoir plus ? La réponse à cette question à plusieurs millions de dollars est de créer une machine capable de lire plusieurs jeux. Vous nous voyez déjà venir avec nos gros sabots et nos Atari 2600. Son design rustique ne lui en donne pas l'air mais elle est bien la console du futur aux alentours de 1975. C'est même de la haute technologie puisque ses créateurs l'équipent d'un microprocesseur, une technologie

"Pour Atari, la mythique 2600, est la console du risque et de l'enrichissement."

encore en marge pour les jeux vidéo et qui coûte un bras au temps du disco. Alors que l'engin est sur les rails, tout s'enchaine rapidement. L'Atari 2600 se fait voler la vedette par la Fairchild Channel F en 1976, suivi de près par le Studio II en début d'année 1977, les deux utilisant sensiblement le même principe que l'Atari 2600. C'est un coup dur pour la société qui bêche encore sur le développement de sa console. Nolan Bushnell réplique d'une manière peu orthodoxe en vendant sa société pour amasser des fonds et ainsi accélérer la fabrication de son prototype. Ce sont les studios Warner (Warner Communications pour être précis) qui s'emparent de la start-up avec une certaine autorité mais au moins Atari sauve les meubles en sortant la 2600 en fin d'année 1977.

TROUVER SA PLACE

Le retard est rattrapé et rapidement, la 2600 met en déroute ses deux rivaux. La Fairchild Channel F pour sa part ne parvient à vendre que 250 000 consoles en sept ans, un score qu'Atari arrive à battre rien qu'à la période de Noël de 1977. Environ 350 000 consoles sont achetées à ce moment-là, c'est n'est pas un début fantastique mais encourageant, que la 2600 doit avant tout à la réputation de ses géniteurs et à son hardware légèrement meilleur que ses concurrents. L'année suivante, ce n'est pas la même mayonnaise. Les ventes n'explosent pas comme prévu. Seulement 550 000 exemplaires en une

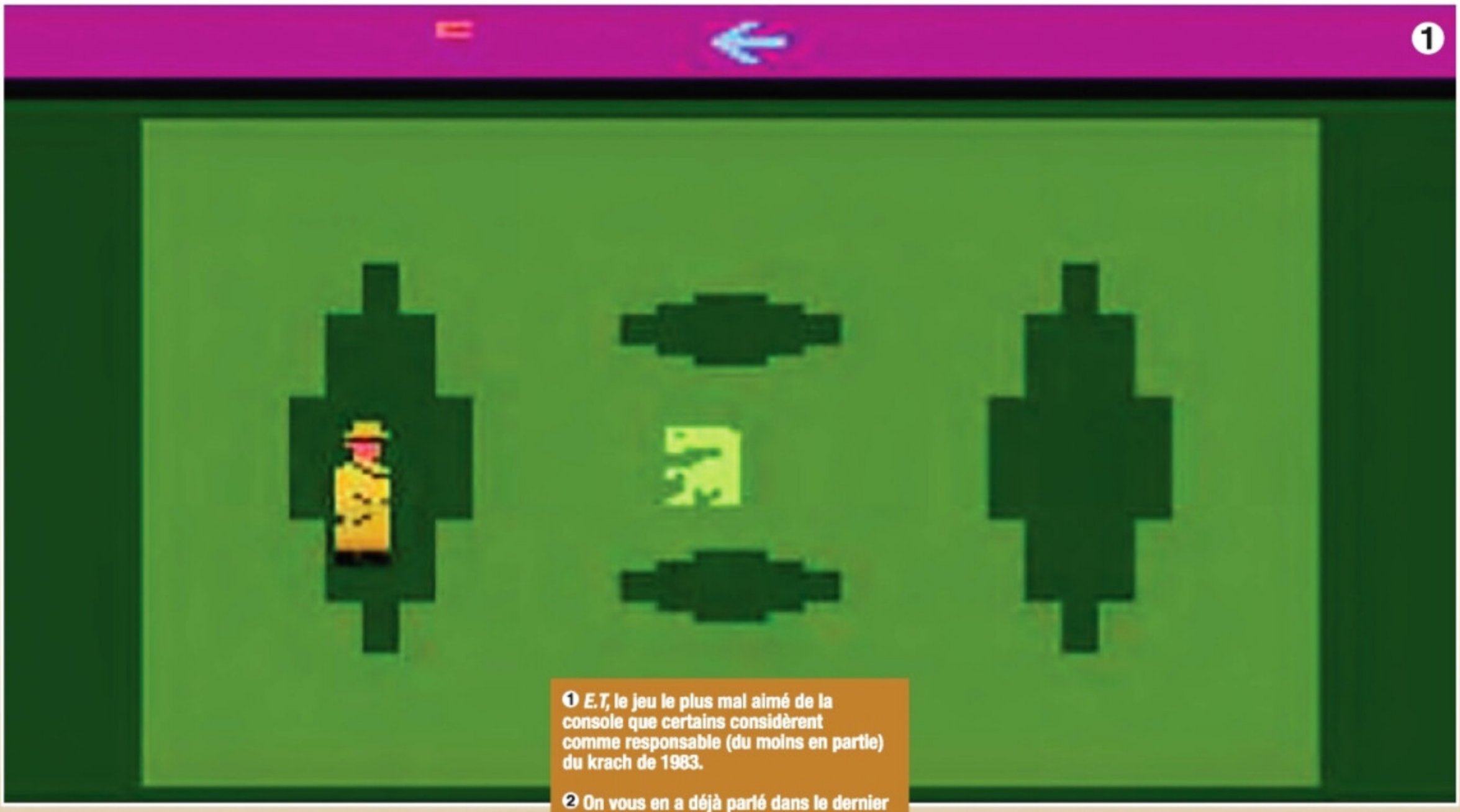
Première chasse aux œufs

Le premier easter egg nous est gracieusement offert par l'Atari 2600. Par le bon *Adventure* pour être précis. Ce clin d'œil n'a pas la vocation d'être drôle ou évocateur mais militant. Warren Robinet, le programmateur du jeu, veut lutter contre la politique d'anonymat d'Atari envers ses développeurs. Le fait de ne pas apparaître au générique ne lui plaît pas et il décide d'écrire son nom malgré tout dans une pièce cachée du jeu. Un cas isolé qui devient rapidement une habitude dans l'industrie.





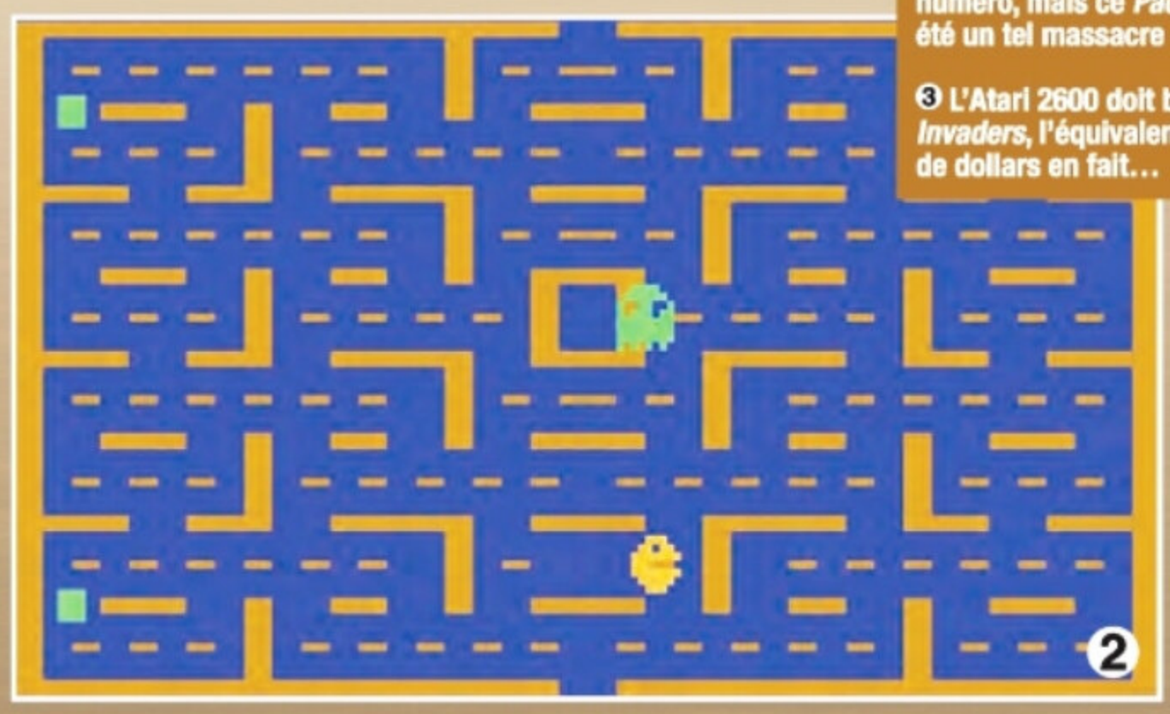
Aux dernières nouvelles, cette console increvable s'est vendue à plus de 30 millions d'exemplaires.



❶ *E.T.*, le jeu le plus mal aimé de la console que certains considèrent comme responsable (du moins en partie) du krach de 1983.

❷ On vous en a déjà parlé dans le dernier numéro, mais ce *Pac-Man* sur Atari 2600 a été un tel massacre qu'il fallait y revenir.

❸ L'Atari 2600 doit beaucoup à *Space Invaders*, l'équivalent de 100 millions de dollars en fait…





année, ça sent déjà mauvais, et ça sent très vite le brûlé quand on apprend qu'Atari a anticipé de grosses ventes avec un stock dépassant les 800 000 unités. Il est dit qu'Atari comme Warner perdent quotidiennement des millions de dollars en ce temps-là.

Un évènement qui énerve évidemment ceux qui ont investi deux années plutôt dans l'entreprise. Nolan Bushnell ne sort pas indemne de cette histoire. Officiellement pour cause de désaccord, le co-fondateur charismatique prend la petite porte en 1978, tandis que la Warner remet à flot un rafiot dont les performances ont été inégales en deux ans. L'infusion de billets est rédemptrice mais ne dissipe pas la plus grande peur d'Atari qui est sur le point de se réaliser. De nouveaux concurrents ont vu l'émergence des consoles à cartouche et sont maintenant prêts à contre-attaquer. L'Odyssey² de Magnavox est celle qui fait le plus peur au pionnier

Les mutins d'Activision

En voilà d'autres qui n'apprécient pas le dédain d'Atari vis-à-vis de leur travail. Plutôt que de protester, quatre des meilleurs développeurs d'Atari (Alan Miller, David Crane, Bob Whitehead et Larry Kaplan) fondent leur propre compagnie, Activision. En plus de valoriser les créateurs et de développer d'excellents jeux, Activision est aussi le tout premier éditeur tiers. Bien que considérés comme des traîtres intrusifs, c'est en partie grâce aux jeux d'Activision que la ludothèque de l'Atari 2600 a tenu le choc après la crise de 1983. Leur plus grande réussite pour la console est sans aucun problème *Pitfall!* qui est le second jeu le plus vendu (4 millions de copies) derrière le tristement célèbre *Pac-Man*.







américain en 1978, mais d'autres redoutables machines lui pressent le pas dans les années qui suivent. L'Intellivision (1980), la ColecoVision (1982), et bien sûr la NES (1983) vont faire trembler l'Atari 2600, ces dernières étant plus balèzes au niveau hardware.

LES BIENFAITEURS DE L'ESPACE

Bien sûr que non, ce n'est pas la mort prématurée de notre chère console. C'est un départ plutôt miteux mais il faut attendre 1992 avant de dire lui adieu. Alors vous imaginez bien qu'entre 1979 et 1980, elle n'attend qu'une occasion pour rebondir. Atari cherche justement à la créer en se focalisant sur les jeux, domaine dans lequel la société a prouvé un certain savoir-faire. Cela commence avec neuf jeux en 1977. Pas les plus mauvais, mais pas de blockbuster pour autant.

"*Space Invaders* devient le tout premier portage d'arcade sur l'Atari 2600."

Celui qui fait le plus parler de lui c'est *Combat,* pour la seule raison qu'il devait être accessible depuis la console sans utiliser de cartouche. Accessoirement, c'est aussi le jeu qu'Atari choisit pour être vendu en package avec la console jusqu'en 1980. D'autres titres développés au sein d'Atari font leur entrée sur la console, aucun n'a cependant l'éclat d'un *Adventure* qui offre à l'Atari 2600 son premier hit en 1979, ainsi qu'un des premiers jeux d'action-aventure qui va en inspirer plus d'un. Ça aide à faire avancer le schmilblick, cependant le gros poisson de l'Atari 2600 arrive en 1980. Cette année-là Atari parvient à conclure un accord historique avec Midway. Ce dernier lui offre les droits américains et européens de *Space Invaders*. Le jeu de Taito devient non seulement le tout premier portage d'arcade sur la console mais également le succès qui fait décoller l'Atari 2600. Rien qu'avec cette version et sans compter les

❶ Alors que des horreurs sortent la même année, le bon élève Activision publie *Pitfall!* en 1982.

❷ Atari se surpasse en créant *Secret Quest* en 1989, signant l'une des dernières œuvres à posséder de la console.

❸ *Combat* est un jeu de lancement assez simpliste qui reprend les gameplays de *Tank* et *Jet Fighter*, deux classiques d'Atari.



ventes de consoles, Atari fait des bénéfices de plus de 100 millions de dollars. Pour la petite histoire, l'entreprise remercie l'auteur de ce portage, Rick Mauer, avec un chèque de 11 000 dollars… Bref, après cela, les perles de l'Atari 2600 s'enchaînent. *Checkers* (1981), *Dragster* (1980) ou *Kaboom!* (1981) pour ne citer qu'eux, ainsi que quelques portages ultra connus dans les salles d'arcade, dont *Missile Command* (1980) et *Asteroids* (1981). Le début des années 80 aurait pu être idyllique pour l'Atari 2600 si la console ne devait pas faire face à une vague d'éditeurs tiers peu scrupuleux prêts à salir l'image de marque de la console. Cette sale histoire commence en 1980 lorsque les anciens employés d'Atari partent fonder Activision pour voir si l'herbe y est plus verte (voir encadré). Le nouvel éditeur gagne sa vie en publiant des jeux sur Atari 2600, ces derniers sont d'ailleurs excellents. La direction d'Atari se révèle assez ingrate et veut faire interdire ces ingérences traitresses à grands coups de procès en 1980. Manque de chance, la justice donne raison à Activision la même année. Une aubaine pour les joueurs qui profitent de ses jeux de qualité, ainsi que pour les autres éditeurs qui voient dans ce verdict une porte ouverte vers une montagne d'argent facile. Atari tente tant bien que mal d'empêcher d'autres éditeurs d'approcher de sa console avant d'abdiquer en 1982. En échange d'une partie des bénéfices, Atari ouvre les vannes des productions douteuses (même des jeux pornographiques) en faisant passer ça pour la volonté d'avoir la plus grosse ludothèque du marché. Une bien mauvaise contrepartie avec le recul, qu'Atari ne tarde pas à payer.



Un bouton et un joystick, Atari ne pouvait pas faire plus minimaliste comme manette.

DROIT DANS LE MUR

L'amoncellement de ces déchets ludiques devient un vrai problème pour le public, qui ne sait plus à quel saint se vouer pour trouver un jeu convenable. Atari lui-même fait preuve de laisser-aller. Il commet son plus grand crime

ÉVOLUTION DARWINIENNE

Première révision

À chaque fois qu'Atari pensait perdre pied face aux autres consoles, une nouvelle version de l'Atari 2600 voyait le jour. La première a lieu en 1980 et coïncide avec la sortie de l'Intellivision. Rien de fondamental ne change sur ce modèle hormis le déplacement des boutons de difficulté vers l'arrière de la console.

Seconde révision

Rebelote en 1982 avec la ColecoVision. Toujours pas de changement de hardware mais l'abandon pur et simple du design boisé pour quelque chose de plus moderne, intégralement noir.

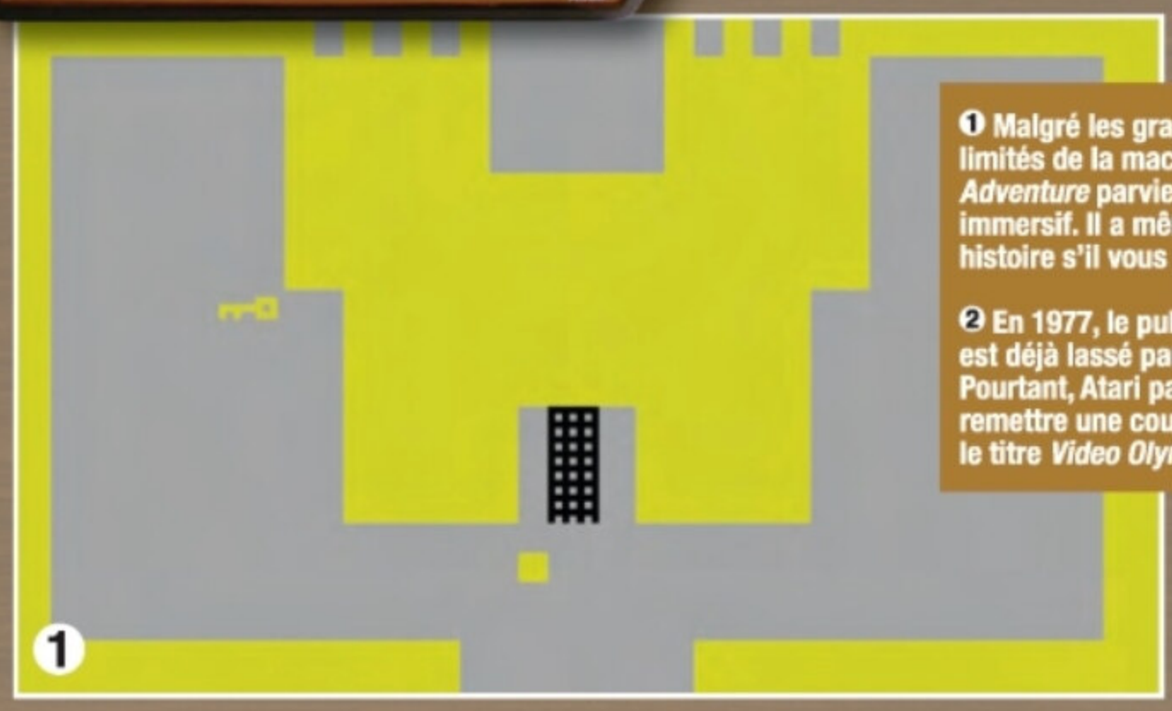
Atari Jr.

La plus importante des transformations a lieu en 1986. Elle est surnommé l'Atari 2600 Jr. à juste titre puisque le fabricant sort une machine réduite en taille, comme en prix. La console est vendue l'équivalent de 50 dollars et fait de ce tarif une campagne publicitaire. Par ailleurs, son look rappelle fortement l'Atari 7800.

Atari 2800

Atari a également lancé en 1983 une 2600 spécialement pour le Japon qui est appelée Atari 2800. À l'intérieur, elle est identique à celle que nous connaissons mais a un look bien particulier.





❶ Malgré les graphismes limités de la machine, *Adventure* parvient à être immersif. Il a même une histoire s'il vous plaît.

❷ En 1977, le public est déjà lassé par *Pong*. Pourtant, Atari parvient à en remettre une couche dans le titre *Video Olympics*.

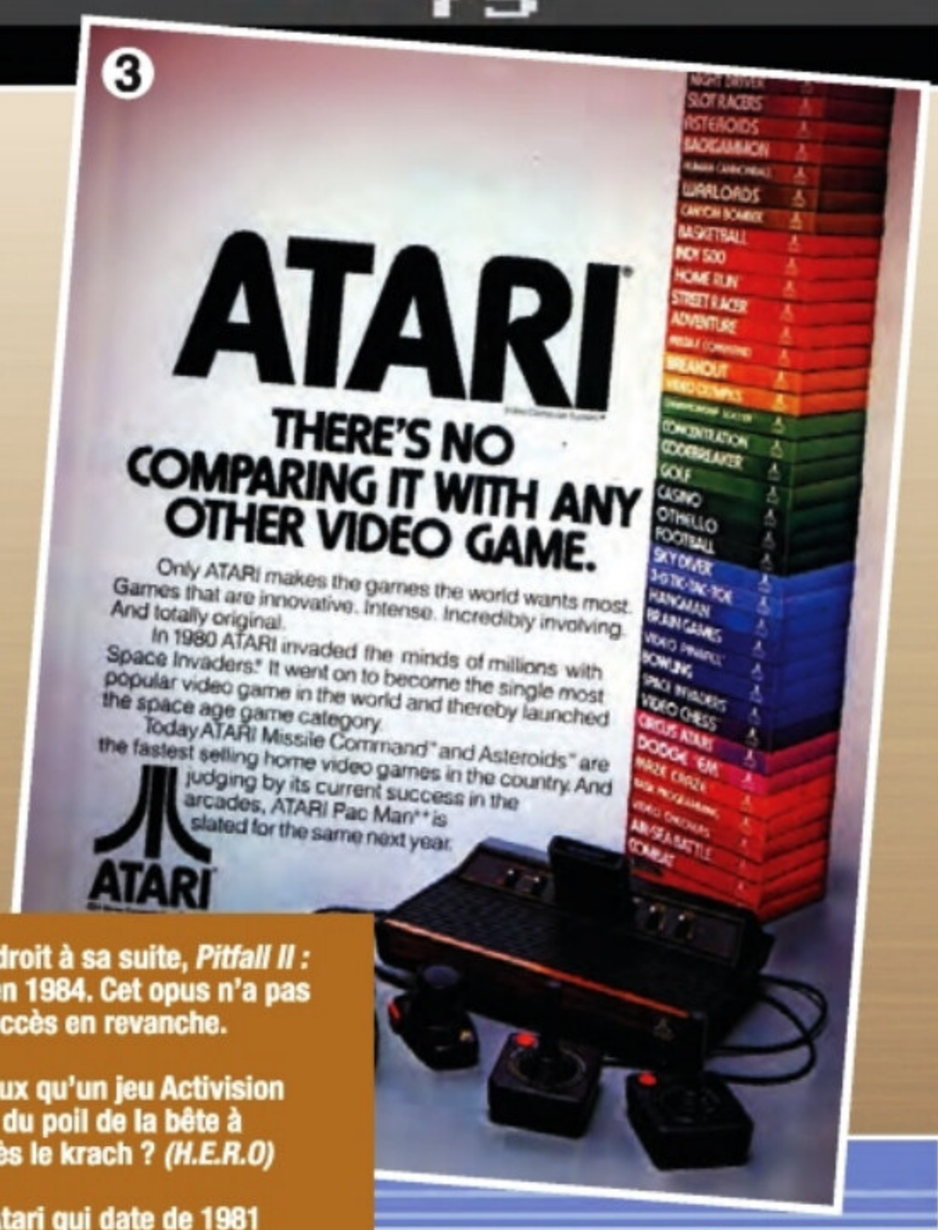






“*Jr. Pac-Man* et *Secret Quest* permettent d’offrir de dernières années lucratives à l’Atari 2600.”

cette même année, l’assassinat de *Pac-Man*. On exagère bien sûr, il s’agit simplement du portage du célèbre jeu d’arcade que le monde attend désespérément sur console de salon, et bon sang qu’il est mauvais. Ce *Pac-Man* pour Atari 2600 est développé avec seulement 4Kb de ROM sur les 8Kb demandés par Todd Frye, l’auteur du portage. Pas étonnant donc qu’il porte des stigmates qui le rendent méconnaissable. Nous vous parlions dans notre précédent numéro des nombreux défauts et sacrifices auxquels le jeu a dû consentir, mais également de sa participation active à la crise de 1983 qui approche à grands pas. À cela il faut ajouter la participation d’*E.T.*, toujours en 1982, pour lequel Atari a dépensé 20 millions de dollars juste pour obtenir la licence. Ray Kassar, le président d’Atari à l’époque, n’est pas enchanté



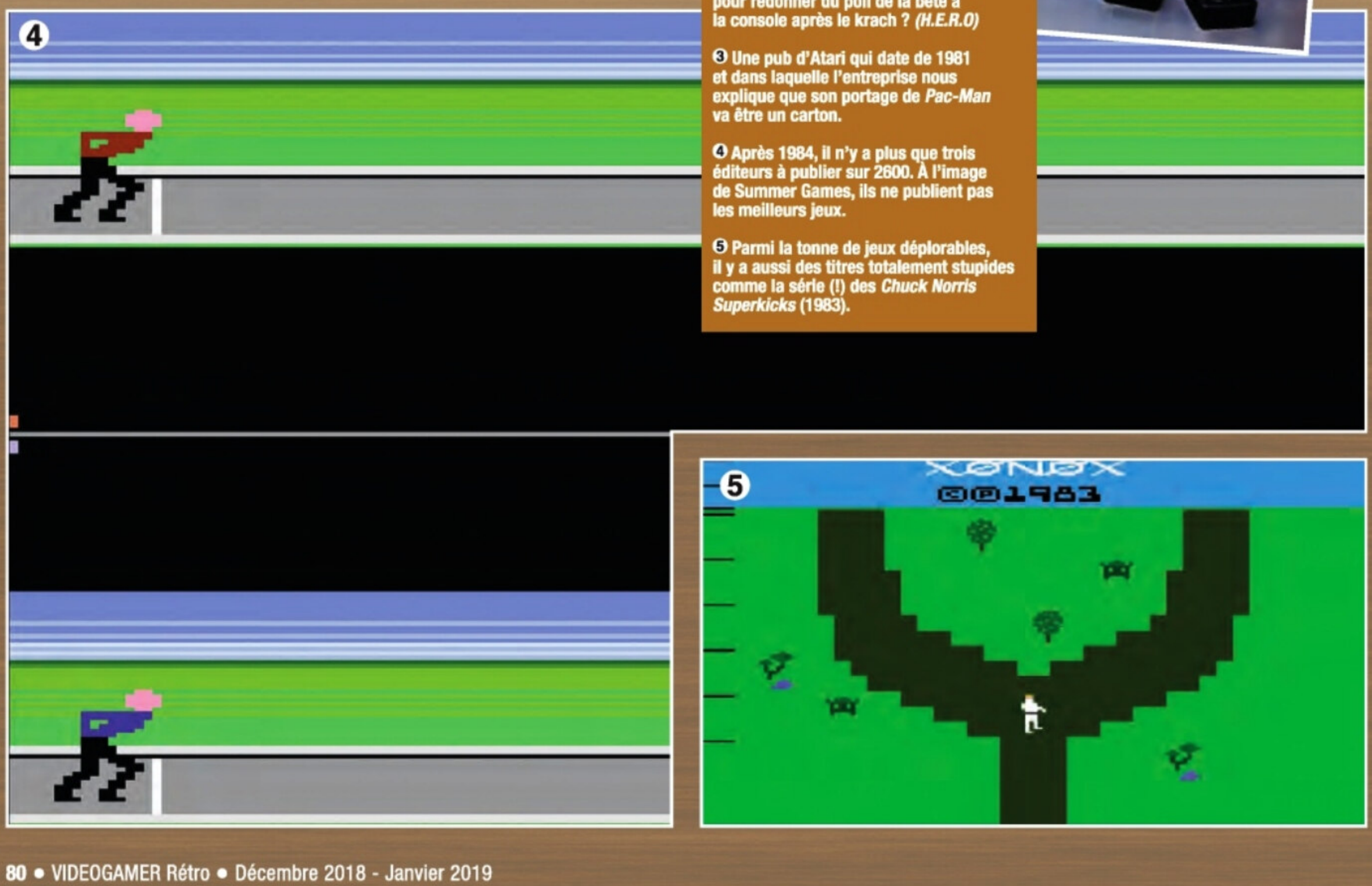
❶ *Pitfall!* a le droit à sa suite, *Pitfall II : Lost Caverns* en 1984. Cet opus n’a pas eu le même succès en revanche.

❷ Quoi de mieux qu’un jeu Activision pour redonner du poil de la bête à la console après le krach ? *(H.E.R.O)*

❸ Une pub d’Atari qui date de 1981 et dans laquelle l’entreprise nous explique que son portage de *Pac-Man* va être un carton.

❹ Après 1984, il n’y a plus que trois éditeurs à publier sur 2600. À l’image de Summer Games, ils ne publient pas les meilleurs jeux.

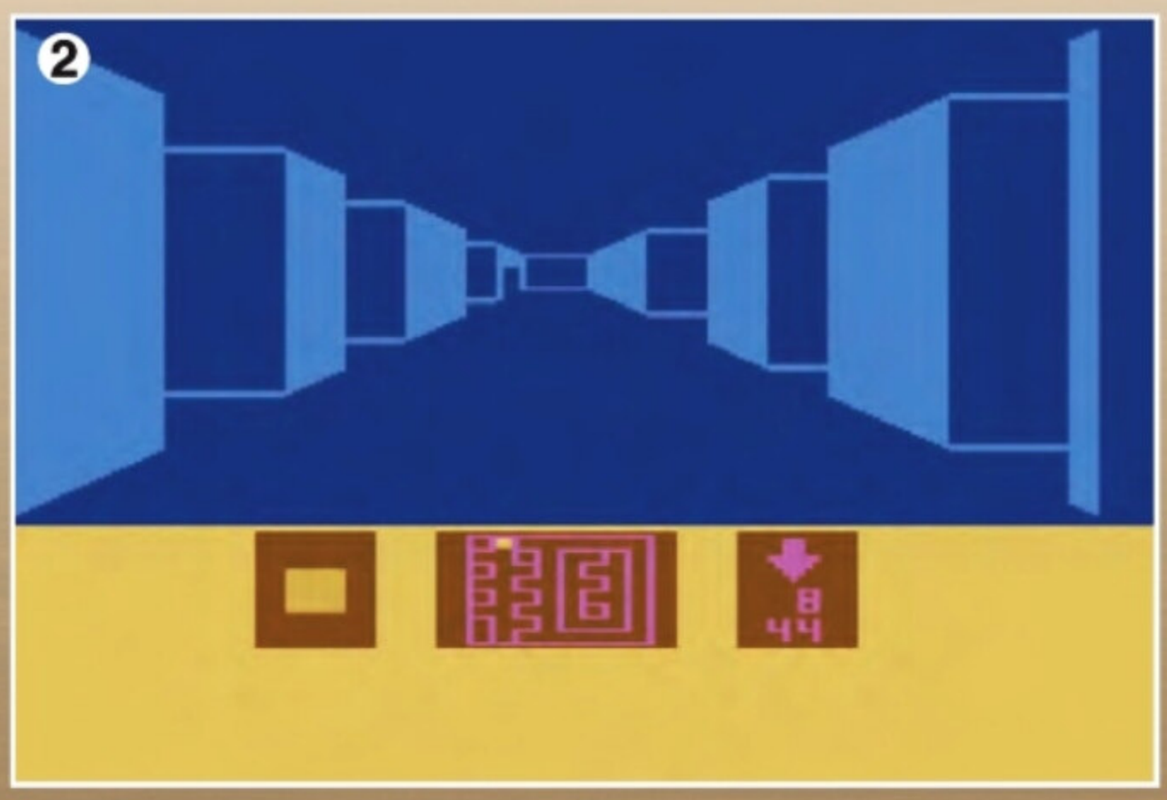
❺ Parmi la tonne de jeux déplorables, il y a aussi des titres totalement stupides comme la série (!) des *Chuck Norris Superkicks* (1983).





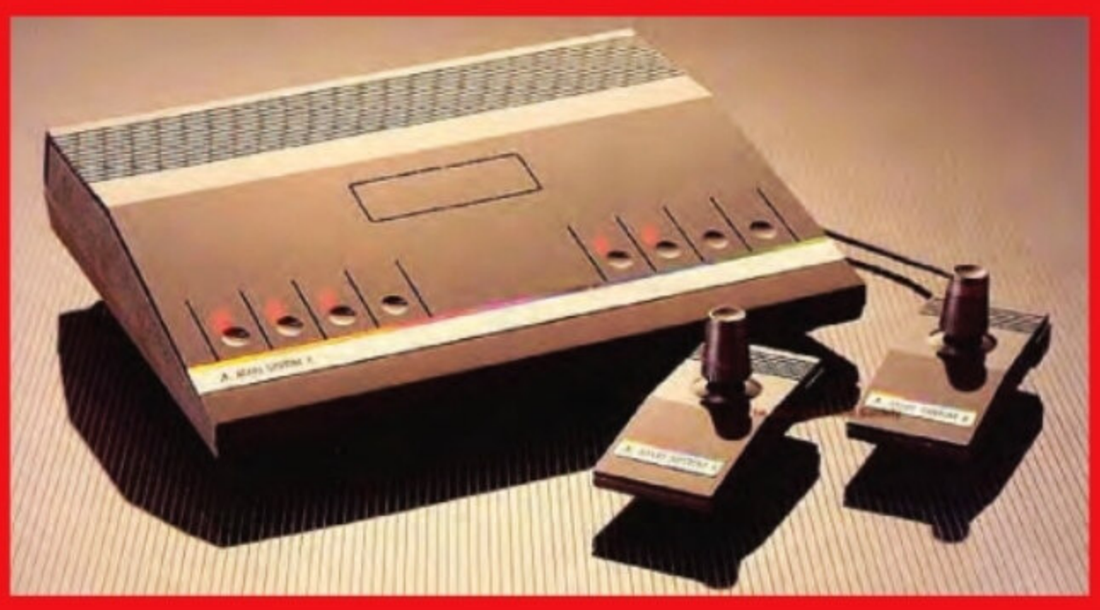
❶ Il n'y a pas qu'Activision qui fait des bons jeux sur 2600, Imagic produit aussi de bons titres dont *Cosmic Ark*.

❷ L'Atari 2600 a dans sa ludothèque la plupart des genres de jeux connus, même des ancêtres des FPS *(Escape from the Mindmaster)*.



Atari 3200, qui es-tu ?

Au moment de remplacer l'Atari 2600 par une console plus puissante, la firme développe un prototype que l'on connaît aujourd'hui comme l'Atari 3200. Elle repose sur une architecture suffisamment puissante pour enterrer la 2600, sauf que les développeurs d'Atari n'apprécient pas trop ce modèle. Ils le jugent trop compliqué à programmer et rechignent à faire des jeux dessus. L'arrivée de la Colecovision en 1982 clôt les débats. La 3200 n'est pas sortie de l'état de prototype et Atari a besoin d'une console plus puissante que la 2600 pour contrer son concurrent. Il se tourne en catastrophe vers sa gamme d'ordinateurs 8-bits et en adapte le fonctionnement pour faire une nouvelle machine. Un recyclage savant qui devient l'Atari 5200.



à l'idée de faire un jeu mais les décisionnaires de Warner lui font comprendre qu'il n'a pas le choix et que le jeu est attendu pour la période de Noël de cette année. En comptant le temps passé à négocier les droits, cela fait… six semaines. Un temps record avec lequel le programmeur Howard Scott Warshaw n'a pas pu faire de miracle. *E.T* est un crime contre l'humanité et malgré tout, Atari pense que le jeu se vendra bien grâce à la popularité du film, tout comme *Pac-Man* s'est vendu à 7 millions d'exemplaires grâce au jeu d'arcade. Il n'a pas tort, 1,5 million de copies sont vendues mais ces bouses infâmes finissent quand même par agacer le public. L'offre déplorable est trop forte pour une demande qui ne cesse d'être déçue. Le mur est inévitable pour l'Atari 2600 comme pour ses concurrentes d'alors, il n'y a pourtant que notre console qui survit à ce cataclysme. « Survie » est d'ailleurs le mot approprié dans son cas. L'appareil voit son prix diminuer de plus de 50%, ce qui lui fait trouver grâce auprès d'un plus large public. Cette résilience inattendue surprend ses créateurs qui essayent déjà de la remplacer depuis 1982 par sa petite sœur l'Atari 5200 (c'est à cette occasion que la console prend son nom définitif d'Atari 2600). Malgré la crise et la supériorité technique de cette console, c'est toujours la 2600 qui se vend en grande quantité alors que la 5200 se vend à seulement un million d'exemplaires avant de disparaître en 1984. C'est la faute de trop pour la société mère Warner Communications qui ne veut plus entendre parler d'Atari. La branche console et ordinateur de l'entreprise est ainsi vendue la même année à Jack Tramiel qui lui donne le nom d'Atari Corporation. Sous ce nouveau règne, on calme le jeu avec l'Atari 2600 et la 7800 annoncée juste avant la scission d'Atari. Cette nouvelle tentative de console next-gen ne sort qu'en 1986 pour répondre à l'offensive de Nintendo sur les marchés européen et américain. Deux ans après l'Atari 5200, le constat est le même avec cette nouvelle console. Le public plébiscite toujours la console de 1977 par rapport à ses successeurs, et cela malgré la rétrocompatibilité de la 7800 qui aurait pu changer la donne.

PAS DE REPOS POUR LES BRAVES

L'Atari 2600 trouve un dernier sursis grâce une ultime transformation physique en 1986 (voir encadré). Pour le reste, elle reste discrète dans les années qui suivent son rachat, son nouveau propriétaire n'ayant pas de projet de grande envergure pour elle. Elle renoue peu à peu avec le succès en s'appuyant sur son catalogue de jeux, son atout de toujours. Cela recommence doucement avec des jeux comme *Ghosbusters* (1984) ou *H.E.R.O* (1984) (deux autres jeux d'Activision, tiens) qui sont bons mais ne parviennent pas à lui redonner sa gloire d'antan. Des titres comme *Jr. Pac-Man* (1986) et *Secret Quest* (1989), qui arrivent vers la fin des années 80 permettent quant à eux d'offrir de dernières années lucratives à l'Atari 2600. Cependant il n'y a pas de bataille commerciale qui tienne pour la console. Tout le monde sait que le combat est perdu d'avance, elle n'a plus assez de patate pour faire face à la NES ou la Master System. Après tout, elle appartient à la précédente génération de consoles. C'est bien la première fois qu'une machine dépassée technologiquement arrive à tenir aussi longtemps et face à des caïds comme les deux japonaises. Officieusement, la longue vie de l'Atari 2600 s'arrête juste avant les années 90 avec la fin de la production de jeux pour la console. Atari fera traîner son acte de décès jusqu'en 1992 où il annonce finalement que l'Atari 7800 et les Atari 8-bits rejoignent la 2600 dans sa dernière sépulture.

LE TOP 10 DES JEUX MEGA DRIVE

La console de SEGA a trente ans ! Dans le précédent numéro, nous vous racontions le parcours de la Mega Drive. Dans celui-ci, nous revenons sur les meilleurs jeux de la mythique machine. C'est parti pour un classement pas du tout objectif… *Christophe Collet*





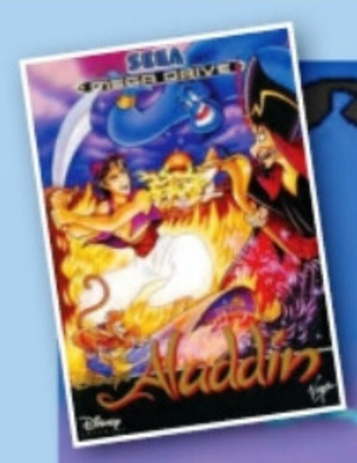


❶ Il faut éviter de tomber de l'établi, et pourtant ça va vite !

❷ En versus, le titre révèle toute la fourberie dont est capable un joueur.

10 MICRO MACHINES 2 : TURBO TOURNAMENT

En 1991, le premier jeu *Micro Machines* sort sur NES. Vues de dessus, de petites voitures font la course dans des environnements du quotidien et n'hésitent pas à se rentrer dedans pour finir en première position. Le jeu est adapté sur Mega Drive mais c'est sa suite, sortie en 1994 et intitulée *Micro Machines 2 : Turbo Tournament*, que nous avons retenue. Pour une simple raison : elle fait tour pareil, en mieux ! Les véhicules et les tracés sont plus sympas, la réalisation est plus punchy et puis surtout, il y a ce génial mode versus : deux joueurs s'affrontent sur un même écran. Quand l'un disparaît de l'écran (en retard, poussé dans le vide, etc.), il perd un point de vie. Quand l'un des deux a tout perdu, c'est la fin. Ce mode duel est une ode aux sales coups, aux techniques les plus fourbes et aux engueulades entre amis : à la rédac', des fratries se sont écharpées ! Pousser son adversaire sur une tranche de pain, attendre un dérapage un peu trop long de son adversaire pour l'éjecter de la table, le serrer contre un élément du décor avant de repartir en trombe… Chacun son style, mais le plaisir ne s'arrête jamais.







9 ALADDIN

"LE JEU DE DAVID PERRY FUT SALUÉ À L'ÉPOQUE POUR LA QUALITÉ INCROYABLE DE SES ANIMATIONS."

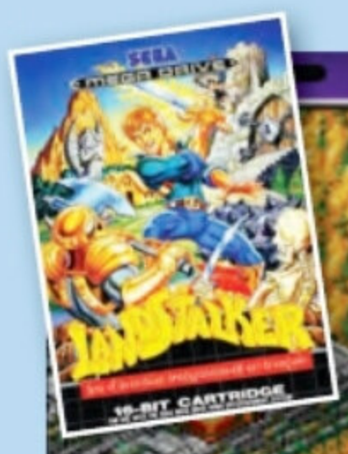
Si vous êtes fidèle lecteur de *VIDEOGAMER Rétro*, nous vous avons déjà parlé de la mythique « guéguerre » qui opposa les pro-Mega Drive aux pro-SNES au début des années 90 pour savoir laquelle, des deux versions du jeu *Aladdin*, était la meilleure (voir *VIDEOGAMER Rétro 3)*. Nous ne referons pas l'histoire ici et d'ailleurs, peu importe. Il nous suffit de savoir que, meilleur *Aladdin* ou pas, le titre de la Mega Drive fait sans conteste partie des expériences les plus sympas offertes par la console. Sorti en 1993, le jeu de David Perry fut salué à l'époque pour la qualité incroyable de ses graphismes et surtout de ses animations, étonnantes de naturel. La direction artistique du dessin animé de Walt Disney était restituée avec brio et de petits détails – la tête des gardes avant de mourir, les explosions de fumée – ajoutaient au côté qualitatif de l'affaire. Dans sa progression, *Aladdin* n'avait rien d'exceptionnel, et d'ailleurs les joueurs en gardent des souvenirs partiels : quelques bastons dans les rues de la ville, la séquence en tapis volant, les phases avec Abu… Mais le jeu édité par Virgin fait partie de ces souvenirs impérissables sans lesquels il est impossible d'évoquer la Mega Drive. C'est chose faite.



❶ Les couleurs, les animations… Pour l'époque, *Aladdin* est vraiment superbe.

❷ La séquence en tapis volant est restée mythique. Il faut se dépêcher !

❸ Admirez le petit déhanché de notre héros… Une prouesse technique.







❶ C'est pas tout à fait Link, mais sur un malentendu ça peut marcher, non ?

❷ La 3D isométrique fait beaucoup pour le charme du jeu, et l'intérêt de ses donjons.

8 LANDSTALKER : LE TRÉSOR DU ROI NOLE

Si dire de *Sonic* qu'il est le « *Mario* de SEGA » est réducteur, alors dire de *Landstalker* qu'il est son *Zelda* l'est tout autant. Pourtant, les titres ont plusieurs choses en commun : ils peuvent être classés dans la catégorie action/RPG de l'époque – nous sommes en 1992. Ils situent tous deux leur action dans un monde fantasy qui se révèle à travers des villages à visiter, des donjons à explorer et des combats à l'épée à remporter. Et Ryle, le héros du jeu, a tout du Link-like. Et puis surtout, il faut avoir l'honnêteté de dire que pour SEGA, si *Landstalker* pouvait connaître le même succès que *Zelda*, ce serait parfait ! Ce ne sera pas le cas, malgré tout le titre de Climax figure en bonne place dans les souvenirs de ceux qui y ont joué. Déjà, sa vue en 3D isométrique est originale, elle tranche avec la 2D de l'époque, vue de dessus ou sur le côté. Elle est un élément central du gameplay, bien pensé, notamment dans les nombreux donjons. Ensuite, l'île de Mercator, où se déroule l'aventure, est belle et riche : Climax ne s'est pas contenté d'aligner les zones désertes. Enfin, les personnages croisés donnent du corps à l'intrigue. La durée de vie du titre est très honnête, la réalisation aussi. *Landstalker : Le Trésor du Roi Nole* est un excellent titre, d'autant plus remarquable sur Mega Drive qu'il s'inscrit dans un genre peu représenté sur la console, plus friande de platformer 2D. Un titre à redécouvrir.







❶ David Perry oblige, les animations sont étonnantes. Et regardez l'expression de Jim !

❷ Les niveaux dans l'espace n'ont pas d'intérêt mais ils étaient fun, ou plutôt « groovy »…



7 EARTHWORM JIM

"LES NIVEAUX SONT TOUS PLUS DÉLIRANTS LES UNS QUE LES AUTRES ET LE JEU COMMENCE FORT..."

Deuxième entrée pour David Perry dans ce classement des jeux Mega Drive. Après son magnifique *Aladdin*, c'est son génialement dingue *Earthworm Jim* qui fait son show. Comme son nom l'indique, *Earthworm Jim* raconte l'histoire d'un ver de terre (nommé Jim, bien vu) qui, équipé d'une combinaison spatiale, peut se déplacer comme un humain. Il court, saute, tir… et utilise sa tête comme un fouet ! Les niveaux sont tous plus délirants les uns que les autres et le jeu commence fort : des corbeaux, une vache et des poubelles tueuses, le ton est donné dès le premier stage. Jeu signé Perry oblige, *Earthworm Jim* est extrêmement beau et inventif pour l'époque (1994). surtout, comme dans *Aladdin*, les animations sont d'une finesse folle. En tant que joueur, on passe son temps à savourer les séquences les plus anecdotiques, à commencer par les coups de fouet. L'humour est omniprésent et comme dans *Aladdin* (encore !), le jeu propose des séquences qui rompent avec la progression habituelle – ici, une balade en vaisseau dans l'espace qui casse les codes du platformer 2D. La suite, sortie en 1995, est moins essentielle.





❶ Les premiers niveaux (Green Hill) font partie des décors les plus cultes du jeu vidéo.

❷ Et voici l'infâme Docteur Eggman (aka Robotnik), l'ennemi juré de notre bon Sonic !

6 SONIC THE HEDGEHOG

Ohlala, on entend les puristes râler d'ici ! Le premier *Sonic* et pas le deuxième ? Eh oui, mais il faut choisir. Nous avons retenu assez de suites comme ça. Et il faut reconnaître que même s'il n'est pas le meilleur de la série – encore que cela se discute – et s'il ne propose pas certains éléments qui feront le succès de *Sonic 2* (le spin dash, le mode deux joueurs, Tails), le premier épisode reste un cas à part, un moment important dans la vie de la Mega Drive. Apparu en 1991, le hérisson bleu a un rôle clair dans la stratégie de SEGA : être la mascotte de la firme, son Mario. Il va y arriver au-delà de toute espérance, si bien que près de 30 ans plus tard, même s'il n'a pas l'aura du moustachu, Sonic est une star du jeu vidéo qui revient régulièrement dans des aventures pas toujours réussies, mais qui ont le mérite d'exister. Sonic a aussi ses BD, son dessin animé… Il est une figure connue de l'entertainment et ce parcours victorieux, c'est avec le premier *Sonic* qu'il commence. Et le jeu, alors ? Il est excellent ! Des décors colorés, de la vitesse, un level design inspiré, une science évidente de la plate-forme… *Sonic the Hedgehog* mérite amplement sa place dans cette sélection.





❶ Les décors urbains sont la signature de la série, même s'il n'y a pas qu'eux.

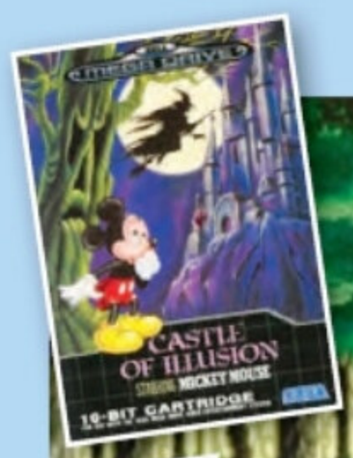
❷ Axel colle des mandales pendant que Max s'en prend une… La routine dans *Streets 2* !

❸ Espérons que le 4e volet, prévu pour 2019, nous procure un aussi excellent feeling.

5 STREETS OF RAGE 2

Impossible de se passer d'un *Streets of Rage* dans cette sélection. Et si chacun des trois épisodes a ses qualités, c'est le deuxième qui remporte nos suffrages. Arrivé en 1992, il est la suite directe du premier épisode, sorti un an plus tôt. Pourquoi choisir la suite ? Pour des détails, en fait. Le premier jeu proposait trois personnages jouables : Adam, Alex et Blaze. Le deuxième en compte un de plus, c'est toujours ça : Axel et Blaze sont de retour, accompagnés par Sam Hunter (le frère d'Adam, enlevé par la pègre) et Max, un catcheur lent mais puissant. Les décors sont encore plus réussis dans cet épisode, tout comme la musique de Yuzo Koshiro, à son meilleur niveau. Quant au gameplay, il est dans la veine du premier mais il propose plus d'options : les attaques spéciales, qui consistaient dans *Streets of Rage* à demander du renfort, sont désormais propres à chaque personnage – c'est cette idée que devrait reprendre *Streets of Rage 4*, prévu pour 2019. Quoi qu'il en soit, la série fait partie des musts de la Mega Drive. À consommer sans modération !

"LA SÉRIE FAIT PARTIE DES MUSTS DE LA MEGA DRIVE. À CONSOMMER SANS MODÉRATION !"



4



❶ Tout commence plutôt gentiment, dans une forêt sombre mais pas trop hostile…

❷ Ce n'est pas parce que Mickey a l'air tout mimi qu'il ne sait pas affronter de boss !



CASTLE OF ILLUSION STARRING : MICKEY MOUSE

Si cette sélection montre quelque chose, c'est que la Mega Drive regorge de bijoux dans la catégorie platformer 2D. Ce fut l'un des genres majeurs de la machine, et *Castle of Illusion Starring : Mickey Mouse* en est une preuve supplémentaire. Développé par SEGA, sorti en 1990 et donc tôt dans la vie de la console, *Castle of Illusion* est une référence à tout point de vue. La bande-son est magnifique, le rendu visuel est somptueux, la maniabilité répond bien mieux que la moyenne de l'époque (ok, il faut tout de même être habitué), les niveaux cultes s'enchaînent sans temps mort : la forêt, le château… Bref, le titre est excellent et il mérite l'admiration que les joueurs lui vouent depuis près de 30 ans. Cela dit, pour être tout à fait honnête, nous aurions aussi pu choisir *World of Illusion Starring : Mickey Mouse & Donald Duck*, sorti deux ans plus tard, aussi génial et qui avait le mérite de proposer de la coopération, une option rare en 1992. Nous aurions aussi pu vous parler de *QuackShot Starring Donald Duck*, sorti au milieu de tout ce beau linge (1991) et plutôt marrant, même si en-dessous des deux autres. Mais hey, il faut faire des choix et *Castle of Illusion*, parce qu'il lance la série, mérite d'être ici.



"CASTLE OF ILLUSION EST UNE RÉFÉRENCE À TOUT POINT DE VUE. LA BANDE-SON EST MAGNIFIQUE, LE RENDU VISUEL EST SOMPTUEUX."



❶ Les décors étaient magnifiques, avec le petit scrolling différentiel qui va bien.

❷ Ninja vs Rambo. C'est fun, mais SEGA a dû revoir sa copie pour des problèmes de droits.



3 THE REVENGE OF SHINOBI

Encore une saga indissociable de la vie de SEGA dans les années 80-90, débutée sur Master System et poursuivie, avec cet épisode, sur Mega Drive. Le titre sort en 1989, c'est l'un des premiers très grands jeux de la machine. Et que raconte cette petite merveille ? Comme son nom l'indique, c'est l'histoire du ninja Joe Musashi qui doit, trois ans après avoir triomphé de l'organisation criminelle Zeed dans le premier volet, reprendre ses nunchakus pour sauver sa fiancée, kidnappée par la version 2.0 du clan. Le titre se présente comme un jeu de plate-forme/action en 2D dans lequel la palette de coups s'est étoffée par rapport au premier. La réalisation est immersive à souhait, l'action soutenue. Il existe différentes versions du jeu, SEGA ayant eu quelques soucis dans les droits d'exploitation de certaines figures de boss empruntant aux looks de Rambo, Terminator ou encore Godzilla. Enfin, comme pour bon nombre de titres présents dans cette sélection, nous aurions aussi pu retenir sa suite, *Shinobi III : Return of the Ninja Master*, sortie en 1993 et loin d'être mauvaise. Mais elle est plus facile. Ce qui, avouez-le, est moins drôle…



1



2

❶ Là, ça paraît déjà bien rempli. Mais imaginez qu'en mouvement, c'est le nawak total !

❷ Pas de run & gun sans boss bien coriace. Lui encore, ça va.

2 GUNSTAR HEROES

Au début des années 90, le run & gun façon *Contra* (ou *Metal Slug*, qui arrivera plus tard sur Neo-Geo) a le vent en poupe. Et *Gunstar Heroes* est l'un des meilleurs. Premier jeu du studio Treasure à qui l'on doit des perles comme *Sin and Punishment, Alien Soldier* ou *Ikaruga, Gunstar Heroes* se distingue par un rythme propre – démentiel, forcément – et des combats de boss anthologiques. Les deux héros ont chacun leur style. En fait, l'un peut se déplacer en tirant et l'autre non, ce qui confère au jeu à deux une touche de tactique et d'entraide bien vue. Car c'est en coop' que s'apprécie un titre comme *Gunstar Heroes*. En termes de level design, le jeu ne se contente pas d'aligner les stages horizontaux traditionnels : il fait aussi la part belle à des niveaux plus verticaux souvent très réussis. Il se dit du titre, sorti en 1993, qu'il est un peu plus facile, un zeste plus bourrin que le rival *Contra*, dont le volet *Contra III : The Alien Wars* est sorti l'année précédente sur SNES. C'est peut-être vrai, il faudrait y rejouer pour le vérifier. Il n'empêche qu'aujourd'hui, *Gunstar Heroes* serait considéré comme un jeu outrageusement difficile, comme tous ses petits camarades de l'époque. D'ailleurs, il n'est pas interdit de citer, pour lui rendre hommage, un certain *Probotector* (ou *Contra : Hard Corps)*, sorti sur Mega Drive en 1994 et qui a sa place ici.

"LE RUN & GUN FAÇON CONTRA A LE VENT EN POUPE. ET GUNSTAR HEROES EST L'UN DES MEILLEURS."

1 SHINING FORCE 2



À côté de sa rivale la Super NES, la Mega Drive semble faire pâle figure en matière de RPG. Et d'une certaine manière, c'est vrai : comment rivaliser avec une machine sur laquelle sortent des hits nommés *Final Fantasy* ou *Dragon Quest* ? Mais la console de SEGA n'est pas totalement démunie en la matière et si les RPG n'y sont pas nombreux, ils sont en revanche de grande qualité. C'est ce que montre *Shining Force 2*, sorti en 1993 et qui fait suite à un premier épisode publié l'année précédente. Le titre est un tactical/RPG dans lequel le joueur dirige un groupe (la fameuse shining force) de personnages aux compétences variées. De prime abord, la construction est classique : monde fantasy traditionnel avec démons et princesses, découpage entre séquences d'aventure et combats au tour par tour, trésors à trouver et villages à visiter… Toute la panoplie du RPG y est. L'astuce, c'est que tout ce qu'il fait, il le fait à la perfection : les personnages que l'on croise sont merveilleusement écrits, la B.O. est superbe, le système d'amélioration est particulièrement bien pensé, l'intrigue se développe avec finesse, les combats se révèlent d'une belle profondeur sans être inabordables pour les néophytes… *Shining Force 2* sent le jeu pesé au millimètre. Pour ne pas faire de jaloux et parce qu'il était aussi divin, citons *Phantasy Star IV : The End of the Millennium*, un RPG signé SEGA pour sa machine, sorti à la même période.



1



2

"TOUTE LA PANOPLIE DU RPG Y EST. L'ASTUCE, C'EST QUE TOUT CE QU'IL FAIT, IL LE FAIT À LA PERFECTION."





3

❶ Tous les ingrédients du tactical/RPG sont là… et surtout parfaitement utilisés.

❷ Les graphismes ronds et colorés sont bien dans l'esprit des RPG de l'époque.

❸ Les personnages sont très bien écrits, ils n'ont rien à envier à ceux du camp d'en face, chez le *Final Fantasy* de la SNES.


VECTREX
PLAYER ONE
PLAYER TWO
12690
MineStorm
ESCAPE
VECTREX
1
2
3
4

VICTOIRE POUR LA Vectrex?

Encore une oubliée de tous et qui pourtant avait tant à offrir. La Vectrex, c'est l'histoire tragique d'une bonne console qui a tout donné pendant ses deux années d'existence et qui n'a pas survécu à la réalité économique. *Christophe Öttl*

La vie de la Vectrex est une histoire courte mais intense. Sauf que 1982, date à laquelle la console a déboulé dans le commerce, est une année qui nous semble bien lointaine maintenant. Beaucoup on oublié la seconde génération de consoles, ou alors on ne souvient que de la géante de l'époque, l'Atari 2600, qui a su se faire une place dans l'histoire. La Vectrex appartient pourtant à cette génération. C'est même une concurrente directe qui a eu l'intention de renverser la tendance instaurée par





❶ Pour peu que l'on dessine bien, les jeux *AnimAction* et *Art Master* permettent de faire des choses intéressantes.

❷ *Cosmic Chasm* a connu l'itinéraire inverse de la plupart des jeux : il est d'abord sorti sur Vectrex avant d'être porté sur arcade.

la console et sa petite sœur l'Atari 5200. Cela prend forme vers la fin de l'année 1980, lorsque la société General Consumer Electronics mandate le fabricant Smith Engineering pour lui fabriquer sa première console de salon. L'histoire est en marche, une petite histoire certes, mais c'est quand même ce fabriquant qui apporte la plus grosse innovation qu'ait connu la seconde génération de consoles. Au départ, la Vectrex était partie pour être une console portable appelée Mini Arcade, mais pour tout un tas de raisons la version nomade est mise de côté au profit d'un poste fixe. Le plus intéressant dans cette histoire, c'est quand même que John Ross, considéré comme le père de la Vectrex, et son équipe se dirigent rapidement vers des graphismes vectoriels pour leur appareil. C'est son énorme particularité et c'est aussi à cela que la console doit son nom. L'utilisation de cette technologie n'est pas une première mondiale dans l'histoire du jeu vidéo.

"La Milton Bradley Company voit un grand potentiel dans la console et c'est vrai que la Vectrex a de grandes idées."

Des bornes d'arcade utilisent déjà ce système à la même période, c'est d'ailleurs pour cela que le prototype de console portable est appelé Mini Arcade. Toujours est-il que c'est une très grande première pour une console de salon, c'est même l'unique tentative jamais recensée.

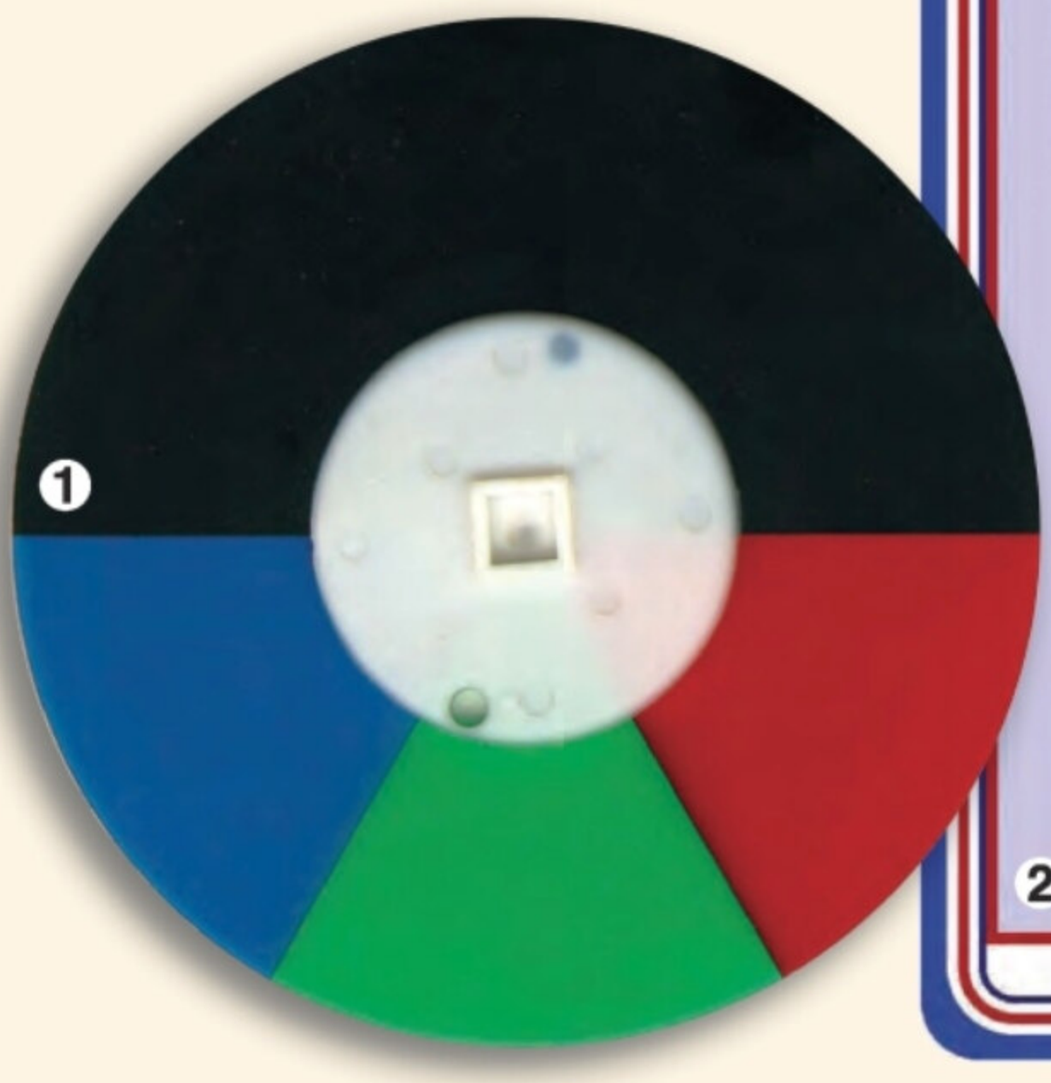
En 1981, la construction peut commencer. Cette étape s'achève en un temps record, il faut moins d'un an à Smith Engineering pour créer la Vectrex et la préparer à une présentation en bonne et due forme pour juin 1982. La machine part ainsi sur le marché au mois d'octobre, parée pour les fêtes de fin d'année. Cela s'annonce bien, même très bien...

THINK OUTSIDE THE MONITOR

Tellement bien à vrai dire que les débuts de la Vectrex attirent l'attention d'un gros poisson, une certaine Milton Bradley Company. La société est spécialisée dans les jeux

❶ Le 3D Imager fonctionne en faisant tourner ce disque dans le casque. Tourner la tête fait bouger le disque et gâche l'effet 3D.

❷ Certains overlays officiels de l'époque sont aujourd'hui disponibles en téléchargement comme celui de *Spike*.





SECONDE CHANCE

La Vectrex est une console plutôt rare de nos jours du fait qu'elle n'a pas réussi à se vendre excessivement bien et qu'il n'y a plus de stock disponible à travers le monde. Pourtant il existait un gros stock d'invendus quand Milton Bradley arrêta la fabrication. Une histoire connue veut qu'une société nommée Abel & Associates a acheté une grosse partie de ce dernier pour le convertir. Ces consoles sont devenues pour la plupart des machines à sous et autres appareils du même type. La légende raconte également que certaines ont été transformées en électrocardiogrammes.



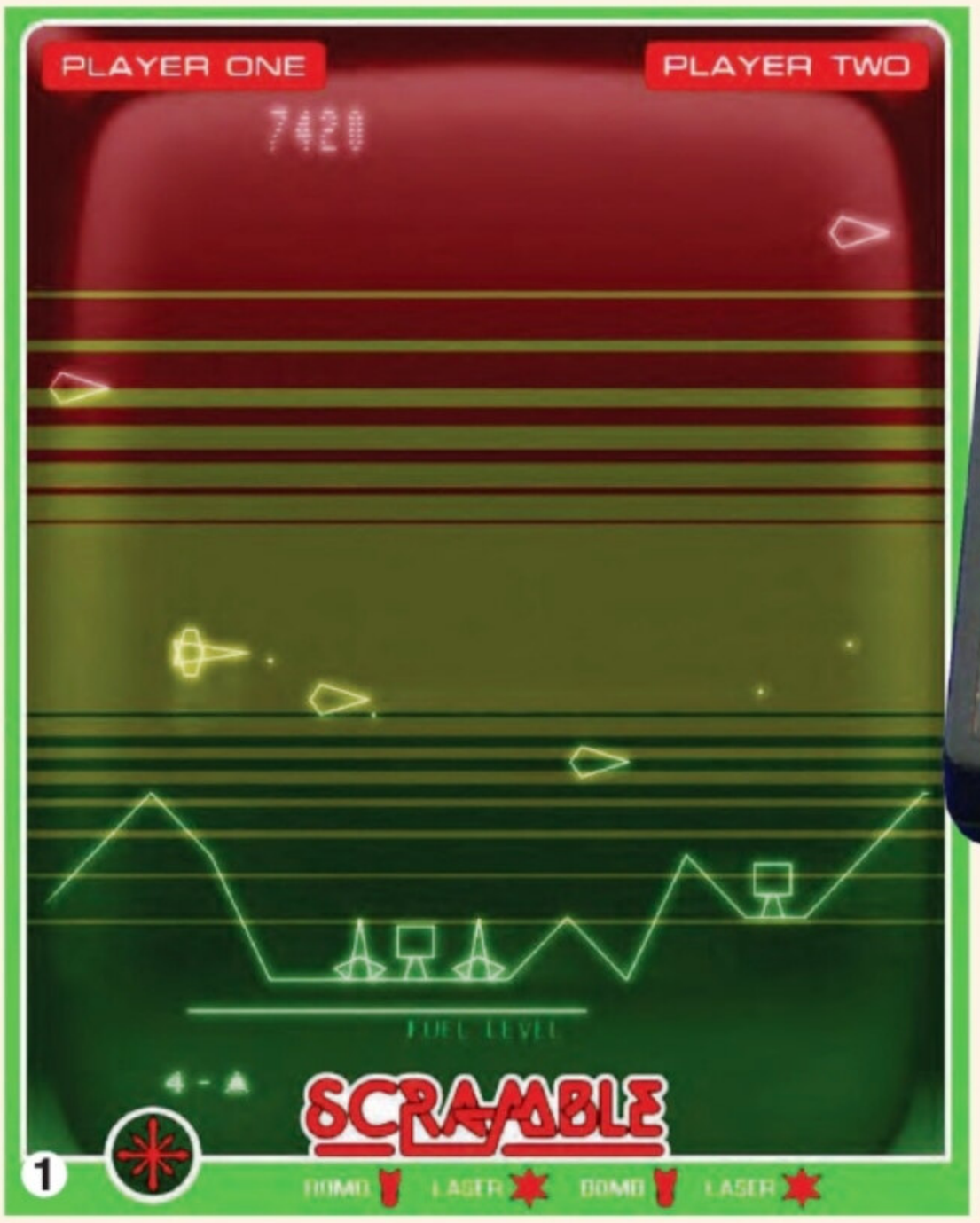
Mine Storm **est le seul titre contenu directement dans la Vectrex. Dommage qu'un bug empêche de finir le jeu.**

de société en tout genre, mais nous l'avons déjà aperçue faire un bond dans le jeu vidéo avec la Microvision, la toute première console portable ayant existé.

L'entreprise voit un grand potentiel dans la console et c'est vrai que la Vectrex a de grandes idées. Outre le principe du vectoriel sur lequel nous allons revenir, les ingénieurs ont pensé cette console en prenant le contre-pied de ses concurrentes. Son principal argument est par exemple de ne pas avoir besoin d'une télévision pour pouvoir être branchée contrairement à toutes les consoles de salon. Seul le moniteur est nécessaire pour jouer, ce qui est une aubaine pour la classe moyenne qui a rarement plus d'une télévision dans la maison, et encore. C'est essentiellement sur ce point que les pubs ont insisté, ainsi que sa position de console haut de gamme, tout en affichant un prix initial de 200 dollars tout à fait raisonnable par rapport à certains de ses concurrents. Devant cet étalage de bon goût, Milton Bradley décide rien de moins que l'achat de la société ayant les droits d'exploitation, à savoir General Consumer Electronics. L'absorption a lieu en 1983 et le changement de politique entre les deux structures est immense, tout comme les dépenses autour de la Vectrex. Milton Bradley a de grands projets pour la console. Là où General Consumer Electronics était resté sobre, le nouveau propriétaire dépense plusieurs millions en plans marketing et en communication. Ce qui coûte le plus cher, c'est de vendre

La Vectrex a été imaginée pour être compact. Le moniteur a un rangement pour la manette ainsi qu'une poignée.

Vectrex



1



2

1 ***Scramble*** **est l'un des titres les plus appréciés de la console. Bien qu'il soit joli en vectoriel, on le préfère dans sa version arcade.**

2 Quand la confiance régnait encore, des promotions sont apparues comme ce *Clean Sweep* au couleur de la boisson Mr Boston.

3 Les pubs américaines et françaises vantent à fond l'absence de branchement au téléviseur familial.



3

les consoles hors de l'Amérique du nord, la cible initiale, afin de répandre la bonne parole sur les trois zones stratégiques. C'est ainsi qu'un peu avant le début de l'été 1983, la Vectrex débarque en Europe et au Japon. Dans ce dernier pays, elle bénéficie d'ailleurs de l'aide de Bandai pour s'insérer sur le marché. Le vectoriel semble intéresser tout le monde. En même temps pour l'époque, ça a l'air révolutionnaire.

LIGNES DE BEAUTÉ

Ne vous inquiétez pas, on vous parle enfin de la particularité de ses graphismes, la raison pour laquelle la console a un succès d'estime dès sa sortie. La technologie vectorielle repose donc sur les vecteurs, surprenant n'est-ce pas ? Ces derniers n'ont rien à voir avec les pixels que les consoles utilisent habituellement et qui permettent pourtant moins de choses. Les vecteurs peuvent définir de plus larges dimensions que les pixels avec moins de calcul de coordonnées. L'application sur une console de jeu est sans appel : elle est capable d'afficher plus d'éléments à l'écran et demande moins de puissance que son équivalent en pixel, ce qui fait de la Vectrex une machine aux capacités artificiellement supérieures. Mais pour l'œil humain le bluff est total. La fluidité des graphismes vectoriels et le niveau de détail ont de quoi faire trembler la sacro-sainte Atari 2600. Il faut quand même qu'il y ait un hic, sinon toutes les consoles auraient adopté le style vectoriel. Il se trouve que tout le monde ne s'y retrouve pas esthétiquement parlant. Ce n'est pas une question de goûts et de couleurs, c'est juste que les vecteurs sont monochromes avec une gamme de couleurs allant du bleu au vert en passant par le blanc (la couleur choisie pour la Vectrex). La limitation technique fait déjà réfléchir mais en plus les vecteurs ne peuvent afficher par nature que des segments et sont donc incapable de « combler » l'écran du moniteur. En résulte un aspect fil de fer un peu dérangeant mais qui dans

PETITE TEMPÊTE

Les jeux natifs, ce n'est pas une spécialité de la Master System comme certains pourraient le croire. La Vectrex a aussi son propre jeu directement enregistré sur la console, *Mine Storm*, permettant de pouvoir jouer sans la moindre cartouche. Le titre est à l'image du reste de la ludothèque, une copie de bonne facture (d'*Asteroids* ici) qui n'a pas vraiment d'âme. Le plus drôle dans cette histoire, c'est que *Mine Storm* est sorti avec un bug important qui empêche les joueurs de dépasser le niveau 13.





❶ *Mine Storm 2*, c'est juste la version revue et corrigée du *1*. En revanche, *Mine Storm 3* et *3D Mine Storm* sont bien différents.

❷ Des copies d'*Asteroids*, il y en a eu des tonnes. *Solar Quest* essaie de se distinguer avec un système de gravité.

"Non pas que les jeux soient mauvais. Disons que les développeurs qui y travaillent font dans la simplicité."

le cas de la Vectrex ne lui porte absolument pas préjudice, bien au contraire. Après tout en 1982, les consoles ne sont capables d'afficher que des images très limitées et donc les lignes épurées des vecteurs, capables d'afficher une simili-3D, ne sont pas éliminatoires par rapport aux pixels qui tâchent. D'ailleurs les différents points de vue que le vectoriel permet d'adopter sont inouïs pour l'époque, un point avec lequel les rivaux de la Vectrex ne pourront jamais rivaliser. Le monochrome reste un handicap, mais la Vectrex a réponse à tout. Un filtre de couleur, un par jeu, est appliqué directement sur le moniteur et comme par magie, le problème disparaît.

LE FUTUR EST LÀ

Dès sa conception, la Vectrex ne veut pas jouer selon les règles des consoles de salon. Malgré ses 200 dollars relativement modérés, la console se prend pour une console de luxe et développe sa stratégie autour de ses excentricités. Les plans tournent surtout autour d'accessoires un peu trop ambitieux dont la plupart ne verront pas le jour. Les deux seuls qui dépassent le stade du prototype valent la peine d'être évoqués.

D'un côté, nous avons le Lightpen, un stylo optique conçu pour dessiner sur l'écran. Stylo optique, ça sonne déjà assez futuriste comme ça.

En même temps, personne n'a l'idée de sortir un stylet tactile dans les années 80, encore moins un qui permet de créer des vecteurs interactifs.

Le Lightpen sort en 1983 et s'accompagne de seulement trois jeux compatibles.

Il précède de peu le gros accessoire de la Vectrex : le 3D Imager. Ne vous fiez pas à son look qui évoque nos casques VR, mais plutôt à son nom qui nous indique qu'il s'agit de lunettes 3D vintage. Par un ingénieux système de disque coloré, synchronisé avec le jeu utilisé, tournant à l'intérieur de l'appareil, le 3D Imager est capable de donner de la profondeur aux images. Sorti en 1984, ce n'est rien de moins que le premier engin de ce genre dans l'industrie des consoles, précédant de trois ans les lunettes 3D de la Master System. Lui aussi est accompagné de seulement trois jeux adaptés à son utilisation.

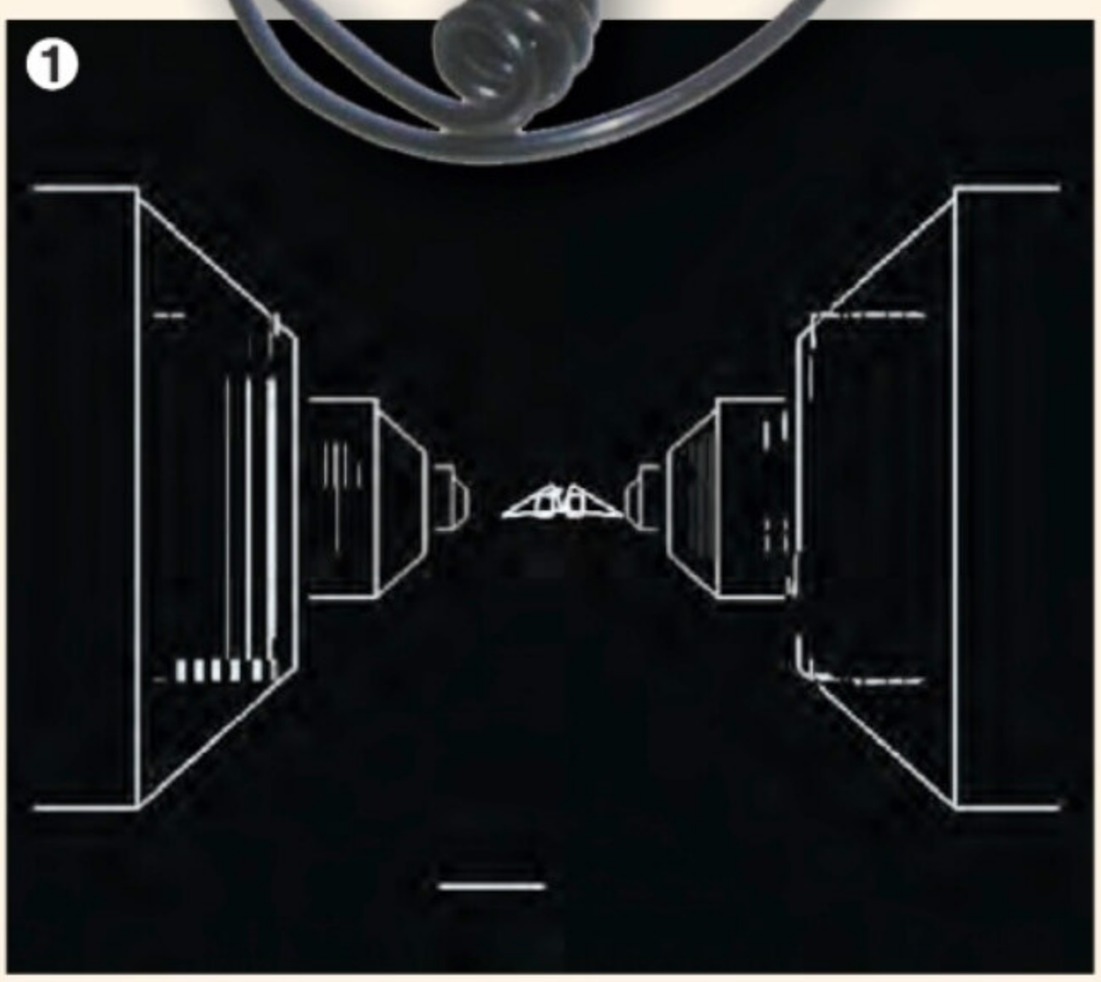
Comme pour le Lightpen c'est peu, et il faut dire que dans le cas du 3D Imager, la Vectrex allait sur sa dernière année d'exploitation. Voir peu de jeux supporter une fonctionnalité aussi innovante n'est donc pas vraiment une surprise et cela l'est encore moins quand on sait que la ludothèque de la console était son talon d'Achille. Déjà en 1982, quand les acteurs de l'industrie voient du potentiel dans la Vectrex, la console affiche des difficultés avec son catalogue. Non pas que les jeux soient mauvais, disons simplement que les développeurs qui travaillent dessus font dans la simplicité.

La manette de la Vectrex se rapproche plus de ce que l'on attend d'un pad comparé à un joystick d'Atari 2600.

Vectrex



La réputation du 3D Imager a dépassé les frontières mais ces lunettes n'étaient vendues qu'en Amérique à la base.





❶ Dans les rangs des jeux compatibles avec le 3D Imager, il y a aussi *3D Narrow Escape*, un énième shoot them up.

❷ Même sans lunettes 3D, la Vectrex est capable d'afficher des graphismes canons comme dans *Web Warp*.





❶ Le gain en fluidité du vectoriel n'est pas énorme sur *Pole Position*. On aurait presque tendance à préférer la version arcade.

❷ Pour la route, on vous montre *Patriots*, un jeu homebrew développé pour la Vectrex en 1996.







“Pour vous donner une idée, on compte un peu plus de 111 jeux développés après la disparition de la Vectrex.”

Il y a d’abord eu les portages de jeux d’arcade qui ont inspiré la console. Ce sont sans conteste ces jeux qui ont le plus succès. Face à ces valeurs sûres, on voit débarquer les exclusivités de la Vectrex et comment ne pas être déçus face à ces clones aujourd’hui tombés dans l’oubli. La console ne compte que 31 jeux et chacun d’entre eux n’est qu’un portage ou une copie de titre issu de l’arcade.

AUX OUBLIETTES

Si peu de jeux et si peu d’originalité, c’est déjà un signe des soucis futurs qui attendent la Vectrex. La console rencontre ses premières difficultés au cours de l’année 1983, entre le rachat de son distributeur et son manque de jeux marquants, et le pire est sur le point de se produire dans la foulée. C’est le fameux krach du jeu vidéo qui vient sonner le glas des espoirs de la Vectrex. La console n’est qu’une des nombreuses victimes de la crise mais celle-ci lui est fatale. Les ventes s’effondrent d’un seul coup, emportant avec elles les sommes colossales investies par la Milton Bradley Company. Le soutien de la console n’est déjà plus à l’ordre du jour en 1983. Le seul désir de la firme est de limiter la casse sauf que cela est plus facile à dire qu’à faire. Faire baisser le prix de vente de la console est un premier pas compliqué en ce sens, le prix de fabrication du moniteur y est pour beaucoup. La console ne descendra pas en dessous des 100 dollars, ce qui reste encore trop cher pour une machine dont personne ne veut. La seule véritable solution qui s’impose à Milton Bradley c’est l’arrêt pur et simple des opérations. La Vectrex casse sa pipe au cours de l’année 1984. À partir du mois de mars les ventes sont interrompues en Europe et la fabrication diminue progressivement en Amérique jusqu’à s’arrêter définitivement dans l’indifférence la plus totale. Le moins que l’on puisse dire c’est que Milton Bradley a plutôt mal vécu cette mésaventure. La société veut non seulement abréger les souffrances de la Vectrex mais aussi se débarrasser du cadavre. Comprenez par-là qu’elle souhaite absolument se séparer des droits d’exploitation de la console et cela tombe bien puisque Smith Engineering se montre intéressé par une telle offre. Sans doute que les fabricants ont une idée derrière la tête à ce moment précis, mais rien n’émergera de ce rachat avant 1988. Ce n’est qu’à cette date que Smith Engineering envisage une succession à la Vectrex. Celle-ci devait être une console portable, comme à l’origine, mais le coût élevé de fabrication ainsi que les véhémences de Nintendo, qui domine avec ses Game & Watch et s’apprête à sortir la Game Boy, refroidissent vite les ardeurs des entrepreneurs. Finalement, Smith Engineering prend sa meilleure décision au milieu des années 90 en rendant les droits de la console libre, à condition de ne pas faire de l’ombre à leur commerce. Un acte qui n’a pas forcément eu un énorme impact à l’époque mais qui a permis de développer une forte communauté autour de la console. Pour vous donner une idée, on compte un peu plus de 111 jeux développés après la disparition de la Vectrex.

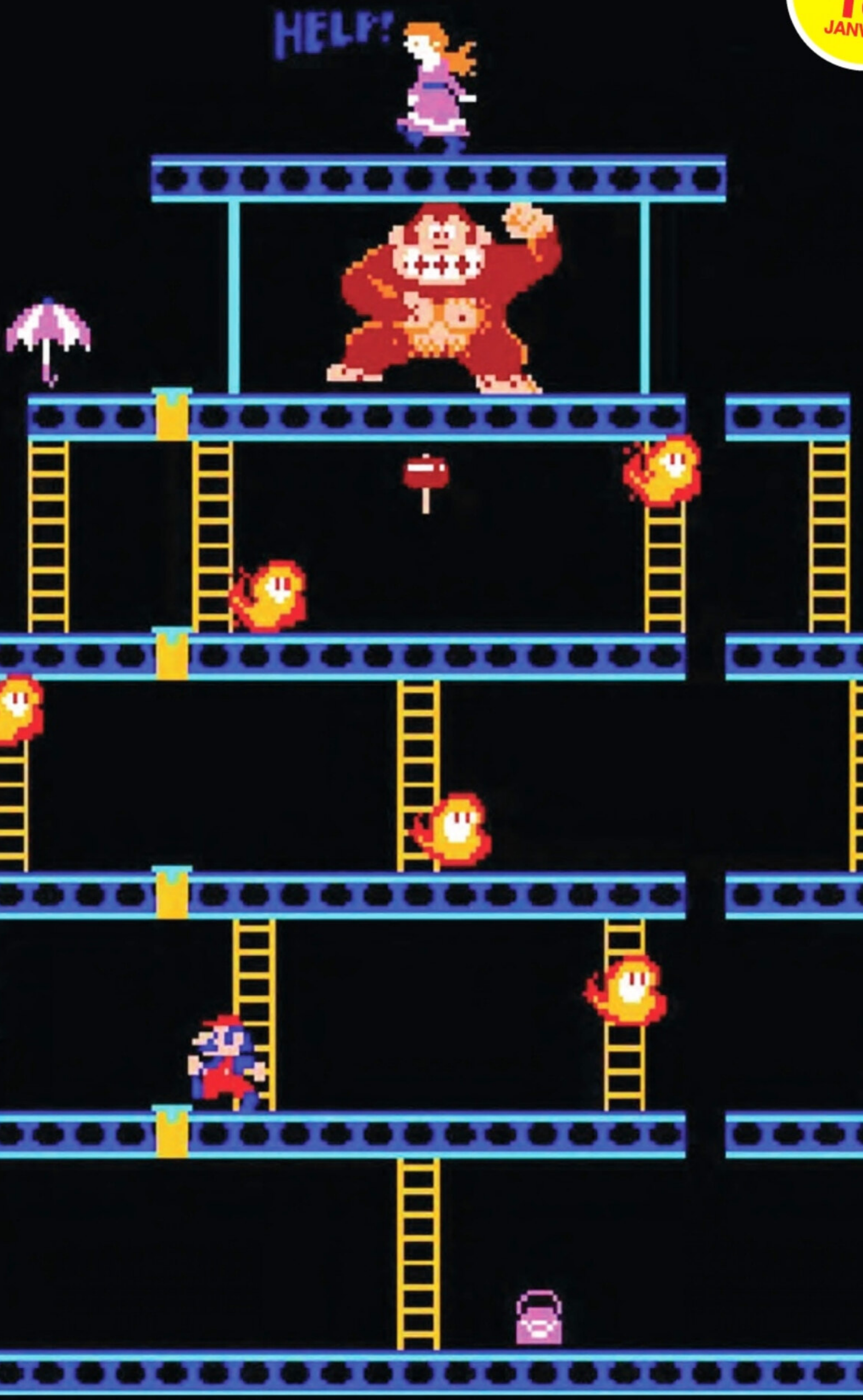
1 S’il en est un pour qui le passage sur la Vectrex n’a rien changé, c’est bien *Berzerk*, qui est toujours aussi minimaliste.

2 À l’inverse, *Starhawk* est l’un des jeux les mieux fichus grâce à son effet de rotation.

3 Beaucoup de jeux de la Vectrex copient *Asteroids*, *Clean Sweep* préfère quant à lui copier *Pac-Man*.

PROCHAIN NUMÉRO

PROCHAIN NUMÉRO LE 18 JANVIER



SIMPLE JOUEUR OU VRAI GAMER ?



Nos journalistes sont tous
des experts reconnus et de grands
passionnés du jeu vidéo.
Si vous êtes aussi un vrai gamer,
VIDEOGAMER est fait pour vous !
Chaque mois, retrouvez dans notre
magazine les meilleurs dossiers,
les reportages les plus pointus,
des tests sans concession.
Et partagez avec nous votre passion.

VIDEO GAMER
POUR JOUEURS EXIGEANTS

EN VENTE ACTUELLEMENT

VIDEO GAMER Rétro

100% RETRO GAMING

DÉCEMBRE 2018 – JANVIER 2019 NUMÉRO 09

L 13296 - 9 - F: 6,90 € - RD