100% RÉTRO GAMING

V-RALLY
LE RALLYE À L'ANCIENNE

XBOX 360
LE PLUS GROS SUCCÈS DE MICROSOFT

TOONSTRUCK
L'INFORTUNÉ DESTIN ANIMÉ

VIDEO GAMER Rétro

#08
OCTOBRE
NOV. 2018

FABRIQUEZ VOTRE BORNE D'ARCADE
NOTRE PAS-À-PAS POUR UNE MACHINE DE RÊVE

STREETS OF RAGE
ET UN COMEBACK DE PLUS !

RÉVOLUTION !
1994 : LES PREMIERS JEUX DÉBARQUENT SUR TÉLÉPHONES PORTABLES

CONSOLES INCONNUES
VOUS NE LES CONNAISSEZ PAS MAIS ELLES ONT EXISTÉ !

TOP 10 1998
DÉCOUVREZ LES HITS QUI ONT MARQUÉ L'ANNÉE

PAC-MAN

LA PREMIÈRE MASCOTTE DU JEU VIDÉO !

SHENMUE
LE JEU LE PLUS CULTE DE LA DREAMCAST

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET
LE POINT'N CLICK INOUBLIABLE

LA FABULEUSE HISTOIRE DE LA **MEGADRIVE**

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

EDITO

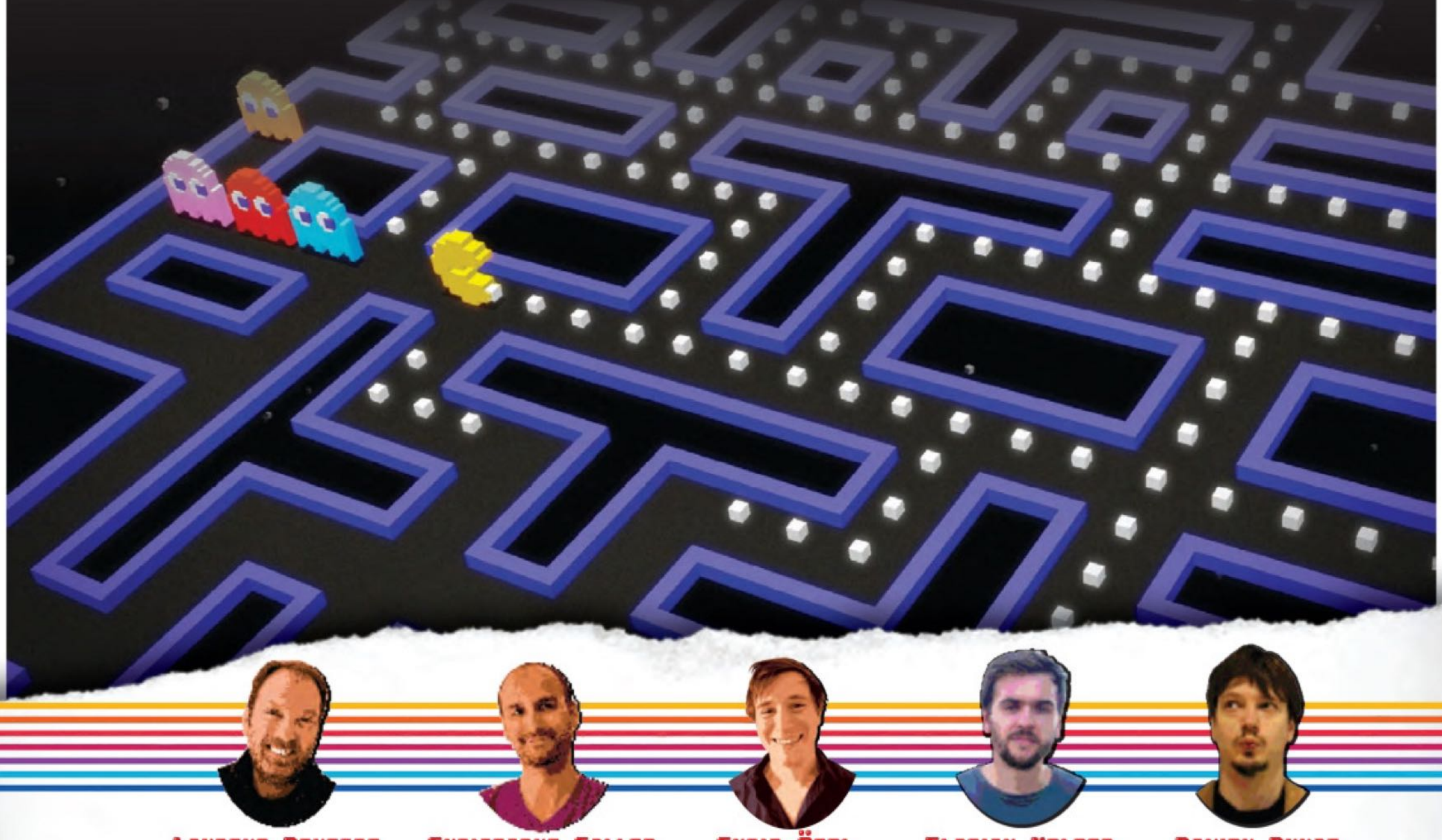
ROND COMME UN BALLON !

PROCHAIN NUMÉRO LE 15 NOVEMBRE

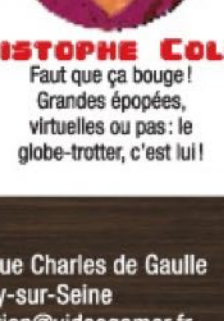
Pour ce huitième numéro de *VIDEOGAMER Rétro*, nous sommes remontés très loin, en 1980 plus précicément. À cette époque où tous les joueurs raffolent des jeux de shoot, une petite boule jaune débarque. Il s'agit de Pac-Man, la première mascotte du jeu vidéo. De prime abord, le sujet ne semble pas passionnant. En fait, il n'en est rien. L'histoire de Pac-Man se dévore tout autant que le concept du jeu, les plaisirs de la vie passant forcément par de bonnes bouffes ! Et puisque *Pac-Man* s'est d'abord joué sur des bornes d'arcade, nous vous proposons un petit dossier pour réaliser vous-même votre propre borne. 2018 marque aussi le trentième anniversaire de la Mega Drive. Que de souvenirs nous avons eus avec cette machine qui fût le plus gros succès de SEGA. En parlant de succès, retour sur la Xbox 360 qui elle aussi fit les beaux jours de Microsoft en son temps. Enfin, pour coller à l'actualité, nous revenons sur *Shenmue*, dont la dernière version est sortie cet été mais dont l'histoire est elle, bien plus ancienne. Vous pourrez aussi découvrir un portrait de Yû Suzuki, le Miyamoto de SEGA sans oublier *V-Rally* (qui lui aussi revient cette année). En attendant le prochain numéro, nous vous souhaitons une excellente rentrée.

“L’histoire de Pac-Man se dévore tout autant que le concept du jeu.”

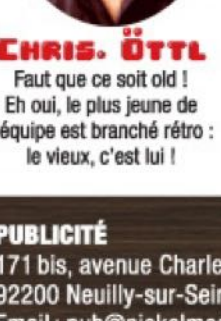
La Rédaction



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, Florian Velter.

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 €
Associé unique, Président : 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

#08 Octobre - novembre 2018

p.16

V-RALLY
Le rallye à l'ancienne

p.20

RÉTRO SUR MOBILE
Si jeune et déjà si vieux…

p.26

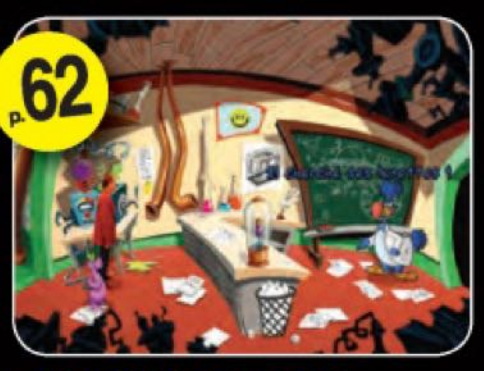
TOP 10 1998
Les hits qui ont marqué l'année

p.46

LES CONSOLES INCONNUES
Elles ont pourtant existé !

p.52

MEGA DRIVE
Sa fabuleuse histoire



p.62

TOONSTRUCK
L'infortuné destin animé

p.66

SHENMUE
Le jeu culte de la Dreamcast

p.76

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET
Le point'n click inoubliable

p.82

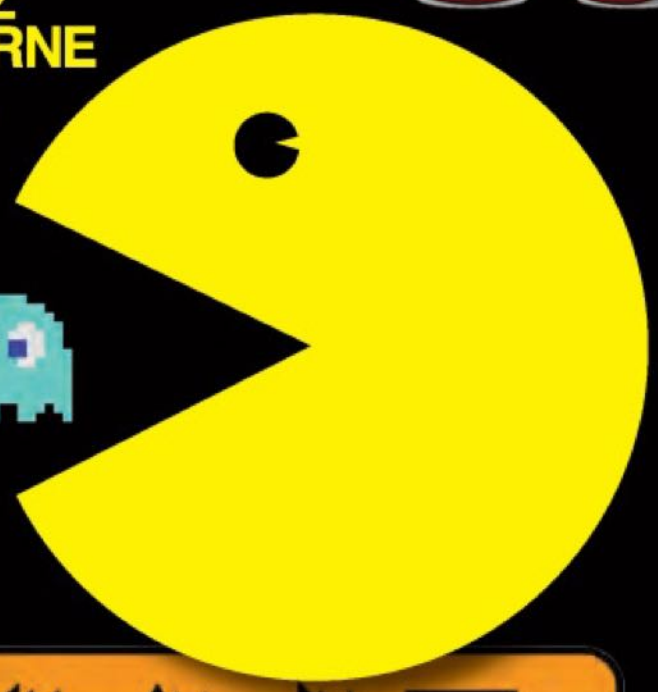
FABRIQUEZ VOTRE BORNE D'ARCADE
Notre pas-à-pas pour vous aider

p.90

XBOX 360
Le plus gros succès de Microsoft

TOUS LES JEUX DE CE NUMÉRO

Banjo-Kazooie 28
Choplifter 96
Colin McRae Rally 28
Fallout 2 29
Half-Life 31
Hardcore 11
Les Chevaliers de Baphomet 76
Metal Gear Solid 32
Onimusha 10
Pac-Man 34
Panzer Dragoon 30
Resident Evil 2 28
Ridge Racer Type 4 14
Shenmue 66
Sonic the Hedgehog 60
StarCraft 30
Streets of Rage 4 8
The Legend of Zelda : Ocarina of Time 33
Toonstruck 62
Ultimate Spider-Man 6
V-Rally 16
Xenogears 29



PAC-MAN

LA PREMIÈRE MASCOTTE DU JEU VIDÉO ! p.34

PRESS L2 TO TEMPORARILY W
ENEMY!

Retour en… 2005

ULTIMATE SPIDER-MAN

Vous ne le savez peut-être pas, mais en 2005, avant de nous proposer du *Call of*, Treyarch et Activision faisaient dans le super-héros avec *Ultimate Spider-Man*. Le studio californien étant même à l'origine de *Spider-Man* en 2002 et *Spider-Man 2* en 2004. Comme vous pouvez le constater sur l'image, *Ultimate* était réalisé en cel shading avec pour objectif de jouer à un comics animé. Vous pouvez d'ailleurs profiter d'un Spider-Man en cel shading dans le dernier épisode PS4 sorti ce mois-ci. À noter que même dans cette version de plus de dix ans, le plaisir de se déplacer entre les buildings de New York était déjà là.

Des rues mal fréquentées, des punks, du jean partout : aucun doute, c'est bien du *Streets of Rage* !

STREETS OF RAGE 4

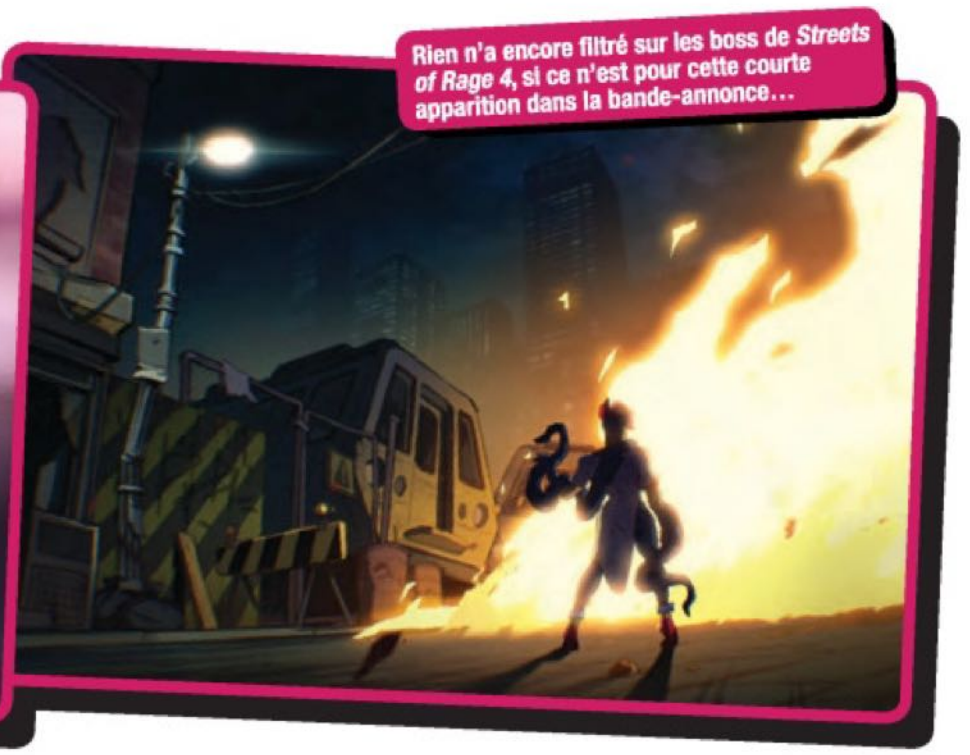
LA SÉRIE REVIENT !

C'est l'une des grandes nouvelles de ces dernières semaines, une annonce que personne n'attendait plus : *Streets of Rage* revient pour un quatrième épisode. Et cocorico, il y a notamment un studio français derrière ce comeback tant espéré.

Le retour de *Streets of Rage*, voilà belle lurette que les fans et autres amateurs de beat'em all avaient fait une croix dessus. Mise en stand-by après la disparition de la vénérable Mega Drive, la série n'a jamais retrouvé les faveurs de SEGA par la suite, en dépit de son aura colossale. Sa trilogie a en effet marqué les esprits des joueurs des années 90 et avalé aussi bien des dizaines d'heures dans leur emploi du temps que des millions de pièces dans leur porte-monnaie, sans pour autant bénéficier d'un prolongement au XXIe siècle. Ce sera pourtant bientôt chose faite. SEGA a en effet confié la licence aux soins de l'éditeur français DotEmu et du studio Lizardcube, qui avait déjà fourni un formidable travail sur le remake de *Wonder Boy : The Dragon's Trap* en avril 2017, pour sortir un véritable *Streets of Rage 4* ! Ces derniers seront également épaulés par Guard's Crush, équipe indépendante à l'origine du très bon jeu *Streets of Fury*, beat'em all en prise de vue réelle particulièrement loufoque sorti en 2007 et qui avait notamment pour

"L'une des plus grandes licences des 90' s'apprête à renaître de ses cendres."

Axel Stone s'est mis à la mode de 2018 et s'est laissé pousser une jolie barbe de papa !



Rien n'a encore filtré sur les boss de *Streets of Rage 4*, si ce n'est pour cette courte apparition dans la bande-annonce…

Le jeu devrait réutiliser le gameplay très accessible des précédents volets, tout en lui ajoutant de nouvelles features plus modernes.

C'est Ben Fiquet, déjà à l'œuvre sur *Wonder Boy*, qui se charge de la direction artisitique de ce *Streets of Rage 4*.

visée de parodier gentiment la licence de SEGA. C'est donc Ben Fiquet, déjà à l'œuvre sur *Monster Boy* avec son trait épais si caractéristique, qui se chargera de la direction artistique du jeu pour lui donner, d'après le premier trailer, un vértiable coup de jeune. Balak, que l'on connaît pour *Last Man*, devrait prendre en charge le storyboarding tandis qu'on devrait également retrouver le nom de Yukio Takatsu *(Naruto, Samurai 7)* à l'animation. Seule inconnue pour le moment : le retour ou non de Yuzo Koshiro à la composition, même si le communiqué de presse semble nous promettre une belle surprise…

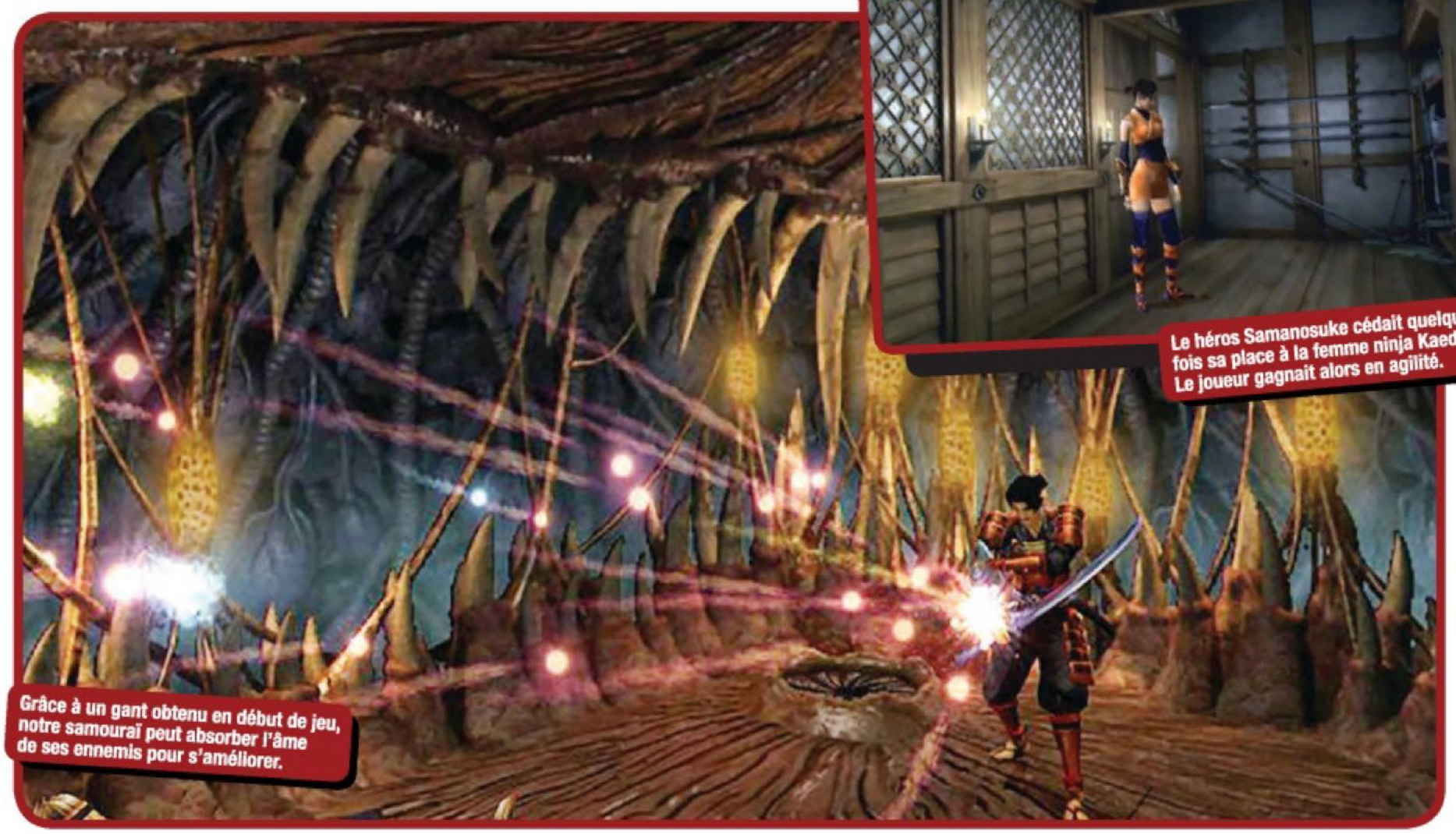
RÉTRO ET MODERNE À LA FOIS

Pour ce qui est du concret, Lizardcube a révélé un premier trailer très court, qui confirme néanmoins plusieurs éléments. D'abord, le retour des héros de jadis : Axel Stone (en version barbue) et Blaze Fielding. Ce sont pour le moment les seuls à avoir été révélés, et les seuls présents sur les différents artworks du jeu. Mais on s'attend évidemment à ce qu'Adam Hunter, le troisième larron de l'opus original refasse aussi son apparition durant la campagne promotionnelle – c'est en tout cas ce qu'a pu laisser penser le silence de DotEmu durant la PAX. Côté gameplay, *Streets of Rage 4* reprendra la 2D et le scrolling horizontal de ses prédécesseurs, en nous faisant à nouveau arpenter des environnements urbains mal fâmés (le trailer a révélé deux exemples de ruelles bien glauques, ainsi que des bureaux). Un hommage avant tout donc, doté de commandes très accessibles, mais qui devrait toutefois nous proposer une nouvelle histoire ainsi que des mécaniques inédites. Ainsi, d'après les retours des journalistes américains à la PAX West, il semblerait que ce quatrième volet permette de balancer les ennemis contre les murs puis de « jongler » avec eux pour leur causer plus de dégâts. D'autre part, un combo spécial parfaitement effectué pourra recharger la barre de vie d'un joueur un peu amoché. Tout cela demeure encore flou et malgré la mise en ligne d'un site officiel et d'une page Facebook attachée au jeu, on ne connaît encore ni les plates-formes visées – on imagine que les principales consoles de salon et le PC seront concernés – ni la fenêtre de sortie. Après vingt-quatre ans d'absence, l'une des plus grandes licences des 90' s'apprête à renaître de ses cendres. Et nul doute que le public sera au rendez-vous. ***F.V.***

INFO RÉTRO

Vu la qualité du travail accompli par Lizardcube sur *Wonder Boy*, on ne peut qu'être enthousiaste de le voir se charger du comeback de *Streets of Rage*. Néanmoins, la pression sera beaucoup plus lourde sur cette licence extrêmement populaire et attendue depuis près d'un quart de siècle.

Les attaque spéciales feront évidemment leur retour, et pourront recharger la barre de santé.



Grâce à un gant obtenu en début de jeu, notre samouraï peut absorber l'âme de ses ennemis pour s'améliorer.

Le héros Samanosuke cédait quelques fois sa place à la femme ninja Kaede. Le joueur gagnait alors en agilité.

ONIMUSHA

LE DERNIER SAMOURAÏ

Il était une fois une princesse retenue prisonnière et un valeureux samouraï venu lui porter secours au sein d'un château envahi de démons. Cette histoire, c'est aussi celle d'une licence de Capcom partie pour briller et qui n'a obtenu qu'un succès d'estime.

Ce récit date de 2001, et à cette époque, Capcom c'est *Street Fighter, Mega Man* et surtout *Resident Evil*. Le Survival Horror a cartonné sur PlayStation avec ses deux jeux. *Onimusha : Warlords,* ce n'est alors qu'une vague idée qui s'inspire de ces succès. Yoshiki Okamoto veut créer à partir de 1997 un *Resident Evil* avec un ninja luttant dans une maison semblable au manoir de Chris et Jill. Le concept peut faire sourire mais c'est sur cette base que se développe la version PlayStation d'*Onimusha*, une version abandonnée en cours de route au profit d'un développement sur PlayStation 2. Le changement de console n'a pas modifié les similarités de gameplay évidentes qui lient les deux licences. Pour *Onimusha*, cette ressemblance est même plutôt vendeuse. Le titre n'a pas vraiment besoin de ça, il a déjà ses propres qualités. Il s'agit quand même de la première grosse production de Capcom sur PlayStation 2 et aussi de son premier succès. Pour un jeu de 2001, il est plutôt joli et ses compositions sont considérées comme magnifiques, même si l'on apprend en 2014 que Mamoru Samuragochi, le soi-disant musicien derrière ces oeuvres, se servait d'un nègre. *Onimusha*, c'est aussi une bonne difficulté, des combats intenses contre des packs de démons et des boss bien costauds. Avec de petits détails comme cela, le jeu parvient à se démarquer de sa licence sœur. Tout le monde lui reconnaît des qualités mais les paroles ne suivent pas les ventes. *Onimusha : Warlords* s'écoule à 2,7 millions d'exemplaires, c'est suffisant pour que Capcom enclenche la suite de la saga mais bien trop peu pour parler d'un vrai blockbuster. La situation aurait pu être différente si les publics américain et européen s'étaient davantage sentis concernés par un titre qui n'a fait aucun effort pour les séduire. Sans surprise, plus de la moitié des copies sont vendues au pays du soleil levant. Les suites d'*Onimusha* ne transcendent pas la saga et n'attirent pas plus les Occidentaux malgré la présence d'un Jean Reno familier dans *Onimusha 3 : Demon Siege*. Malgré cette fin triste pour une série qui aurait mérité mieux, Capcom a décidé de remettre le couvert en 2019 en annonçant une version remaster du premier opus. L'éditeur semble conscient qu'il ne va pas faire mouche et a calé la sortie au 15 janvier, soit dix jours avant le remake de *Resident Evil 2*. Hormis le classique passage à la HD, l'affichage en 16:9, l'ajout de nouvelles musiques et la mise en place d'un mode facile, Capcom n'a rien prévu de bien folichon. Chez nous, le jeu ne sortira même pas en version physique et au prix raisonnable de 20€. ***C.Ö.***

“Capcom va remettre le couvert en 2019 avec un remaster du premier opus.”

INFORÉTRO

Onimusha avait tout pour séduire, en particulier quelques aspects de *Resident Evil*. Quelle ironie de voir que presque 18 ans plus tard, *Onimusha* va vivre dans l'ombre de la saga mythique de Capcom. Malgré ses qualités, le jeu s'est limité à un public trop restreint. Il faut espérer que ce remaster donnera à tous l'envie de partir à la conquête du château Inabayama.

Sortie : 15 janvier 2019
Supports : PS4, One, PC, Switch

Les énigmes sont à leur place, comme dans le jeu de 2001. De grands allers-retours en perspective…

DICE ne blague pas quand il dit utiliser le matériel d'antan pour développer son jeu, les pixels sont gros comme des noix.

HARDCORE

À (RE)DÉCOUVRIR EN 2019

On pensait que *Star Fox 2* était une exception : un projet annulé puis ressorti des placards pour donner le goût du rétro aux joueurs (et vendre des SNES Mini). DICE nous prouve le contraire en annonçant *Hardcore*, qui va débarquer sur PS Vita et PS4 en 2019.

On soupçonne un brin de nostalgie dans les rangs de DICE. Peut-être certains dirigeants veulent-ils revenir à cette époque où la vie du studio ne se résumait pas à la production continue des *Battlefield* et son duel sans merci avec les *Call of Duty*. Le studio suédois peut aussi vouloir sa part du marché rétro, puisque au final l'annonce a pas mal stimulé les amateurs de vieilles bécanes. Il faut dire que DICE ressort de son chapeau un titre qui date de 1994. Ce shooter 2D dans l'esprit de *Metal Slug* a la particularité d'avoir été quasi-intégralement développé. Il était à un stade si avancé que les premières previews avaient fait leur apparition dans les magazines d'époque. *Hardcore* était prévu pour sortir sur Mega Drive, Mega-CD et Amiga sauf que Psygnosis, l'éditeur en 1994, ne croyait plus vraiment à son potentiel ou à celui de ses supports face aux consoles de cinquième génération. C'est en tout cas la véritable raison donnée à l'époque. Hardcore est resté le même qu'il y a 24 ans, à savoir un shooter à la difficulté apparente (il ne s'appelle pas *Hardcore* pour rien), sauf qu'il va s'adapter à la PlayStation Vita et PlayStation 4. Le plus atypique dans cette histoire, c'est que les créateurs du jeu ne comptent pas sur les outils modernes à leur disposition pour recréer le jeu mais sur un kit de développement de Mega Drive. Autant dire qu'ils vont juste finir le travail accompli il y a plus d'une vingtaine d'années puis faire un portage du titre sur les consoles citées plus haut. C'est le plan annoncé par DICE en parallèle du trailer, ce qui nous amène à nous demander pourquoi faut-il attendre 2019 pour jouer à un jeu rétro quasiment terminé ? Ce sauvetage de licence inattendu, on le doit à l'éditeur Strictly Limited qui compte dans ses rangs des vétérans de DICE, notamment son co-fondateur Frederik Liljegren. Pas étonnant donc de voir les deux sociétés s'acoquiner. On n'est pas davantage étonnés d'apprendre que le jeu aura droit à sa version physique sur les deux supports puisque c'est une marque de fabrique de l'éditeur. ***C.Õ.***

Le trailer nous dévoile plusieurs armes destructrices qui ne seront pas de trop pour triompher des vagues ennemies.

INFORÉTRO

Ce retour aux sources de la part d'un studio de stature internationale comme DICE fait plaisir à voir. 24 ans après l'annulation du jeu, c'est encore plus fort. *Hardcore* est une sortie de 2019 à surveiller, ne serait-ce que pour voir si Psygnosis était passé à côté d'une perle en 1994. Dans tous les cas, le titre devrait être une belle découverte pour les amateurs de rétro que nous sommes.

Sortie : 2019

Supports : PS4, PS Vita

"*Hardcore* était à un stade si avancé que les premières previews avaient fait leur apparition dans les magazines d'époque."

POLYMEGA ET NEO GEO
DU MINI À PRIX MAXI

La Neo-Geo Mini et la Polymega n'ont a priori rien à voir l'une avec l'autre. Sauf que depuis septembre dernier, les deux consoles partagent leur date de précommande. Il n'y a pas le moindre risque de voir ces deux-là se battre puisque les deux machines sont plutôt complémentaires. Et ça, ça pourrait vous intéresser, surtout si vous êtes riche.

La dernière fois que l'on entendait parler de la Neo-Geo Mini, c'était lorsque SNK annonçait sa sortie prématurée en juillet au Japon alors que l'Europe et l'Amérique étaient toujours dans le brouillard concernant cette information. Depuis, le constructeur est rapidement revenu aux nouvelles pour annoncer l'ouverture des précommandes de sa borne, ouvertes depuis le 10 septembre dernier, ainsi que les différents jeux entre les modèles japonais et ceux que nous nous apprêtons à acquérir. En tout, c'est 14 jeux qui ont été remplacés sur les 40 inclus. Revenons à l'essentiel : les précommandes. Sachez pour commencer que la console sera disponible dès le 10 octobre prochain chez nous. Quant au prix, la douloureuse s'élève à 130€. On parle bien ici de l'édition standard, qui ne contient même pas de câble HDMI, au passage. Pour des manettes supplémentaires, il faudra aussi casquer 30€ ou alors se contenter de jouer seul avec le petit joystick greffé sur l'écran 3,5 pouces de la Neo-Geo Mini. La Polymega n'est pas meilleure niveau prix, bien au contraire. La console de Playmaji peut être précommandée depuis le 5 septembre au tarif de 250$, ce qui fait environ 215€ par chez nous. Et encore, il est prévu que le prix monte à 280$ lors de sa sortie fixée au 1er avril 2019. Tout cela ne concerne que le prix de la machine de base et ça empire avec les accessoires. Ce qui fait la force de la Polymega, c'est la possibilité de jouer avec les manettes et les jeux d'origine d'une console via un module dédié. Ces équipements sont évidemment vendus séparément et vous demanderont quelque 60$ pour en acquérir un seul. À son lancement, Playmaji a prévu de commercialiser un module pour quatre consoles : la NES, la Super Nintendo, la Mega Drive et la PC-Engine, sachant que chacun d'eux marchera même avec des jeux zonés. Avant de crier à l'arnaque, on vous signale tout de même que la Polymega peut fonctionner sans module, simplement avec son lecteur CD embarqué qui lui permet déjà de lire des jeux de PlayStation, Saturn, PC-Engine CD, Neo-Geo CD et Mega CD. ***C.Ö.***

INFO RÉTRO

Bien sûr, les tarifs des deux consoles sont extrêmement décourageants pour le consommateur de base. Il y a quand même moyen que le concept de la Polymega et les trésors, très convoités par les collectionneurs, de SNK trouvent preneurs. Après plusieurs présentations sur les salons, on a déjà une bonne impression de ce que vaut la Neo-Geo Mini. Pour la Polymega en revanche, il faudra attendre de la tester l'année prochaine.

Sortie : 10 octobre / 1er avril 2019
Fabricant : SNK / Playmaji
Fabricant : 130€ / 215€

“Playmaji a prévu de commercialiser un module pour quatre consoles : la NES, la SNES, la Mega Drive et la PC-Engine.”

En ce qui concerne la borne de la Neo-Geo Mini, on a intérêt à aimer le blanc sinon il faut penser à l'import.

Les modules de la Polymega contiennent en plus une manette à l'image de la console choisie et cinq jeux préinstallés.

ABONNEMENT

SIMPLE JOUEUR OU **VRAI GAMER** ?

ABONNEZ-VOUS DÈS AUJOURD'HUI AU MAGAZINE #1 DES GAMERS

ÉCONOMISEZ 33%

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 - 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 – 56, rue du Rocher - 75008 Paris

❑ OUI je m'abonne à **VIDEOGAMER** pour **12 numéros** au prix de **39,90€** au lieu de ~~60€~~*

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 :

* 12 numéros à 5€.
Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/11/2018. 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.

V691

Retour en… 1999

RIDGE RACER TYPE 4

Voici une licence que tout le monde connaît, à l'instar de *V-Rally* ou encore *Gran Turismo* puisque la sortie d'une PlayStation était tout naturellement accompagnée de son *Ridge* (excepté pour la PS4) ! À l'époque, *Ridge Racer Type 4* est le jeu à posséder. Un gameplay très arcade où vous étiez la plupart du temps en glisse à des vitesses folles, le tout accompagné d'une musique de dingue ! Sur le screen, vous apercevez une grid girl… Sachez que la pochette de la version japonaise proposait quatre voitures en glisse et celle pour l'Europe, une nana sans voitures. Allez savoir pourquoi.

V-RALLY

V POUR VENDETTA ?

Alors que la série tente un retour inattendu via un quatrième volet, on s'intéresse ici aux origines de ce qui fut, ne serait-ce que pour un court laps de temps, un prétendant sérieux au titre de meilleur jeu de rallye sur consoles. *Thomas Huguet*

Sorti en début d'été 1997, *V-Rally* débarque dans un contexte on ne peut plus favorable à son éclosion : alors que *Gran Turismo* et *Colin McRae Rallye* sont encore dans les stands pour de longs mois, le seul adversaire potentiel est bloqué à la frontière que représente encore, à cette époque, la rivalité entre SEGA et Sony. *SEGA Rally Championship* (1995) est en effet une exclusivité Saturn et les possesseurs de PlayStation n'ont alors aucune équivalence à se mettre sous la dent, la mode étant plutôt à l'arcade asphaltée de *Ridge Racer*. La voie pour ainsi dire libre, les Français d'Infogrames proposent un cahier des charges inédit, et qui fait mouche quand il est relayé par la presse de l'époque dans un comparatif avec le titre de SEGA *AM2*. Douze voitures contre trois, une grosse quarantaine d'étapes (reprenant les environnements du championnat du monde) contre quatre circuits, un mode Championnat en plus de l'arcade traditionnel, on en passe et des meilleures : pour sa première, *V-Rally* ne plaisante pas !

Les magazines de cette fin de vingtième siècle ne s'y trompent d'ailleurs pas, et ce malgré un chauvinisme qui fait sourire aujourd'hui. Que ce soit chez *Joypad*, *Player One* ou *Consoles Plus*, on salue le contenu faramineux du titre d'Infogrames, dont la division racing deviendra vite Eden Games. « Le roi est mort, vive le roi ! » semblent-ils tous dire. Sur le papier qui constitue alors le seul et unique moyen de récupérer des informations, on les comprend d'autant mieux que *V-Rally* affiche des visuels chiadés au possible. Les pays sont typés et donc facilement reconnaissables, les revêtements diffèrent, la nuit fait son apparition et les voitures officielles utilisées en WRC et ailleurs font baver. Impreza, Megane, 106 et Corolla font rêver et les développeurs se sont efforcés de retranscrire au mieux les spécificités des différentes tractions et cylindrées. Et quand bien même le comportement d'un de ces cercueils ambulants posait souci, une poignée de réglages (boîte, suspensions, type de pneumatiques) permettait de compenser ou d'adapter à un rallye particulier. Pas loin d'être révolutionnaire dans l'approche,

"*V-Rally* affiche des visuels chiadés. Les pays sont typés et les voitures officielles utilisées en WRC et ailleurs font baver."

LE SAVIEZ-VOUS ?

Pour mieux percer aux États-Unis à une époque où le rallye n'est pas très porteur, Infogrames passe des deals avec Electronic Arts et *V-Rally* est vendu sous l'étiquette *Need for Speed : V-Rally* sur PlayStation, tandis que l'édition Dreamcast s'appelle *Test Drive : V-Rally*.

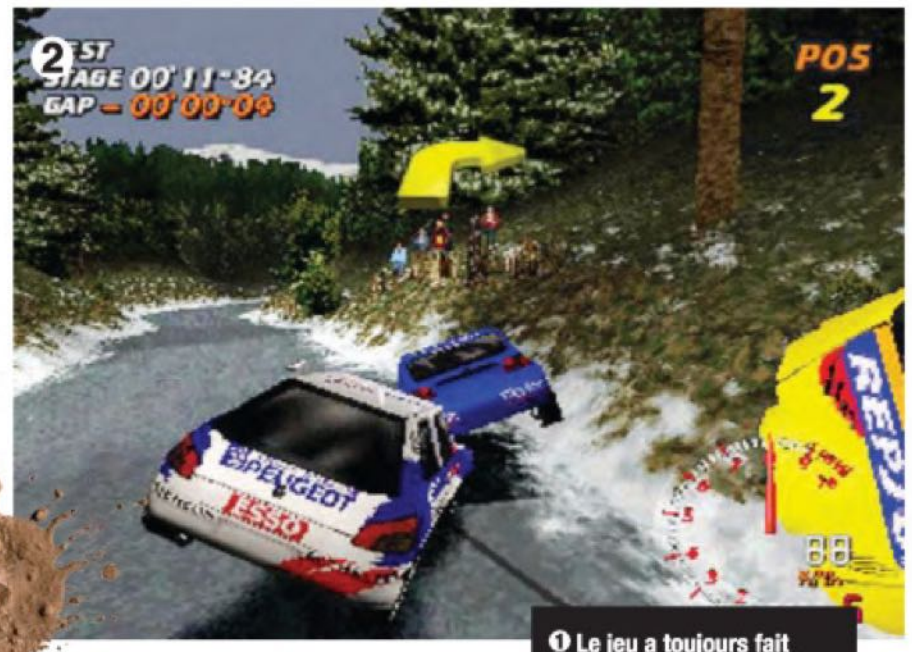
V-Rally aurait pu basculer définitivement si le studio de développement avait eu le temps d'implémenter l'éditeur de circuits promis, mais pas grand-monde ne leur en tiendra rigueur.
Et si Infogrames se rate un peu au démarrage en fournissant une version test bancale aux rédactions – forçant certaines à décaler leur papier d'un mois – le grand public accueille *V-Rally* les bras ouverts, ce qui justifiera suites et portages en série.

L'AXE DU MAL

Pour autant, tout n'est pas solaire dans cette première étape estivale. Présenté par la presse comme un titre au réalisme pointilleux, *V-Rally* se place en fait dans un entre-deux qui peine à séduire les amateurs, sinon de simulation, tout du moins de précision et de technique.
S'il propose un challenge des plus relevés et une courbe d'apprentissage sévère, *V-Rally* le doit avant tout à son drôle de modèle de conduite. Vissé sur un axe donnant l'impression de diriger la voiture avec le train arrière, le titre d'Infogrames se révèle extrêmement difficile

❶ Dans le premier *V-Rally*, tout va bien tant que vous restez au milieu de la route !

❷ *V-Rally 3*, très joli mais presque injouable tant la direction était sensible et les voitures légères.



❶ Le jeu a toujours fait l'effort de proposer des voitures sous licence officielle, même s'il ne s'agissait pas forcément de la saison en cours.

❷ La fameuse physique de *V-Rally*, du grand n'importe quoi à la moindre collision. Et comme les bugs étaient légion…

❸Une caméra interne, presque révolutionnaire pour l'époque !

à appréhender et ce même en jouant avec la jauge de survirage. Balloté dans tous les sens sans que le feeling visuel soit adéquat, le pilote est contraint à réviser les éventuelles habitudes millimétrées acquises sur un *SEGA Rally*. Conduire proprement n'est donc pas une sinécure, et l'épreuve se corse d'autant plus que *V-Rally* est victime d'un tandem de meurtriers à l'efficacité folle. Couplés à une physique lunaire étonnante (même pour l'époque), les bas-côtés aux reliefs parfois imprévisibles se chargent de propulser votre bolide dans la stratosphère à la moindre sollicitation. L'effet est aussi ridicule qu'énervant, et beaucoup de pilotes en herbe ne pardonnent pas cette étrangeté de programmation. Pour autant, le succès est au rendez-vous et si ce *V-Rally 97* reste dans un premier temps exclusif à la PlayStation (une version *'99* sortira sur N64), sa suite verra aussi le jour sur Dreamcast et PC.

DEUX ET TROIS, MÊME COMBAT

Au début de l'été 1999, *V-Rally 2* Championship Edition s'avance sur PlayStation avec, cette fois, pour seul concurrent *Colin McRae Rally* et son parti pris réaliste vraiment inédit. *SEGA Rally 2* (Dreamcast) devra attendre octobre pour vrombir en Europe et *Gran Turismo 2*, dont les velléités off road mettent l'eau à la bouche de bien des pilotes, n'est prévu que pour la fin du mois de janvier. Sitôt la mémorable cinématique d'introduction terminée, les premiers tours de roues montrait qu'Eden avait largement revu sa copie : toujours un peu trop

V-RALLY ET SES CONCURRENTS : L'ÉTAU PERMANENT

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
Support : Saturn / Sortie : 1995
Plus grand succès de tous les temps pour SEGA en salles d'arcade, *SEGA Rally* précède largement le titre d'Infogrames et lui est inférieur en termes de contenu brut, mais le jeu d'AM2 est à l'époque une référence solide que *V-Rally* ne parviendra pas à titiller sur le plan de la conduite. Beaucoup trop parfait, *SEGA Rally* est encore exploité dans certaines salles.

COLIN MCRAE RALLY
Support : PlayStation / Sortie : 1998
Construit sur le modèle de l'excellent *Toca Touring Car*, le premier *CMR* redéfinit le rallye sur console : on y pilote seul face aux chronos, les différences de revêtement sont marquées et l'appel-contre-appel fait son entrée dans le jargon des joueurs console. C'est le début d'un règne pour Codemasters, et celui des vrais ennuis pour *V-Rally*.

GRAN TURISMO 2
Support : PlayStation / Sortie : 2000
Avec ses disques qui puaient la gomme brûlée, *GT 2* se permet de tester son modèle de conduite révolutionnaire en off-road. Franchement pas aussi amusant que *Colin McRae, GT2* fait tout de même franchir un cap à la discipline, le degré de précision et d'exigence du simulateur de Polyphony étant à l'époque une référence incontestable.

COLIN MCRAE RALLY 2.0
Support : PlayStation / Sortie : 2000
C'est avec ce second volet que Codemasters prend définitivement la main sur le monde du rallye numérique. Plus beau, plus complet (le rallye cross fait une première apparition) et toujours plus réaliste en matière de sensations de conduite, *Colin 2.0* laisse derrière lui une traînée de poussière telle qu'aucun concurrent ne parvient à s'approcher.

1 Pas assez réaliste et pas suffisamment rapide, rigolo et précis, *V-Rally* a toujours eu le cul entre deux baquets.

2 *V-Rally 2* a toutefois innové en proposant un éditeur de circuits, un outil vraiment impressionnant pour l'époque. Certaines memory cards ont dû chauffer !

"Kylotonn, qui vient de signer deux *WRC* convaincants, dispose des pleins pouvoirs pour faire de *V-Rally 4* un titre marquant."

« posées » sur la piste, les voitures de *V-Rally 2* donnaient nettement moins l'impression de pivoter ! Même progression dans les collisions, moins aériennes et cette fois sanctionnées par de très crédibles avaries mécaniques. Encore plus garni avec plus de quinze voitures et pas loin d'une centaine d'étapes en tout genre, *V-Rally 2* enfonçait le clou par la présence, cette fois garantie, d'un éditeur d'étapes certes simple (pas de chevauchements, pas de carrefours) mais fonctionnel. Son seul défaut, tempéré par les attentes diverses des uns et des autres, tient à la philosophie même du jeu, et son impact sur le pilotage. Jouable sans presque jamais avoir à se servir du frein, *V-Rally 2* vend une arcade qui, au milieu des *Toca, Colin* ou *Gran Turismo*, a de plus en plus de mal à séduire. C'est encore plus vrai quand le projet, né sur une PlayStation vieillissante, ne peut s'appuyer sur des visuels d'avant-garde ou une animation ébouriffante. Lâché dans la nature en juin 2002, *V-Rally 3* fait quant à lui meilleure figure, avec des graphismes qui font globalement honneur à la PlayStation 2. Plus que sa calandre, c'est son mode carrière ultra à la pointe qui fait le sel du titre d'Eden Games. Contrats à signer et conditions à remplir à moyen ou long terme, la progression se fait sur plusieurs années virtuelles, l'évolution du pilote lui permettant de changer de catégorie. C'est très réussi, bien plus que ce que proposent les concurrents du moment. Malheureusement, *V-Rally 3* se manque sur un paramètre essentiel, à savoir la maniabilité ! Une fois de plus, les voitures semblent ne peser que quelques dizaines de kilos, la direction part dans tous les sens et on dépense une énergie folle pour tenir ses bolides qui cabrent sans cesse. Sorti quelques mois plus tard, *Colin McRae 3* met tout le monde d'accord au niveau du pilotage, tandis que le magnifique *Rallisport Challenge* met sa patte sur l'arcade. Porté en 2003 sur Xbox, GameCube et PC, *V-Rally 3* n'y fera pas meilleure impression. C'est le clap de fin pour *V-Rally*, qui n'aura pas plus profité que ça de l'engouement général pour le rallye. Et si Eden Games continue sur quatre roues en relançant *Test Drive* sur Xbox 360, le studio finira aussi par perdre de la vitesse, sans doute plombé par les déboires d'Atari, ex-Infogrames. Repêchée par Bigben pour le quatrième volet, la licence *V-Rally* est confiée à un habitué des sports mécaniques : Kylotonn, qui vient de signer deux *WRC* vraiment convaincants, dispose des pleins pouvoirs pour faire de *V-Rally 4* un titre marquant, dans la durée cette fois.

RALLISPORT CHALLENGE
Support : Xbox / Sortie : 2002
Avec ses textures bump-mappées, sa vitesse d'animation folle et une conduite très arcade mais néanmoins précises, *Rallisport Challenge* fait office, aux côtés d'*Halo* et *Dead or Alive 3*, de monstrueuse démo technique pour la nouvelle machine de Microsoft. Avant de se lancer à corps perdu dans l'aventure *Battlefield*, DICE prouve qu'il en a sous la pédale.

COLIN MCRAE 3
Supports : PS2/Xbox/NGC / Sortie : 2002
Codemasters enfonce le clou avec un *Colin McRae 3* plus technique que jamais. C'est sans doute l'apogée pour la série, qui enchaînera ensuite des sorties réussies mais moins marquantes, jusqu'à devoir changer de nom pour se réinventer. Précis, exigeant et complet, il met *V-Rally 3* à l'amende sans même monter dans les tours.

Rétro Mobile

SI JEUNE ET DÉJÀ SI VIEUX

C'était osé de parler du rétro sur mobile alors que cette pratique n'a même pas vingt ans. La consommation des jeux sur téléphone s'est pourtant considérablement transformée en si peu de temps. On parle quand même d'une époque où on ne pouvait jouer qu'à quelques jeux préenregistrés avec un clavier et sans 3G, et ça c'est un peu la préhistoire quand on y pense. *Christophe Ötti*

Nous voilà repartis en direction des années 90. Vous le savez sans doute, à cette époque-là le jeu sur console portable bat son plein et la Game Boy de Nintendo, sortie au début de la décennie chez nous, s'apprête à rouler sur tout ce qui bouge jusqu'à l'arrivée de sa petite sœur, la Game Boy Color. C'est alors la seule forme de jeux nomade que l'on connait. S'amuser sur téléphone portable relève encore de la sorcellerie. L'accessoire est encore loin d'être démocratisé à l'ère des boy-bands et coûte bien trop cher dans tous les cas. Les constructeurs de téléphones portables ne font pas du jeu vidéo leur priorité. Téléphoner est déjà assez pénible avec les premiers modèles à antenne qui n'ont d'ailleurs rien de portable tant ils sont volumineux et lourds à transporter. Pour leur défense, ce n'est pas qu'une question de priorité. Incorporer un jeu sur un téléphone demande à l'époque beaucoup d'espace sur la mémoire de l'appareil, chose que ne peuvent pas se permettre les téléphones archaïques d'alors. Réussir une telle prouesse est cependant une preuve qui peut faire vendre. La première tentative recensée fut celle de l'IBM Simon en 1994 qui embarque un jeu appelé *Scramble*. La même année, les Danois de la compagnie Hagenuk tentent la même expérience avec une réplique du jeu *Tetris* sur le MT-2000. Les deux initiatives sont infructueuses, mais c'est bien celles-ci que l'on retient comme

RÉTRO MOBILE

le point de départ de l'histoire des jeux mobiles.

LE SERPENT QUI SE MORD LA QUEUE

Le véritable commencement pour la plupart d'entre nous débute trois ans plus tard et nous vient d'un autre pays du nord. L'entreprise finlandaise Nokia a l'idée de sortir sa future gamme de téléphone avec une copie du jeu d'arcade *Blockade*. Le développement de cette application est fait maison, l'ingénieur Taneli Armanto la réalise tout seul et parvient à faire un programme si petit qu'il peut se glisser sur le téléphone sans poser de problème de stockage. On ne l'a pas encore nommé mais vous avez peut-être déjà reconnu *Snake*. Le jeu est à la base publié sur le Nokia 6110 mais le succès est tel que la compagnie l'intègre sur la plupart de ses modèles, dont le célèbre Nokia 3310. Bien que le titre soit gratuit (si on fait abstraction du prix du téléphone bien sûr), il s'agit du premier succès mondial pour un titre mobile. C'est sans surprise que *Snake* évolue au fil des années pour passer d'une simple ligne monochrome à un véritable serpent en 3D. *Snake Subsonic* est la dernière version à avoir vu le jour en 2008 sur N-gage, bien que la version antérieure, *Snake III*, a le droit à des adaptations jusqu'à aujourd'hui. Les multiples transformations de l'animal sont louables bien qu'elles n'aident pas beaucoup la cause de *Snake*. Ce qui a vraiment marché en 1997, c'est sa simplicité et son ergonomie qui permettent à n'importe qui de s'essayer à un jeu vidéo avec seulement quatre touches. Pas question d'être gamer ou non, *Snake* est une sorte de porte ouverte aux jeux vidéo pour tous, qui ne trouvera malheureusement pas écho avant longtemps.

TRAVERSÉE DU DÉSERT TECHNOLOGIQUE

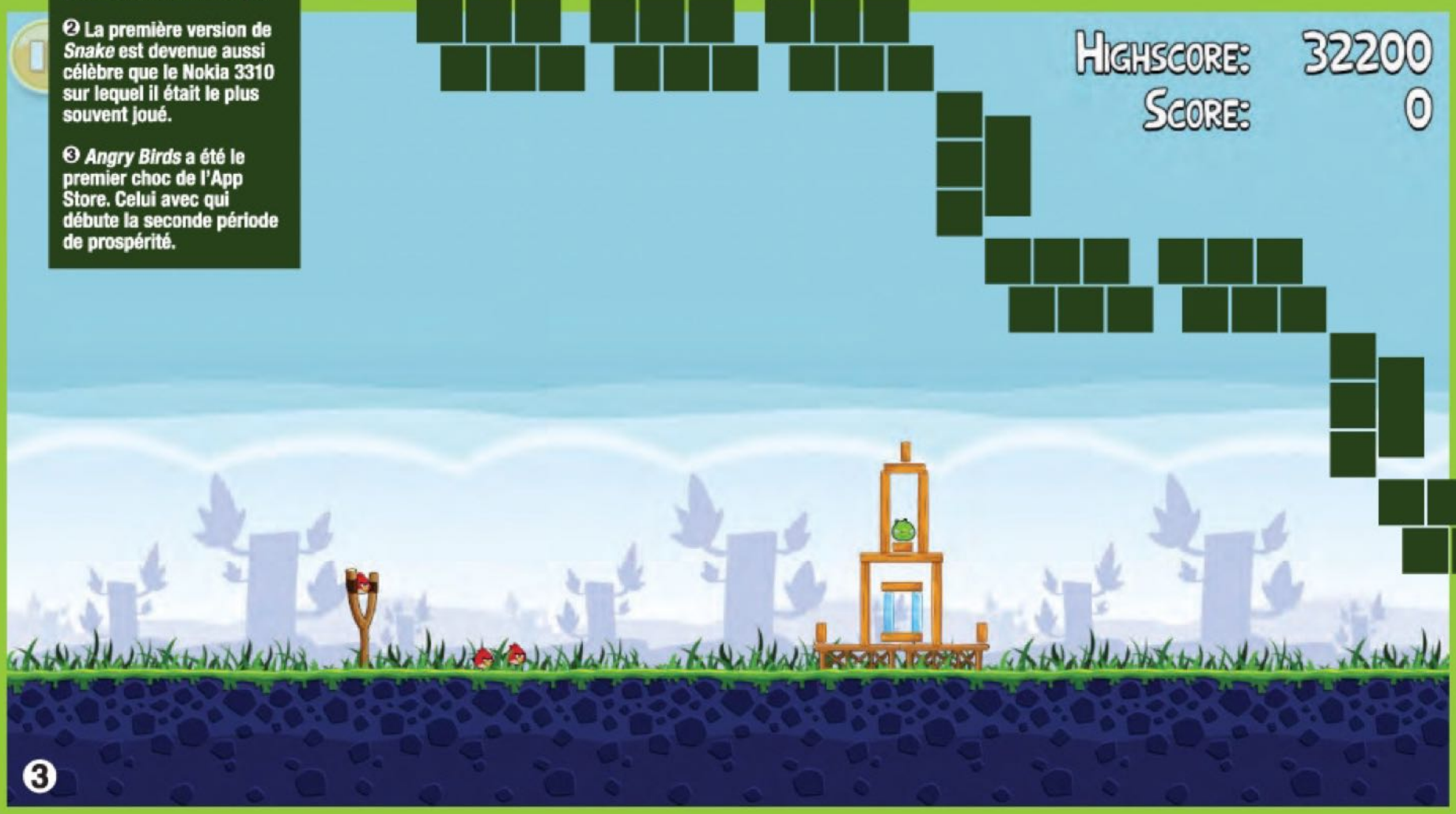
La réussite de Nokia est un exemple à suivre qui ouvre la voie à une tonne de mobiles équipés de jeux. Avec les avancées technologiques, le stockage des données n'est plus un problème. L'aspect rudimentaire des jeux est en revanche une vraie plaie.

"La première tentative recensée fut celle de l'IBM Simon en 1994, qui embarque un jeu appelé *Scramble*."

❶ *Snake Ex* pouvait se jouer à deux sur téléphone grâce à l'utilisation d'un point d'accès infrarouge.

❷ La première version de *Snake* est devenue aussi célèbre que le Nokia 3310 sur lequel il était le plus souvent joué.

❸ *Angry Birds* a été le premier choc de l'App Store. Celui avec qui débute la seconde période de prospérité.



1

2

3

❶ Ce n'est pas que l'on s'acharne sur *Asphalt Urban GT*, mais avouez que ce n'est pas très engageant en 2004.

❷ *Monument Valley* fait partie des rares jeux nomades à encore opter pour un modèle économique payant à l'achat.

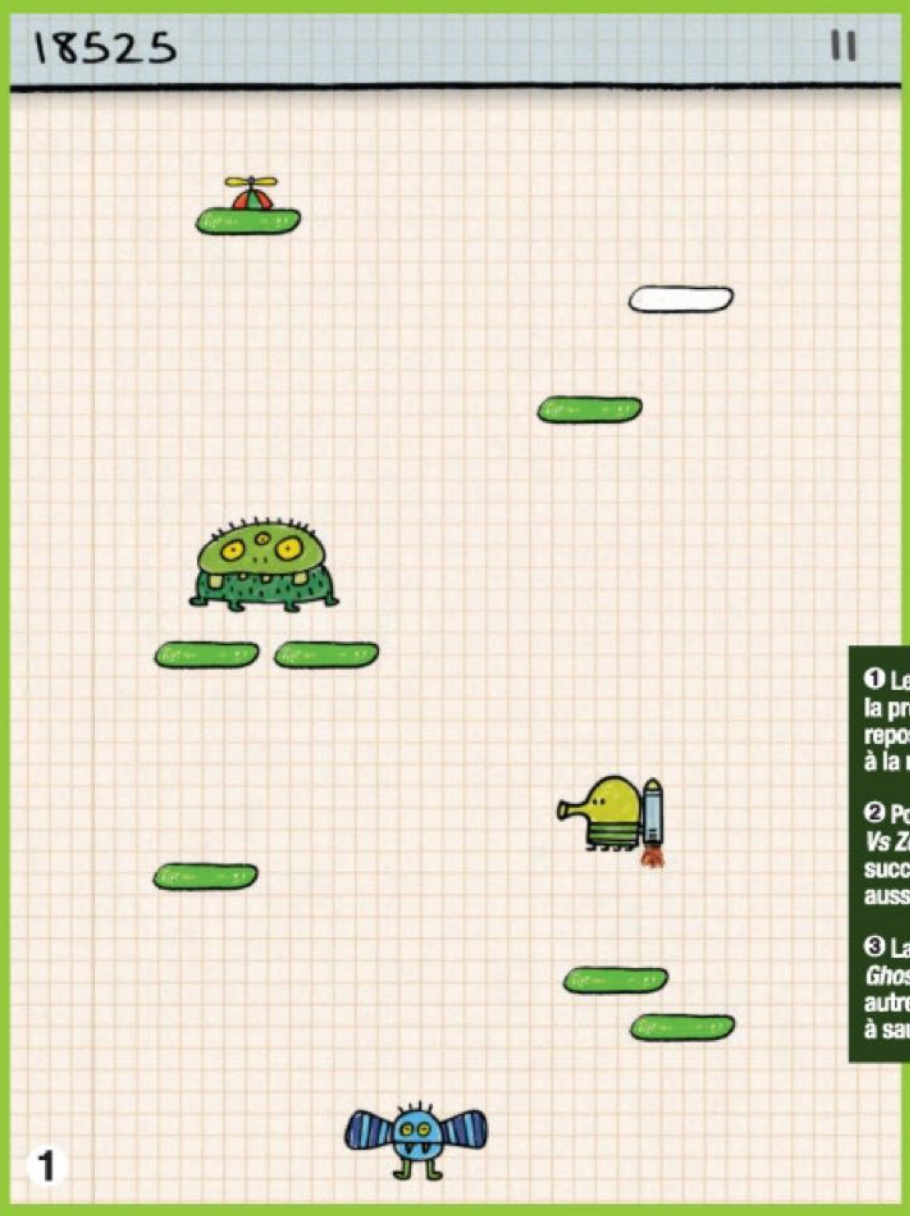
❸ King est l'un des pionniers des jeux sur portable. Depuis *Candy Crush Saga*, la société a été rachetée par Activision Blizzard.

❹ Depuis que les éditeurs historiques s'intéressent au phénomène, des jeux mobiles adaptés de vieilles licences sont apparus. *(Hitman Go)*

Même si cela est devenu plus important, les jeux nomades ne sont toujours un passage obligé à l'heure où le téléphone portable devient populaire. Les fabricants proposent donc des jeux créés à la va-vite qui nous font bien comprendre que le jeu sur mobile n'est qu'un petit plus à côté des fonctions principales des téléphones. Aucun titre ne marque autant les mémoires que *Snake,* et il n'y a pas moyen de jouer à autre chose que ce qui est préinstallé par les constructeurs. Cet appel à l'innovation ne reste pas lettre morte bien longtemps. À partir de 2000, les premières plates-formes de téléchargement fleurissent. Les boutiques en ligne proposent plein de petites babioles pour personnaliser votre téléphone, et le plus important bien sûr : des jeux. Des sociétés spécialisées dans ce secteur encore précaires accompagnent l'industrie dans sa lente ascension. Gameloft est le premier nom qui nous vient en tête puisqu'il est l'un des plus anciens du marché (1999). Cela dit, quelques acteurs très connus d'aujourd'hui ont fait leurs premières armes il y a bien longtemps, comme King en 2003. L'environnement que l'on connaît aujourd'hui se dessine peu à peu, il est cependant encore loin d'être probant. Le dématérialisé n'est pas du tout au point. Sans doute est-il trop en avance sur son temps. Toujours est-il que le débit que l'on peut obtenir à l'aide du WAP, l'ancêtre de la 3G, est médiocre et les frais supplémentaires liés aux téléchargements sont légion. Les titres ne sont pas très chers à l'acquisition, cependant les contraintes pour les

4

RÉTRO MOBILE



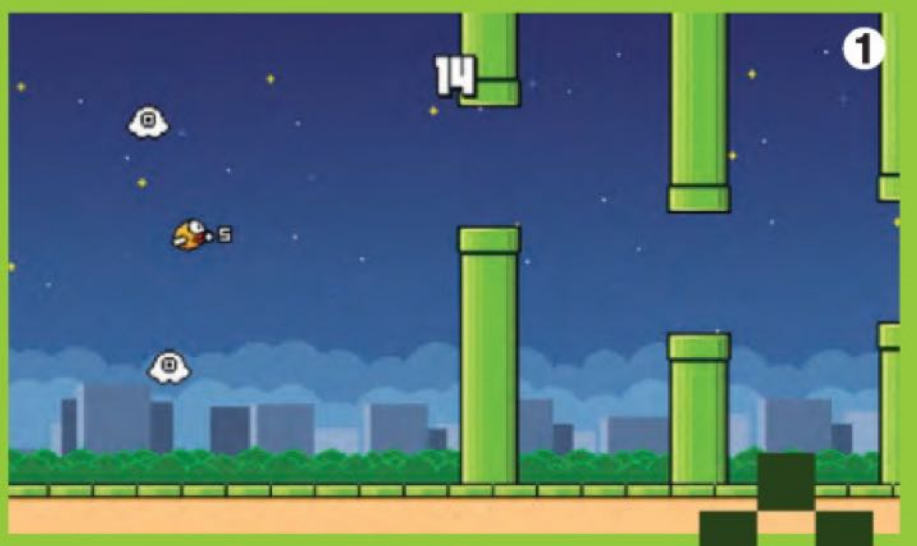
❶ Le succès de *Doodle Jump* est la preuve même que le jeu mobile repose sur un public de novices à la recherche d'un passe-temps.

❷ Pop Cap et sa licence *Plants Vs Zombies* a aussi eu un énorme succès et a fini par être racheté lui aussi.

❸ La N-gage embarque un jeu *Ghost Recon, Rayman 3* et plusieurs autres bon titres qui n'ont pas réussi à sauver la console.

obtenir sont trop nombreuses. Cela aurait pu se justifier si les jeux de l'époque étaient percutants, mais ni *Asphalt Urban GT* (2004), ni *Star Marine* (2007) ne parviennent à nous faire oublier l'âge d'or de *Snake*. Malgré des téléphones de plus en plus performants, l'industrie est au point mort. Nokia lui-même revient à la charge en 2003 pour retrouver les grâces des gamers qui l'attendent comme le messie. La société ne quitte pas la Finlande les mains vides. Elle a développé la N-Gage, une console supposée être à mi-chemin entre le téléphone et la console portable. C'est l'appareil rêvé puisqu'il fonctionne à l'aide de cartouches tout en permettant d'appeler et d'envoyer des SMS. Clou du spectacle, la N-Gage a les bons jeux qui manquent cruellement aux téléphones portables. La console comble en théorie tous les problèmes du jeu mobile, mais est en pratique une console particulièrement inconfortable à utiliser. Elle possède tous les problèmes d'autonomie d'une console portable ainsi qu'un design pas vraiment adapté à la téléphonie. L'échec est tonitruant pour cet hybride, ce qui laisse les fans de jeux mobiles avec très peu d'alternatives. Les années 2000 sont pour ce secteur une période de montée en puissance qui sonne creux. Une situation qui ne se

“ Le succès du jeu mobile repose sur un public très casual, à l'image de titres largement simplifiés.”



débloquera pas avant d'avoir une technologie au point et des jeux qui suivent le rythme.

SAUVÉ PAR LA 3G

Internet en haut débit, voilà ce qu'il faut pour faire avancer la cause. Bien que cela coûte un bras pour le consommateur moyen, la 3G est là et se diffuse doucement dans le milieu des années 2000. On télécharge plus facilement mais à quoi bon ? Pour jouer à *Gem Drop* (2008) ou *Papers Plane* (2008), des titres rétrogrades pour leur génération ? Apple est réputé avoir joué un grand rôle dans cette histoire. Son iPhone 3G sorti en 2008 est un tournant dans la démocratisation de la 3G. Il est aussi le premier téléphone de la marque à embarquer l'App Store, la boutique en ligne créée par Apple pour l'occasion. Ce n'est pas vraiment une révolution comme veut nous le faire croire Steve Jobs, mais l'application est de toute évidence plus riche et mieux fichue par rapport à ce que les utilisateurs connaissent. Le succès des téléphones d'Apple intéresse au moins autant que les possibilités que donne ce nouveau support. Les studios se bougent et les jeux débarquent enfin en masse. Parmi eux, on retrouve des titres désormais cultes à commencer par *Angry Birds* (2009) ou *Doodle Jump* (2009). Le second âge d'or démarre sur ces entrefaites où une constatation s'impose : les jeux mobiles ne sont pas comme les jeux « classiques » à destination des joueurs traditionnels. Le succès de la pratique repose sur un public très casual, à l'image de titres largement simplifiés grâce à l'utilisation de l'écran tactile. Ces personnes qui n'ont sans doute jamais touché à une console se laissent tenter par des expériences plus adaptées à leur mode de vie. Depuis que pratiquement tous les individus possèdent un téléphone portable, ce fait s'est amplement vérifié et le marché mobile est d'ailleurs devenu le plus attractif et le plus rentable pour les développeurs avec ses centaines de millions de clients potentiels. La suite, on ne vous la raconte pas, vous la connaissez sûrement. Les Google Play, Windows Phone Store et autres boutiques incontournables sont apparues aux alentours de 2010. La croissance du secteur n'a cessé d'augmenter jusqu'à devenir aujourd'hui le support le plus rentable, loin devant les consoles et les ordinateurs. La qualité des smartphones s'est quant à elle continuellement améliorée, amenant avec elle une nouvelle génération de jeux plus sophistiqués qui ne sont pas sans rappeler ceux des consoles portables. Mais nous dérivons, nous ne sommes déjà plus dans l'histoire rétro mais bien celle de l'industrie contemporaine des jeux mobiles, devenue méconnaissable en seulement deux décennies.

❶ La tendance des jeux indés s'est aussi retrouvée sur mobile. Le représentant le plus connu est *Flappy Bird*.

❷ Le tout premier jeu de l'histoire des nomades : *Scramble*. C'était quand même loin d'être divertissant.

❸ Le jeu rétro se pratique aussi sur mobile. Le portage de *Metal Slug* a eu un assez gros succès d'ailleurs.

Le TOP 10 de l'année 1998

En 1998, la PlayStation explose dans le sillage d'un de ses titres majeurs, *Metal Gear Solid*. Mais il n'y a pas qu'elle sur Terre, et cette année de Coupe du monde française s'est révélée très riche en hits. En voici 10 qu'il ne fallait pas rater ! *Christophe Collet*

10 Banjo-Kazooie

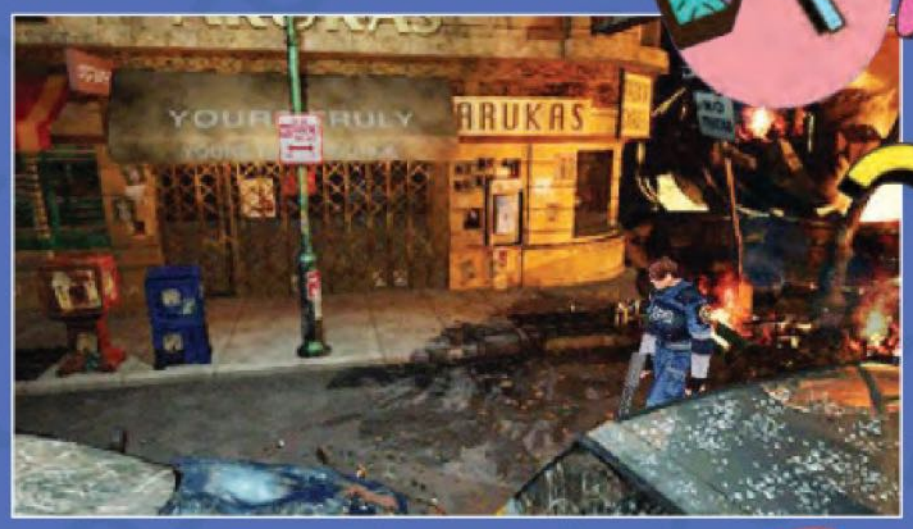
En 1998, la Nintendo 64 sait qu'elle a perdu la guerre face à la PlayStation. Mais Nintendo a sorti de grands jeux sur sa machine, notamment l'indétrônable *Super Mario 64*. À défaut d'être LA console de cette génération, elle sera celle de la plate-forme 3D ! Et c'est dans le sillage de Mario que le studio Rare s'infiltre pour raconter les aventures de l'ours Banjo et de son pote Kazooie combattant les plans de l'infâme sorcière Gruntilda. Des monstres, des mini-jeux, du fun, des énigmes, des objets à collecter dans des niveaux ouverts… Tout renvoie à *Super Mario 64*, avec en plus le zeste d'humour qui caractérise Rare. Le titre est excellent, il connaît un succès critique et commercial mérité et il a vite une suite en 2000, nommée *Banjo-Tooie*. La série verra plusieurs déclinaisons dans la même période (notamment sur Game Boy Advance) mais ensuite, elle passe aux mains de Microsoft. C'est sur Xbox 360 qu'est sorti *Banjo-Kazooie : Nuts & Bolts* en 2008. Mais pour les joueurs, les deux héros sont à jamais liés à la Nintendo 64.

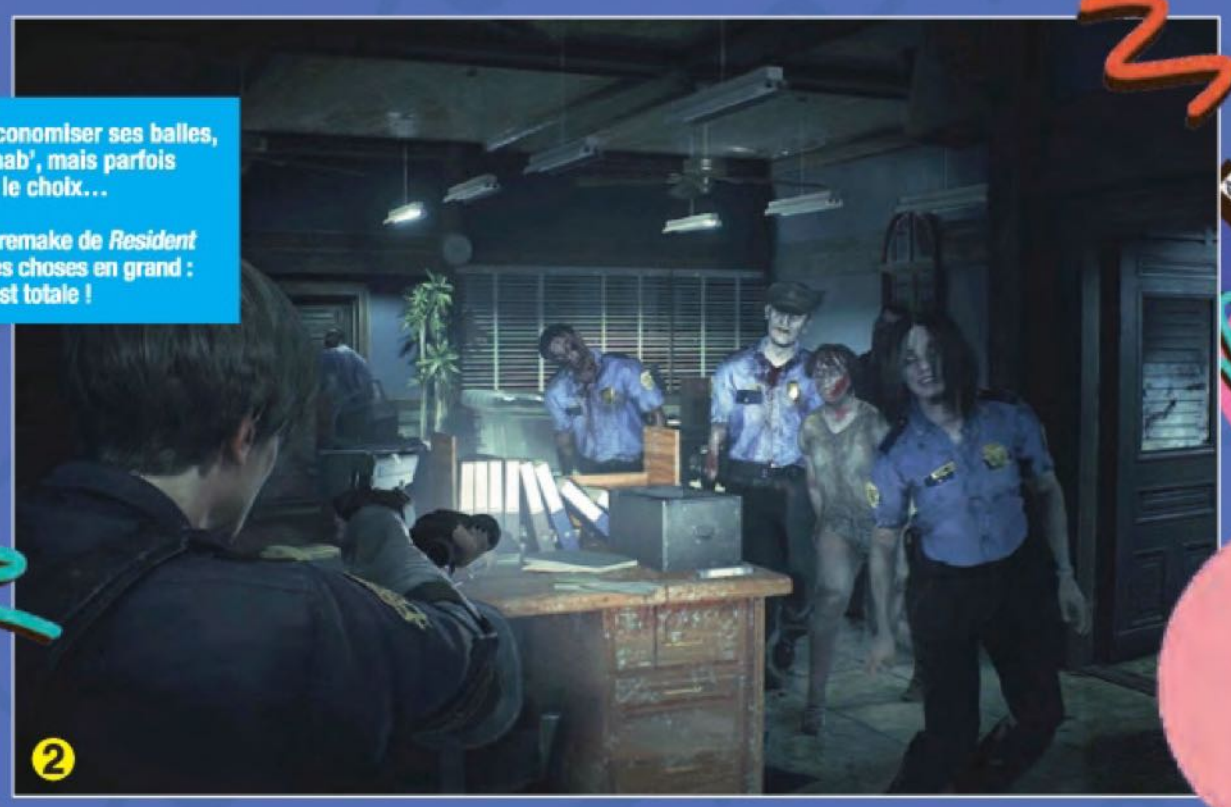
09 Colin McRae Rally

Lorsque débarque *Colin McRae Rally* en 98, c'est la claque pour tous les amateurs de rallye. En effet, pour la première fois dans un jeu de rallye, vous êtes seul en piste. À cette époque, une certaine presse spécialisée en jeu vidéo, mais certainement pas en rallye, a même trouvé ça bizarre ! Bref, *Colin McRae Rally* est le jeu qui va changer la donne dans son domaine. Avec *Gran Turismo* et *Toca*, *Colin McRae Rally* s'invite donc à la fête des premières véritables simulations de course sur consoles. Codemasters abandonnera le nom *Colin McRae* suite au décès du pilote écossais. Dans le jeu, vous êtes donc seul en piste avec pour objectif de faire claquer le meilleur temps. C'est aussi l'occasion pour l'éditeur anglais d'intégrer la notion de dégâts sur les voitures. En effet, avant le départ d'une spéciale, il est impératif de passer par l'assistance pour réparer les dégâts subis en spéciale. Oui mais voilà, chaque réparation demande du temps… et le temps, vous n'en avez pas beaucoup. Cela oblige donc les joueurs à rester concentrés sur la route en évitant de trop dégrader la voiture sous peine de ne même pas finir le rallye. *Colin McRae Rally* s'est donc imposé cette année-là comme la référence. Pour l'anecdote, nous avons toujours le jeu dans sa boîte à la rédac'. Comme quoi !

08 Resident Evil 2

Pas le plus aimé de la saga, *Resident Evil 2* est pourtant un grand titre, qui mérite mieux que son statut de « suite efficace mais un peu facile ». Il semble reprendre la recette du premier, avec son duo de héros (ici, le flic Leon S. Kennedy et Claire Redfield, la sœur de Chris vu dans le premier épisode) et son aventure mêlant action et horreur dans des espaces confinés (le manoir dans *RE 1*, le commissariat dans *RE 2)*, mais en fait les choses sont sensiblement différentes. D'une part, la gestion du scénario est originale : en fait, il en existe quatre selon que vous commencez avec Leon (scénario A pour lui, B pour elle) ou Claire (A pour elle, B pour lui), ce qui n'est pas courant à l'époque. Ensuite, malgré le développement chaotique du jeu – dont les idées ont été repensées à un stade avancé du développement, suite à de gros désaccords – *Resident Evil 2* jouit d'une atmosphère particulière, entre blockbuster hollywoodien et horreur japonaise, qui en fait un cas unique dans la série. C'est le jeu qui opère la transition qui mènera à *Resident Evil 4*, même si Capcom ne le sait pas encore. Un titre à redécouvrir et ça tombe bien : un remake prometteur sortira en janvier 2019.





❶ Il faut économiser ses balles, comme d'hab', mais parfois on n'a pas le choix…

❷ Le futur remake de *Resident Evil 2* fait les choses en grand : la refonte est totale !

07 Fallout 2

S'il se contente d'améliorer une formule inventée un an plus tôt, *Fallout 2* le fait avec tellement de talent qu'il est considéré comme le summum de la série. D'autant que la suite s'est fait attendre…

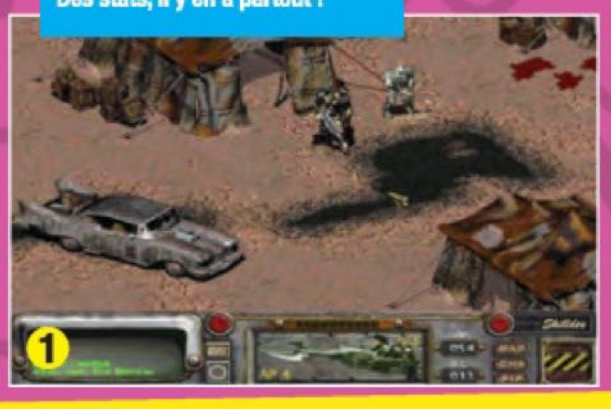
Tout d'abord, soyons précis : si le premier *Fallout* est sorti en 1997 en Amérique du Nord, il a fallu attendre l'année suivante – donc 1998, celle qui nous intéresse – pour le voir arriver chez nous. Pourtant, c'est bien de sa suite que nous allons causer ici, elle aussi sortie en (toute fin d'année) 98. Vous suivez ? Toujours est-il qu'avec son univers post-apocalyptique à la fois sombre et décalé, le studio Black Isle tient une recette en or massif. Et il va encore la renforcer dans *Fallout 2*, qui va faire tout comme son aîné, mais en mieux : liberté de choix incroyable (et inédite pour l'époque), carte encore plus grande, univers génial, c'est la totale. Le système de karma est amélioré et s'avère bien plus efficace. Quant à l'écriture du jeu, des personnages et des quêtes, elle reste encore une référence. C'est elle, notamment, que regrettent certains fans dans les « nouveaux » épisodes développés par Bethesda depuis *Fallout 3* en 2008. La liberté de ton qui était d'usage dans le jeu vidéo des années 90 s'est perdue, en tout cas concernant les blockbusters. *Fallout 2* reste l'un des meilleurs représentants de cette veine cynique et irrévérencieuse.

"L'écriture du jeu, des personnages et des quêtes reste encore une référence."

1 Le style post-apo du jeu, à l'époque, est original… même si on pense à *Mad Max*.

2 La direction artistique est l'un des points forts de *Fallout 2*. Si, si…

3 Attention, on n'est pas dans de l'action-RPG pour noobs. Des stats, il y en a partout !



06 Xenogears

Il n'y a pas que *Final Fantasy VII* dans la vie et en 1998, un autre J-RPG signé Square donne le tournis aux possesseurs de PlayStation : *Xenogears*. Une perle unique dans le paysage.

À la fin des années 90, Square rayonne et le J-RPG avec lui : *Final Fantasy VII* est sorti en 1997 et le carton est phénoménal. À l'époque, ce qu'on ne sait pas, c'est qu'un autre titre est en préparation parmi les équipes de Square, un titre qui aurait pu être *FF VII* si son scénario ne s'était pas révélé trop abscons et complexe. Ce titre, c'est *Xenogears* et il sort début 1998 au Japon – il arrivera plus tard dans l'année en Amérique du Nord, et jamais en Europe. Pour beaucoup de joueurs, *Xenogears* est une perle noire, un peu maudite – le titre n'a pas marché et s'il a donné naissance à la série *Xeno* et notamment les *Xenoblade*, il reste à part – mais surtout magnifique. L'ampleur de son scénario, la profondeur de ses personnages, la richesse de son univers et de ses thèmes (science, humanisme, foi, violence, etc.) en font une œuvre à part, exigeante, très référentielle – les renvois à la philosophie sont nombreux – et bien plus profonde que la moyenne des J-RPG, qui sont pourtant souvent d'un haut niveau, surtout chez Square.
Le jeu fait sans conteste partie des plus grands.

Nous sortons de la fantasy d'un *Final Fantasy* pour nous frotter à la SF dans *Xenogears*.

05 Panzer Dragoon

En 1998, la PlayStation et la Nintendo 64 sont sur tous les fronts, mais SEGA tente aussi d'exister et fournit quelques grands titres à sa console maudite, la Saturn. *Panzer Dragoon Saga* est de ceux-là.

S'il s'inscrit dans la série des *Panzer Dragoon*, l'épisode *Saga* est pourtant très différent de ses deux prédécesseurs, *Panzer Dragoon* (1995) et *Panzer Dragoon Zwei* (1996), aussi sortis sur Saturn. Alors que ceux-ci sont des shooters en 3D dans lesquels le joueur incarne un chevaucheur de dragons, *Panzer Dragoon Saga* prend la direction du RPG – le succès de *Final Fantasy VII* n'y est pas totalement étranger. Le héros, Edge, peut discuter avec les PNJ, customiser son équipement, explorer le monde et effectuer des quêtes annexes… Tout y est, y compris les dragons ! Mais c'est surtout le système de combat qui fait la différence, mêlant action en temps réel et tour par tour. L'ensemble s'avère très efficace et fait beaucoup pour la qualité du titre. Son autre grand atout ? Son atmosphère, racontant la fin du monde comme aucun autre jeu. Les possesseurs de Saturn sont des privilégiés : SEGA ayant perdu les « codes sources » du titre (!), il n'a jamais été adapté sur d'autres machines et sauf à tout refaire de A à Z, le chantier paraît compromis. *Panzer Dragoon Saga* restera un grand souvenir.

Le rendu 3D n'est pas incroyable, mais *Panzer Dragoon Saga* a d'autres qualités.

04 StarCraft

Comment l'oublier ? Alors que Blizzard est déjà au sommet de la stratégie avec *Warcraft*, le studio californien remet le couvert en 98 et change d'univers. Le résultat : un mythe, tout simplement.

Peut-être le jeu de stratégie le plus important de tous les temps. Et l'un des jeux PC les plus vendus au monde. En 1998 sort *StarCraft*, et les choses ne seront plus jamais les mêmes. L'eSport n'existe pas encore et pourtant, il va participer à le créer. Mais revenons au début… Trois ans plus tôt, Blizzard a sorti *Warcraft*, un STR (stratégie en temps réel) génial et novateur. Le succès est là. Le studio aurait pu s'en contenter mais il va remettre le couvert avec *StarCraft* en changeant d'univers : exit les orcs, bonjour les aliens ! C'est tout ? Heureusement non. En racontant l'affrontements des Terrans, des Zergs et des Protoss pour la domination de la galaxie au 26e siècle, Blizzard ne fait pas que dupliquer son modèle. Il l'affine, le développe, le précise, l'améliore pour en faire le STR ultime, surtout en multijoueur. C'est de là, notamment, que vient la réputation d'exigence forcenée du studio. *StarCraft* va être joué durant des années et sa suite n'arrivera qu'en 2010, douze ans après ! Une édition remasterisée du titre est sortie l'an dernier. Certaines mécaniques ont vieilli, mais il reste recommandable. Et puis vous pourrez dire que vous y avez joué.

"C'est de là que vient la réputation d'exigence forcenée du studio."

1 Les Terrans, des humains, affrontent les Protoss et les Zergs, des aliens belliqueux.

2 La saga regorge de personnages cultes. Étonnant pour un jeu de stratégie, non ?

3 Les graphismes piquent un peu, mais un remaster HD est sorti en 2017.

03 HALF-LIFE

Troisième du podium, derrière la PlayStation et la N64 qui se livrent une bataille féroce, le PC fait aussi sa révolution avec un jeu extraordinaire : *Half-Life*. Vingt ans plus tard, nous attendons encore son 3e volet, c'est dire !

D'une certaine manière, *Half-Life* et *Metal Gear Solid* (qui trône juste devant lui, page suivante) ont plusieurs choses en commun. La première, c'est d'avoir participé au processus de maturité du jeu vidéo. L'un comme l'autre ont des personnages forts et de grandes ambitions pour leurs intrigues, qui sortent des standards « château/méchants/princesse » des années 80/90. Ils ont chacun un héros charismatique en diable (Solid Snake pour *MGS*, Gordon Freeman pour *Half-Life*). Et surtout ils révolutionnent leurs genres respectifs. Pour le jeu de Valve, il s'agit de transcender le FPS, de faire d'un jeu à la première personne autre chose qu'un shooter façon *Quake*, dont il reprend le moteur.

C'est d'une véritable aventure qu'il s'agit, pas juste d'un défouloir. Aussi, *Half-Life* rompt avec les cinématiques à tout-va – pour le coup, il s'éloigne de *MGS* – et instaure ce qu'on appelle désormais une forme de « narration environnementale », même si celle-ci sera bien plus présente dans sa suite, en 2004. Comme d'autres dans ces pages, *Half-Life* est une petite révolution, notamment technique. Ce n'est pas pour rien que ses fans attendent encore un hypothétique troisième volet !

"Il s'agit de transcender le FPS, de faire d'un jeu à la première personne autre chose qu'un shooter."

1 Techniquement, le jeu avait fière allure sur PC.

2 L'intrigue se situe au centre de recherche de Black Mesa, au Nouveau-Mexique.

02 METAL GEAR SOLID

Certains membres de la rédaction l'auraient bien mis premier. Si *Metal Gear Solid* n'arrive que deuxième de ce top 10, il ne faut pourtant pas le sous-estimer : nous sommes en présence d'un authentique chef-d'œuvre !

Qu'est-ce qui n'a pas déjà été dit sur *Metal Gear Solid* – à qui d'ailleurs nous avons consacré un dossier dans *VIDEOGAMER Rétro 05* ? Le titre de Hideo Kojima fête ses vingt ans cet automne (il est sorti en septembre 1998) et c'est bien simple : il a tout bouleversé.

"Le titre de Hideo Kojima fête ses vingt ans cet automne et c'est simple : il a tout bouleversé."

L'approche de l'infiltration, qui devient un genre à part entière et une école particulière, celle de *MGS*. L'approche du scénario et des personnages, avec ce héros badass au possible (Solid Snake), des méchants inoubliables (Psycho Mantis, Revolver Ocelot, etc.) et une trame qui s'inscrit dans les enjeux de son époque (écologie, course au nucléaire, clonage). L'approche de la mise en scène, avec un sens du cadrage et des situations qui évoquent Hollywood. Et puis tout simplement l'approche du jeu vidéo en général, avec une ambition nouvelle : parler avec le joueur, briser le 4e mur. Tous les connaisseurs de *MGS* ont en tête la fameuse scène du duel contre Psycho Mantis, ou celle de la torture. Mais plus généralement, *Metal Gear Solid* ambitionne de faire réfléchir le joueur en permanence : à ses actes, à ce qu'il voit, à ce qu'il croit. C'est tout l'art de Kojima, qui continuera à creuser cette veine avec les suites du jeu, inégales mais toutes incroyables.

1 L'infiltration selon *MGS*, c'est un genre à part entière !

2 La scène de torture est intense. Vous pouvez résister… ou abandonner.

3 Le duel contre Psycho Mantis est connu, mais toujours aussi intense vingt ans après.

01 The Legend of Zelda : Ocarina of Time

On n'allait pas « chercher midi à quatorze heures » et vous faire le plan du n°1 décalé : notre jeu star de 1998, comme pour bon nombre de joueurs, c'est le *Zelda* de la N64. Un titre incontournable qui marque un tournant dans la série.

Régulièrement cité comme « plus grand jeu de tous les temps », *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* est effectivement un titre exceptionnel. Comme *Super Mario 64*, il redéfinit son genre à l'aune de la 3D. Le tournant aurait pu être compliqué – il l'a été, en coulisses – mais encore une fois, Nintendo et les équipes de Shigeru Miyamoto font des prouesses et réinventent les codes de la série. La plaine d'Hyrule est un vrai monde ouvert à explorer de nuit comme de jour, avec des surprises à chaque instant – ce qui n'était pas prévu au départ. Les donjons sont d'une qualité incroyable et la plupart sont parmi les favoris des fans de la saga (le temple de l'eau, celui de l'esprit !), avec des idées de gameplay à s'arracher les cheveux de bonheur… ou de stress, c'est selon. Et puis bien sûr, il y a la gestion du temps, le passage de Link enfant à adulte et les conséquences des actions du joueur d'une époque à l'autre. Nous pourrions aussi parler d'Epona (le cheval de Link, que l'on monte), de l'ocarina qui donne son titre au jeu et ajoute autant de poésie que d'idées, des persos croisés qui ne sont jamais anecdotiques, des défis cachés au détour d'une rue, d'une grotte. Et de l'ambiance, à la fois lumineuse et sombre du jeu, si particulière. *Ocarina of Time* est une réussite totale qui n'a pas vieilli : jouez-y sur 3DS, vous verrez !

“Les donjons sont d'une qualité incroyable et la plupart sont parmi les favoris des fans de la saga.”

1

2

3

1 L'aventure débute dans le village de la forêt Kokiri. Il va falloir sauver l'arbre Mojo.

2 La plaine d'Hyrule est, pour l'époque, magnifique. Et surtout, elle regorge de secrets !

3 Link, enfant, trouve l'épée de légende. Ce faisant, il va ouvrir les portes du temps. Mauvaise idée…

PAC-MAN
1980
2018

ROCK N' ROULE

Ayant englouti des milliards de pièces depuis sa naissance en 1980, la petite pastille jaune possède l'une des plus belles carrières du jeu vidéo. Revenons sur un phénomène. *Damien Duvot*

Depuis *Star Wars* en 1977, tout le monde de l'arcade est envahi par les conflits spatiaux. Tout le monde ? Non, car en 1980 une petite boule jaune vient changer la donne en devenant la première mascotte du monde du jeu vidéo. Tôru Iwatani, son créateur, travaille alors à l'époque pour la petite compagnie Namco et se rend compte que le marché de l'arcade n'attire que les adolescents passionnés de guerres en tout genre. Il décide alors de créer un jeu pacifiste afin de plaire à tout public et plus particulièrement au sexe féminin qui déserte les bornes. C'est ainsi qu'il a l'idée de faire un jeu où le but est tout simplement d'engloutir toute la nourriture à l'écran, car, selon lui, les femmes aiment bien manger. De fait, il s'inspire tout d'abord de l'idéogramme japonais « Kuchi » signifiant bouche et ressemblant à un carré pour donner la forme à son personnage, et lui fait une gigantesque entaille pour le gosier après avoir vu une pizza à laquelle il manquait une part. D'où le jaune de Pac-Man puisque c'est une couleur neutre et elle fait penser au fromage à pizza. Enfin, après une belle session de brainstorming, l'équipe s'arrête sur le nom Puck-Man faisant penser à l'onomatopée Paku-Paku (miam miam). De fil en aiguille ils sentent qu'avaler de la nourriture durant plusieurs niveaux n'est pas follement palpitant et Tôru s'inspire alors des poursuites dans les dessins animés de *Tom & Jerry* pour intégrer des fantômes à sa borne, histoire de mettre la pression à notre protagoniste.

Et c'est là qu'il a une idée géniale, car au lieu de donner aux ennemis un même pattern d'attaque comme c'est le cas avec les extraterrestres de *Space Invaders* par exemple, celui-ci va intégrer une intelligence artificielle différente pour chaque fantôme ainsi qu'un nom mignon et une couleur pour pouvoir les différencier. Enfin, et afin de permettre aux joueurs de respirer un peu, il va également programmer des vagues d'attaque et des vagues de patrouille, c'est-à-dire qu'à

"En 1980, une petite boule jaune change la donne en devenant la première mascotte du jeu vidéo."

1 *Puck-Man* avant l'arrivée des Américains.

2 Les fantômes sont nommés dès le premier jeu.

LE BUG DU 256E NIVEAU

Depuis la naissance de l'arcade, de nombreux jeux possèdent ce qu'on appelle un Kill Screen, bloquant toute progression à cause de bugs divers. Par exemple, dans *Donkey-Kong*, arrivé au 117e écran, le timer du jeu se met invariablement à 4 secondes causant la mort instantanée de Mario. De fait, *Pac-Man* possède lui aussi son Kill Screen une fois arrivé au 256e niveau, avec toute la partie droite du labyrinthe qui devient illisible et donc injouable. Pour faire simple, ceci est dû au compteur de fruits en bas à droite de l'écran. À chaque niveau, le jeu va rajouter un fruit et à partir du 8e stage, il va commencer à remplacer les fruits. Malheureusement, le jeu étant codé en 8-bits, à partir du 256e écran, le programme va curieusement essayer de dessiner 256 fruits à l'écran au lieu de les remplacer comme à l'accoutumée, ce qui cause ce niveau difforme.

partir de 20 secondes, les fantômes vont interrompre leur chasse et retourner dans leur coin respectif pendant 7 secondes, avant de reprendre ensuite la chasse durant 20 nouvelles secondes etc. Évidemment, au fur et à mesure des niveaux, les temps de patrouille se réduisent. Mais arrivé vers la fin du développement, Tôru et son équipe comprennent que le jeu manque de panache, et de fait, Iwatani va s'inspirer du dessin animé *Popeye* afin d'ajouter des super pastilles (qu'il appelle « cookies ») permettant au joueur de poursuivre les fantômes, de la même manière que Popeye devient surpuissant en mangeant des épinards. Et ainsi, un an après le début du projet, *Puck-Man* est enfin fin prêt à être dévoilé aux joueurs, mais l'accueil n'est pas très enthousiaste.

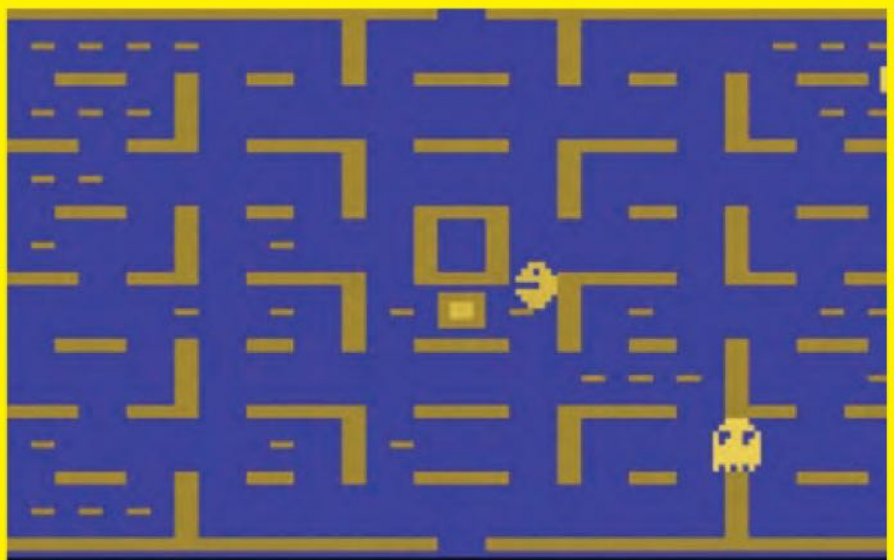
ROND COMME UN BALLON

Eh oui, côté nippon, *Puck-Man* est accueilli avec froideur, ce qui fait que lorsque le jeu est présenté aux États-Unis avec trois autres titres Namco, les fournisseurs choisissent de lancer une pièce pour se départager les droits des bornes. L'anecdote est amusante : Dave Marofske de chez Midway-Bailly propose donc à Ken Anderson de Game Plan de tirer à pile ou face et le vainqueur aura le droit de sélectionner les deux jeux de son choix. Ainsi, Ken Anderson gagne le lancer et jette contre toute attente son dévolu sur les bornes *Tank Battalion* et *King & Balloon*, laissant ainsi, malheureusement pour lui, *Puck-Man* et *Rally-X* à Midway. Et c'est ainsi que Midway obtient les droits de *Puck-Man*, et le renomme *Pac-Man* juste avant la sortie américaine craignant que des petits malins s'amusent à modifier le P en F. Et contrairement à sa sortie sur le territoire nippon, l'arrivée de *Pac-Man* dans les salles américaines est le début d'un véritable phénomène, conduisant deux ans plus tard à deux milliards de pièces engrangées par la machine, puis un titre musical dans le top 10 américain (*Pac-Man Fever* de Buckner et Garcia en 1982), une série animée produite par Hanna Barbera avec William Leymergie chantant le générique pour la version française, et plus d'un million de dollars rien qu'en produits dérivés. Ainsi, sans le savoir, Tôru Iwatani vient de créer la toute première mascotte du jeu vidéo. Néanmoins, malgré son succès, *Pac-Man* n'est pas exempt de défauts. Déjà, le jeu ne comporte qu'un seul labyrinthe, puis il plante au 256e level à cause

"L'arrivée de *Pac-Man* dans les salles américaines est le début d'un véritable phénomène."

PAC-MAN SUR ATARI 2600

Sorti à Noël 1982 après un développement d'à peine six semaines, *Pac-Man* sur Atari 2600 est l'un des plus mauvais portages de l'histoire. Déjà, à cause des faibles capacités techniques de la machine : les fantômes ne cessent de clignoter, le labyrinthe est étiré horizontalement, Pac-Man n'a quasiment pas d'animation et il a aussi fallu diminuer drastiquement le nombre de pastilles (appelées « Gaufres Vidéo » à l'arrière de la boîte française). Sans compter qu'il n'y a pas de musique, des bruitages catastrophiques et, pour couronner le tout, Pac-Man est parfois blanc. De fait, le lendemain de Noël, de nombreux parents excédés demandent un remboursement aux magasins et donc, malgré ses 7 millions d'exemplaires vendus, *Pac-Man* sur Atari 2600 fait partie des plus gros échecs de la firme, participant à l'immense crise du jeu vidéo de 1983. En revanche, les portages de *Ms. Pac-Man* et de *Jr. Pac-Man* sur la même machine sont réussis.



1 Quelques niveaux sont entrecoupés de courtes scènes animées ce qui fait que *Puck-Man* est le premier jeu à posséder des cinématiques.

2 Pour la différencier de son homologue masculin (ou éviter un procès), Ms. PacMan a des yeux, du rouge à lèvres, un grain de beauté et un nœud.

3 Le premier labyrinthe de *Ms. Pac-Man* ressemble beaucoup à celui de *Pac-Man*.

d'un bug et, surtout, malgré l'intelligence artificielle, il est facile de connaître le pattern des ennemis et de faire glitcher le jeu en attrapant certains fantômes à la sortie de leur enclos.
De fait, évidemment, de nombreuses autres compagnies surfent sur le succès de la borne et commencent à proposer leurs propres clones de *Pac-Man* comme *Lady Bug* en arcade, *Clean Sweep* sur la console Vectrex ou bien *Mouse-Trap*, toujours en 1981 sur arcade, améliorant le genre en ajoutant des portes qui s'ouvrent et qui se ferment (une fonction que Tôru avait voulu implanter dans *Pac-Man* mais avait renoncé).
Et justement, bien décidé à traire sa poule aux œufs d'or, Midway aussi va se mettre à publier sa propre copie de *Pac-Man*, donnant ainsi naissance à *Ms. Pac-Man*, première suite non-officielle.

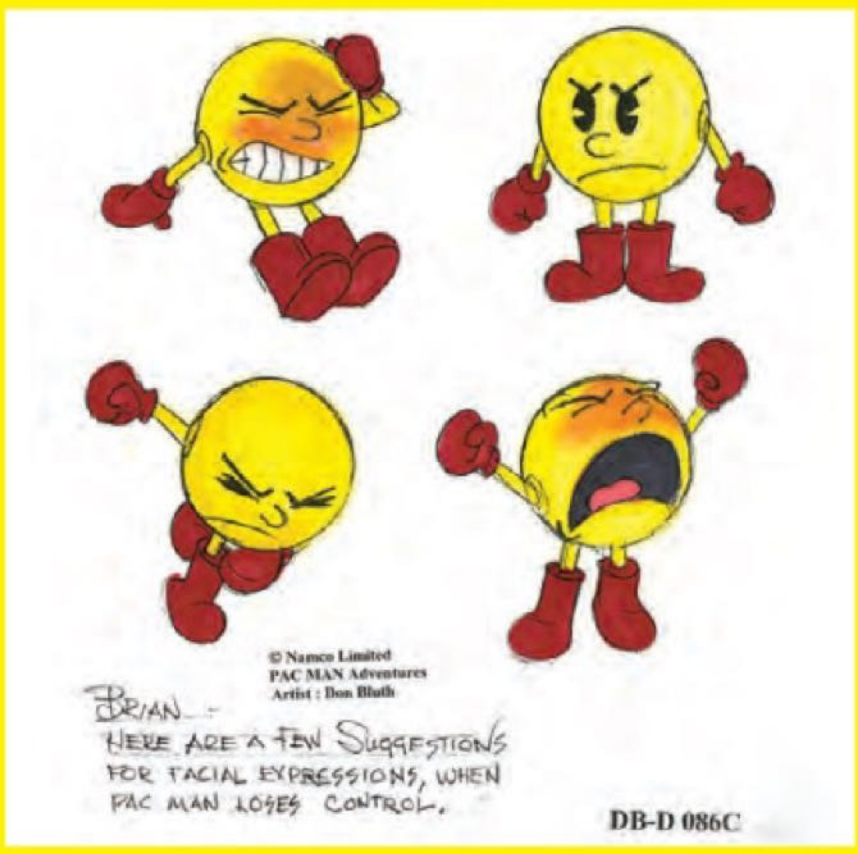
INDÉTRÔNABLE

Alors que *Pac-Man* débute son incroyable carrière aux USA, sept développeurs de la compagnie General Computer Corporation viennent tout juste de lancer sur le marché *Super Missile Attack*, qui est en vérité juste une version améliorée du *Missile Command* d'Atari. Voyant que le jeu se vend bien, ils décident alors de s'attaquer à la nouvelle coqueluche de l'arcade et c'est ainsi qu'ils débutent la création d'un clone de *Pac-Man* qu'ils appellent *Crazy Otto*. À la différence du jeu d'Iwatani, *Crazy Otto* compte quatre labyrinthes à la place d'un seul et au lieu d'avoir un minutage pour les différentes vagues des fantômes, cette fois elles se déclenchent aléatoirement avec même la possibilité de revenir au centre de l'écran ou bien de tourner à gauche à la prochaine intersection. Enfin, les fruits ne sont désormais plus immobiles et se déplacent eux-aussi dans le labyrinthe. Ils sont choisis aléatoirement à partir du septième level. Et tout comme son prédécesseur, le jeu bugue arrivé au 256e niveau.
Cependant, durant le développement de la borne, Atari porte plainte pour plagiat sur *Missile Command* mais abandonne tout de suite la procédure et propose à nos développeurs de travailler pour lui. Mais comme Atari n'est pas du tout intéressé pour éditer *Crazy Otto*, Kevin Curran, l'un des développeurs, appelle Dave Marofske de Bailly Midway pour lui proposer le jeu. Et de fait, Dave Marofske conseille à Curran de remplacer les sprites de *Crazy Otto* par ceux de *Pac-Man* en les modifiant légèrement pour que ça reste légal (Midway peut éditer *Pac-Man* mais ne possède pas les droits du personnage).
Et c'est ainsi que *Crazy Otto* devient le *Ms Pac-Man* de 1981, suite non officielle sortie un an à peine après le premier jeu et qui n'appartient ironiquement pas encore à Namco puisqu'il faut attendre 1982 pour que la compagnie nipponne puisse obtenir les droits de la borne.
De fait, le soft est encore un succès et *Ms Pac-Man* devient alors la toute première héroïne de l'univers du jeu vidéo, rejoignant

Pour que *Ms. Pac-Man* ait une antagoniste : la fantôme Sue remplace Clyde.

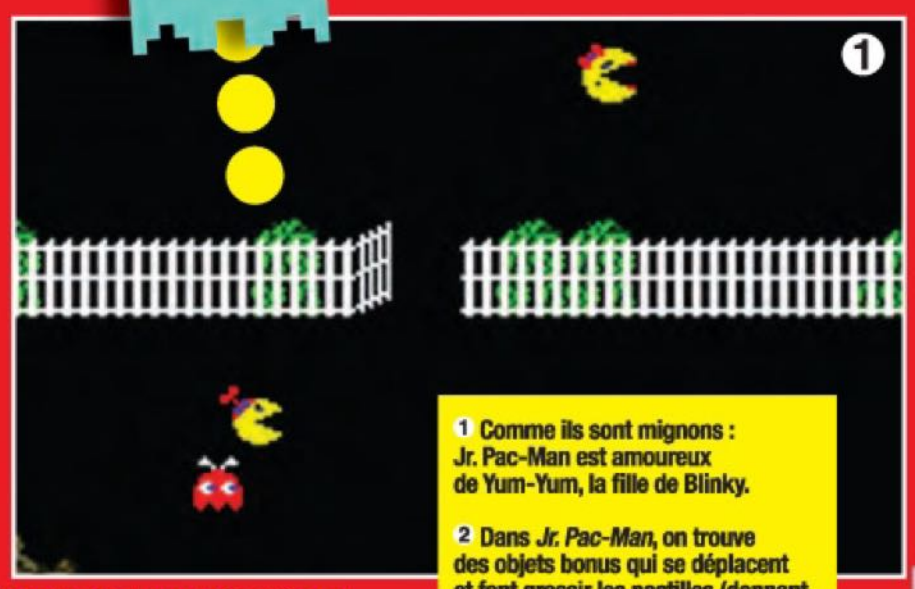
FAUSSE BONNE IDÉE

En 2004, alors qu'il se remet assez difficilement de l'échec du pourtant très sympathique film d'animation *Titan AE*, le réalisateur Don Bluth *(Anastasia, Fievel)* est contacté par Namco afin de participer à un jeu vidéo nommé *Pac-Man Adventures*. Conçu comme un action-RPG à la manière des *Mega Man Legend*, le soft aurait vu notre héros rencontrer différents personnages Namco tels que Dig-Dug ou Klonoa, rendus difformes à cause d'un étrange élixir. Malheureusement (ou heureusement), le projet fut annulé très rapidement par Masaya Nakamura, encore président de Namco, ne supportant peut-être pas de voir les héros de la firme dans un tel état. Finalement, une partie des designs a quand même été utilisée pour le *Pac-Man World 3* de 2005, qui reprend aussi d'autres idées issues d'un autre jeu abandonné nommé *Pac-Man Ghost Zone.*



également son mari à la télévision dans le dessin animé *Pac-Man* de la compagnie Hanna Barbera avec toute une nouvelle famille composée de bébé Pac-Man et de Pac-Man Junior.
Car bien entendu, Midway ne s'arrête pas en si bon chemin et quelques mois à peine après *Ms. Pac-Man*, la compagnie publie *Pac-Man Plus* en 1982, qui est en fait juste une version améliorée de la première borne avec une plus grosse difficulté et des objets supplémentaires, dont une pilule rendant le labyrinthe invisible. Puis la même année, Bailly-Midway, lance également *Baby Pac-Man*, un flipper accompagné d'un mini-jeu vidéo, puis *Professeur Pac-Man*, un jeu de quiz, mais sur arcade. Enfin, l'année suivante, les créateurs de *Ms. Pac-Man* récidivent avec *Jr. Pac-Man* où l'on dirige l'aîné de la famille au cœur de labyrinthes deux fois plus grands qu'auparavant, agrémentés d'un scrolling horizontal au lieu d'un écran fixe comme avant. Cependant, au lieu d'avoir un kill screen au 256e niveau comme dans *Pac-Man* et *Ms Pac-Man*, désormais c'est au 146e stage que le jeu bugue en faisant disparaître toute les pilules ainsi que le labyrinthe.
Mais Namco commence à en avoir assez de tous ces jeux officieux et, lassé, met un terme à sa collaboration avec Bailly

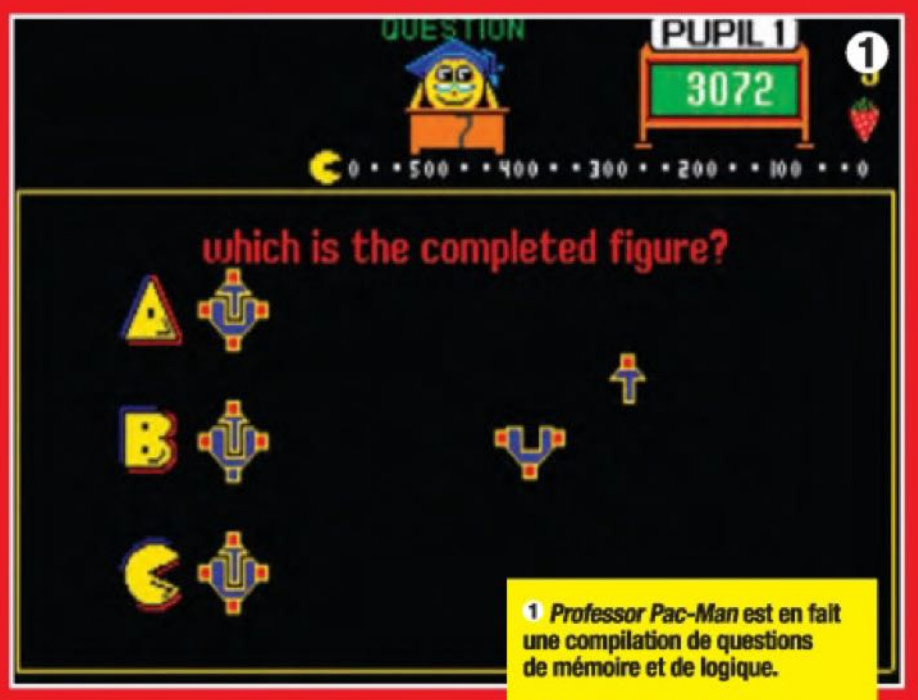
INKY
Inky est bleu et n'attaque qu'à partir de 30 pastilles, en visant le point de fuite entre Pac-Man et le rouge.



1 Comme ils sont mignons : Jr. Pac-Man est amoureux de Yum-Yum, la fille de Blinky.

2 Dans *Jr. Pac-Man*, on trouve des objets bonus qui se déplacent et font grossir les pastilles (donnant plus de points).

3 *Baby Pac-Man* mélange le flipper avec l'arcade, ce qui n'est pas un hasard car Bailly-Midway fait aussi des flippers.



1 *Professor Pac-Man* est en fait une compilation de questions de mémoire et de logique.

2 L'écran de jeu de *Super Pac-Man* est incompréhensible au premier coup d'œil.

3 Les niveaux de *Super Pac-Man* sont entrecoupés de stage bonus où il faut évidemment tout manger dans un temps imparti.

4 Dans *Pac&Pal*, notre héros peut désormais souffler sur les ennemis pour les stopper.

5 Miru vient de voler des cerises, regardez comme elle est choupie.

CLYDE
Clyde est orange et a juste pour but de suivre Pac-Man, sans l'attaquer.

Midway. Car cinq suites non approuvées par Namco, cela commence à faire beaucoup pour l'éditeur japonais, surtout que pendant ce temps, les suites officielles, elles, n'ont pas du tout le même succès.

LA BOULE QUI COINCE

C'est donc en 1982 que sort *Super Pac-Man* au Japon, toute première suite officielle de la saga développée par Tôru Iwatani, qui n'a malheureusement pas suivi ses propres conseils. En effet, alors que le succès de *Pac-Man* repose sur un gameplay simplifié au maximum, pour *Super Pac-Man,* il a voulu compliquer le tout en ajoutant un nouveau pouvoir ainsi que de nombreuses portes à ouvrir avec des clés. Désormais, le but est toujours de manger tous les fruits à l'écran ainsi que les fameux super-cookies, mais les fruits sont enfermés dans des sortes de cages qu'on ne peut ouvrir qu'en ramassant la bonne clé correspondant à la bonne porte. Et si les super-cookies roses nous permettent encore d'avaler les fantômes, il existe aussi deux pastilles jaunes faisant grandir *Pac-Man* afin qu'il puisse ouvrir des portes (mais passe au travers des fantômes). Bref, un jeu ennuyeux selon son propre créateur qui préfère alors se focaliser sur les excellentes bornes *Pole Position*.
Mais Namco est bien décidé à continuer l'aventure et en 1983, la compagnie distribue la suite *Pac & Pal* qui complique encore bien inutilement la formule. Cette fois, au premier niveau, il faut manger seulement trois fruits, cachés à nouveau dans des cellules fermées. Pour ouvrir ces cellules, il faut marcher sur des cartes disséminées dans le niveau. Chaque carte ouvre donc une cellule et il faut parvenir à atteindre le fruit avant qu'un nouveau fantôme nommé Maru l'emporte au centre du labyrinthe.

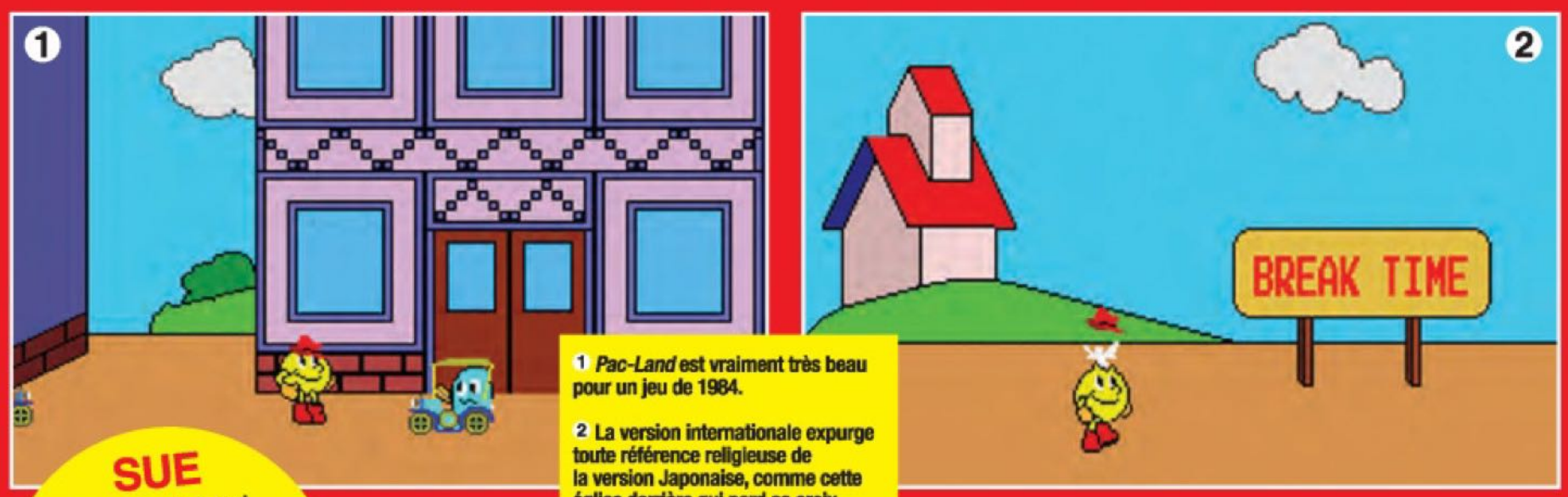
"*Pac-Mania* améliore grandement la jouabilité du premier jeu, sans trop la modifier."

Heureusement, Maru ne nous tue pas donc il est possible de lui reprendre le fruit, mais en faisant quand même attention aux autres fantômes du labyrinthe. De plus, on ne trouve nulle trace de super-cookies car dorénavant, Pac-Man obtient des super-pouvoirs digne de Superman en ramassant des objets issus de jeux Namco, tels que le vaisseau de *Galaga* ou la voiture de *Rally-X*. Évidemment, à sa sortie, *Pac & Pal* est un échec et n'est distribué qu'au Japon à une très faible quantité, ce qui fait que la borne est très recherchée aujourd'hui par les collectionneurs. Il existe d'ailleurs une autre version, intitulée *Pac-Man & Chomp Chomp,* remplaçant le sprite de Maru par le chien de Pac-Man, et bien sûr, cette borne est encore plus rare que la précédente. Il faut donc attendre *Pac-Land* en 1984 pour qu'enfin Iwatani mette les mains dans le cambouis et change radicalement la recette.

LA GRANDE BOUFFE

Car pendant que les suites japonaises se ratent les unes après les autres, la popularité de *Pac-Man*, elle, est toujours intacte grâce notamment aux jeux de Midway-Bailly, mais surtout à la série animée *Pac-Man* diffusée sur de nombreuses chaînes (qui, ironiquement, reprend donc de nombreux personnages non officiels). De fait, souhaitant profiter de cet engouement, Namco lance donc le développement d'un *Pac-Man* centré sur la série animée et nous sort donc *Pac-Land* en 1984 qui, d'après Shigeru Miyamoto, lui aurait donné l'inspiration pour son *Super Mario Bros.* Puisque depuis notamment *Jungle Hunt* en 1982, de nombreux jeux de plate-forme à scrolling horizontal commencent à arriver en arcade, Tôru Iwatani pense que le genre colle parfaitement à l'univers de *Pac-Man*. Du coup, fini les labyrinthes : *Pac-Land* est en effet un jeu de plate-forme ultra mignon où le but est d'accompagner notre boule jaune à travers de nombreuses villes peuplées de fantômes afin de ramener une petite fée chez elle. Oui, le jeu aurait d'ailleurs pu s'appeler *Ghost-Land* puisqu'il est surtout peuplé de fantômes conduisant de multiples véhicules comme des voitures, des bus à l'impériale, des pogo-sticks et même des soucoupes volantes. Et une fois arrivé chez la fée, il faut aussi se refaire tout le chemin à l'envers avec Pac-Man chaussant des bottes de sept lieux lui donnant la capacité de voler, le tout accompagné de la musique du générique de la série. Ce qui surprend le plus en jouant à *Pac-Land*, c'est surtout la curieuse jouabilité non instinctive du titre puisqu'on utilise des boutons à la place du joystick. En effet, la borne possède quatre

"La popularité de Pac-Man reste intacte grâce aux jeux de Midway-Bailly, mais surtout à la série animée."

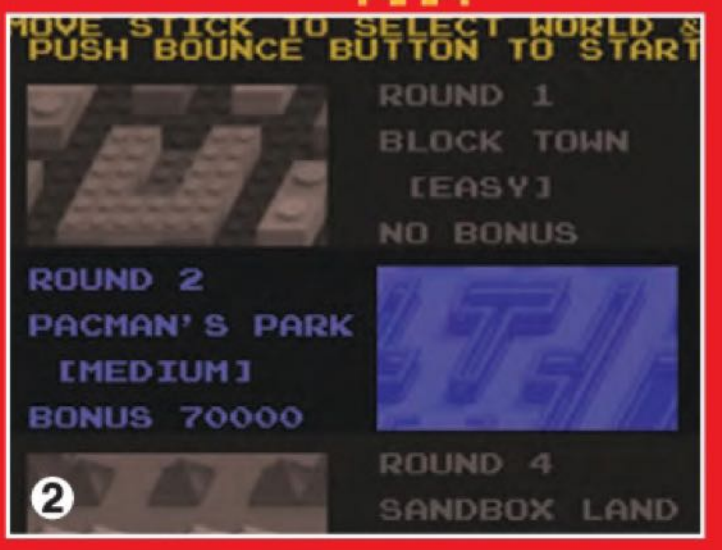


1 *Pac-Land* est vraiment très beau pour un jeu de 1984.

2 La version internationale expurge toute référence religieuse de la version Japonaise, comme cette église derrière qui perd sa croix.

3 Lorsque Pac-Man passe derrière un élément du décor, on aperçoit encore ses yeux.

1



2

1 On peut courir en appuyant deux fois sur le bouton de direction, ce qui est bien pratique.

2 On peut choisir son labyrinthe dans *Pac-Mania*.

3 *Pac-Mania* possède encore des cinématiques entre les niveaux.

4 Des flèches disséminées dans les niveaux de *Pac-Man Arrangement* nous font accélérer.

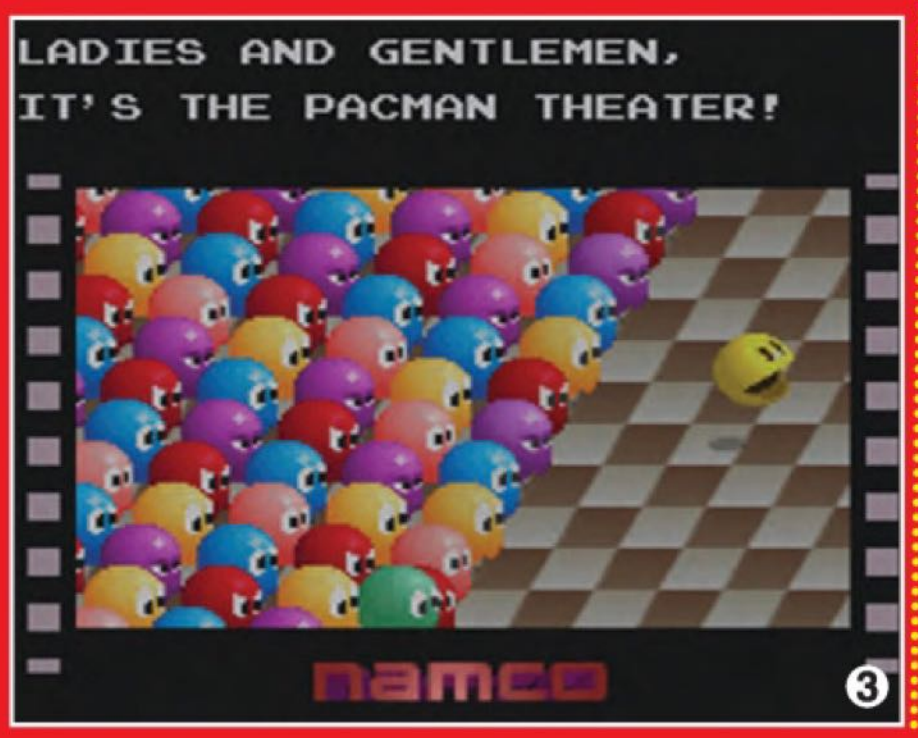
5 Un labyrinthe de *Pac-Mania* est construit tout en Légo.

boutons, avec deux à l'extrémité pour sauter et deux au milieu pour se diriger (bouton de gauche pour aller à gauche, droite pour aller à droite). Mais on s'y fait assez rapidement et *Pac-Land* reste aujourd'hui encore très sympathique à jouer, et a été adapté sur de nombreuses machines.

Enorgueilli par *Pac-Land*, Tôru va alors se mettre à travailler sur une nouvelle itération de son *Pac-Man* et c'est donc en 1987 que sort *Pac-Mania* sur arcade, retournant de nouveau aux labyrinthes, mais en 3D isométrique cette fois… histoire de faire moderne. Oublié les super-pouvoirs et autres Maru, *Pac-Mania* revient à ce qui faisait le charme du premier jeu en nous proposant juste des labyrinthes, des pastilles et des fantômes. Pac-Man a aussi de nouveau perdu ses bras mais garde la capacité de sauter depuis son séjour à *Pac-Land*, donc il est possible désormais de sauter au-dessus des fantômes mais évidemment, il existe deux nouveaux fantômes pouvant sauter eux-aussi.

Avec sa musique rock et ses nouveaux graphismes pop, *Pac-Mania* améliore grandement la jouabilité du premier jeu, sans trop la modifier. On retrouve toujours les super-cookies pour avaler les fantômes et le premier labyrinthe du jeu est le même que celui du *Pac-Man* original (en plus zoomé). En fait, mis à part le saut et la 3D isométrique, on trouve aussi deux nouvelles pastilles apparaissant parfois à la place des fruits nous permettant d'accélérer ou de gagner plus de points, on est donc heureusement très loin des super-pouvoirs des jeux précédents.

De fait, grâce à sa simplicité, la borne est de nouveau un succès et se retrouve adaptée sur de nombreux ordinateurs et



3

FUNKY
Funky est le vert, il apparaît dans *Pac-Mania* avec la capacité de sauter (mais moins haut que Pac-Man) et poursuit Sue.

MIRU
Miru porte un petit nœud pour montrer que c'est une fille et n'est apparue que dans *Pac & Pal*.

4

5

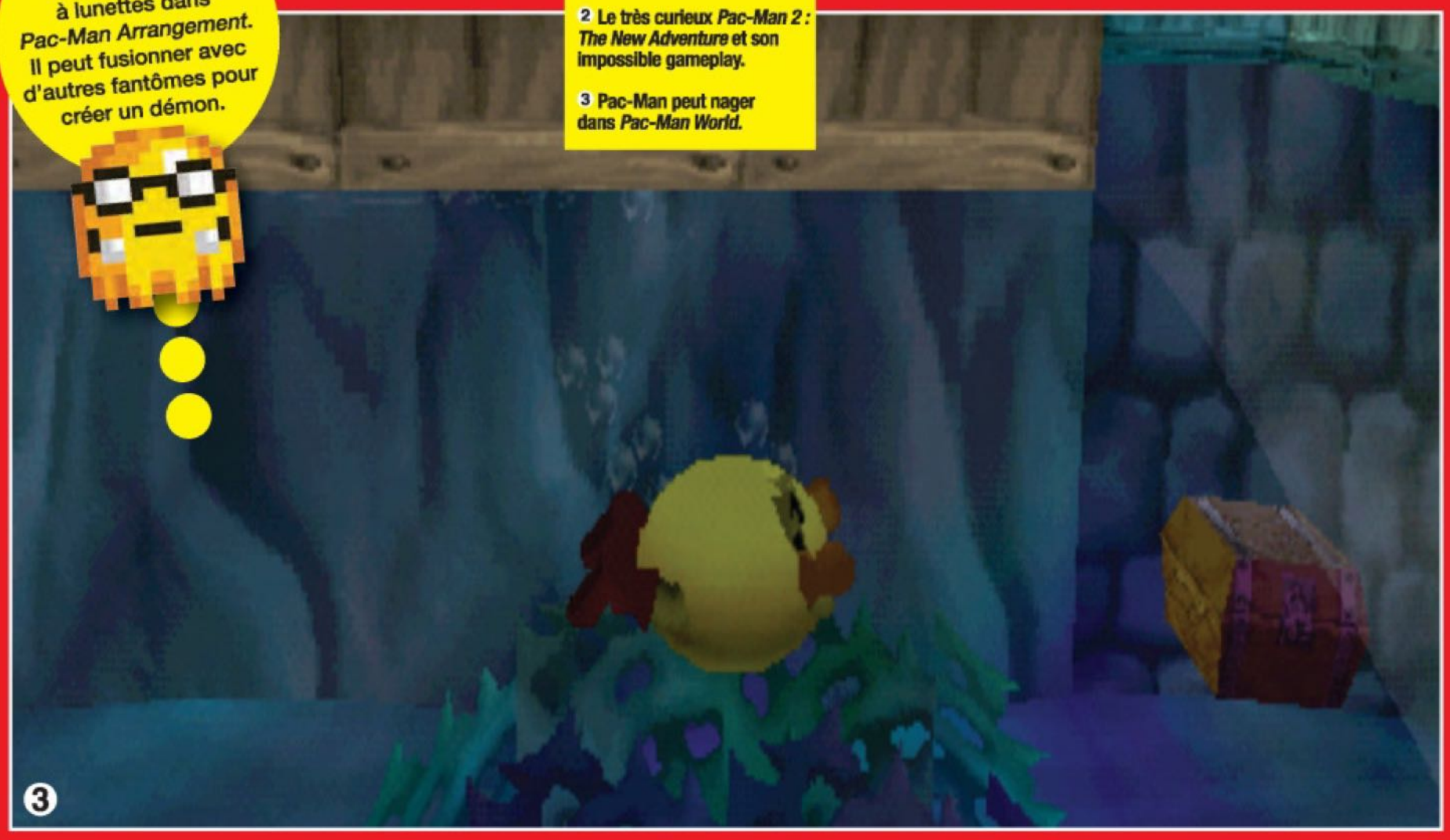
consoles de l'époque, mais il faudra malheureusement patienter de très longues années avant de revoir un jeu *Pac-Man* supervisé par Iwatani.

INDIGESTION DE PAC-GOMMES

À partir des années 90, *Pac-Man* est adapté à tous les genres existants, à tel point que certains jeux sont même juste des reprises d'autres softs méconnus mais avec les sprites de *Pac-Man*. On peut citer notamment le jeu de réflexion *Pac-Panic* de 1993, qui est en fait une version améliorée du *Cosmo Gang The Puzzle* de Namco de 1992 (un clone de *Tetris)*, ou bien le *Pac in Time* sorti en 1994 sur Super Nintendo, qui reprend entièrement le jeu français *Fury of the Furries* mais avec *Pac-Man* à la place d'une boule de poils. On sent d'ailleurs en jouant à ces titres que l'univers de *Pac-Man* a été vissé au chausse-pied et qu'ils n'ont aucun rapport avec le reste de la licence. Plus bizarrement, notons aussi l'existence du très étrange *Pac-Man 2 : The New Adventure* sur Super Nintendo et Megadrive, qui tente d'assaisonner notre boule jaune à la sauce du point'n click, ainsi que *Pac-Man VR,* un FPS en réalité virtuelle au cœur du fameux labyrinthe. Pendant ce temps, sur arcade, notre héros fait un retour assez discret grâce au sympathique et pourtant méconnu *Pac-Man Arrangement* disponible en 1996 dans la borne Namco Museum Volume 2, adapté un peu plus tard sur GBA. Comme son nom l'indique, le jeu est un remake du *Pac-Man* de 1980 avec des graphismes plus colorés, la possibilité d'accélérer et l'ajout de deux nouveaux fantômes. Mais c'est à partir de 1999 que *Pac-Man* se fait de plus en plus présent, déjà avec l'excellent *Pac-Man World* sur PlayStation, célébrant un an en avance le vingtième anniversaire de la licence dans un jeu de plate-forme en 3D bourré de références pour les fans. Ici, un nouveau méchant nommé Toc-Man enlève la famille de notre boule jaune préférée (caustiquement des personnages des jeux Midway avec même le Professeur Pac-Man de la borne de 1983) et il est donc de notre devoir d'aller les libérer grâce aux nouvelles compétences de notre héros, qui peut désormais tirer des pac-gommes, ou bien faire des roulades à la manière du spin-dash de *Sonic*. Ajoutons en plus une musique composée par le toujours très bon Tommy Tallarico *(Aladdin, Cool Spot)* et on se retrouve devant un titre qui ne révolutionne en rien le genre du jeu de plate-forme en 3D mais reste très sympathique à jouer. *Pac-Man World* va donner lieu à deux suites en 2002 et 2005 avec une qualité décroissante. En fait, le seul intérêt du troisième volet est d'enfin entendre la voix de Pac-Man dans une aventure scénarisée par une Rhianna Pratchett non créditée, huit ans avant qu'elle écrive le reboot de *Tomb Raider.* En parallèle, Pac-Man va aussi s'adonner en 2006 à la conduite dans un clone de *Mario Kart* intitulé *Pac-Man World Rally*, va tenter de singer *Mario Party* avec le très mauvais *Pac-Man Fever* de 2002 et fait aussi

KINKY

Kinky est orange à lunettes dans *Pac-Man Arrangement*. Il peut fusionner avec d'autres fantômes pour créer un démon.



1 Pac-Man peut désormais utiliser une corde ninja dans *Pac in Time*.

2 Le très curieux *Pac-Man 2 : The New Adventure* et son impossible gameplay.

3 Pac-Man peut nager dans *Pac-Man World*.

SPUNKY
Spunky est grise, elle peut également sauter de la même hauteur que Pac-Man.

quelques apparitions dans des jeux DS assez intéressants comme *Pac-Pix* ou *Pac n'Roll* en 2005.

RETOUR GAGNANT

La surprise intervient lors de la conférence Nintendo de l'E3 2003 lorsque Tôru Iwatani apparaît sur scène aux côtés de Shigeru Miyamoto pour la présentation de *Pac-Man Vs.*, qu'ils ont développé en collaboration. Grâce au câble link branché sur la GameCube, un joueur dirige Pac-Man avec sa Gameboy Advance tandis que les autres joueurs contrôlent les fantômes sur l'écran de télévision (sans savoir où se trouve Pac-Man). Le but étant pour Pac-Man de manger toutes les pastilles tandis que les fantômes doivent lui mettre le grappin dessus. Disponible sur Switch depuis peu, *Pac-Man Vs.* est très amusant à plusieurs même s'il est très facile de bloquer le jeu en laissant un fantôme sur la dernière pastille, mais en tout cas reste encore aujourd'hui le seul rejeton du cerveau de Miyamoto et d'Iwatani, parti peu après enseigner le chara-design à l'université d'Osaka au Japon.

L'histoire de Pac-Man aurait pu s'arrêter là mais heureusement, en 2007, Namco fait de nouveau appel à lui pour l'incroyable *Pac-Man Championship Edition,* améliorant encore une fois le concept du labyrinthe en faisant un *Pac-Man* sous acide où le but est de dévorer le plus de fantômes possible et d'enchaîner les combos dans un délire d'effets de lumière. Ainsi, d'une simple part de pizza, Tôru Iwatani a créé un véritable phénomène. Qui aurait pu croire qu'à l'approche de la quarantaine, Pac-Man serait toujours aussi présent avec une nouvelle série animée produite de 2013 à 2015, puis de nombreux jeux sur consoles, ordinateurs et mobiles, et même une participation à l'orgie *Smash Bros.* Comme quoi, le chemin du cœur passe toujours par l'estomac.

1 Dans *Pac-Man 256*, le dernier opus en date de la série, nous sommes pourchassé par le bug du jeu original.

2 En entrant dans une porte avec le vaisseau de Galaga dans *Pac-Man World*, on se *retrouve* dans un bon vieux labyrinthe.

3 Notre boule jaune a même été adaptée dans un jeu de flipper qui n'est malheureusement pas très intéressant.

4 On peut enfin contrôler les fantômes dans *Pac Man World 3*.

5 Le très curieux mais très jouissif *Pac-Man Vs.* et son gameplay futuriste.

2

3

4

5

100% RÉTRO GAMING
V-RALLY
LE RALLYE À L'ANCIENNE
XBOX 360
LE PLUS GROS SUCCÈS DE MICROSOFT
TOONSTRUCK
L'INFORTUNÉ DESTIN ANIMÉ
VIDEO GAMER
Rétro
#08
OCTOBRE
NOV. 2018
STREETS OF RAGE
ET UN COMEBACK DE PLUS !
FABRIQUEZ VOTRE BORNE D'ARCADE
NOTRE PAS-À-PAS POUR UNE MACHINE DE RÊVE
RÉVOLUTION !
1994 : LES PREMIERS JEUX DÉBARQUENT SUR TÉLÉPHONES PORTABLES
CONSOLES INCONNUES
VOUS NE LES CONNAISSEZ PAS MAIS ELLES ONT EXISTÉ !
TOP 10 1998
DÉCOUVREZ LES HITS QUI ONT MARQUÉ L'ANNÉE
PAC-MAN
LA PREMIÈRE MASCOTTE DU JEU VIDÉO !
SHENMUE
LE JEU LE PLUS CULTE DE LA DREAMCAST
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET
LE POINT'N CLICK INOUBLIABLE
LA FABULEUSE HISTOIRE DE LA MEGADRIVE

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 :

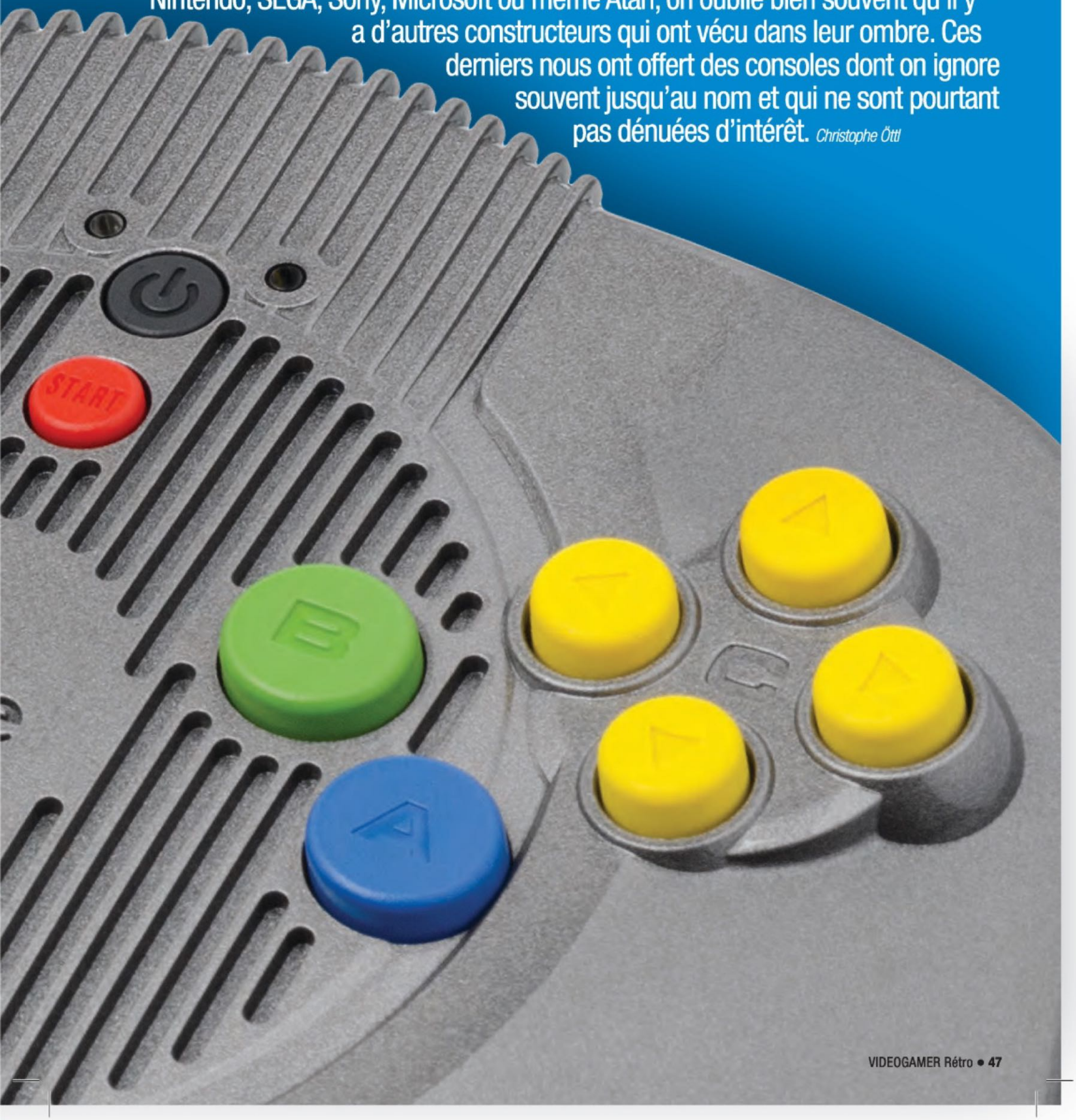
* 6 numéros à 6,90€.
Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/10/2018. Pour l'étranger, tarifs disponibles sur : **abo.nickelmedia.fr**. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut, il ne pourra être mis en place.

R018

À DĒCOUVRIR DE

TOUTE URGENCE

L'histoire des consoles a surtout été écrite par les vainqueurs. Que ce soit Nintendo, SEGA, Sony, Microsoft ou même Atari, on oublie bien souvent qu'il y a d'autres constructeurs qui ont vécu dans leur ombre. Ces derniers nous ont offert des consoles dont on ignore souvent jusqu'au nom et qui ne sont pourtant pas dénuées d'intérêt. *Christophe Öttl*



VIEW-MASTER INTERACTIVE VISION 1988

TOUT POUR LES ENFANTS

Console au nom aussi excentrique que ses formes, la View-Master Interactive Vision (VMIV) ne s'est pas distinguée uniquement par son design, mais aussi par ses jeux bien spécifiques.

Avec un pad pareil, on devrait reconnaître la VMIV entre mille. Elle fait pourtant partie des marginaux, pas étonnant quand on voit sa ludothèque d'à peine sept jeux. Son artisan, le groupe View-Master Ideal Group inc., a apparemment lâché l'affaire très vite. Pourtant, il y avait moyen d'en faire quelque chose. Sur les sept jeux, quatre appartiennent à la licence *Sesame Street*, deux sont aux couleurs du *Muppet Show* et le dernier est une véritable cerise sur le gâteau, puisqu'il s'agit d'un jeu Disney. Pour une console à destination des enfants, on a déjà vu pire. Quant au format, la VMIV n'utilise pas des cartouches mais des VHS, ça ne nous rajeunit pas… Évidemment, ce média ne permet pas les mêmes manipulations qu'une cartouche. Les titres se jouent donc comme des films interactifs où un QCM est de temps en temps adressé au joueur. Les cassettes ont le bon goût d'avoir deux bandes sonores enregistrées, ce qui donnait vraiment l'impression d'avoir un impact sur les dialogues du film.

❶ Septs jeux pour la VMIV, sous forme de VHS…

❷ … Piqûre de rappel pour les plus jeunes d'entre nous : voici à quoi ressemble une VHS.

HALCYON 1985

SCIENCE-FICTION

En voilà une qui a fait les frais de ses ambitions. En voulant devenir la console de l'avenir, la Halcyon s'est tiré une balle dans le pied. On aurait quand même bien voulu la voir marcher.

Nous sommes en 1985, en plein milieu de la génération des 8-bits, et voilà que le constructeur américain RDI Video Systems arrive avec un projet totalement fou pour l'époque. Il met au point une console avec un lecteur CD intégré, ce qui est déjà révolutionnaire. Cela n'a pas l'air de suffire puisque RDI fusionne la console avec un ordinateur. Comme si ce n'était pas assez, les ingénieurs rajoutent en plus un système de reconnaissance vocale pour contrôler la machine ainsi qu'une intelligence artificielle. RDI nage en plein délire et va même jusqu'à réclamer la somme prohibitive de 2 500 dollars américains pour sa console. Tout cela pour pouvoir jouer à deux jeux tout aussi inconnus que le support. Il n'existe pas de chiffres officiels concernant les ventes de la Halcyon, même si on se doute qu'elle a fait un gros flop. Un indice tout de même : RDI Video Systems a fait faillite l'année même de la sortie de sa console.

HYPER SCAN 2006

SKYLANDERS N'A RIEN INVENTÉ !

Entre les *Skylanders*, Amiibo et bientôt le jeu *Starlink* d'Ubisoft, on se dit que la mode des jeux/jouets est bien implantée. En 2006, Mattel avait tenté de faire la même chose, et ça n'a pas eu le même effet.

L'Hyper Scan est en apparence une console tout à fait standard. La seule chose pertinente à dire, c'est qu'elle accuse un retard technique très important par rapport à sa génération, la septième. La console sort la même année que la Wii et la PlayStation 3, mais à en juger par la qualité de ses jeux, Mattel a quelques années de retard. Ce qui fait l'identité de l'Hyper Scan, c'est le scanner intégré qui lui donne son nom. Ce dernier n'est pas là pour lire les jeux, qui sont quant à eux sous forme de CD. Le scanner est réservé à de petites cartes, aussi appelées boosters, qui fonctionnent exactement comme les *Skylanders* et autres cités plus haut. Encore une fois, malgré de bonnes licences (*Spider-Man, X-Men* ou encore *Ben 10),* la console n'a pas réussi à se vendre. Mattel n'insistera pas plus d'une année avant d'arrêter définitivement sa fabrication.

"À en juger par la qualité de ses jeux, Mattel a quelques années de retard."

IQUE PLAYER 2003

PAS SI INCONNUE QUE ÇA

Ceci n'est pas une manette, mais bien une console de jeu. Vous pensez probablement que c'est l'œuvre d'un constructeur inconnu, et bien détrompez-vous : c'est Nintendo qui est derrière cela… enfin presque.

Vous pouvez tourner la iQue Player dans tous les sens, vous ne trouverez nulle part un logo Nintendo. La société nipponne n'a rien produit en son nom et a préféré s'en remettre à la société iQue. Il se trouve que cette entreprise appartient en partie à Nintendo ainsi qu'à un entrepreneur américano-chinois. C'est là tout l'intérêt de passer par iQue puisque cette dernière a déjà un pied dans le marché chinois, visiblement très particulier dans sa consommation de jeux vidéo. En Chine, la vente de jeux pirates est monnaie courante, ce que cherche à réguler Nintendo avec cette console. La iQue Player fonctionne avec des cartouches sur lesquelles il est nécessaire de télécharger les jeux en allant dans des magasins spécialisés appelés les iQue Depot. Cette méthode n'a pas vraiment enrayé le problème vu que la console ne s'est vendue qu'à environ 12 000 exemplaires. En revanche, sa ludothèque, composée de quatorze jeux, mérite que l'on s'y attarde puisqu'elle comprend des hits de la Nintendo 64. *Super Mario 64, The Legend of Zelda : Ocarina of Time, Super Smash Bros., Star Fox 64*… si avec ça la machine a réussi à rester dans l'ombre, c'est que la Chine n'en voulait vraiment pas.

***The Legend of Zelda : Majora's Mask* aurait dû faire partie du line-up de la iQue Player, mais a été annulé au dernier moment.**

R-ZONE 1995

R COMME... RATÉ

La R-Zone a tenté en 1995 de suivre l'exemple du Virtual Boy en faisant une console portable sous forme de casque. Mais suivre l'exemple d'une machine ratée est-il vraiment une bonne idée…

En comparaison, il est vrai que la R-Zone répond plus au besoin de transport d'une console portable que le Virtual Boy. C'est le seul compliment que l'on puisse faire à cet appareil, tant la conception est bancale. La R-Zone fonctionne à l'aide de cartouches insérées dans le casque. Ces dernières possèdent un écran LCD transparent qui diffuse les images du jeu sur un miroir au niveau des yeux du joueur. Ce fonctionnement donne un aspect futuriste au casque mais pose de nombreux problèmes. Le premier étant que les graphismes sont pré-imprimés sur l'écran LCD, limitant ainsi grandement les animations à l'écran. Comme pour le Virtual Boy, les jeux sont dépourvus de couleur et diffusés sur le tout petit miroir du casque. Migraines et yeux rouges sont donc le lot quotidien des utilisateurs. Tiger Electronics, le fabriquant, a insisté jusqu'en 1997 en sortant trois autres versions de sa console. Celles-ci se rapprochent bien plus des consoles portables traditionnelles, bien que deux d'entre elles utilisent toujours le système de projection sur miroir.

❶ Voici à quoi ressemble une cartouche de R-Zone avec son écran LCD transparent caractéristique.

❷ Pour une fois la pub n'est pas mensongère, vous pouvez voir en bas de l'image de vraies captures de *Batman Forever*.

INCONNUES ET POURTANT SI BANALES

Des consoles inconnues, il y en a à la pelle. Si l'on vous dit Playdia, Supervision, FC16 Go, FM Towns Marty, RCA Studio II, VTech Socrates, Super A'Can ou Nuon, il y a des chances pour que ces machines ne vous disent rien et il y en a encore plein à citer. La plupart d'entre elles sont restées inconnues pour avoir été commercialisées dans un seul pays. La majorité des consoles impopulaires se sont avérées très classiques et incapables d'apporter des arguments pour contrer les fabricants qui ont marqué l'histoire. On aurait du mal à toutes les lister, mais promis, elles sont moins intéressantes que celles que nous avons sélectionnées.

LOOPY 1995

AUTRE TEMPS, AUTRES MŒURS

En des temps reculés, notre loisir favori était considéré comme un « loisir de garçon ». Heureusement, ces idées reçues se sont dissipées mais en 1995, Casio croit déjà dur comme fer qu'il y a un marché féminin à saisir.

La campagne marketing de la Loopy s'est jouée autour du manque de console féminine. Le fabricant japonais Casio, plus connu pour ses calculettes que pour ses consoles de salon, pensait vraiment tenir un bon filon. Après seulement un an, il a rapidement dû se rendre compte que ce n'était pas le cas. La console n'a été commercialisée qu'au Japon et même là-bas, la Loopy semble n'avoir rien donné, bien qu'aucun chiffre ne vienne confirmer cela. Côté originalité, Casio a prévu une imprimante couleur intégrée à la console. Sa principale utilité est de faire des autocollants très girly. Grâce à une extension, il est aussi possible de connecter la Loopy à un magnétoscope ou un lecteur DVD.

❶ La Zeebo est une console visant les pays émergents et dont les jeux sont tous dématérialisés.

❷ Au cas où, on vous la présente : voici la Pipp!n d'Apple, commercialisée par Bandai à partir de 1996.

❸ Sortie en février 1993, la FM Towns Marty revendique sa place de première console de la génération 32/64-bits.

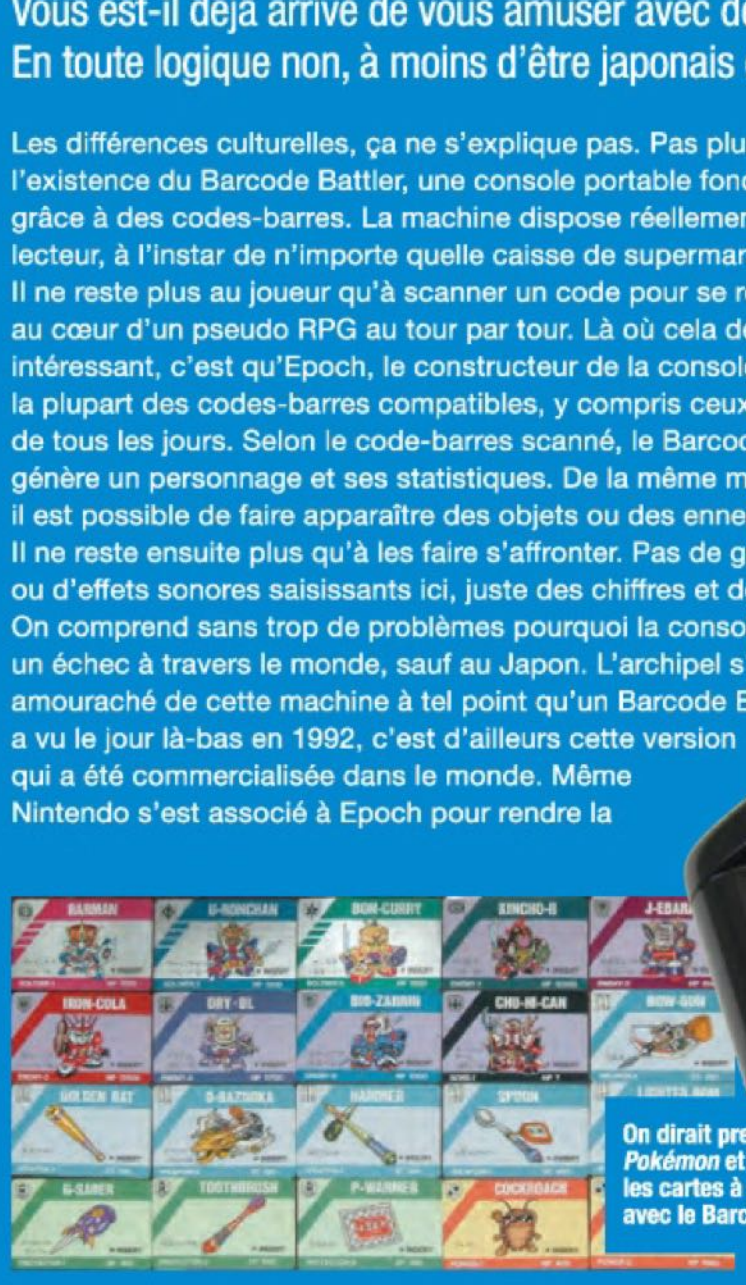
BARCODE BATTLER 1991

FAUT PAS CHERCHER, C'EST JAPONAIS

Vous est-il déjà arrivé de vous amuser avec des codes-barres depuis que vous avez dépassé l'âge de six ans ? En toute logique non, à moins d'être japonais et d'avoir connu le Barcode Battler.

Les différences culturelles, ça ne s'explique pas. Pas plus que l'existence du Barcode Battler, une console portable fonctionnant grâce à des codes-barres. La machine dispose réellement d'un lecteur, à l'instar de n'importe quelle caisse de supermarché. Il ne reste plus au joueur qu'à scanner un code pour se retrouver au cœur d'un pseudo RPG au tour par tour. Là où cela devient intéressant, c'est qu'Epoch, le constructeur de la console, a rendu la plupart des codes-barres compatibles, y compris ceux de la vie de tous les jours. Selon le code-barres scanné, le Barcode Battler génère un personnage et ses statistiques. De la même manière, il est possible de faire apparaître des objets ou des ennemis. Il ne reste ensuite plus qu'à les faire s'affronter. Pas de graphismes ou d'effets sonores saisissants ici, juste des chiffres et des bips. On comprend sans trop de problèmes pourquoi la console a été un échec à travers le monde, sauf au Japon. L'archipel s'est amouraché de cette machine à tel point qu'un Barcode Battler II a vu le jour là-bas en 1992, c'est d'ailleurs cette version qui a été commercialisée dans le monde. Même Nintendo s'est associé à Epoch pour rendre la console compatible avec la NES et la Super Nintendo et a consenti à faire des cartes à l'effigie de ses stars. Il semble que le monde soit passé à côté de quelque chose...

“Epoch a rendu la plupart des codes-barres compatibles, y compris ceux de la vie de tous les jours.”



On dirait presque des cartes *Pokémon* et pourtant, ce sont les cartes à scanner, vendues avec le Barcode Battler.

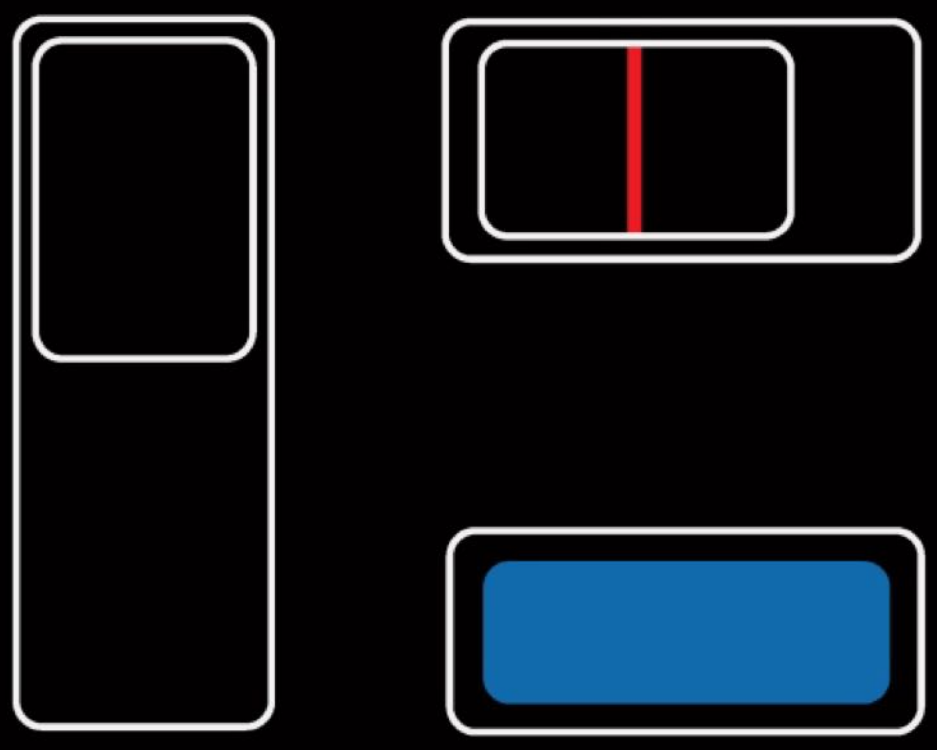
VAINE INITIATIVE

De la même manière que Linux représente une infime partie des systèmes d'exploitation à travers le monde, les consoles open-source sont elles aussi restées dans l'ombre. C'est surtout la société coréenne Game Park qui s'est investie dans ce genre de machines, en commençant par sa Game Park 32 sortie en 2001. Malgré le faible nombre de ventes, 30 000 consoles écoulées, Game Park a créé trois autres consoles en neuf ans. Depuis 2010, il y a d'ailleurs de plus en plus d'appareils similaires à la Game Park 32, et ils sont aussi inconnus qu'elle.

MEGA DRIVE

SI PRÈS DU BUT

S'il ne fallait retenir qu'une seule console dans l'histoire de SEGA, ce serait très certainement la Mega Drive. Elle est de loin la machine qui a le mieux marché, mais c'est surtout celle qui a avait le plus de potentiel pour dominer le marché des consoles. Elle souffle cette année ses trente bougies et vu l'intérêt que l'on continue à lui porter, le plus grand succès de SEGA n'a pas terminé de faire parler de lui *Christophe Öttl*



16-BIT

La Mega Drive (ou Genesis en Amérique), débarque en 1988 en tant que championne de SEGA. Elle a déjà du chien et est prête à en découdre avec l'adversité. En fait, elle a presque tout pour elle, sauf que depuis 1985, SEGA se traîne et n'arrive pas à concrétiser grand-chose. Ce n'est pas vraiment sa faute, mais à cause de son passé en dents de scie, la mayonnaise de la Mega Drive met un petit moment avant de prendre. Retour donc à l'ère de la Master System. Tout semble bien se passer pour SEGA qui parvient à se faire une place de bon second. La désillusion arrive très rapidement et elle prend le nom de Nintendo. La claque est terrible pour les Japonais

Les différents modèles de Mega Drive connus

En trente ans, la Mega Drive a eu la particularité d'être déclinée en une multitude de consoles plus ou moins officielles. Et quand on dit une « multitude », on ne rigole pas du tout… Voici les principaux modèles, bien que certains soient méconnus.

TeraDrive

La première bizarrerie de SEGA. La TeraDrive est un ordinateur disposant en plus du hardware d'une Mega Drive. Ce développement hasardeux, réalisé en partenariat avec IBM était censé combiner les points forts d'un ordinateur et ceux de la console. L'échec fut pourtant total et la machine ne sortit jamais du Japon.

Wondermega

En 1992, alors que SEGA prépare sa propre réédition de la Mega Drive, JVC approche la société et obtient un accord pour créer son propre modèle. Baptisé Wondermega, la console se présente comme un modèle de luxe de la Mega Drive avec un Mega CD inclus nativement. Son succès reste mitigé.

❶ Entre deux titres d'arcade, la Mega Drive a accueilli de nombreux jeux de sport, plutôt pas mal d'ailleurs.

❷ SEGA a fait défiler tous ses jeux d'arcade à succès. L'un des premiers fut *Super Thunder Blade*, sorti initialement en 1987.

❸ Bien que SEGA en ait une tripotée, le jeu d'arcade qui s'est le mieux vendu sur Mega Drive est *Mortal Kombat*.

répond au doux nom de Mario. Même en tant que second, la défaite est trop écrasante pour que SEGA ne réagisse pas. Les chiffres sont là pour rappeler à quel point « défaite écrasante » est un euphémisme : 13 millions de consoles écoulées pour la Master System contre 61 millions pour la NES. SEGA a un énorme chemin à parcourir avant même d'espérer talonner Nintendo. En 1986, la firme prend la décision la plus logique qui s'impose : penser à l'avenir. C'est cette année que le projet de la Mega Drive se lance. Plutôt que d'essayer de la jouer fair-play avec Nintendo, SEGA veut prendre de l'avance sur son concurrent. La NES est vieille quand ce plan prend vie, mais elle est paradoxalement en pleine forme. Pas la peine de brusquer le consommateur avec une nouvelle machine alors que celle-ci se vend déjà très bien. La voilà donc partie pour durer quelques années de plus.
La technologie pour créer une console plus puissante existe. C'est d'ailleurs là-dessus que compte SEGA, en devenant la première société à sortir une console 16-bits, et la Mega Drive aurait dû propulser son constructeur sur le devant de la scène si SEGA ne s'était pas fait qui ne peuvent rivaliser face au rouleau compresseur de leurs compatriotes de Kyoto. Nintendo a plusieurs années d'expériences pour lui, la NES, une console déjà bien installée au Japon et en Amérique, et une star déjà indétrônable qui

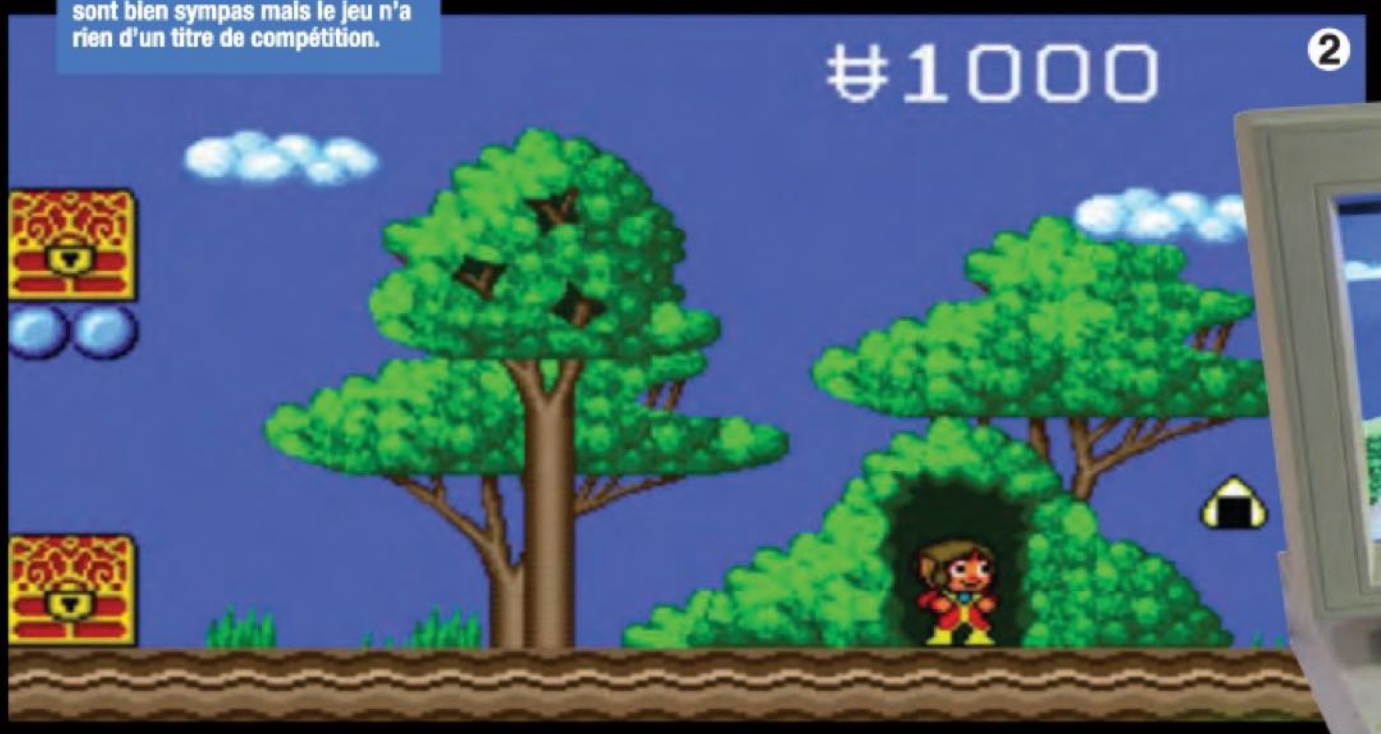
"NEC tire sa révérence en 1994, mais le mal est déjà fait pour la Mega Drive qui n'en finit pas de piétiner depuis sa genèse."

Multi-Mega

En 1992 toujours, SEGA se lance dans un projet similaire au Wondermega mais ajoute son grain de folie. Son Multi-Mega n'est pas seulement une console de jeu. Pour SEGA, c'est aussi un baladeur CD, bien qu'il soit deux fois plus gros que la moyenne.

❶ Comparé à Nintendo, SEGA a développé peu de titres par lui-même. Mais ils sont tous très bien placés dans le box-office *(Kid Chameleon)*.

❷ *Alex Kidd* et son gameplay sont bien sympas mais le jeu n'a rien d'un titre de compétition.

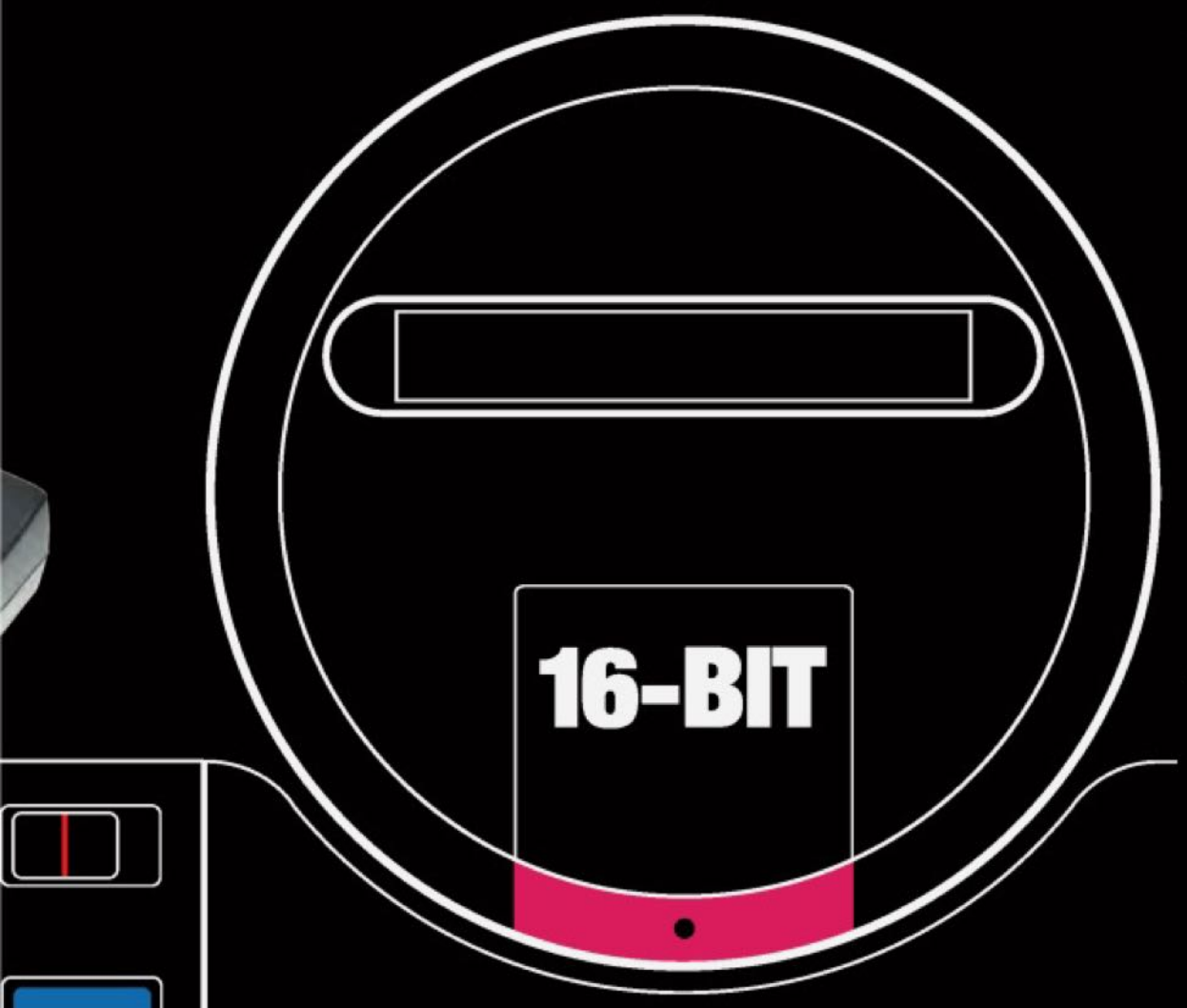


Mega Drive II

Cette deuxième version développée par SEGA en 1993 reprend le design général de la Mega Drive classique en étant toutefois moins lourde et plus petite. Elle est également dépourvue de prise casque et possède une carte mère moins chère et moins gourmande en puissance.

Amstrad Mega PC

Projet très similaire à la TeraDrive. L'Amstrad Mega PC est comme son nom l'indique fabriqué par Amstrad à destination des régions PAL. Cet ordinateur débarque en 1993 et connaît un succès aussi faible que son équivalent japonais.



voler son heure de gloire par NEC en 1987. Ce nouveau coup du sort ne pouvait pas vraiment être anticipé par la compagnie. NEC n'avait jusqu'ici jamais mis les pieds sur le terrain des consoles de salon et cette irruption soudaine avec sa PC-Engine a pris tout le monde a revers. SEGA est tout même beaucoup plus impacté par l'arrivé de ce nouveau concurrent que ne le sera Nintendo. Non seulement NEC pique la première place à SEGA dans l'ère des consoles 16-bits mais en plus, la PC-Engine affiche des ambitions technologiques assez proches de celles de la Mega Drive. L'avantage qui aurait permis à SEGA d'égaler Nintendo disparaît avant même d'avoir existé, tout comme les parts de marché qui lui revenaient et dont NEC s'empare. La PC-Engine parvient notamment à faire son trou au Japon avec des ventes plus que décentes durant les deux premières années de sa vie. Le manque de bons jeux et sa politique commerciale centrée sur le Japon finiront cependant par avoir raison de la console. Elle tire sa révérence en 1994, mais le mal est déjà fait pour la Mega Drive, qui n'en finit pas de piétiner depuis sa genèse. Il ne lui reste plus à SEGA qu'à montrer les dents pour essayer de rattraper le coup et prouver que c'est lui le patron.

ENFIN LIBRE

Après deux années de galère coincé entre Nintendo et NEC, SEGA peut enfin montrer de quoi il est capable. Se démarquer n'est pas chose aisée quand on pense que Nintendo possède 90% des

CSD-G1M

Depuis la Multi-Mega, SEGA s'obstine à croire que le mélange lecteur audio et console de jeu fait bon ménage. Quand Aiwa lui propose en 1994 le projet du CSD-G1M, une radio/lecteur CD/console, SEGA donne sa bénédiction. Sans surprise, le concept n'a pas trouvé preneur et n'a lui non plus jamais quitté le Japon.

Mega Jet

L'histoire de cette version est assez originale. Sa genèse démarre en 1992 quand la Japan Airlines conclut un partenariat avec SEGA pour la location de Mega Drive pour les longs-courriers. Le constructeur réalise une console miniature qu'il décide ensuite de diffuser au public japonais en 1994.

parts de marché mondial en 1989. Le line-up de la Mega Drive est pourtant un argument de choc qui va l'aider à reprendre le dessus. Avant de se lancer dans des projets originaux, la console devient la référence en matière de portages de bornes d'arcade. Rien qu'à son lancement au Japon en 1988, la Mega Drive sort *Altered Beast, Space Harrier II* ainsi que *Super Thunder Blade*. Le hardware de la console fait très bon effet sur ces titres qui rendent aussi bien sur bornes d'arcade que sur la Mega Drive. Un petit bémol gâche toutefois le résultat : la carte son qui restitue très mal la musique et les bruitages. Aujourd'hui encore, la machine de SEGA a la réputation d'être plus insupportable à écouter que les pleurs d'un enfant. Mais revenons un peu à notre line-up. Il est clair que le constructeur ne prend pas de risques avec

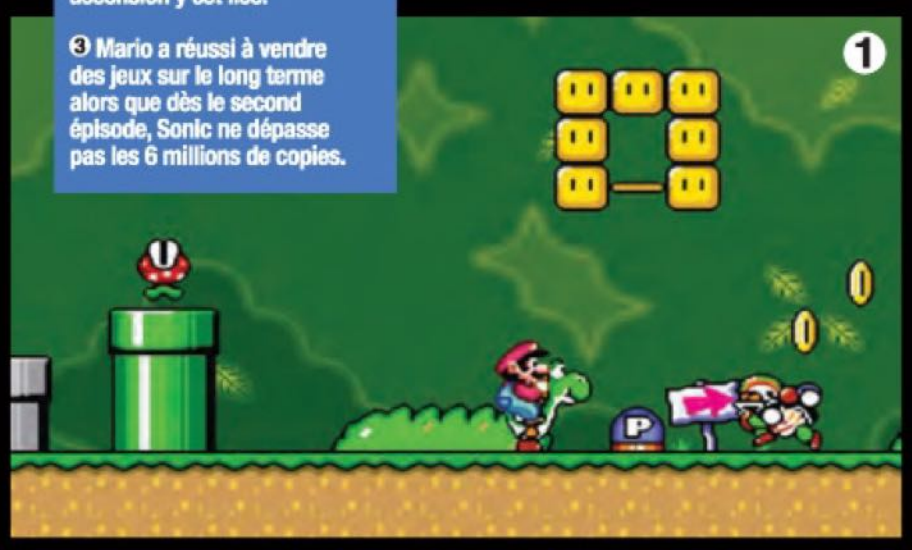
❶ Pour SEGA, le concurrent à abattre c'est lui, un moustachu capable de vendre plus de 20 millions de jeux en une seule génération.

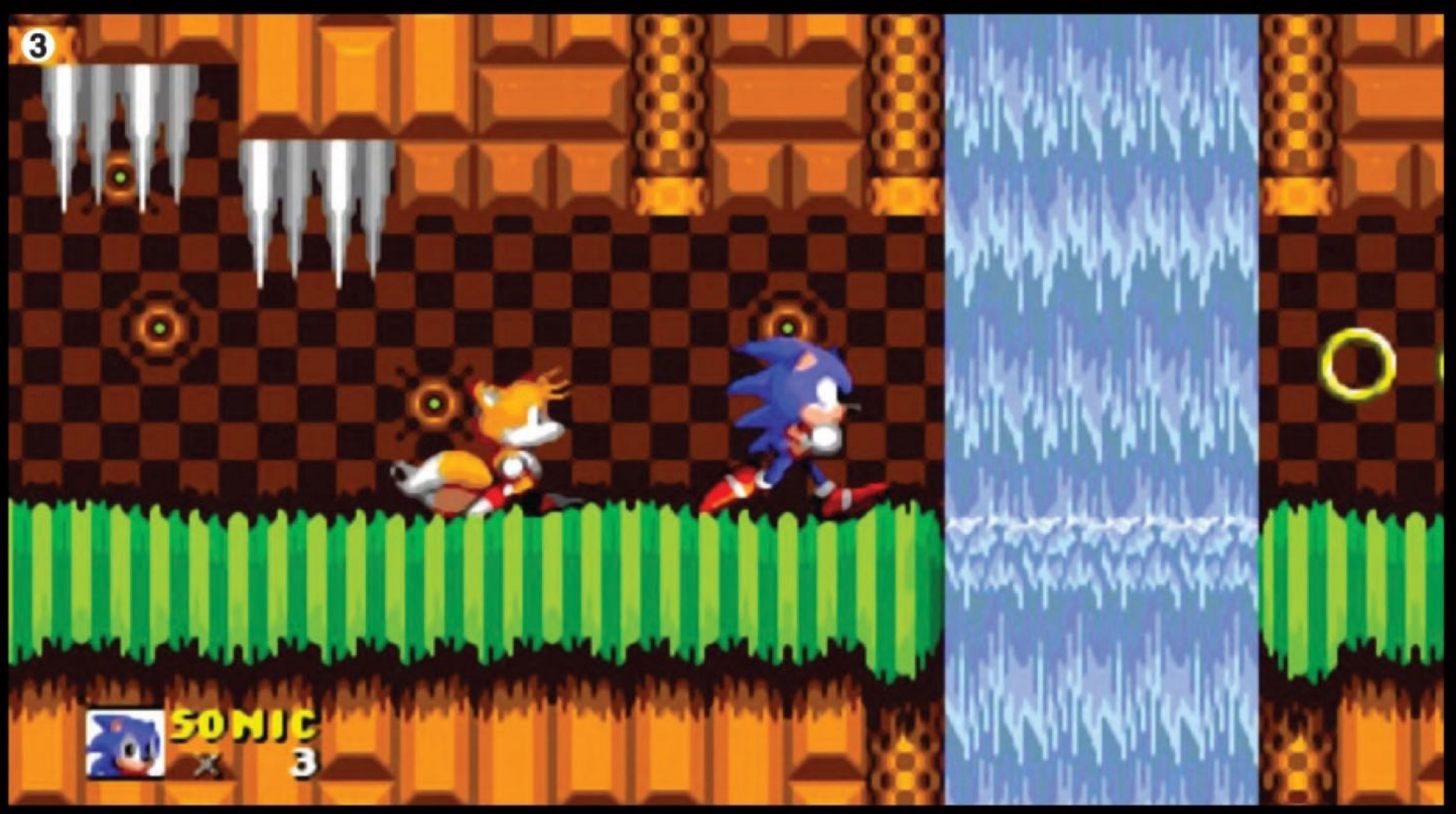
❷ Impossible de parler de l'histoire de la Mega Drive sans parler de Sonic tant son ascension y est liée.

❸ Mario a réussi à vendre des jeux sur le long terme alors que dès le second épisode, Sonic ne dépasse pas les 6 millions de copies.

Nomad

SEGA a toujours envie de miniaturiser sa Mega Drive en 1995. La Nomad, une console exclusive à l'Amérique est la concrétisation de cette idée, mais s'avère relativement injouable en tant que console portable. L'autonomie de l'appareil est proche du néant et son incompatibilité avec les extensions de la Mega Drive la rend peu attractive.





❶ SEGA avait cette étrange habitude de sortir des jeux sur Mega Drive avant de faire un portage sur Master System. *(Dr. Robotnik's Mean Bean Machine)*

❷ Beaucoup de jeux *Disney* sont sortis sur Mega Drive. Beaucoup sont bons, mais *Castle of Illusion* est au-dessus du lot.

❸ *Ristar* fait partie des derniers jeux de qualité à sortir sur Mega Drive. En 1995, l'ère de prospérité de la console est déjà terminée.

"En 1989, La Mega Drive devient la première 16-bits à atteindre les côtes du nouveau-monde."

ces titres déjà appréciés. Il démarre sa conquête du monde là-dessus mais sa stratégie ne peut pas durer éternellement. Le constructeur a besoin de s'appuyer sur de nouveaux jeux pour pouvoir détrôner Nintendo. *Alex Kidd in the Enchanted Castle* (1989) est une première réponse dans cette optique, bien que la participation du petit Alex ne soit pas assez déterminante pour renverser le cours des choses. Il faut attendre l'arrivée de sa future mascotte pour que les éditeurs s'investissent à fond dans la Mega Drive en lui donnant de grosses licences comme *Street Fighter II* (1991) ou *Earthworm Jim* (1994). De toute manière, ce sont essentiellement les jeux faits maison, à l'image de *Castle of Illusion* (1990) ou *Ristar* (1995), qui marquent le plus les joueurs des années 90. Fort de ce soutien et de ces jeux alléchants, SEGA prend la décision d'accoster l'Amérique du Nord, alors qu'il l'avait snobée lors de la génération 8-bits. Une erreur regrettable qui avait en partie créé le fossé séparant les deux rivaux japonais. En 1989, la Mega Drive répare cet affront et devient la première 16-bits à atteindre les côtes du nouveau-monde. Ce statut de pionnier permet à la compagnie de prendre une avance considérable sur son adversaire. Là où la Master System ne s'était vendue qu'à 2 millions d'exemplaires chez l'oncle Sam, la Mega Drive séduit les foules et finit sa carrière avec plus de 20 millions de consoles vendues. Dans le processus, SEGA a failli prendre l'ascendant sur Nintendo sur son propre terrain. Big N s'en sort toutefois in extremis et annonce 23 millions de Super Nintendo écoulées à la fin de sa carrière.

QUE LA GUERRE DES CONSOLES COMMENCE

Profiter de l'absence d'une console 16-bits chez Nintendo et rendre la NES caduque, c'était plutôt simple et franchement payant. La véritable guerre qui s'annonce entre SEGA et son rival se jouera bien entendu autour de la Super Nintendo qui finit par sortir en 1990. Malgré ses trois années d'existence, la Mega Drive n'est pas passée en vitesse de croisière et n'est pas tout à fait prête à encaisser le choc d'une concurrence équitable. Et encore, équitable… pas tant que cela. En 1990, La Super Nintendo n'est disponible qu'au Japon et avec très peu de titres, mais elle a sorti sa killer app dès le premier jour : *Super Mario World*. Pas facile d'encaisser ce coup de massue mais à défaut de réponse adéquate, SEGA cherche à compenser. La guerre froide qui était menée jusqu'à présent se transforme en conflit armé où les publicités ont remplacé les fusils. Comparé aux 8-bits extrêmement peu médiatisées, la Mega Drive et la Super Nintendo bénéficient de sommes colossales pour prêcher pour leur paroisse. SEGA est très fort à ce petit jeu. Peu importe les régions du monde, ce sont systématiquement ses offensives publicitaires qui marquent les esprits. Comment oublier en France le légendaire slogan « SEGA, c'est plus fort que toi ». La distraction est totale, la Mega Drive gagne la bataille des esprits et on en viendrait presque à oublier que dans le fond, c'est bien SEGA qui est en difficulté. Pendant toute une année, pas un seul jeu culte en vue pour contrer la reconquête de Mario. En 1991, l'heure est à l'épiphanie. Et si la rédemption de la Mega Drive venait d'un hérisson bleu ? Dans d'autres circonstances, cela aurait semblé étrange mais après plusieurs ébauches, c'est ce que les employés proposent de développer en interne. *Sonic*

❸

Mega Drive 3

Le troisième et ultime modèle de la Mega Drive change de look. C'est normal puisque cette version n'est pas produite par SEGA mais Majesco Entertainment, qui obtient la licence en 1998. Sa création est beaucoup moins chère, mais elle n'est disponible qu'en Amérique et incompatible avec les extensions officielles.

GenMobile

La GenMobile fait partie des nombreuses collaborations entre SEGA et AtGames. Ce dernier signe en 2009 une console portable embarquant une vingtaine de jeux de la grande époque et capable de faire tourner les cartouches de Mega Drive. La qualité du son et de l'émulation ne sont pas du tout au rendez-vous pour un produit, mais cela AtGames en est coutumier.

Mega Drive H&B (Firecore)

En parallèle de la GenMobile, AtGames sort la H&B (ou Firecore en Amérique). Ce modèle prévu comme console de salon partage à peu près toutes les caractéristiques, positives comme négatives, de la GenMobile. Au moins, les manettes sont sans fils cette fois.

Mega Drive Classic

On aurait pu croire qu'AtGames se serait amélioré cinq ans après, et pourtant cette Mega Drive Classic est du même acabit que la H&B. Il y a plus de jeux certes, mais le design est totalement aléatoire et les finitions restent très sommaires pour une réplique parue en 2014.

the Hedgedog voit ainsi le jour et a la lourde tâche d'être LE jeu de la Mega Drive. Le jeu titre doit être bon. Suffisamment bon pour devenir culte et faire du personnage une idole. Dans le fond, c'est exactement de cela dont a besoin SEGA : une mascotte dont l'aura parviendrait à égaler celle de Mario. Il y a bien eu de vaines tentatives pour faire passer Alex Kidd pour la star de SEGA. Sa carrière dans ce rôle clé n'a pas duré longtemps tant l'amateur de hamburgers n'était pas adapté à la situation. Fort heureusement pour la société, *Sonic the Hedgedog* fait parfaitement l'affaire. Le jeu est excellent, et les ventes tellement bonnes que le hérisson devient vite le porte-étendard de la marque. Même ceux qui adorent la jouabilité de Mario sont obligés de s'incliner face au level design qui permet de mettre la vitesse au cœur du gameplay d'un jeu de plate-forme. À partir de 1991, on ne se bat plus simplement pour savoir qui a la meilleure console, mais bien pour savoir qui a le meilleur jeu de plate-forme et la meilleure mascotte. La percée de Sonic est extraordinaire. Le jeu fait vendre des Mega Drive à tour de bras, si bien que l'on arrive à une situation sans précédent en janvier 1992, quand SEGA déclare posséder 65% du marché des consoles de salon. Mais la Super Nintendo n'a pas dit son dernier mot. Malgré les prouesses de la Mega Drive, Nintendo a réussi à vendre sa 16-bits sans trop de problèmes depuis son lancement. Elle reste moins chère et légèrement supérieure en ce qui concerne les capacités techniques. Tout reste encore jouable sur les prochaines années.

LE LIÈVRE ET LA TORTUE

Nintendo amorce ce futur virage avec bien plus de grâce et de légèreté que son ennemi. Son avenir est tout tracé et essentiellement composé d'exclusivités monumentales. Elles s'appellent *Donkey Kong*

1 Le Pioneer LaserActive avait obtenu l'accord pour rendre les jeux de Mega Drive et de PC-Engine compatibles avec sa console.

2 Plusieurs versions du Wondermega sont sorties. Les modèles se distinguent surtout par leurs designs.

3 Le Mega CD aurait pu être une extension très importante, mais il faut attendre la Playstation pour voir de bons jeux sur CD.

❶ Personne ne se souvient de *Sonic CD*. Pourtant c'était la meilleure vente du Mega CD.

❷ La 32X a été surnommée le champignon magique. Inutile de demander pourquoi…

❸ Le Mega CD a connu une autre version en 1993 lui permettant une utilisation un peu plus ergonomique.

"On arrive à une situation sans précédent en janvier 1992 quand SEGA déclare posséder 65% du marché des consoles de salon."

Country (1994), *Star Wing* (1993), ou *Mario Kart* (1992) et ont toutes la particularité de prendre de court SEGA, qui n'a pas de jeux aussi excellents en réserve. Durant le milieu des années 90, la Super Nintendo est une véritable machine à hits alors que du côté de SEGA, une grosse partie de sa ludothèque est déjà en magasin. La réplique est difficile pour ce dernier et prend finalement la forme d'une série de gadgets qui n'auront d'autre utilité que de saborder la console. Il y a tout d'abord le Mega-CD en 1991, invention précurseur (même si la PC-Engine est la première à s'être dotée d'un lecteur CD en 1988) qui aurait pu rapporter gros à SEGA. Seulement voilà, le constructeur et les éditeurs qui ont travaillé dessus n'ont absolument pas su l'exploiter correctement. Aucun bon jeu n'est développé sur cette extension, qui finit rapidement aux oubliettes après avoir fait un bide partout dans le monde. Il reste encore à évoquer la tristement célèbre 32X, commercialisée à partir de 1994. À travers ce gadget, la Mega Drive tente de miser sur l'avenir, tout en essayant de prolonger sa vie de quelques années. La 32X devait donner à la console des graphismes époustouflants, dignes de la génération de consoles suivante. Là encore, ce ne fut jamais vraiment le cas, les rares titres ayant été développés pour cette extension ne sont pas fous, et encore moins à la pointe de la technologie graphique. L'idée de base de la 32X est de toute manière mauvaise. SEGA sort son produit quasiment en même temps que sa véritable 32-bits, la Saturn, et en fait un doublon. Malgré son prix abordable, la 32X ne tiendra que deux ans sur le marché avant d'être retirée et seulement 665 000 exemplaires furent vendus. L'enchaînement d'erreurs stratégiques, l'absence de relève pour Sonic et la montée en puissance de Nintendo transforment à nouveau le paysage vidéoludique. SEGA perd sa couronne dans la bataille et ne la retrouvera plus jamais. Plus grave encore, il perd sa crédibilité auprès des éditeurs et des joueurs. À bout de souffle, la Mega Drive n'arrivera jamais à retourner la situation une fois encore et arrête les frais en 1997. SEGA voit la victoire lui échapper une nouvelle fois. Cependant, l'amertume n'a pas sa place en cette fin de génération. Le constructeur est parvenu à vendre 40 millions de machines à travers le monde. C'est un record pour un concurrent de Nintendo qui a lui-même perdu des plumes en ne vendant « que » 49 millions de Super Nintendo. Des chiffres prophétiques qui annoncent un changement dans le rapport de force des constructeurs.

❸

Mega Drive Ultimate Portable Game Player

Hormis le nom, rien ne rappelle que cette console portable fait partie de la famille des Mega Drive. Comparé à la GenMobile, il y a plus de jeux (80 comme pour la Classic) mais on perd cette fois le port cartouche au détriment d'une fente SD permettant de télécharger les jeux. La console étant encore signée AtGames, elle reste de mauvaise facture.

Mega Drive Flashback

Dernier enfant maudit né de l'union entre AtGames et SEGA. Le constructeur insiste encore et toujours mais livre en 2017 quelque chose de correct. Le design autant que l'interface sont proches du modèle original. Le tout reste toutefois perfectible. À voir si la future Mega Drive Mini, annoncée en avril 2018, sera enfin l'élue.

SCORE 159810
TIME 0:42
RINGS 29
SONIC
X
4

Retour en… 1991

SONIC THE HEDGEHOG

C'est en 1990, au terme d'un concours interne pour trouver LE personnage et LE jeu à opposer à la Super Nintendo, qu'est né le personnage de Sonic. Ce n'est ensuite qu'à partir de l'année suivante que les joueurs ont pu le découvrir pour la première fois sur Mega Drive. Véritable antithèse du plombier moustachu, le hérisson bleu séduira très vite la jeunesse d'alors par son image rebelle et un poil espiègle. Sa réalisation éclatante en mettait plein la vue, et son gameplay axé sur la vitesse et les réflexes apportait cette adrénaline que l'on ne retrouvait pas forcément dans l'écurie d'en face. Sonic était alors un héros cool et parfaitement dans l'air du temps.

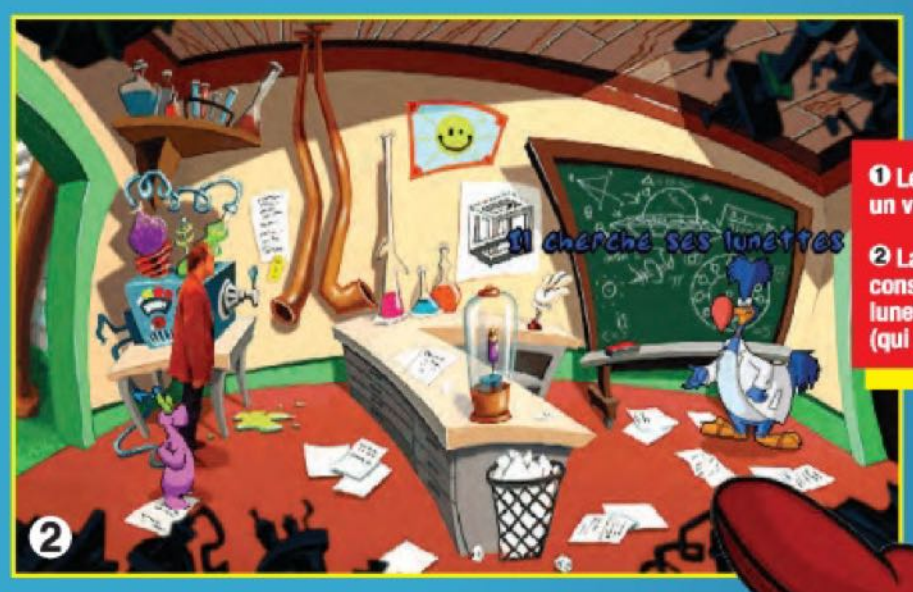
TOONSTRUCK

L'INFORTUNÉ DESTIN ANIMÉ

Pourquoi un excellent point'n click avec Christopher Lloyd dans un univers inspiré de *Qui Veut la Peau de Roger Rabbit ?* a-t-il fait un bide monumental ? *Damien Duvot*

Depuis le succès de *The 7th Guest* publié par Virgin Games en 1993, de nombreux jeux tentent de profiter du support CD-Rom en proposant des films interactifs avec de véritables acteurs filmés sur fond vert. Évidemment, la majeure partie de ces softs sont conçus à la va-vite avec des comédiens peu chers, donnant lieu à de véritables nanars du jeu vidéo comme *Bikini Karate Babes* ou *Phantasmagoria II*. Donc lorsque Virgin publie *Toonstruck* en 1996, après trois années de développement et un coût de production estimé à plus de 8 millions de dollars, avec Christopher Lloyd de *Retour Vers Le Futur* au milieu de personnages de dessins animés, personne ou presque n'y fait attention. Avec seulement 150 000 exemplaires vendus, *Toonstruck* est très souvent mis de côté lorsque l'on parle des meilleurs jeux d'aventure, mais pourtant, il est bourré de qualités. Pour comprendre, revenons tout d'abord en 1993 lorsque David Bishop, alors producteur chez Virgin Games avec des titres comme *Aladdin* et *Cool Spot*, a l'idée d'un jeu pour enfants situé dans l'univers du dessin animé. En effet,

1



2

❶ Le jeu débute comme un vrai film de cinéma.

❷ La première énigme consiste à retrouver les lunettes de l'ingénieur (qui sont dans sa poche).

1 Notre terrain de jeu dans toute sa splendeur.

2 Évidemment, le valet de pied du roi Hilarius est… un pied.

3 Le comédien Ben Stein *(The Mask)* vient faire un petit coucou au début du jeu.

"*Toonstruck*, c'est trois années de développement et un coût de production estimé à plus de 8 millions de dollars."

celui-ci vient tout juste de terminer le très glauque *The 7th Guest* et veut partir dans une direction radicalement opposée. Il demande donc aux développeurs de Burst Studios (formés d'anciens de chez Sierra) de commencer à œuvrer sur un projet intitulé *Trouble in Toonland* qui aurait vu un jeune enfant nommé Daniel se retrouvant dans un univers de dessin animé menacé par le méchant toon monochrome Ghastly Gaham. Accompagné d'un toon acolyte appelé Gerald, le but aurait été d'empêcher Ghastly de supprimer toutes les couleurs de l'univers, comme dans le dessin animé *Rainbow Brite*, pour celles et ceux qui connaissent. Mais malheureusement pour David, Burst Studios n'est pas motivé par l'aspect enfantin du titre et transforme le jeune Daniel en dessinateur adulte perdu dans un monde où une vache se masturbe pour fournir du beurre.

RAS DES PÂQUERETTES

En effet, Burst Studio a plutôt envie de faire un jeu d'aventure mature et grivois, et c'est pour ça que l'univers de *Toonstruck* est rempli de personnages très étranges avec la lapine Dorothée qui nous parle de ses « jolis poupous », la vendeuse de costume et sa poitrine à crever les yeux ou bien une brebis fouettant une vache sado-maso. À côté de ça, on trouve aussi toute une masse de jeux de mots assez absurdes comme notre dessinateur en manque d'inspiration qui s'appelle Marc Blanc (ou Drew Blanc en V.O.) ou la présence d'un épouvantail très efféminé nommé l'Émouvantail. D'ailleurs, toute la dernière énigme du premier CD repose justement sur des jeux de mots puisqu'il faut parvenir à remplacer toutes les pièces d'une machine grâce à des associations d'idées comme échanger un diesel par un poisson Turbot ou troquer un chien contre un jeu de quilles. En fait, tout l'univers du jeu baigne dans cette ambiance « toonesque » ressemblant au chaînon manquant entre le *Qui Veut la Peau de Roger Rabbit ?* de Robert Zemeckis et le *Cool World* de Ralph Bakshi, avec de nombreuses scènes tordues dont la plus terrible reste la rencontre avec le clown de Nefarius. Et au milieu de tout ça, nous avons une histoire assez classique avec notre héros interprété par Christopher Lloyd en chair et en os, se retrouvant dans le monde très Disneyien de Mignonia, que l'infâme Nefarius veut transformer à son image grâce au rayon d'une infernale machine sobrement intitulée « le perfidificateur ». Dans le premier CD, notre but est donc de trouver douze objets disséminés dans tout le jeu, permettant d'inverser les effets du perfidificateur puis, à la suite d'un chouette retournement de situation, on doit tout simplement s'échapper du château du comte dans un second CD beaucoup moins intéressant. Pour nous mettre un peu la pression, au fur et à mesure de notre progression,

4 On peut se déplacer plus vite dans le monde en utilisant un trou noir.

5 Voici les douze objets qu'il va falloir remplacer.

1

2

de nombreuses scènes animées nous montrent Néfarius devenant de plus en plus agressif en perfidifiant certains lieux et personnages. Enfin, pour éviter à Marc Blanc de causer tout seul, nous sommes accompagné durant tout le jeu par le toon Flux Radieux, qu'on peut quelques fois utiliser pour résoudre quelques énigmes à la manière de Max dans *Sam & Max* de Lucasarts. Mais si l'histoire et les énigmes restent assez classiques dans l'ensemble, ce qui fait vraiment la force de *Toonstruck*, c'est tout le soin apporté à la production.

ÇA CARTOON !

En effet, il faut dire que depuis le début des années 90, la compagnie Virgin Games, a toujours envie d'apporter une qualité de production supérieure afin de se dissocier de la concurrence. De *Dune* à *Blade Runner* en passant par *Aladdin* et *Les Chevaliers de Baphomet*, la société investit énormément d'argent pour en mettre plein les yeux. De fait, les décors sont en SVGA, la chouette musique est interprétée par un orchestre, tandis que les deux heures de cinématiques sont en grande partie confiées au studio canadien Nelvana, que les « tintinophiles » connaissent très bien puisque le studio a produit l'excellente série des *Aventures de Tintin* en 1992. Le jeu est donc peuplé de nombreuses cinématiques avec certaines d'une durée de plus de dix minutes. Les décors sont splendides avec le monde de dessin animé composé de trois grosses parties : le pays de Mignonia inspiré de Walt Disney, le pays zinzin de Zanidu copiant Tex Avery et la Warner Bros, tandis que Perfidia ressemble à un mélange déprimant entre du Ralph Bakshi et du Don Bluth. Sans compter qu'à cela, il faut aussi ajouter la présence de Marc Blanc, alias Christopher Lloyd, filmé sur fond vert et intégré au jeu, ainsi que de nombreux comédiens réputés pour les voix des personnages. Et si Nefarius est doublé en langue anglaise par le fantastique Tim Curry, eh bien nous sommes également gâtés pour la version française avec Richard Darbois (Harrison Ford) en Néfarius, Micheline Dax (Ursula dans *La Petite Sirène)* en Marguerite la vache, Daniel Beretta (Arnold Schwarzenegger) pour Jim le Gymnaste et Patrick Préjean (Tigrou) en Z'Hurle l'homme de main. Mais le casting ne serait pas complet sans la présence de Pierre Hatet, doubleur officiel de Christopher Lloyd en Marc Blanc et, surtout, Luq Hamet en Flux Radieux (il avait déjà doublé Roger Rabbit dans le film de Robert Zemeckis) qui est également la voix officielle de Marty McFly dans *Retour Vers le Futur*. Et c'est donc un réel plaisir de pouvoir avoir de nouveau Doc et Marty ensemble, vocalement, dans un jeu vidéo. Du coup, on pourrait se demander comment, avec ses énigmes sympathiques, son chouette casting et ses superbes graphismes, un tel

LE FMV

Bien qu'il existait déjà quelques essais depuis 1981 avec des titres comme *Rollercoaster* ou *Astron Belt*, c'est vraiment à partir du *Dragon's Lair* de Don Bluth en 1983 que débute le boom des jeux en FMV (ou Full Motion Video). Véritable film interactif d'animation grâce à la technologie du laser-disc, *Dragon's Lair* va lancer une mode du FMV avant que le genre ne s'effondre une première fois à cause d'énormes coûts de productions et de la fragilité du support. Il faut donc attendre l'arrivée du CD-Rom à partir du début des années 90 pour que le FMV revienne en flèche avec des jeux comme *Night Trap, 7th Guest* ou *Phantasmagoria*. Malheureusement, et malgré de nombreux chefs-d'œuvre comme *Toonstruck, Le Dahlia Noir* ou la saga des *Tex Murphy*, le genre va s'effondrer à l'arrivée de la 3D nécessitant des budgets beaucoup moins importants. Depuis peu, le genre revient par la petite porte chez les indépendants avec des perles comme *Her Story* ou *Tesla Effect*.

❶ En demandant à Ouaf et Miaou de nous montrer leurs gadgets, on a droit à des cinématiques inspirées d'*Itchy et Scratchy* des *Simpson*.

❷ Non Dorothée, nous n'avons pas envie de renifler tes jolies fesses soyeuses.

❸ Christopher Lloyd donne beaucoup de sa personne.

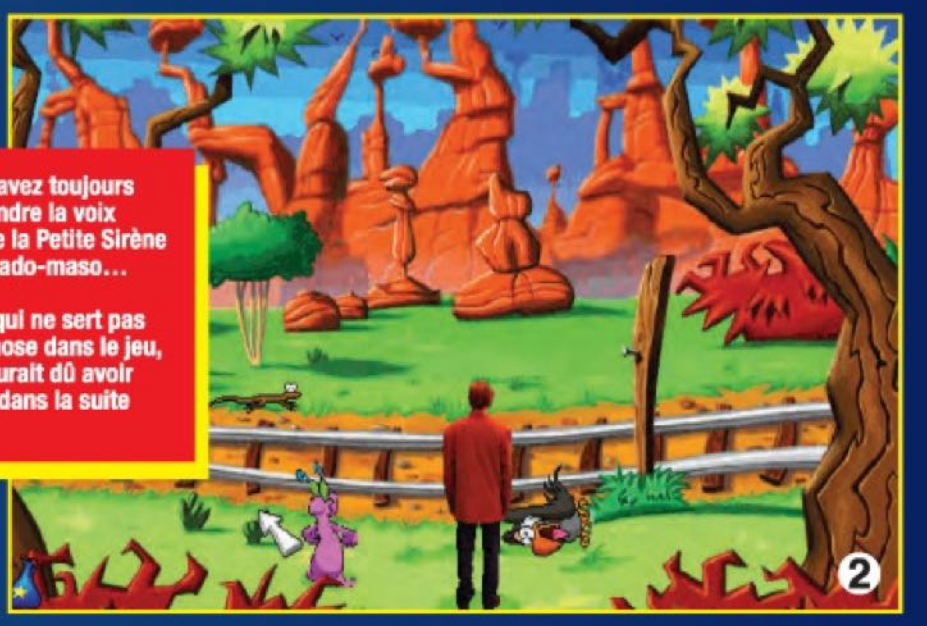
❹ Tu te souviens Eddy ? La nuit où un toon a tué ton frère ?

3

4

❶ Si vous avez toujours voulu entendre la voix d'Ursula de la Petite Sirène en vache sado-maso…

❷ Un lieu qui ne sert pas à grand-chose dans le jeu, mais qui aurait dû avoir une utilité dans la suite annulée.



“Depuis 2015, le titre est disponible en dématérialisé sur de multiples plates-formes et il se pourrait qu’il connaisse une suite.”

❸ L’image glauque choisie pour la jaquette européenne.

❹ Le trailer du jeu regorge de scènes supprimées du produit final.

TOONSTRUCK 2

Depuis 1996 et l’échec du jeu original, Richard Hare, co-créateur de *Toonstruck*, essaie de faire financer une suite tant espérée. Selon lui, il possèderait tous les fichiers du jeu original, mais personne ne veut produire la suite d’un immense échec. De fait, il a lancé en 2010 une pétition pour motiver les foules pour un *Toonstruck 2* et a même réussi à mettre le jeu original sur Steam et Gog. D’après Hare, *Toonstruck 2* aurait vu Marc Blanc et Flux Radieux partir grâce à un « train des pensées » dans la psyché du dessinateur. Probablement inspiré de la fin de *Monkey Island 2*, Marc Blanc aurait alors été dans une fête foraine représentant sa psyché. Évidemment, on comprend que tout ceci est en rapport avec un blocage créatif de Marc et le but est donc de relancer son cerveau afin de le sortir du syndrome de la page blanche. Aux dernières nouvelles, Richard Hare serait en train de fignoler les derniers détails pour les droits et devrait lancer un financement participatif.

jeu a pu essuyer un si cuisant échec…

UN POUR TOON, TOON POUR UN

Pour commencer, le moteur maison de Virgin, issu du premier *Legend of Kyrandia* de Westwood, n’est pas du tout adapté pour un projet aussi ambitieux et de fait, nos développeurs perdent 18 mois rien que pour corriger les multiples bugs. De plus, les dirigeants de Virgin n’ont pas du tout anticipé que faire de l’animation traditionnelle, eh bien ça prend du temps, beaucoup de temps, ce qui fait que le développement prend beaucoup de retard et ils comprennent alors que le jeu ne sera pas du tout terminé pour sa sortie prévue en 1995. De fait, alors que le scénario prévoyait 4 CD, Virgin ordonne à Burst Studio de tronçonner le jeu en deux parties et de garder la suite de l’histoire pour un probable second volet. Du coup, la troisième partie du jeu, qui aurait vu Marc Blanc dans les méandres de son propre cerveau, est supprimée et une nouvelle fin est tournée se terminant sur un cliffhanger laissant le joueur sur sa faim. En parallèle, la compagnie Virgin Interactive est absorbée par le conglomérat Viacom qui ne sait pas vraiment quoi faire de ses jeux. Ce qui fait que, finalement, *Toonstruck* sort enfin pour Noël 1996, amputé donc de sa dernière partie, et sans le moindre appui marketing de sa compagnie mère. De plus, les dirigeants ont peur que, comme c’est un dessin animé, des parents achètent le jeu pour leurs enfants et se plaignent ensuite du contenu mature. De fait, ils décident de doter la boîte de *Toonstruck* des jaquettes les plus glauques qui soit avec Christopher Lloyd sur une chaise électrique pour la version américaine (il n’y a pas de chaise électrique dans l’histoire) et le clown en train d’enfoncer une aiguille dans l’œil d’un lapin pour la boîte européenne. Alors certes, comme ça aucun parent ne risque de prendre le jeu pour son enfant, mais du coup, avec de telles jaquettes, personne en fait n’est intéressé par *Toonstruck*. Et donc, malgré d’excellentes notes dans la presse, le soft va tout de même parvenir à s’écouler à seulement 150 000 exemplaires, ce qui reste assez correct mais ne suffit pas du tout à rembourser les frais dépensés, scellant ainsi le destin de la branche américaine de Virgin Interactive. En effet, et malgré le succès d’autres jeux édités par la boîte comme *Alerte Rouge* et *Les Chevaliers de Baphomet*, Viacom va revendre la partie nord-américaine de l’entreprise à Electronic Arts, tandis que c’est Interplay qui s’occupe de la branche européenne. Puis Interplay est rachetée par Titus en 1999, et en 2005, ce dernier fera faillite mettant ainsi fin à Virgin Interactive après plus de vingt années d’existence. Il faut dire que Burst Studio a beaucoup moins de chance puisque *Toonstruck* est son seul et unique jeu. De fait, à cause d’une mauvaise gestion et surtout d’un mauvais marketing, le pourtant excellent *Toonstruck* n’a pas du tout vraiment eu le destin qu’il méritait. Heureusement, depuis 2015, le titre est désormais disponible en dématérialisé sur de multiples plates-formes et il se pourrait, peut-être, qu’il connaisse enfin véritablement une suite.

Les vies antérieures de Shenmue

Maintenant qu'il est disponible dans une version remasterisée, chacun peut juger si le diptyque *Shenmue* mérite ou non son statut d'œuvre culte. C'est pourquoi, plutôt que de revenir sur ses caractéristiques qui ont tant marqué les esprits, nous avons décidé de nous pencher sur le cheminement long et mouvementé qui a conduit à sa naissance. *Hung Nguyen*

Shenmue

Durant la première moitié des années 1990, peu de temps après avoir révolutionné l'industrie vidéoludique en démocratisant l'utilisation de la 3D polygonale, Yû Suzuki cherche un nouveau défi à relever. Maître incontesté du jeu d'arcade sous toutes ses formes, il connaît mieux que quiconque la science des courtes sessions de jeu et l'élaboration de mécaniques à la fois accessibles et accrocheuses. Le plus logiquement du monde, son désir est désormais de se tourner vers le marché des consoles pour exploiter d'autres facettes du jeu vidéo. Très vite, ses idées vont se préciser : il veut donner naissance à un RPG qui, par son scénario et ses personnages, arrive à créer un lien émotionnel avec le joueur. Alors tout puissant et intouchable au sein de SEGA, il va tout naturellement recevoir le feu vert de ses dirigeants. Dès 1995, il entre alors dans une phase active de recherches. Élève sérieux et appliqué, il va passer de longs mois à décortiquer les pionniers du genre (*Mystery House, Wizardry, Ultima*, etc.), ainsi que tous les classiques qui ont marqué le début de la décennie en cours. Il se familiarise avec leurs codes, prend la mesure de ce qui fait leur succès, et identifie aussi quelques défauts à gommer impérativement. Selon lui, les interactions entre le héros, son environnement et les PNJ se doivent d'être le plus crédibles possible pour ne pas briser l'immersion. Pas question par exemple que le protagoniste puisse continuer de marcher sur place une fois qu'il a atteint un mur. Pas question non plus d'obliger le joueur à se mettre face à un badaud pour entamer la discussion. Suzuki est un perfectionniste, c'est pourquoi très tôt il affiche la volonté de fignoler les détails les plus insignifiants.

UN PROTOTYPE SAVEUR PÊCHE

Un prototype tournant sur Saturn, la console 32-bits de SEGA, est élaboré au cours de cette même année. Baptisé *The Old Man & The Peach Tree*, il permet à Suzuki et ses équipes d'expérimenter tout un tas de choses d'ordre technique (graphismes, contrôles, gestion de la caméra, etc) et conceptuel. Bien qu'il ne soit

"Yû Suzuki veut donner naissance à un RPG qui, par son scénario et ses persos, arrive à créer un lien émotionnel avec le joueur."

❶ Aucune image in-game de *The Old Man & The Peach Tree* n'a été dévoilée. Seuls deux petits artworks existent.

❷ Toute la pré-production de *Virtua Fighter RPG* a été bouclée. Des visuels représentatifs de chacun de ses onze chapitres ont même été produits.

❸ Si Suzuki affirme que le nom *Shenmue* est venu avec le passage à la Dreamcast, les images de la version Saturn viennent remettre sa parole en doute.

SHENMUE EN CHIFFRES

47 C'est en millions de dollars la totalité du budget investi dans la licence. Un record pour l'époque.

300 À la fin du développement, environ 300 personnes travaillaient d'arrache-pied pour livrer le jeu le plus parfait possible.

11 La quête initiatique et vengeresse de Ryo s'étale sur onze chapitres. Les deux épisodes sortis couvrent les cinq premiers d'entre eux.

1 200 000 Soit le nombre d'acheteurs dans le monde du premier volet lors de sa sortie entre 1999 et 2000.

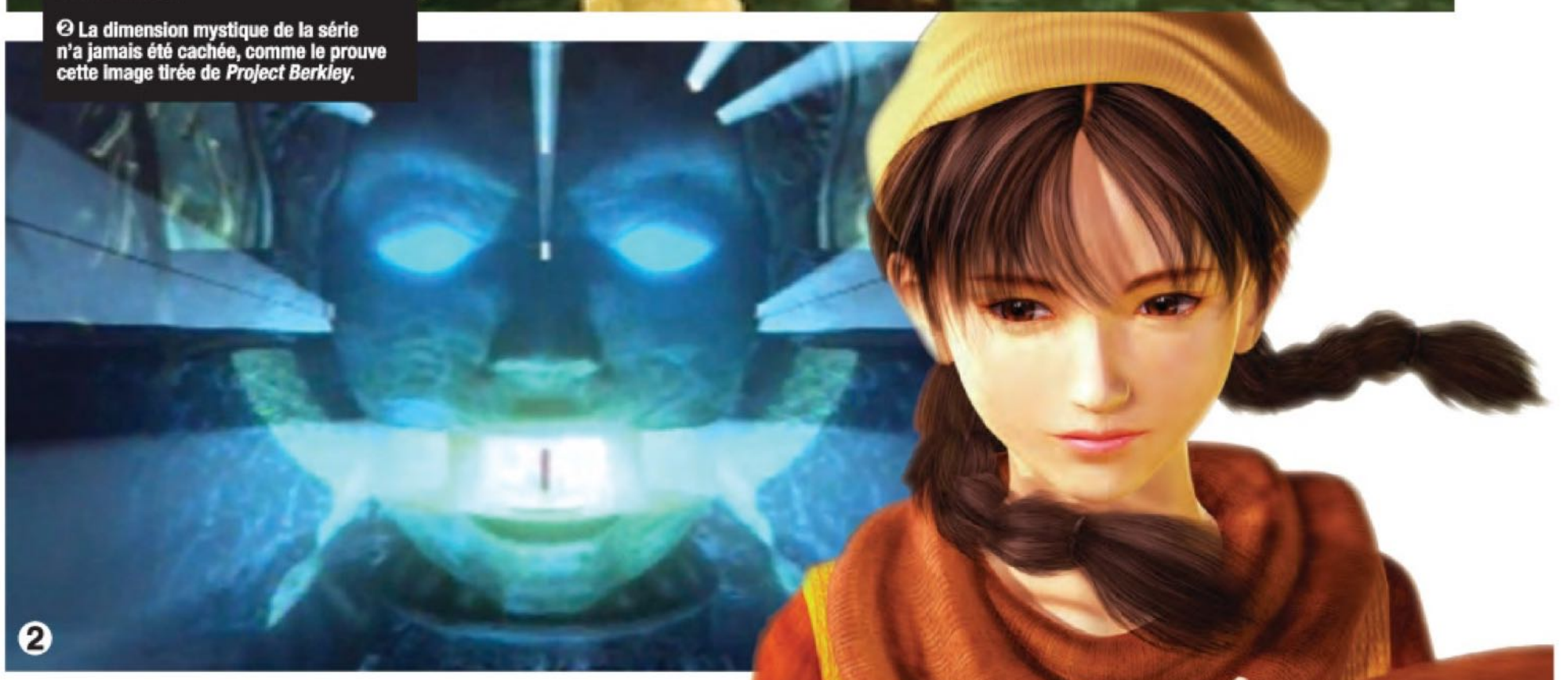
50 Voire 60, comme le nombre de disque qu'il aurait fallu pour stocker l'intégralité du jeu si les développeurs n'avaient pas mis au point une nouvelle technologie de compression de données.

C'EST QUOI SHENMUE ?

La plupart des joueurs français l'ignorent, mais SEGA est connu au Japon pour ses campagnes marketing bourrées d'autodérision. Le personnage de Segata Sanshirô, un faux judoka interprété par le comédien Hiroshi Fujioka, avait donné le ton à l'époque de la Saturn. Pour la Dreamcast, le constructeur est allé encore plus loin en sollicitant directement son Senior Managing Director, le dénommé Hidekazu Yukawa. Mis en scène dans son propre rôle dans les spots télévisés, ce dirigeant va rapidement gagner la sympathie des fans. À tel point d'ailleurs que la décision sera prise d'imprimer son visage sur la boîte de la console lors de sa sortie. Son plus haut fait d'arme restera néanmoins son apparition dans *What's Shenmue*, la démo jouable du jeu de Suzuki. Dans ce mini-scénario inédit, offert aux lecteurs de l'hebdomadaire japonais *Famitsu* ou comme cadeau de précomande, Ryo est lancé à la recherche de Yukawa afin de le protéger de la racaille du coin qui cherche à lui dérober un certain disque. Le temps d'une petite demi-heure, *What's Shenmue* offre un aperçu assez fidèle de ce que sera le jeu final, avant de se conclure de manière humoristique. Car évidemment, toute cette histoire n'est que le fruit d'un mauvais rêve, Yukawa craignant de ne pas voir le jeu sortir.

❶ Si l'on se fie aux séquences dévoilées par SEGA, le développement de la version Saturn est au moins allé jusqu'à la fin de *Shenmue II*.

❷ La dimension mystique de la série n'a jamais été cachée, comme le prouve cette image tirée de *Project Berkley*.



qu'un embryon, *The Old Man & The Peach Tree* porte déjà en lui un certain nombre de caractéristiques de ce que deviendra *Shenmue*. Les cinématiques réalisées à partir du moteur du jeu pour illustrer les moments fort de l'histoire, tout comme cette volonté de mettre l'accent sur les dialogues sont typiquement des éléments que l'on retrouvera dans le jeu final lors de sa sortie. Outre ces différentes caractéristiques, ce prototype parfaitement opérationnel disposait même d'un scénario – anecdotique – chargé de donner une vision

Shenmue

précise et complète du jeu que Suzuki souhaitait réaliser.

LE PREQUEL DE VIRTUA FIGHTER

Satisfaits de leurs premiers essais, SEGA et Suzuki lanceront définitivement le projet en 1996. À cette époque cependant, il n'est pas encore question de *Shenmue*. En effet, l'intention initiale était de réaliser un spin-off de *Virtua Fighter* mettant en scène la jeunesse d'Akira Yuki. Une idée loin d'être idiote qui aurait permis de surfer sur la grosse popularité de la franchise à cette époque, d'approfondir son univers pour donner de la consistance aux combattants, mais aussi de réutiliser son moteur de jeu pour faire quelques économies. Marqué par un voyage entrepris en 1993 dans le cadre de ses recherches pour *Virtua Fighter 2* (il en rapportera notamment la technique de la boxe de l'homme ivre pour le personnage de Shun Di), Suzuki tient à ce que la Chine serve de cadre principal à l'aventure. Il définit aussi une liste d'objectifs à remplir, parmi lesquels on trouve la création d'un monde intégralement en 3D à l'échelle réaliste, une approche cinématographique, un doublage intégral ou encore des combats opposant le héros à plusieurs adversaires simultanément.

Particulièrement ambitieux, le projet ne cesse de grossir. Pour s'assurer que ses développeurs restent fidèles à ce qu'il souhaite transmettre, il va alors faire appel à des scénaristes, des réalisateurs de films ou encore à des écrivains pour peaufiner un maximum toute sa dimension narrative. Malheureusement, cette aide extérieure ne suffira pas pour que le projet aboutisse.

L'ULTIME TRANSFORMATION

Entre un développement qui s'enlise et une Saturn que rien ne pourra sauver tant elle est impopulaire, Yû Suzuki prend en 1997 la décision de mettre un terme au projet sur la 32-bits de SEGA afin de l'amener sur la console qui devra lui succéder. Un changement de génération

❶ Les graphismes à l'époque de *Project Berkley* sont à des années-lumière du rendu final.

❷ Des illustrateurs aux compositeurs, *Shenmue* a réuni une incroyable quantité de talents.

❸ Les développeurs ont fait appel à la motion capture pour réaliser les animations.

❶ Avec *Shenmue III*, la licence va connaître une nouvelle vie assurément moins réussie d'un point de vue esthétique que les précédentes.

❷ Lorsqu'il débarque dans le commerce, *Shenmue* est le plus beau jeu jamais créé. Et il le restera un bon moment.

"*Shenmue* a encore gagné en ambition, ce qui ne l'empêche pas de voir sa production se poursuivre à un rythme soutenu."

logique qui entraînera d'autres modifications, à commencer par celui du nom. *Virtua Fighter RPG : Akira's Story* devient en 1998 *Shenmue - Chapter 1 : Yosokuka*. Le créateur tient à ce que son futur bébé prenne ses distances avec la franchise, dont l'image est trop associée à la Saturn, donc à l'échec. Il profite aussi de l'occasion pour apporter des modifications au game design. C'est à cette époque qu'il va avoir l'idée de faire un jeu en monde ouvert totalement immersif, un bac à sable dans lequel le joueur serait libre de passer son temps comme bon lui semble. Le concept des désormais célèbres QTE lui vient à la même période. *Shenmue* a encore gagné en ambition depuis sa période *Virtua Fighter RPG*, ce qui ne l'empêche pas ce coup-ci de voir sa production se poursuivre à un rythme soutenu. Preuve en est, le 27 novembre 1998, à l'occasion de la sortie japonaise de la Dreamcast, SEGA lève enfin le voile sur le projet. Dans chaque exemplaire de *Virtua Fighter 3tb*, la firme japonaise a en effet pris le soin de glisser un disque bonus qui contient une vidéo d'une demi-heure dans laquelle Suzuki revient sur sa carrière avant de présenter un certain *Project Berkley* – qui n'est autre que le nom de code du jeu. Le nom *Shenmue* apparaît publiquement pour la première fois. Et d'emblée, le créateur cherche à imposer sa différence et à appuyer sur la liberté qu'il compte offrir aux joueurs en parlant de F.R.E.E. – pour Full Reactive Eyes Entertainment – en lieu et place de RPG. La machine est désormais lancée. SEGA a fait rêver des millions de joueurs et il continuera à le faire au cours des treize mois qui séparent cette présentation de la sortie du jeu en distillant des images au rendu toujours plus impressionnant. Bref, cette fois, la révolution est définitivement en marche.

L'AVENTURE ET VIRTUA FIGHTER

Virtua Fighter RPG **n'a jamais été commercialisé, puisqu'il a fini par devenir *Shenmue*. Ceci dit, un jeu d'aventure où l'on pouvait croiser des personnages de la série a bien fini par arriver sur les étals lors d'une bien regrettable journée de 2004. Répondant au petit nom de *Virtua Quest*, ou *Virtua Fighter Cyber Generation* au Japon, il s'agissait d'un jeu futuriste et enfantin, proche dans l'idée d'un *Jak & Daxter* mais sans les idées et l'ambition qui vont avec. Autant dire que la licence n'est pas sortie grandie de cette tentative, même si, il faut le noter, nos combattants fétiches n'étaient pas directement jouables et n'étaient présents que sous forme d'âmes pour enseigner des techniques spéciales au héros.**

YÛ SUZUKI
LE MIYAMOTO DE SEGA

Bien que son image ait été un peu écornée par ce à quoi ressemble actuellement *Shenmue III*, Yû Suzuki demeure quoi qu'on en dise l'une des personnalités les plus influentes que le jeu vidéo a vu passer. Un créateur largement mésestimé, qui a probablement autant fait avancer le média que le très respecté Shigeru Miyamoto. *Hung Nguyen*

Pour une évidente question de styles, le parallèle tracé entre Shigeru Miyamoto et Yû Suzuki dans le titre de cet article peut sembler hors de propos. Mais quelque part, il ne l'est pas tant que ça. Ce qu'il faut simplement comprendre, c'est que par leur avant-gardisme et par ce qu'ils ont réalisé dans leurs entreprises respectives, les deux hommes ont gagné le droit d'appartenir à cette classe restreinte de créateurs pouvant se vanter d'avoir influencé l'industrie toute entière. Comme Suzuki le dit lui-même, si Miyamoto est le père du jeu vidéo, alors il en est la mère. La métaphore peut paraître étrange. Mais pour se convaincre de sa justesse, il suffit de se retourner sur la carrière du maître pour prendre la mesure des incroyables avancées dont il est à l'origine.

"Il suffit de se retourner sur la carrière de Suzuki pour prendre la mesure des incroyables avancées dont il est à l'origine."

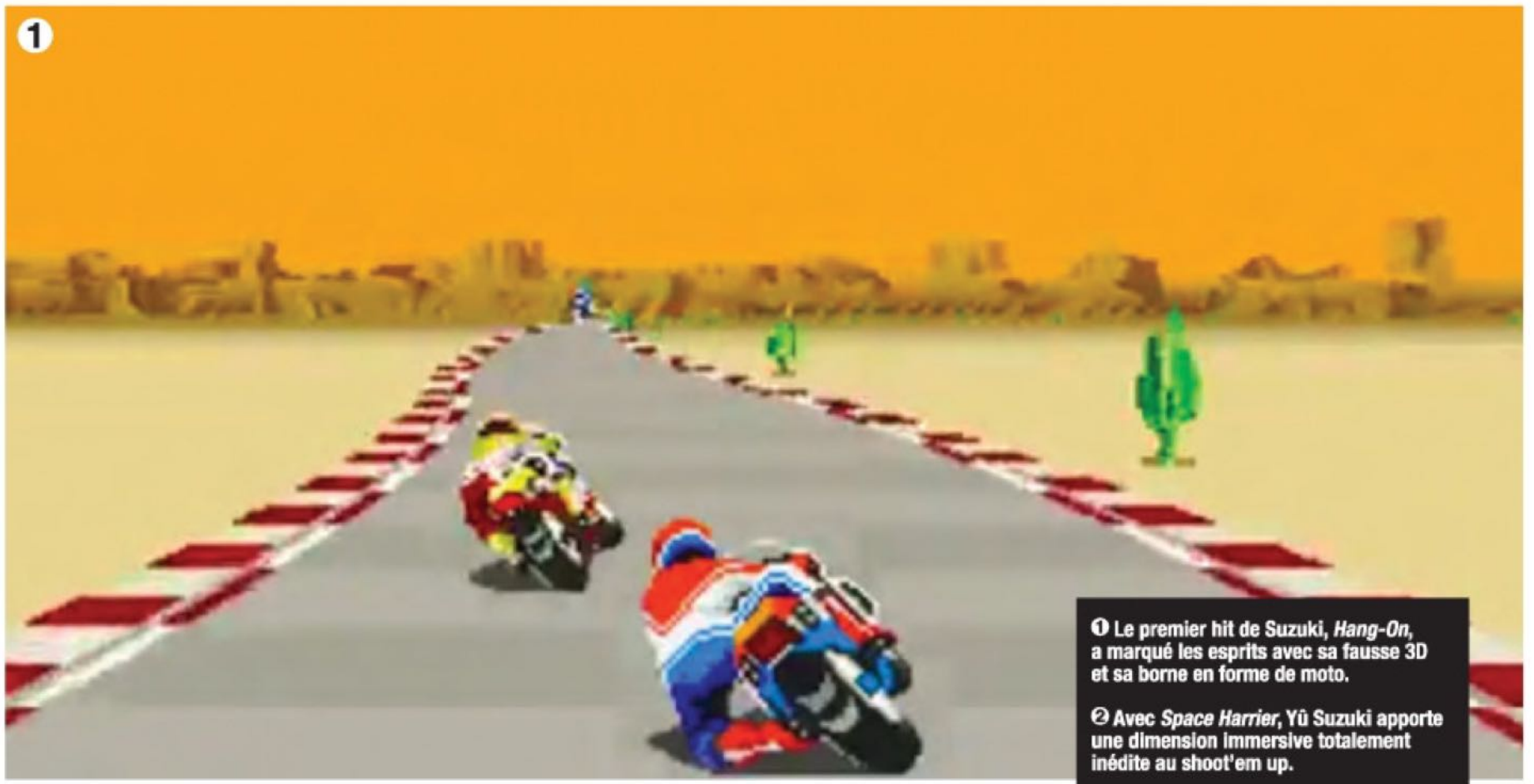
LE ROI DE L'ARCADE

Suzuki entre chez SEGA en 1983, après avoir obtenu un diplôme en programmation à l'Université d'Okayama. Pas spécialement entré dans les annales, son premier titre, *Champion Boxing*, laisse pourtant déjà apparaître sa patte, celle d'un programmeur perfectionniste qui cherchera dès que possible à s'orienter vers la simulation et le réalisme. Son premier coup d'éclat illustre parfaitement cet état d'esprit : deux ans plus tard, en 1985, Suzuki révolutionne le jeu de course avec *Hang-On*. Dopé au Super Scaler, l'un des tout premiers systèmes 16-bits, ce jeu de motos met une claque aux habitués des salles d'arcade. En lieu et place des caméras aériennes ou de côté qui étaient de mise à l'époque, *Hang-On* propose en effet un rendu qui simule une représentation en trois dimensions. Conçue au sein de la division qu'il dirige – la célèbre AM2 –, cette technologie repose sur un habile jeu de perspective, d'échelle, de position et de zoom pour donner de la profondeur à de simples sprites en 2D. Pour la première fois, un jeu vidéo parvient à proposer une sensation de vitesse saisissante et à donner le sentiment d'être à la place du pilote. L'illusion fonctionne d'autant mieux que la borne a été conçue pour être munie d'une réplique de moto à enfourcher ! Cela peut sembler banal aujourd'hui, mais Suzuki venait alors de donner naissance aux bornes immersives, dites « taikan » au Japon. Évidemment, la concurrence est totalement dépassée, incapable dans un premier temps de copier ces différentes prouesses technologiques. SEGA et Suzuki en profitent pour capitaliser sur leurs trouvailles. Dans la foulée sort le légendaire *Space Harrier*, un shoot'em up qui apporte de l'action et de la frénésie à cette fausse 3D. Suivront d'autres titres légendaires qu'on ne présente plus aujourd'hui, comme *OutRun* et *After Burner*. S'ils demeurent confidentiels, *G-LOC : Air Battle* et sa borne R360 capable de pivoter à 360° sur n'importe quel axe resteront le symbole de la suprématie du SEGA d'alors dans les salles d'arcade.

LA RÉVOLUTION TRIDIMENSIONNELLE

Au début des années 1990, Suzuki est allé au bout de ce que le Super Scaler et ses évolutions avaient à proposer. C'est alors à ce moment

Contraint de rester dans l'ombre durant de nombreuses années, Yû Suzuki, le créateur à qui SEGA doit une grosse partie de son succès au XXe siècle, retrouve peu à peu la lumière.



❶ Le premier hit de Suzuki, *Hang-On*, a marqué les esprits avec sa fausse 3D et sa borne en forme de moto.

❷ Avec *Space Harrier*, Yû Suzuki apporte une dimension immersive totalement inédite au shoot'em up.

❸ Avec ses bornes dites « taikan » qui reproduisent partiellement des véhicules, Suzuki a fait de SEGA le roi des salles d'arcade.

que la décision est prise d'expérimenter la 3D polygonale. Aidé par General Electric Aerospace, l'entreprise qui avait fabriqué les premiers simulateurs en 3D pour la NASA dans les années 1960, son studio AM2 met au point le système d'arcade Model 1. Simple prototype visant à prouver que la technologie est viable, *Virtua Racing* connaîtra un tel succès en interne qu'il deviendra un jeu à part entière. Nous sommes en 1992, et si sur ce coup-là Suzuki n'est pas le premier à utiliser la 3D polygonale dans le jeu vidéo, c'est bien son titre qui apporte une finesse de conduite alors inédite que la postérité retiendra. À une époque où peu nombreux sont ceux qui croient en cette technologie – il faut

❹ Avec sa fausse Ferrari et son soleil californien, *OutRun* faisait un peu goûter au rêve américain.

❺ La borne R360, la crème des « taikan », permettait carrément de simuler les sensations d'un looping.

yû suzuki

❶

❷

dire que son rendu anguleux et dépourvu de textures n'aide pas –, il parvient à démontrer tout son intérêt, notamment par ce qu'elle apporte dans la gestion de la vitesse et de l'espace. La vraie révolution attendra néanmoins l'année suivante et la sortie d'un certain *Virtua Fighter*. Réaliste, centré sur les arts martiaux et doté d'animations incroyables, ce premier jeu de combat réalisé exclusivement en 3D est en grande partie à l'origine du jeu vidéo tel que nous le connaissons aujourd'hui. Oui, rien que ça. Car si chez SEGA, les polygones restent l'apanage de la division arcade, du côté de Sony, on reconnaît volontiers qu'il s'agit du titre qui a convaincu les architectes de la première PlayStation d'en faire une console spécialisée dans la 3D. Suzuki et son jeu ont donc indirectement contribué à faire du challenger Sony le bourreau qui enterrera la carrière de constructeur de consoles de SEGA quelques années plus tard. *Virtua Fighter* a fait l'effet d'une bombe dans l'industrie, si bien qu'il a été une source d'inspiration pour de nombreux créateurs, à l'instar de John Romero lors du développement de *Quake* ou encore de Fumito Ueda pour tout ce qui touche à l'animation.

ACCIDENT AU TOURNANT

Durant le reste des années 1990, Suzuki passera une partie de son temps à consolider la suprématie de *Virtua Fighter* dans les salles d'arcade, une autre à produire ou superviser une grosse majorité des hits produits pour le marché de l'arcade chez SEGA, et une dernière à plancher sur deux de ses jeux les plus ambitieux : *Shenmue*, sur lequel nous revenons largement dans les pages qui précèdent, et *F355 Challenge*, qui débarquera quelques semaines plus tôt dans le courant de l'automne 1999. C'est à travers ce dernier que le créateur a pu laisser parler son perfectionnisme et exprimer tout son amour pour les simulations. Alors que la tendance du moment veut que les jeux disposent de toujours plus de contenu, lui va prendre le chemin inverse : *F355 Challenge* ne compte qu'une seule et unique voiture ! Comme vous pouvez le deviner, il s'agit du modèle F355, qu'il possède et pour lequel il nourrit une passion débordante. L'idée avec ce titre était donc de reproduire le plus fidèlement possible le comportement de

"*Virtua Fighter* a fait l'effet d'une bombe dans l'industrie, si bien qu'il a été une source d'inspiration pour de nombreux créateurs."

❸

❶ Aujourd'hui, la conduite de *Virtua Racing* est risible. Lors de sa sortie, c'est pourtant ce qui se faisait de mieux.

❷ *Virtua Fighter* est un titre qui a révolutionné le jeu vidéo : c'est lui qui a convaincu Sony de miser sur la 3D avec sa PlayStation.

❸ Simulation la plus aboutie de son temps avec sa borne luxueuse à trois écrans, *F355 Challenge* a laissé nombre de joueurs sur le bord de la route.

❶ La chute de Yû Suzuki est étroitement liée à l'échec de la Dreamcast, une console qui avait pourtant tout pour réussir.

❷ *Shenmue* est la première franchise que Suzuki élabore pour une console. Ce sera aussi la dernière…

❸ *Psy-Phi*, un jeu de combat qui se joue à l'écran tactile, reflète toute la confiance que SEGA porte à Suzuki au milieu des années 2000 : il sera annulé en catimini.

son bolide fétiche, afin d'en faire un simulateur aussi réaliste qu'exigeant. Ce qu'il parviendra vraisemblablement à réaliser, puisque Suzuki a affirmé dans une interview que l'ancien pilote de Formule 1 Rubens Barrichello avait envisagé l'achat d'une borne pour s'entraîner. Il faut dire que dans sa version *Deluxe*, celle-ci embarquait trois pédales, une vraie boîte de vitesses, et surtout trois écrans pour que le joueur dispose d'une vision latérale ! Le jeu était tellement gourmand graphiquement qu'il lui fallait quatre cartes NAOMI (le système d'arcade dérivé de l'architecture de la Dreamcast) pour tourner, trois d'entre elles étant dévolues à un seul et unique écran, tandis que la dernière servait à synchroniser le tout. Particulièrement extrémiste dans sa vision de la simulation, *F355 Challenge* ressemble à un petit caprice du créateur. Fort logiquement, il connaîtra un accueil mitigé de la part du grand public.

LA FIN D'UNE ÉPOQUE

L'échec de *Shenmue*, un projet déraisonnablement jusqu'au-boutiste, véritable précurseur des jeux en open world d'aujourd'hui, entérinera pour de bon la fin de la success story de Suzuki. Le projet de sa vie mis en suspens, il n'aura plus jamais l'occasion d'enfiler ce costume de pionnier qui en a longtemps fait un créateur visionnaire et respecté. Il faut dire aussi que les caisses sont vides et qu'il en est l'un des principaux responsables. S'il reste actif après l'abandon de la Dreamcast, notamment en tant que patron du studio AM2 et producteur de quelques titres, la confiance est sérieusement entamée et il sera peu à peu mis au placard chez SEGA au milieu des années 2000. Une fin de carrière on ne peut plus amère, dont le principal effet est de sous-évaluer très injustement l'influence majeure et bien réelle qui a été la sienne sur l'ensemble de l'industrie du jeu vidéo. La suite, vous la connaissez probablement. Quelques années après avoir quitté l'entreprise, il parviendra à négocier le droit de développer en indépendant le troisième volet de sa saga inachevée. Mais ça, c'est une autre histoire.

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET

Point'n click légendaire

Qui n'a jamais rêvé parcourir les sous-sols parisiens à la recherche des secrets des Templiers ? Heureusement, le créateur Charles Cecil nous donne l'occasion de le faire grâce à ses *Chevaliers de Baphomet*. *Damien Duvot*

Lorsque paraît, en 1996, *Les Chevaliers de Baphomet* sur PlayStation et PC, le genre du point'n click d'aventure est à son apogée et la concurrence est rude. Il n'est donc pas facile de faire son trou à l'époque, et c'est pourtant ce que Charles Cecil va parvenir à réaliser grâce à sa compagnie Revolution Software fondée en 1990, qui nous avait déjà donné *Lure of the Temptress* en 1992 et le cyberpunk *Beneath a Steel Sky* en 1994. En effet, grâce au premier volet des *Chevaliers de Baphomet* vendu à plus d'un million d'exemplaires sur PC et 650 000 sur PlayStation, Charles Cecil va parvenir à rivaliser avec les chiffres de ventes des deux grosses machines à pondre du jeu d'aventure que sont Lucasarts et Sierra. Pour celles et ceux qui n'auraient jamais mis la main sur cette saga de cinq épisodes, sachez que nous y incarnons un étudiant américain en droit nommé George Stobbard, accompagné de la journaliste parisienne Nicole Collard que l'on peut diriger à partir du second opus. Pour Charles Cecil, choisir ces deux nationalités est une tentative pour plaire au marché américain et européen, mais il est aussi nécessaire d'avoir deux personnages afin d'éviter à George de parler tout seul et de permettre de faire le point au fur et à mesure du scénario. Dans le premier volet, chaque nouvelle découverte est souvent suivie par une séquence dans l'appartement de Nico où George explique ce qu'il a trouvé et son utilité, ce qui permet de ne pas perdre le joueur. Il faut dire que l'histoire est bien velue. Au début, George

Il est malheureusement impossible de se promener librement dans l'appartement de Nico, et c'est assez frustrant.

enquête sur la mort mystérieuse d'un dénommé Plantard, assassiné par un clown, avant de découvrir un gigantesque complot mondial fomenté par des néo-Templiers cherchant à diriger le monde grâce à l'épée de Baphomet (la Broken Sword du titre américain). Les fanas de complots templiers auront reconnu le nom de Plantard, un hommage évident à Pierre Plantard, un escroc s'étant fait connaître en fondant le Prieuré de Sion. En vérité, Plantard a avoué en 1992 avoir tout inventé… mais ses témoignages furent à l'origine du livre *L'Énigme Sacrée* paru en 1982, énonçant que le Graal serait la descendance de Jésus Christ avec Marie Madeleine. C'est ce livre, ainsi que *Le Pendule de Foucault* d'Umberto Eco, qui donnent à Charles Cecil l'idée du thème du jeu à base de complots secrets sur fond de mystères templiers. Il faut savoir que *L'Énigme Sacrée* inspira

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET

également Dan Brown pour son fameux *Da Vinci Code* qui possède plusieurs similitudes avec *Les Chevaliers de Baphomet*. Ironiquement, Charles Cecil participera par la suite à la conception du jeu vidéo tiré du film *Da Vinci Code*. En fait le scénario, écrit à six mains grâce à l'aide de son collègue Dave Cummins et du romancier Jonathan Howard, est juste un prétexte pour envoyer notre avocat en herbe trifouiller dans de nombreux endroits mystérieux en rapport avec les Chevaliers du Temple.

FOUILLES INTÉGRALES

Avec ses 70 écrans à visiter, le jeu débute d'abord par George assis à la terrasse d'un café parisien puis nous conduit d'abord aux quatre coins de Paris puis dans d'autres villes européennes.
Tel Indiana Jones, au fur et à mesure de l'aventure, nous allons donc parcourir plusieurs lieux fictifs comme l'hôtel Ubu ou la ville irlandaise de Lochmarne, mais aussi quelques autres endroits inspirés de lieux ayant existé comme le site du gibet de Montfaucon à Paris ou l'église de St Ninians en Écosse, le tout dans une magnifique résolution SVGA et dessinée par des anciens animateurs du réalisateur Don Bluth. Chaque endroit réserve donc son lot de surprises et de mécanismes cachés, et la majeure partie des énigmes consistent justement à découvrir comment ouvrir une porte ou passer un garde trop zélé. Car en fait, chaque lieu est plus ou moins gardé par un personnage, que ce soit un gérant de bar nous empêchant d'aller à la cave, une chèvre téméraire bloquant l'entrée d'une zone de fouille ou un jardinier dévoué nous interdisant de discuter avec la maîtresse des lieux dans une charmante villa espagnole. Pour progresser, il est donc nécessaire de parler avec tous les inconnus du jeu afin de débloquer de nouvelles zones à visiter ou faire comprendre à George de quelle manière utiliser un objet. En effet, une des blagues du jeu consiste à montrer tout notre inventaire aux différents protagonistes et, plusieurs fois, nous sommes donc obligé de discuter d'abord avec un

"Il est plaisant de discuter avec tout le monde, comme ce pilier de bar incollable en histoire ou ce flic paresseux attablé à la terrasse."

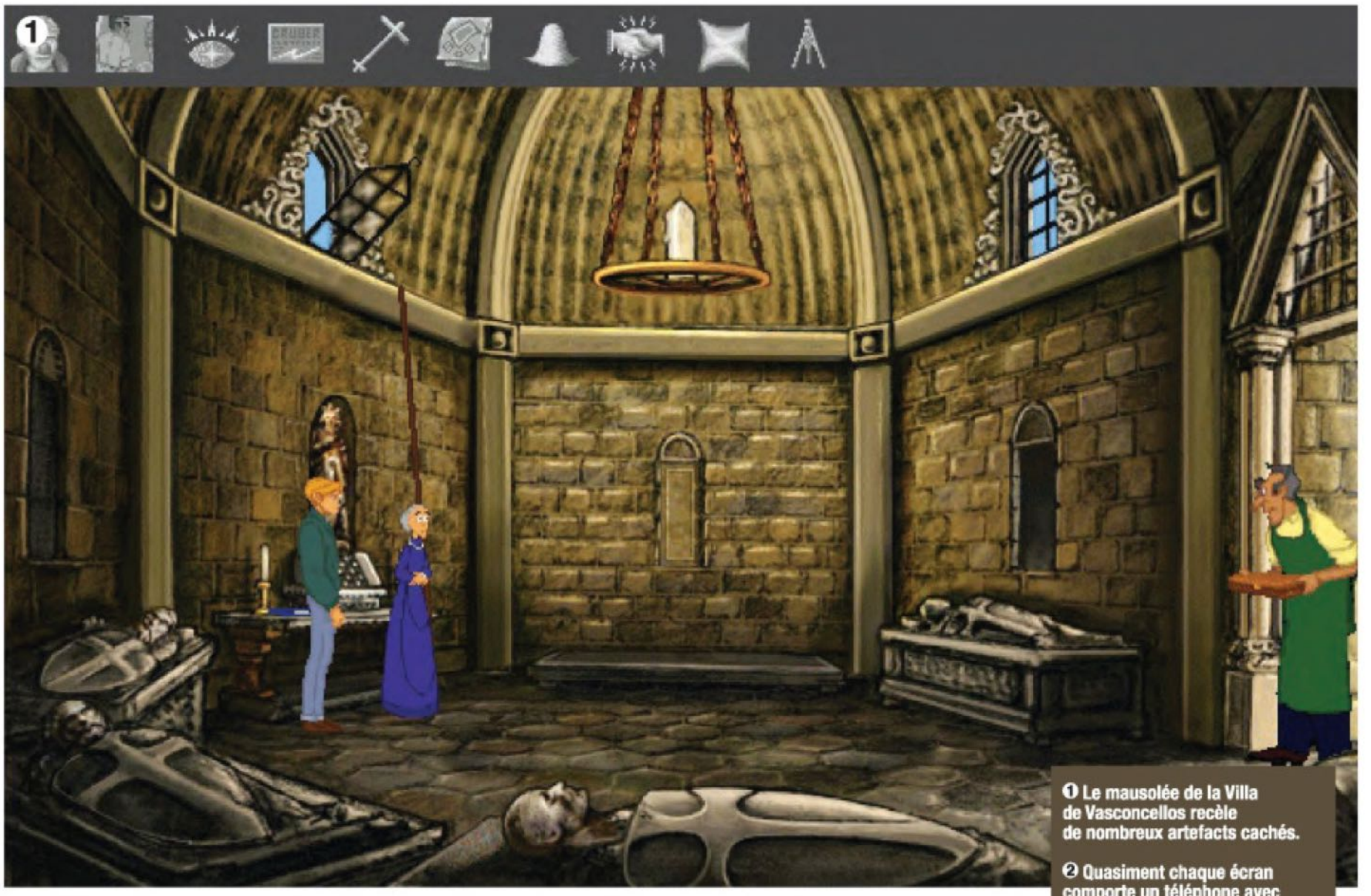
1 Cette scène idyllique va bientôt être interrompue par un accordéon explosif.

2 Au fur et à mesure du jeu, de nombreux lieux apparaissent sur cette carte de Paris.

3 Une partie des décors est dessinée par Tony Pulham qui a participé à l'excellent film *Osmosis Jones*.

BAPHOMET : LE DIRECTOR'S CUT

En 2009, suite à une pétition sur le Net réclamant une version Nintendo DS des *Chevaliers de Baphomet*, Charles Cecil va s'associer avec Ubisoft afin de ressortir son jeu sur Wii et DS mais dans une version « améliorée ». En effet, les graphismes sont lissés, plusieurs passages avec Nico sont ajoutés et de nombreuses énigmes sont simplifiées. Malheureusement pour les puristes, de nombreuses cinématiques ont été censurées et quelques-unes ont été redessinées avec un budget moindre ce qui fait qu'on discerne très facilement quelles sont les nouvelles cinématiques et quelles sont les anciennes. De plus, il existe aussi une énorme différence de qualité audio entre les nouveaux dialogues enregistrés et les anciens. De fait, si le jeu devient plus facile et plus agréable, il est quand même conseillé de jouer à la version originale vendue avec la nouvelle version.



❶ Le mausolée de la Villa de Vasconcellos recèle de nombreux artefacts cachés.

❷ Quasiment chaque écran comporte un téléphone avec lequel il est possible d'appeler quelques protagonistes.

❸ La splendide intro du jeu était disponible dans de nombreuses démos distribuées dans les magazines de l'époque.

personnage de tel ou tel objet pour que George puisse l'utiliser correctement.

LA PALETTE DES CHEVALIERS

Heureusement, l'équipe de Revolution Software a accordé un soin tout particulier aux différents protagonistes peuplant le jeu, inspirés par de véritables personnes rencontrées par Charles Cecil et sa femme. Il est donc plaisant de discuter avec tout le monde, comme ce pilier de bar incollable en histoire, ce flic paresseux attablé à la terrasse d'un café (la police en prend pour son grade) ou bien ce gamin syrien à la langue bien pendue. Pour couronner le tout, tous les dialogues, bourrés d'humour, sont traduits intégralement en français et doublés par des comédiens réputés tels qu'Emmanuel Curtil pour George (la voix de Jim Carrey), Pierre Hatet en portier (la voix de Christopher Lloyd), Philippe Peytieu (Homer Simpson) le tout dirigé par Nathanièle Esther (Lamu) qui fait également la voix de Nico Collard. Enfin, l'éditeur Virgin a su donner les moyens à Charles Cecil et son équipe pour s'entourer d'une pléthore d'animateurs issus du studio Red Rover à Londres, qui avaient auparavant travaillé avec Don Bluth sur des films tels que *Rock-O-Rico* ou *Charlie Ce Héros*. Avec son million de livres sterling de budget, on peut dire que *Les Chevaliers de Baphomet* nous en met plein la vue et ce dès l'intro storyboardé par Celine Kiernan d'*Anastasia* et du *Petit Dinosaure et la Vallée des Merveilles*. On y voit un corbeau survolant Paris, le tout sous la musique de Barrington Pheloung

BAPHOMET : LA SAGA

Dès la sortie du premier volet, une suite est mise rapidement en chantier (très vite même puisqu'elle sorti à peine dix mois plus tard). Mettant totalement les Templiers de côté, cette fois on se retrouve dans une aventure inspirée de *Tintin et le Temple du Soleil* avec un Nico enlevé par des Mayas. De fait, malgré toutes ses qualités, le deuxième volet des aventures de George et Nico est moins bien accueilli par la presse et il faut attendre 2003 pour voir arriver un nouvel opus, tout en 3D, avec un scénario semblable à celui du premier volet. Mais cette fois encore, le jeu est mal accueilli par les fans à cause d'une maniabilité douteuse et de (très) nombreuses énigmes à base de caisses à pousser. De fait, lorsque le quatrième opus sort en 2006, peu de monde s'intéresse aux nouvelles aventures du couple infernal. Enfin, un dernier opus d'une qualité moyenne intitulé *La Malédiction du Serpent* sort en 2013. Les graphismes sont de nouveau en 2D et de nombreux lieux font référence au premier.

(*Double Dragon le film, Inspecteur Morse)* jouée, pour la première fois dans un jeu d'aventure, par un orchestre symphonique. En fait, le joueur a littéralement l'impression de se retrouver au cœur d'un dessin animé interactif pendant plus d'une vingtaine d'heures, grâce à ses nombreux personnages animés traditionnellement à la main sur des cellulos scannés. Il faut dire que l'animation 2D est en plein essor depuis le début des années 90 et de nombreux jeux d'aventure commencent à utiliser les méthodes du cinéma en animation traditionnelle comme le *Torin's Passage* de 1995 ou le *Discworld 2* de 1996. Mais malgré cette concurrence acharnée, tout le monde a les yeux rivés sur le jeu de Charles Cecil et ses graphismes supérieurs depuis l'E3 1996. Et grâce à sa très bonne relation avec la compagnie Sony, il parvient même à sortir avec un immense succès le titre sur PlayStation alors que tout le monde pensait qu'un jeu d'aventure en 2D sur cette machine ne marcherait jamais.

CŒURS CROISÉS

Après trois années de production, la compagnie Revolution Software peut enfin sortir son jeu, mais une ombre manque obscurcir cette machine bien huilée. En effet, afin de le faire tester en avance, Charles Cecil décide d'envoyer une préversion au magazine *PC-Zone,* qui le massacre à cause d'une version beaucoup trop buguée. Mais heureusement, le reste de la presse est unanime avec des notes au-dessus de 95%, obtenant même un Gen d'Or dans le défunt magazine français *Génération 4*. Ironiquement

❶ Le fantôme de Lochmarne, ou l'un des pires cauchemars des joueurs.

❷ Les méchants néo-Templiers sont plusieurs personnages secondaires rencontrés au cours du jeu.

❸ Quelques lieux possèdent une musique propre, comme ici avec un thème irlandais au violon.

❶ L'enfant Nejo semble très inspiré par le petit Abdallah de *Tintin au Pays de l'Or Noir.*

❷ Le passage en train n'est pas vraiment le meilleur moment du jeu.

❸ Comme dans *Indiana Jones*, certains moments flirtent avec le surnaturel.

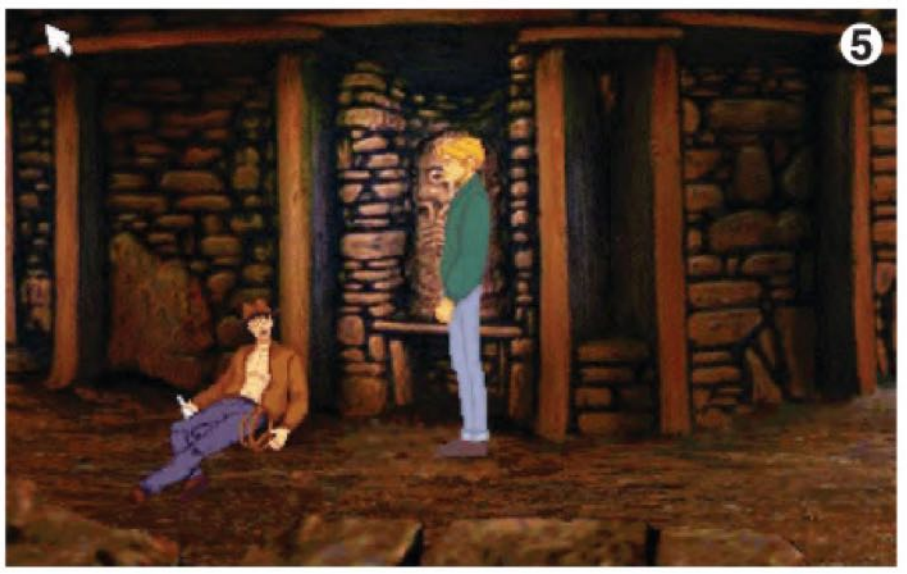
❹ La version *Director's Cut* ajoute des gros plans de personnages dessinés par Dave Gibbons *(Watchmen).*

❺ Cette personne fait penser à un célèbre archéologue… mais qui ?

❻ Mourir donne droit à chaque fois à une petite cinématique cachée.

"Le jeu reste aujourd'hui encore un excellent titre d'aventure qui donna lieu à quatre suites, intéressantes mais de moindre qualité."

c'était dans ce même magazine que Charles Cecil avait annoncé en 1992 travailler sur un jeu d'enquête au milieu de complots templiers…Ce qui est amusant, c'est qu'en 1995, la compagnie Infogrames sort *Le Secret du Templier,* ressemblant très curieusement aux *Chevaliers de Baphomet* avec également un jeune Américain étudiant en droit à la recherche d'une amie française. En fait, les seuls reproches qu'on pourrait faire au jeu de Revolution Software, ce sont la présence de quelques énigmes un peu aléatoires comme celle de la chèvre (il faut cliquer très rapidement de l'autre côté de l'écran pour faire courir George alors qu'il est impossible de le faire dans tout le reste du jeu), ainsi que quelques passages où il faut cliquer au bon endroit sous peine de voir mourir notre héros. Oui, car au contraire de la mentalité de l'époque qui interdit toute mort dans un jeu d'aventure, ici George peut se faire tirer dessus par un tueur sanguinaire, se faire écraser par une énorme pierre ou tout simplement être jeté à l'eau après avoir été fouillé par deux gangsters. Évidemment, le joueur n'ayant pas sauvegardé régulièrement est donc condamné à tout refaire, surtout que la première mort du jeu n'intervient qu'après de nombreuses heures. Enfin, on peut aussi reprocher le fait que les néo-Templiers ont toujours une longueur d'avance sur nous et qu'on ne met jamais la main sur cette satanée épée de Baphomet, ainsi qu'une fin assez abrupte. Mais malgré un dernier tiers un peu trop vite expédié, ce qui peut s'expliquer par une baisse de motivation de l'équipe après de longs mois de développement, le jeu reste aujourd'hui encore un excellent titre d'aventure qui donna lieu à quatre suites, certes intéressantes mais de moindre qualité. Et depuis 2009, *Les Chevaliers de Baphomet* est également disponible sur tous les supports dans une *Director's Cut* améliorée où George ne peut plus mourir. Qu'attendez-vous donc pour partir à la recherche des secrets des Templiers ?



Fabriquer sa borne d'arcade

RÊVE DE GOSSE, BORNE DE

GRAND

Pour tous ceux qui ont été élevés dans les salles d'arcade, se fabriquer sa propre borne est peut-être un rêve. Pour les joueurs modernes que nous sommes, c'est un objectif tout à fait raisonnable, qui n'est pas plus fou que de monter son propre PC. Il suffit d'un peu de savoir-faire, de place, de quelques ressources et de beaucoup de patience… *Christophe Öttl*

FABRIQUER SA BORNE D'ARCADE

❶ Sur Internet, on est tombé amoureux de cette borne. Une création maison composée essentiellement de bois.

❷ Poser du plexiglas sur votre meuble en bois peut vous dispenser de peinture, mais c'est plus compliqué à faire.

❸ Le marquee n'est pas indispensable mais très convoité. C'est l'endroit idéal pour mettre des décorations.

On vous le promet, fabriquer sa borne d'arcade n'a rien de sorcier. Cela fait partie de ces projets de bricolage en mode Do it Yourself dont nous vous avons parlé dans *VIDEOGAMER Rétro 3*. Avec un peu de dextérité et la bonne formule, une personne seule mais obstinée peut s'offrir cette fantaisie que seuls les nostalgiques les plus riches pouvaient se permettre jusqu'à présent. Les étapes sont simples, mais n'allez pas croire pour autant que la construction d'une borne d'arcade est facile. Les paragraphes qui suivent sont destinés aux personnes réellement motivées qui souhaitent investir beaucoup de temps et d'argent dans leur création. Il y aura probablement des ratés, sans aucun doute des imperfections sur le produit final, mais si vous vous lancez dans cette aventure, c'est aussi pour le sentiment d'accomplissement qui va avec. Si vous suivez cette voie périlleuse, le chantier qui vous attend est énorme et c'est pour cela qu'on vous conseille d'avoir deux choses en abondance. De l'espace avant tout, évidemment il en faut pour entreposer votre borne. Le problème se pose surtout si vous préférez une architecture d'époque toute en hauteur, auquel cas il faudra prévoir une petite place à côté de la télévision ou de la bibliothèque. Une version mini ou bartop, plutôt à la mode en ce moment, permet quant à elle de profiter du rétro sur une table ou un bureau, ce qui présente des avantages évident. Il faut aussi penser à votre espace de travail. Monter un meuble n'est pas toujours possible dans votre salon, alors si vous avez la chance d'avoir un garage, une cave ou tout espace suffisamment grand pour travailler sans gêner personne,

"Si c'est votre premier gros chantier, attention à la note salée qui va vous passer l'envie de vous prendre pour Bob le bricoleur."

❶ Hyperspin est d'une complexité rare. Il compense en étant le plus complet et le plus agréable dans son interface.

❷ Dans son format boîte, la Pandora's Box possède un port JAMMA. Une norme japonaise de borne dont vous n'aurez pas l'utilité.

❸ Qui a dit que les bornes devaient forcément être rétros ? Celle-ci est vendue depuis mai dernier au Japon pour 60 €.

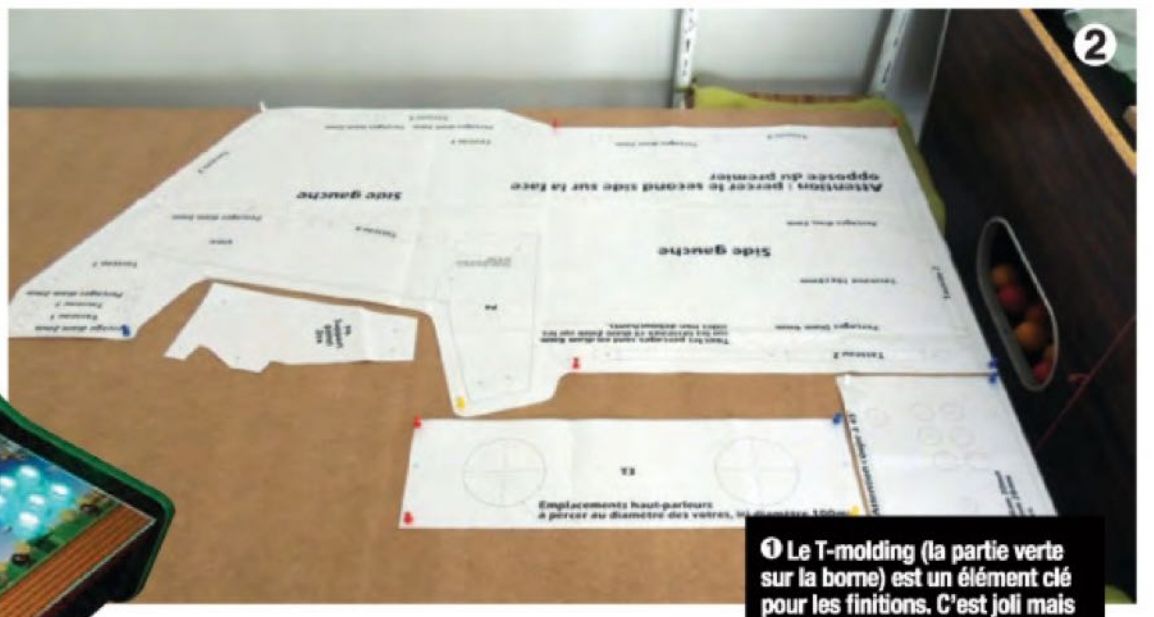
profitez-en. L'autre ingrédient indispensable à la réussite de votre borne d'arcade, c'est du soutien. On ne va pas vous le cacher, vous allez avoir besoin d'être épaulé pour aller jusqu'au bout de votre affaire, et si cela se traduit par un coup de main de temps en temps, c'est encore mieux.

ÉTAPE 1 : LE LOOK AVANT TOUT

Maintenant que nous avons passé les étapes de « mise en garde », rentrons dans le vif du sujet. La première étape est celle de la création du meuble qui contiendra votre borne. C'est une étape clé à plusieurs égards et de loin la plus compliquée à réaliser. Faire tenir quatre planches debout est déjà assez difficile quand on n'est pas bricoleur, alors prévoir un meuble avec l'emplacement de l'écran et des fils, ainsi que des boutons et joysticks peut vite devenir un casse-tête. C'est le moment de montrer votre don pour la géométrie et la fabrication de patron. Si vous en êtes dépourvu, vous êtes mal barré. C'est généralement le moment de se rapprocher d'un vrai bricoleur, histoire que votre structure ne s'effondre pas au premier coup de tournevis. C'est aussi à ce moment que l'importance de l'outillage va se faire ressentir. Une borne d'arcade nécessite quelques matériaux de base (vis, clous, colle...) et demande souvent du matériel un peu plus spécialisé, scie sauteuse, ponceuse, perceuse, voire des outils encore plus pointus, notamment pour s'attaquer aux métaux. S'équiper n'est jamais une mauvaise idée, mais si c'est votre premier gros chantier, attention à la note salée qui va vous faire passer l'envie de vous prendre pour Bob le bricoleur. La contrainte supplémentaire d'une borne d'arcade par rapport au montage d'un meuble quelconque, c'est que cette dernière doit être esthétique.

Les goûts et les couleurs ça ne se discute évidemment pas, cela dit on reconnait une « jolie » borne à sa découpe excentrique, à la qualité de sa matière première et sa finition. Pour simplifier les choses, mieux vaut s'inspirer de ce qu'Internet a fait de mieux en termes de design. Quelle que soit votre décision sur le physique de la borne, on se sent obligés de vous conseiller l'utilisation exclusive du bois. Même si vous préférez des bornes en métal ou en plastique, le bois est un passage obligé pour réaliser votre meuble. Cela dit, une création intégralement composée de planches est bien plus facile à réaliser. Sa manipulation est plus simple, la découpe plus rapide et nécessite des outils plus communs. Bref, si vous souhaitez économiser temps, argent et galères, le bois est votre meilleur ami. La seule condition pour que ce matériau reste un atout est de bien le choisir. On évite par exemple la reconversion bête et méchante d'un ancien meuble. Avec le temps et le poids le bois a tendance à s'abîmer et à se plier, chose totalement incompatible avec votre futur meuble. Dans le même genre, les planches en bois mélaminé sont à proscrire. Elles sont moins chères mais vont donner à votre borne une texture très laide qu'il est difficile de masquer par la suite. Mieux vaut les utiliser en dernier recours, et uniquement dans des zones de votre meuble qui ne se voient pas, typiquement, l'arrière de la machine qui sera collé contre le mur. L'eldorado ce sont les planches en bois « plein », elles sont idéales pour la suite des opérations. Quand vos mesures, votre découpe et votre assemblage sont terminés, ce qui représente bien un tiers, voire la moitié du boulot, il ne vous reste plus que les finitions pour crier victoire. Ce travail se décompose lui-même en deux étapes : la partie facile avec l'ajout de décorations et la partie pénible mais obligatoire de la peinture. Ce n'est pas bien

FABRIQUER SA BORNE D'ARCADE



❶ Le T-molding (la partie verte sur la borne) est un élément clé pour les finitions. C'est joli mais le poser est compliqué.

❷ Le site Arcadefromscratch vend des patrons et des notices de montage pour 50 €. À ce prix-là, le matériel n'est pas inclus.

❸ On vous l'avait déjà dit, le Raspeberry Pi fait des merveilles quand il s'agit de bricoler.

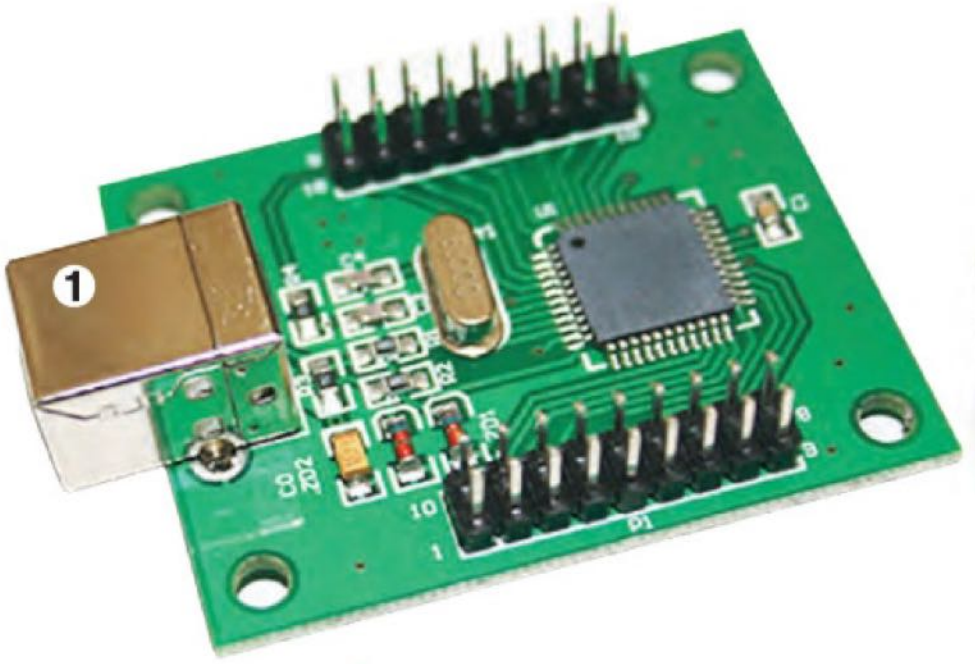
❹ Le X Arcade Tankstick est un panneau de contrôle avec boutons et joysticks prêt à poser. Attention, ça coûte 229 € tout de même.

compliqué, c'est surtout long. C'est ici que le bois « plein » devient intéressant puisqu'il se peint beaucoup mieux que son équivalent mélaminé, ce qui évite le rendu cheap. Vous pouvez très bien vous arrêter là à partir du moment où le meuble est peint, décoré (les stickers sont très appréciés par les adeptes de bornes d'arcade), et fonctionnel. Sinon il est toujours temps de rajouter les petits éléments kitsch qui faisaient le charme des bornes d'antan.

Le compartiment à monnaie est un bon exemple de ces babioles qui ne servent absolument à rien mais qui font toujours chic. Petit aparté pour les plus coriaces qui veulent une borne plus authentique ou ceux qui ont la flemme de peindre : l'armature de votre meuble en bois doit être recouverte de plaques de plexiglas (colorées si possible) de dimensions identiques à votre création. Pour cela il vous faut une lame de scie à métaux et beaucoup de courage. Avec une scie sauteuse trop rapide, le plexiglas risque de fondre et il est aussi très sensible aux rayures...

ÉTAPE 2 : CAP ÉLECTRONIQUE

La suite est beaucoup plus simple puisqu'il s'agit de se procurer les composants qui vont vous permettre de jouer. Pas de secret ici, il faut fouiller sur Internet à la recherche du nécessaire et comparer le rapport qualité/prix, les frais de port et tout cela en gardant en tête vos préférences. Cela fait beaucoup de temps à passer sur Internet, mais ne vous inquiétez pas, nous vous avons aidés pour cela aussi. Pour les hérétiques de la borne d'arcade, sachez que notre recherche se tourne essentiellement vers les boutons et les joysticks. Il est tout à fait possible de jouer sur sa borne avec un clavier ou une manette, mais ce n'est pas du tout un bon plan si l'idée de base est de retrouver les



❶ Cet encodeur est capital puisque c'est lui qui permet de brancher votre joystick sur un PC.

❷ Pensez à faire une place au trackball, un outil fort pratique pour piloter votre borne dans un environnement PC.

❸ Pour retrouver les joies de *Time Crisis*, rien de tel qu'un pistolet d'arcade compatible avec un PC.

"La première question que vous allez vous poser vous coûtera entre 50 et 100 € : avec ou sans panneau de contrôle ?"

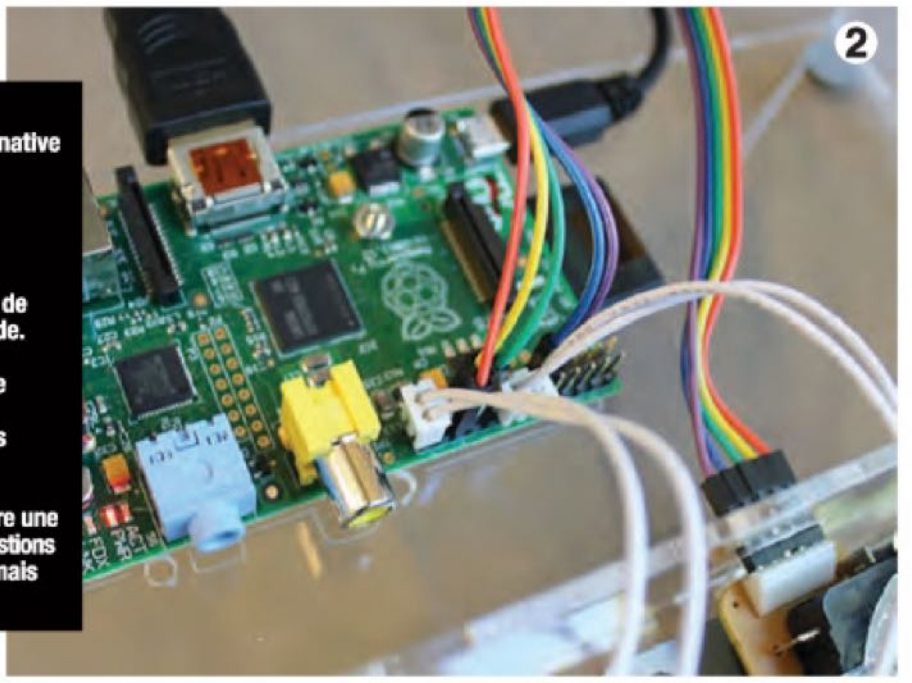
sensations d'antan. Dans cette section, il est aussi question de tout ce qui peut se brancher. Après tout, vous aurez aussi besoin de son, de câbles, et d'alimentation. La première question que vous allez vous poser vous coûtera entre 50 et 100 € environ : avec ou sans panneau de contrôle ? Opter pour ce gadget vous évitera le casse-tête fastidieux de créer de vos propres boutons. Certains modèles en sont d'ailleurs déjà pourvus et ne demandent qu'à être branchés, c'est un peu pour cette raison qu'on vous incite à craquer même si cela coûte un peu plus cher. Pour les autres, la recherche des contrôles parfaits commence. Outre la forme et la couleur, il est important de savoir combien d'interrupteurs et de joysticks sont nécessaires. Posée différemment, la question est de savoir si un second joueur pourrait se joindre à la fête. Auquel cas, un minimum de 12 boutons et deux joysticks sont nécessaires pour jouer en plus de ceux qui sont utiles pour contrôler votre borne. On ne va certainement pas vous faire la liste de tous les vendeurs, il en existe beaucoup trop, mais sachez que vous pouvez très bien trouver votre bonheur sur Amazon. En revanche, nous avons bien deux marques à vous suggérer. Elles s'appellent Seimitsu et Sanwa, elles sont japonaises et d'après les experts d'Internet, il n'y a pas plus fiable pour équiper votre borne. La bonne nouvelle c'est que les revendeurs français, Smallcab et Arcade Power Game parmi les plus connus, s'occupent de les importer pour vous. La mauvaise, c'est que la qualité exige un prix élevé. Le prix d'un joystick Sanwa peut par exemple dépasser les 50 €, là où on peut en trouver un plus simple à moins de 10 €.

Les dépenses ne sont pas finies puisque ce matériel doit être accompagné de câbles ou d'encodeurs pour être branchés à votre ordinateur ou à ce qui servira d'émulateur (on vous en dit plus dans la partie suivante). Il ne vous reste plus qu'à vous procurer un écran et des haut-parleurs, ainsi que leurs connecteurs et vous en aurez fini avec les éléments indispensables de votre borne. L'écran est probablement ce que trouverez de plus cher dans votre liste de course. N'hésitez pas à en recycler un ancien pour éviter d'alourdir votre note qui doit déjà dépasser les 500 € tout compris, au bas mot. Si des

POUR GRILLER LES ÉTAPES

Entre les bornes montées soi-même et celles fabriquées par des professionnels qui coûtent un mois de salaire, il y a un juste milieu. Il existe des kits tout prêts qui ne demandent qu'à être assemblés. Cette option concerne essentiellement le meuble, ça tombe bien c'est celui qui pose le plus de problèmes à créer. L'investissement vaut le coup pour s'éviter de longues journées de travail. Il n'est d'ailleurs pas trop lourd à prendre en charge. Comptez plus ou moins 100 € pour des modèles bartop de base en bois. Sur le site Arcadeandco, le prix d'un kit de borne standard est en revanche à 800 €...

FABRIQUER SA BORNE D'ARCADE



❶ C'est cadeau, voici emuControlCenter, une alternative plus digeste qu'Hyperspin, mais aussi plus moche.

❷ Les broches GPIO du Raspeberry sont idéales pour connecter la multitude de boutons d'une borne d'arcade.

❸ Petit exemple d'une borne en bois peint et verni. C'est beaucoup de boulot, à moins de le faire à la bombe.

❹ On vous conseille de mettre une vitre sur le bezel pour des questions de sécurité et d'esthétique, mais attention à l'entretien.

dépenses supplémentaires ne vous font pas peur, il vous reste la possibilité de greffer des accessoires à votre borne, à condition d'avoir prévu la place dessus. Pistolets, spinners, trackballs... il y a un peu de tout, et tant que c'est compatible avec un PC c'est tout bon.

ÉTAPE 3 : JOUER, ENFIN

Le plus gros du travail est maintenant fini, mais il reste la question cruciale : avec quoi allons-nous jouer sur notre borne ? Ce n'est pas compliqué il y a deux solutions possibles, du moins ce sont les deux façons de faire les plus simples et les plus répandues. Brancher votre PC et faire fonctionner votre borne exclusivement avec des émulateurs est une réponse valable. Intégrer votre engin dans une borne demande toutefois quelques aménagements spéciaux. Une unité centrale, c'est plutôt encombrant. Même en montant son PC soi-même et en limitant l'espace perdu, il est impossible de l'intégrer dans une borne « bartop » ou cocktail. Ce problème de taille et de poids, vous oblige également à fixer votre ordinateur et ses nombreux câbles pour les empêcher de bouger pendant l'utilisation. Dernière contrainte, quoique peu commune, l'aération de la machine qui peut avoir du mal à se faire. Pensez donc à faire un trou pour laisser respirer la bête si la borne est trop confinée ou si l'ordinateur pompe trop d'énergie. Hormis ces quelques mises au point qui

L'INCOMPRISE DE L'ARCADE

Un bref aparté pour vous présenter la Pandora's Box. Il s'agit d'un système multi-jeux sur lequel on a greffé tous les connecteurs nécessaires à une borne, ainsi qu'assez de stockage pour rassembler plus de 1 000 jeux. L'engin s'avère très pratique dans son format plug and play pour son économie de place et sa formule tout inclus qui permet de le brancher directement sur un écran. C'est une alternative au PC ou à la Raspeberry, sauf que la Pandora's Box a le cul entre deux chaises. Comme la Raspeberry, son utilisation est limitée par rapport à un PC, mais la Raspeberry a l'avantage d'être moins chère. Sous sa forme de panneau de contrôle, il vous en coûtera environ 140 €. Comptez 100 € de moins pour le modèle « box »

“Le duo PC + émulateur est la solution qui nous séduit le plus tant elle est simple d’accès.”

n’ont rien de sorcier, le duo PC + émulateur est la solution qui nous séduit le plus tant elle est simple d’accès. Le plus intéressant avec le PC c’est qu’il y a des solutions pour rendre l’expérience plus « arcade ». Pensez par exemple au trackball qui vous permet de vous passer d’une souris. Le must c’est encore les frontend, comprenez par là des logiciels vous permettant de masquer l’interface de votre ordinateur afin de vous concentrer uniquement sur les émulateurs. Il en existe un bon paquet mais le plus reconnu est Hyperspin, sans l’ombre d’un doute. C’est aussi le plus complexe.
Il nécessite beaucoup de réglages, implique que chaque émulateur soit fonctionnel et demande en plus de régler les commandes pour chaque programme… fastidieux.
Avant de céder à l’hérésie et de brancher un clavier et une souris pour simplifier le tout, tâchez de chercher d’autres frontends sur la Toile, il y en a un paquet.
La deuxième possibilité pour jouer sur votre borne est l’indétrônable Raspeberry Pi. Nous avions déjà chanté ses louanges pour tout ce qui est bricolage rétro et ça tombe bien, nous sommes en plein dedans.

Outre l’avantage évident de place que nous évoquions plus tôt, la Raspeberry est une alternative économique au PC. Comptez entre 30 et 40 € selon les modèles pour une Raspeberry sans kit. C’est aussi un engin qui peut fonctionner sous différentes distributions via carte SD. Nombreuses sont celles spécialisées dans le rétrogaming et les émulateurs : Happi, Raspicade, RetroPie… mais celle qui nous intéresse le plus s’appelle Recalbox. Cette dernière fait à peu près le même travail que les frontends que l’on trouve sur ordinateur. Recalbox est plus optimisé qu’Hyperspin dans certains domaines.
Le paramétrage des touches s’applique par exemple à l’ensemble des émulateurs.
Bref l’alternative est plus qu’honnête mais elle n’est pas forcément intuitive quand on n’a jamais manipulé l’engin.
Les possibilités d’un PC sont de toutes manières supérieures, sans compter la place limitée d’une carte SD par rapport à un disque dur. Le choix vous appartient maintenant. Dans tous les cas ce sont des heures de plaisir rétro qui vous attendent à la fin de ces travaux.

❶ Si vous n’êtes pas un pro de Photoshop, les magasins spécialisés vous vendent des autocollants à mettre partout sur votre borne.

❷ Le convertisseur HDMI/VGA est aussi un must have quand on parle du Raspeberry Pi.

❸ Impossible de faire tourner une borne d’arcade « mini » avec un ordinateur. Le recours au Raspeberry Pi est obligatoire.

❹ Voilà à quoi nous faisons référence quand nous parlons des bornes d’arcade cocktail. Elles portent bien leur nom.

XBOX 360
XBOX 360

XBOX 360

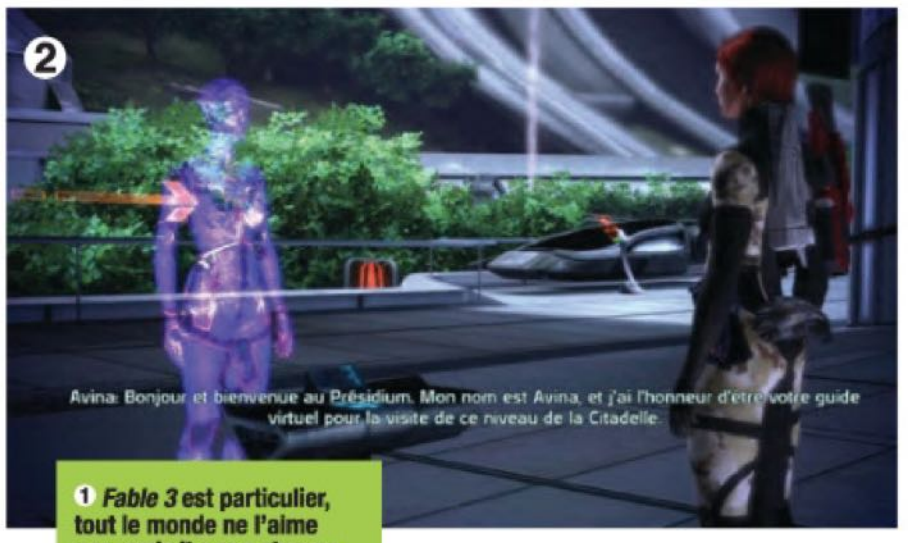
UNE BATTANTE POUR CONTRER SONY

La deuxième console de Microsoft a fait mieux que se défendre : elle a fait jeu égal avec la PS3, imposant l'Américain comme un acteur essentiel du marché. Retour sur une battante aux multiples qualités. *Christophe Collet*

Lorsque Microsoft dévoile sa nouvelle machine, au printemps 2005, il lui faut une sacrée dose de confiance. Car à cette époque, la PS2 est au sommet de sa carrière, et les observateurs savent déjà qu'elle finira tout en haut des charts, comme la console de salon la plus vendue de tous les temps. Face à elle, la Xbox a fait ce qu'elle a pu, c'était une première tentative pour Microsoft. Elle n'a d'ailleurs pas démérité et c'est ce qui a convaincu l'Américain, en 2003, de « remettre une pièce dans la machine » avec une nouvelle console qui tiendrait compte des erreurs – logiques – faites avec la première. C'est en 2005 qu'est annoncée la Xbox 360, tout d'abord sur MTV en mai, avant d'être présentée en détail à Los Angeles, durant

1 *Viva Piñata*, de Rare, n'est pas le plus grand jeu de la Xbox 360, mais son ambiance est sympa. Un jeu pour les plus jeunes.

2 La série *Crackdown* se fait plaisir. En revanche, sur One, nous attendons toujours le troisième volet.



1 *Fable 3* est particulier, tout le monde ne l'aime pas, mais il a son charme.

2 *Mass Effect* est l'un des tout meilleurs jeux de cette génération. Magique !

l'E3, en juin. Microsoft prépare un joli coup car si la PS3 est aussi annoncée durant l'E3 2005 (voir notre dossier sur la console dans *VIDEOGAMER Rétro 07*), Sony ne prévoit pas une sortie avant la fin de l'année 2006 – et même 2007 en Europe, ce qui aura son importance. En revanche, les spécificités de la machine interrogent et, à la sortie de l'E3, peu nombreux sont les journalistes à prévoir un succès : l'absence de lecteur Blu-ray (qui pourtant ne décolle pas) rend la console moins attrayante que sa rivale, moins « à la pointe » de la technologie. Microsoft serait-il en train de mal partir – et on sait que les départs sont essentiels ?

FAIBLE LINE-UP, FORTE PRÉSENCE

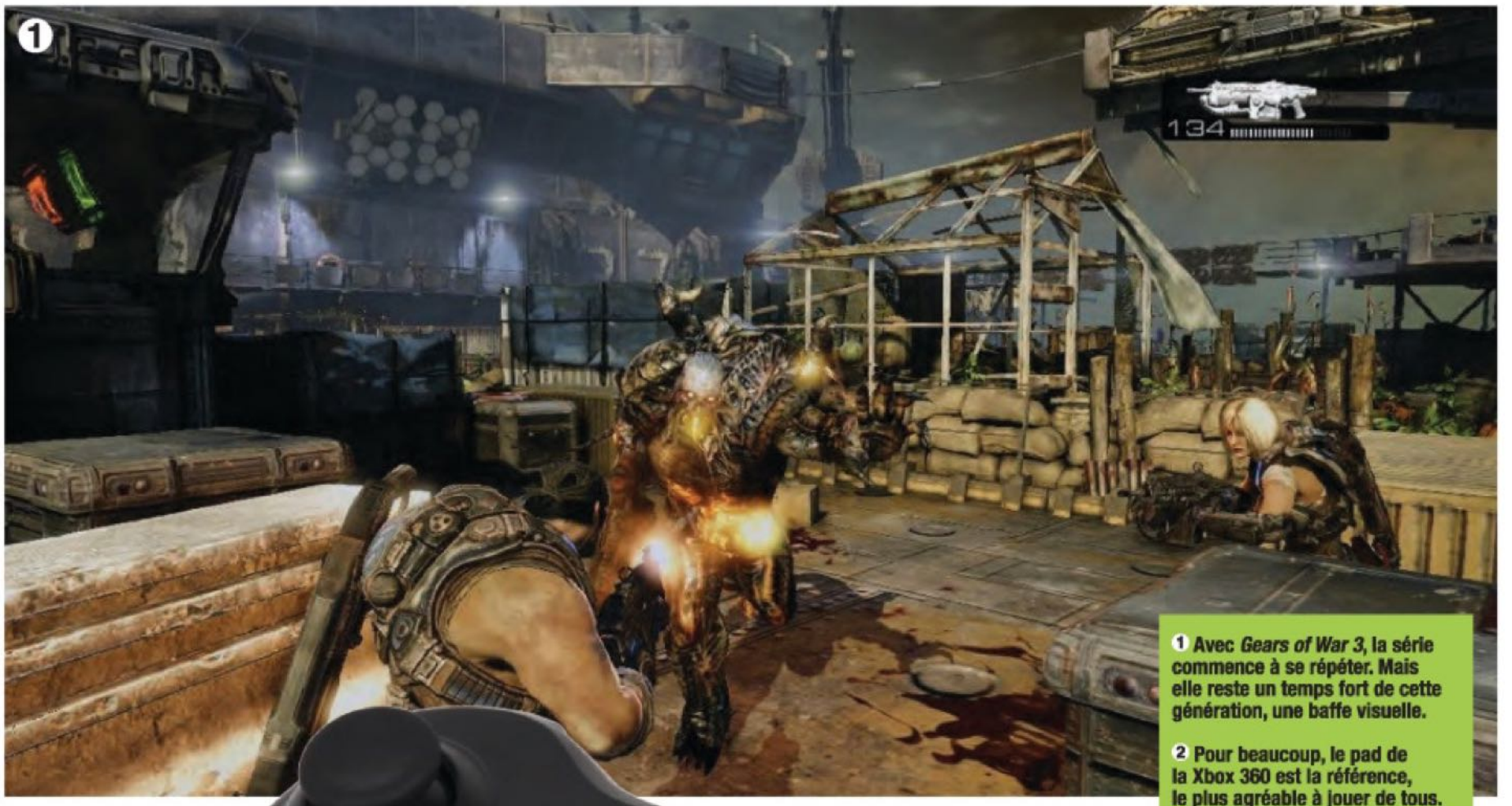
Heureusement non. La console sort le 22 novembre 2005 en Amérique du Nord et quelques jours plus tard, le 2 décembre en Europe (et le 10 au Japon). Le lancement de la Xbox 360 va être bon, et même très bon. Pourtant, son line-up n'a rien de renversant : on y trouve les habituels *Call of Duty* (le 2), *FIFA 06*, les *Madden* et autres *NBA 2K* de l'époque. Un *Need for Speed* et pas le meilleur *(Most Wanted)*, une conversion de *Quake 4*… La routine. Quelques exclusivités sont là mais celles que l'on attendait se révèlent moyennes, parfois décevantes. On pense notamment aux deux jeux signés Rare (le studio est passé chez Microsoft), *Perfect Dark Zero* et *Kameo : Elements of Power*. On pense aussi au *King Kong* d'Ubisoft, adaptation très attendue du film de Peter Jackson et dont la version Xbox 360 est la seule de nouvelle génération (avec le PC). Alors, on s'ennuie au lancement ? Pas tout à fait. Les amateurs de course peuvent compter sur *Project Gotham Racing 3*, ceux de frisson sur *Condemned : Criminal Origins*. Dans l'ensemble, le line-up de sortie de la machine est correct, de nombreuses machines ont connu pire. Il est complet. Simplement, il manque LE jeu qui fait le différence et justifierait de se jeter immédiatement sur

"Seule ombre au tableau : au Japon, la Xbox 360 fut un flop encore plus retentissant que la première Xbox, c'est dire !"

1 En 2007, coup de tonnerre : *Halo 3* et son multi de dingue débarquent. Un carton…

2 … Si bien que la série va se diversifier, avec de la stratégie dans *Halo Wars*…

3 … Avant de revenir aux basiques avec le (juste) bon *Halo 4*.



1 Avec *Gears of War 3*, la série commence à se répéter. Mais elle reste un temps fort de cette génération, une baffe visuelle.

2 Pour beaucoup, le pad de la Xbox 360 est la référence, le plus agréable à jouer de tous. Et vous, vous en dites quoi ?

3 *Lost Odyssey*, ou la tentative de Microsoft de s'implanter au Japon en faisant appel à des pointures nippones du RPG. Le tire est bon, très bon même, mais il n'a pas mieux marché au Japon que le reste !

la machine. Heureusement pour Microsoft, ce n'est pas un problème… La Xbox 360 est seule en course en cet hiver 2005/2006 sur le créneau de la « 7e génération » et de la HD et de plus, l'offre tarifaire n'est pas trop élevée. La 360 est proposée en deux formats : la version Premium avec disque dur est vendue 400 € tandis que la version Core, d'entrée de gamme (sans mémoire interne, c'est malin !), est proposée à 300 €. Chose assez hallucinante aujourd'hui : à cette époque, la Xbox 360 ne propose pas de connectique HDMI, il faudra attendre 2007 pour la voir arriver. Ce qui renforce son aspect « brut de la décoffrage » à côté de la future PS3. Mais justement, la console de Sony n'est pas là et pendant ce temps, la 360 se régale : à la fin de l'année, 1,5 million de machines sont vendues, dont 500 000 en Europe. Un peu plus de deux ans plus tard, en avril 2008, Microsoft annonce avoir vendu plus de 17 millions de Xbox 360, soit environ 10 millions aux États-Unis (un chiffre qu'elle est la première de sa génération à passer) et près de 7 millions en Europe.

LE JAPON, TOUJOURS PAS

Si vous savez compter, vous en déduisez qu'en dehors de ces territoires, et notamment au Japon, la console ne se vend pas. C'est la seule (grosse) épine dans le pied de Microsoft, qui a tout fait pour y vendre sa machine, sans succès : au Japon, la 360 fut un flop encore plus retentissant que la première Xbox, c'est dire ! Certains parlent de 1,5 million de ventes en six ans (2005/2011), alors que la Xbox première du nom avait réussi à s'écouler à près de 2 millions en deux fois moins de temps. Ce n'est pas faute d'avoir boosté les campagnes de publicité au Japon et d'avoir soutenu des exclusivités tournées vers ce marché : personne n'a oublié l'excellent RPG *Lost Odyssey* du studio Mistwalker, réalisé par Hironobu Sakaguchi en personne. Le papa de la saga *Final Fantasy* ! Mais rien n'y a fait, le Japon est resté hermétique aux charmes de la Xbox 360, tout comme il reste hermétique à ceux de la suivante, la Xbox One… Mais comme nous le disions, ce n'est qu'une épine dans le pied de

1 ***Project Gotham Racing 3*** **était présent au lancement de la console, et l'un des meilleurs jeux disponibles.**

2 Sa suite, « *PGR 4* » est efficace, mais elle n'apporte rien d'incroyable.

3 ***Forza Motorsport 3,*** **sorti en 2009, est l'épisode emblématique de la série.**

4 ***Forza Horizon*** **arrive ! Un excellent spin-off.**

Microsoft qui, sinon, voit la vie en rose avec sa console, qui domine la PS3 aux États-Unis et réussi son implantation en Europe malgré l'arrivée, aussi, de la Wii sur le marché à la fin de l'année 2006. Enfin, la vie en rose… Nous devrions peut-être dire la vie en rouge, car il y a malgré tout une autre épine, plus sérieuse celle-ci : la fameuse « panne générale » de la machine, symbolisé par le non moins fameux RRoD, pour Red Ring of Death. Une défaillance technique qui a émergé très tôt dans la vie de la Xbox 360 et qui a obligé Microsoft à réagir (en étendant la garantie à trois ans sur les pannes matérielles), à développer des versions plus sûres de sa console au fil du temps (les modèles Zephyr, Jasper, etc.) et donc à dépenser de l'argent, beaucoup d'argent : cette petite histoire – qui aurait pu être évitée si le constructeur avait accepté de retarder la sortie de sa machine – lui aurait coûté plus d'un milliard de dollars, sans parler d'une image très abîmée. La Xbox 360 restera aussi dans l'histoire comme l'une des consoles les moins fiables. Dommage.

DES TITRES FORTS, ET LE XBOX LIVE

Non mais attendez. Pour le moment, nous avons évoqué le démarrage (réussi) de la console, mais aussi et surtout ses faiblesses : un petit line-up de départ, une carrière ratée au Japon et un *RRoD* mythique. Alors c'est bien joli tout ça, mais qu'est-ce qui explique les si bonnes ventes finales de la 360 (plus de 84 millions dans le monde selon Microsoft) et sa carrière si glorieuse alors pourtant qu'en face se trouvaient la PS3 et le phénomène Wii ? Plusieurs choses, bien sûr. Le premier élément – que semble avoir oublié MS avec la One – se trouve dans les jeux. Le line-up de lancement de la 360 était peut-être « pépère », mais la suite le fut beaucoup moins. Déjà, la Xbox 360 est la machine qui a mis la saga *Halo* sur orbite. Avant lui, le space opera de Bungie était un bon FPS. Là, il devient une star : *Halo 3* est le jeu le plus vendu de 2007 aux États-Unis, 1 million de personnes y ont joué durant les premières 24h et à ce jour, il affiche près de 15 millions

1 ***Kinect Sports***, **ou quand Microsoft veut faire comme la Wii. Mouais.**

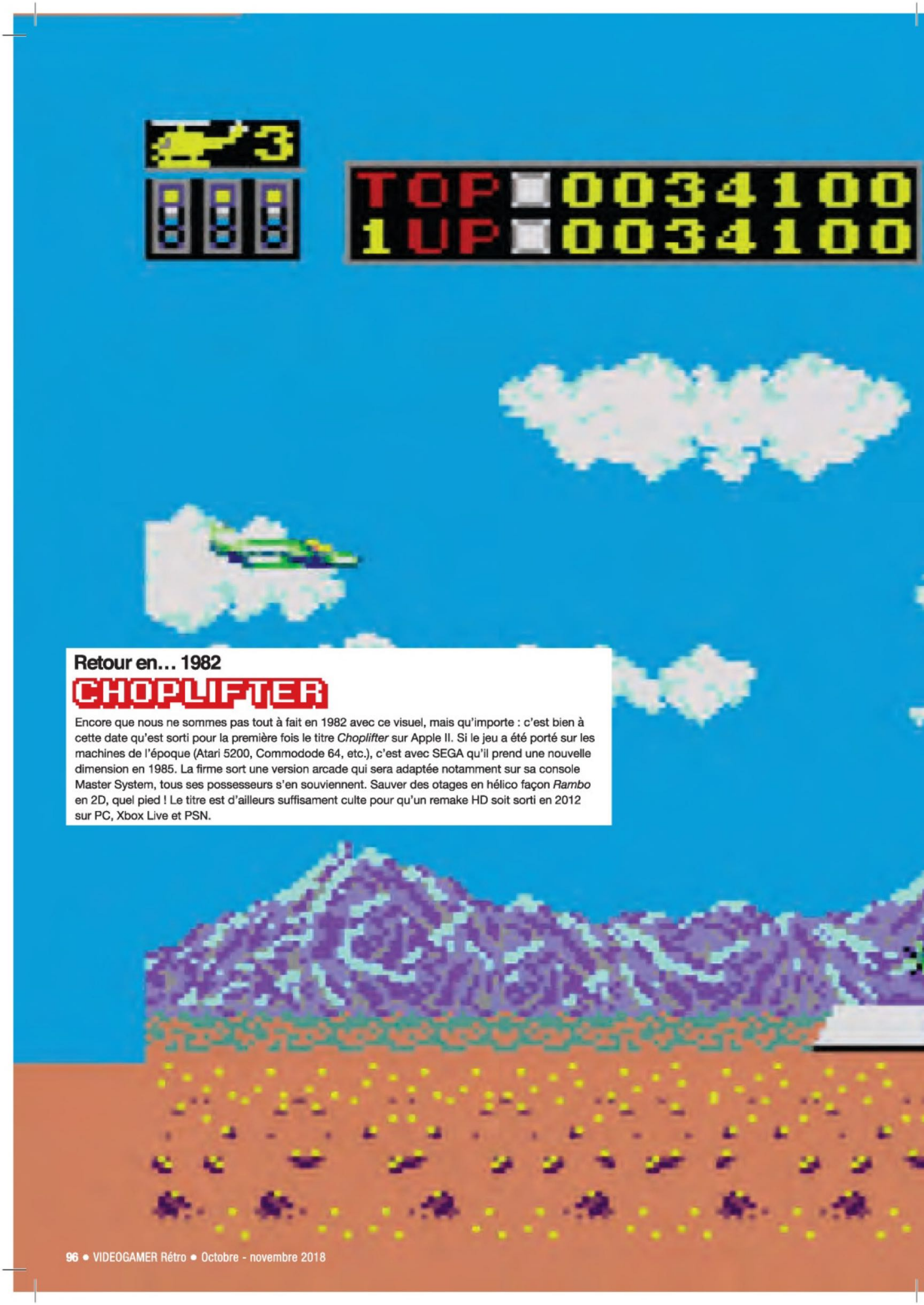
2 ***Just Dance 3***, **sur Xbox 360, est forcément compatible Kinect. Re-mouais.**

3 **Oh, un Kinect ! L'accessoire est intéressant, mais il n'a jamais été assez soutenu par Microsoft et ses studios.**

4 ***Alan Wake***, **une aventure signée Remedy *(Max Payne)*.**

"*Halo* n'est pas la seule licence à exploser sur 360. Un an plus tôt, un titre était apparu et avait tout cassé : *Gears of War*."

de copies vendues. Avec lui, la licence devient un mastodonte de la SF avec ses suites *(Halo : Reach, Halo 4)*, ses variantes *(Halo Wars)*, ses produits dérivés. Mais *Halo* n'est pas la seule licence à exploser sur Xbox 360. Un an plus tôt, en 2006, un titre était apparu et avait tout cassé : *Gears of War*, signé Epic Games. Un jeu d'action SF massif, gore, explosif et surtout magnifique, LE jeu qui montrait à tous les joueurs, alors que la PS3 arrivait à peine, que la HD et la nouvelle génération, on y était. Une claque monumentale ! Si l'on ajoute à cela *Mass Effect* (le premier était une exclusivité), l'émergence de la série *Forza* pour rivaliser avec *Gran Turismo*, un chouette *Fable II*, de petites trouvailles comme *Dead Rising* ou *Alan Wake*, des RPG sortant des sentiers battus *(Blue Dragon, Lost Odysey)*, le top du tennis avec *Top Spin*… Nous obtenons une console avec des exclusivités fortes, créatives, et soutenues par un service en ligne performant, le Xbox Live. À l'époque où le jeu « indé » émerge, c'est bien la 360 qui tire son épingle du jeu avec une boutique en ligne, le Xbox Live Arcade, qui propose des pépites inédites (coucou *Braid*). Et surtout, le jeu en ligne ayant été particulièrement soigné par Microsoft, et les joueurs ayant pris l'habitude de se retrouver sur 360 pour jouer (où l'on revient à l'intérêt de sortir sa machine le premier…), c'est tout un cercle vertueux qui s'est installé au fil des années pour faire de la Xbox 360 une console réussie, à la carrière impeccable. Sans parler des idées géniales comme les Succès, eh oui ! Peu importe que l'on rit aujourd'hui en pensant à son improbable lecteur HD-DVD externe. Peu importe ses RRoD et autres galères, peu importe le Kinect qui n'aura finalement pas servi à grand-chose… La Xbox 360 fut LA console faisant passer l'industrie dans l'ère de la HD. Et treize ans après sa sortie, nous y sommes toujours ! Microsoft a réussi son coup. Tellement bien d'ailleurs qu'il s'est reposé sur ses lauriers avec sa console suivante, la Xbox One…



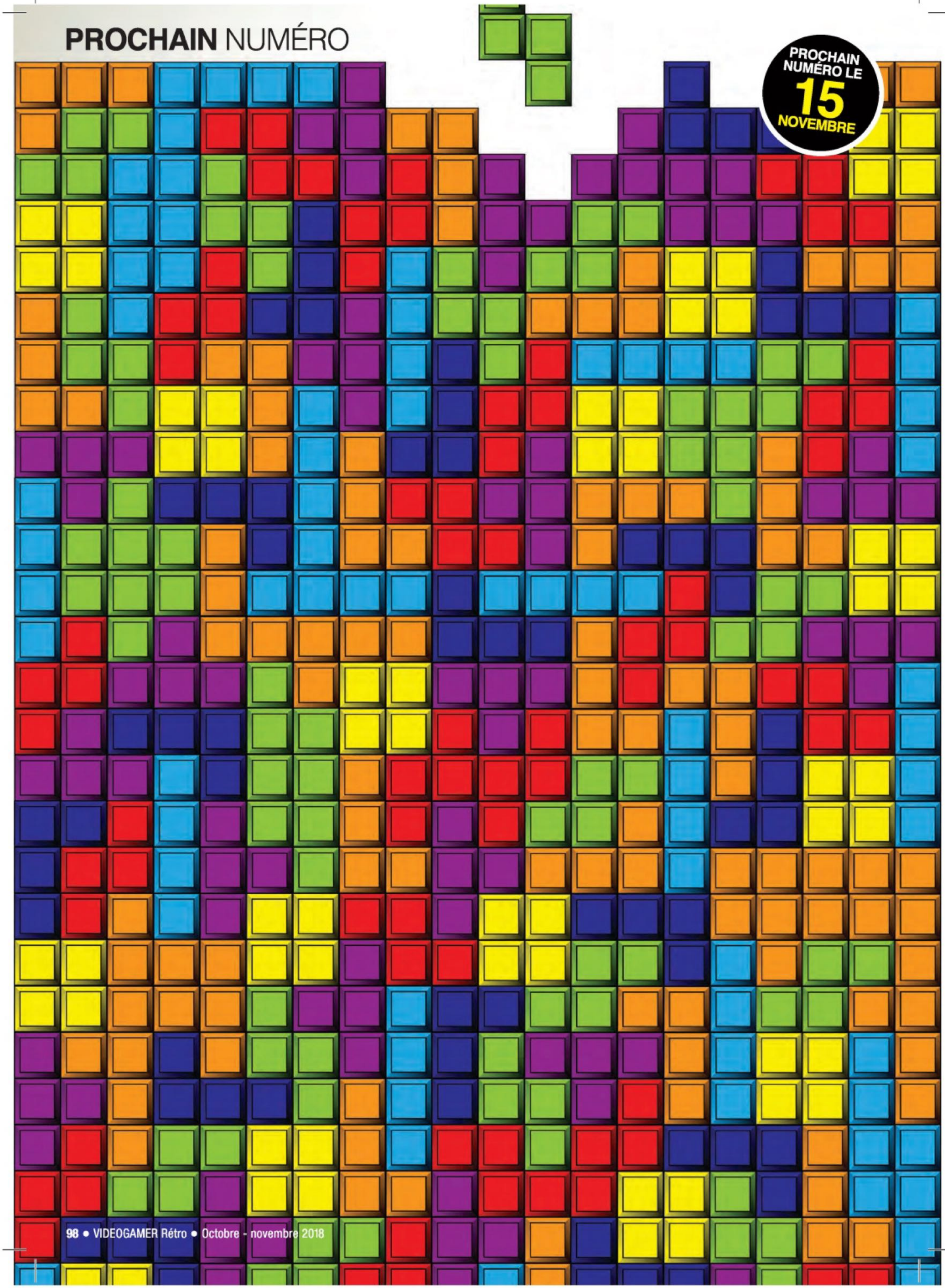
Retour en… 1982

CHOPLIFTER

Encore que nous ne sommes pas tout à fait en 1982 avec ce visuel, mais qu'importe : c'est bien à cette date qu'est sorti pour la première fois le titre *Choplifter* sur Apple II. Si le jeu a été porté sur les machines de l'époque (Atari 5200, Commodode 64, etc.), c'est avec SEGA qu'il prend une nouvelle dimension en 1985. La firme sort une version arcade qui sera adaptée notamment sur sa console Master System, tous ses possesseurs s'en souviennent. Sauver des otages en hélico façon *Rambo* en 2D, quel pied ! Le titre est d'ailleurs suffisament culte pour qu'un remake HD soit sorti en 2012 sur PC, Xbox Live et PSN.

LOAD : 00
SAFE : 26
DEAD : 06

PROCHAIN NUMÉRO



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

VIDEO GAMER Rétro

100% RETRO GAMING

OCTOBRE - NOVEMBRE 2018 NUMÉRO 08

L 13296 - 8 - F: 6,90 € - RD