VIDEO GAMER

LE MAGAZINE COLLECTOR DU JEU VIDÉO !

NOUVELLE FORMULE

RETRO

#10



SUPER SMASH BROS.

LA FOLLE HISTOIRE DU PLUS FOU DES JEUX DE COMBAT

RÉTRO MUSIQUE

LES GRANDS COMPOSITEURS DU JEU VIDÉO

HALF-LIFE

LE PREMIER FPS QUI RACONTE UNE HISTOIRE !

DONKEY KONG

LE SINGE LE PLUS CÉLÈBRE DU JEU VIDÉO

ZX81 SINCLAIR

LE JEU VIDÉO POUR TOUS



10 JEUX RÉTRO 100% WESTERN !

SEGA SATURN

LA RIVALE MAUDITE DE LA PLAYSTATION



DOOM

25 ANS D'APOCALYPSE

DONKEY KONG

VIDEOGAMER RÉTRO #10

244 PAGES
DE PUR BONHEUR RÉTRO

Recevez-le directement chez vous - Quantités limitées !

abo.nickelmedia.fr

ENVOI GRATUIT !
Frais de port offerts !*



Au sommaire : Comment jouer rétro en 2018 - SUPER NINTENDO : La superstar des années 90 - SECRET OF MANA : Le premier grand RPG de Square - PS2 : La console de tous les records - GTA : De l'or en barre - GAME & WATCH : Un jeu, une console, un succès MASTER SYSTEM : Symbole des années 80 - GRAN TURISMO : La simulation de la gloire - SUPER NES MINI : Tous le jeux en test - **244 pages - 12,90€**

*(France métropolitaine uniquement)

EDITO

DES HISTOIRES À COLLECTIONNER

PROCHAIN NUMÉRO LE 22 MARS

Pour ce premier numéro de l'année, nous vous proposons de découvrir le nouveau visage de *VIDEOGAMER Rétro*. En effet, il ne vous a certainement pas échappé que nous avons changé le papier et le logo du magazine. Notre objectif est toujours de vous faire partager notre passion du jeu vidéo à travers les âges, mais aussi et surtout que vous puissiez conserver le magazine afin de vous faire une petite collection 100% rétrogaming. Nous démarrons donc avec la formidable histoire du gorille le plus célèbre du jeu vidéo : *Donkey Kong*. Vous découvrirez que la bestiole a connu une vie épique ! Côté hardware, outre la Sega Saturn, c'est le ZX 81 de Sinclair que nous avons choisi de vous (re)présenter. Eh oui, il n'y a pas que les consoles qui ont permis aux joueurs des années 80 de découvrir le jeu vidéo, les premiers ordinateurs aussi, avec notamment la possibilité de se lancer dans la programmation. Nous avons également saisi l'occasion de revenir sur l'histoire de *Super Smash Bros.* puisque le dernier volet *Ultimate* sur Switch est un carton commerial avéré. En espérant que cette « nouvelle formule » de *VIDEOGAMER Rétro* répondra à vos attentes, nous vous souhaitons une excellente lecture.

La Rédaction

"Notre objectif est toujours le même : vous faire partager notre passion du jeu vidéo à travers les âges."





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 !



HUNG NGUYEN
Faut que ça saute ! Sport, bizarreries et plate-forme : le sauveur de princesses, c'est lui !



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

GAMER 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 : 32,90 €
Prix au numéro : 7,90 €

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, Michaël Lemoine, Hung Nguyen, Christophe Öttl.

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

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

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

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

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

Tous droits de reproduction réservés
VIDEOGAMER est une marque déposée

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

L'HISTOIRE ET LES SECRETS DES GRANDS JEUX VIDÉO

VOLUME 2



Volume 1 toujours dispo ! Commandez-le sur : abo.nickelmedia.fr

En vente chez votre marchand de journaux.

Également disponible en édition numérique sur

lekiosk.com ePresse.fr epresse.fr

BIENVENUE DANS *VIDEOGAMER RÉTRO* !

SOMMAIRE #10





p. 8
ACTUS
De *Lemmings* à *Final Fantasy*…



p. 10
RESIDENT EVIL 2
Un remake fabuleux !



p. 16
PODCASTS & CIE…
Le rétro sur le Net !



p. 22
FAR WEST
10 jeux 100% western



p. 28
DOOM
25 ans d'apocalypse



p. 34
WONDER BOY
Le héros incompris



p. 50
SUPER SMASH B.
La folle histoire de la baston



p. 62
L'ANNÉE 1989
Le meilleur d'il y a 30 ans !



p. 70
SINCLAIR ZX81
Le jeu vidéo pour tous



p. 76
HALF-LIFE
Le FPS scénarisé



p. 84
RÉTRO MUSIQUE
Les plus grands compositeurs



p. 92
SATURN
La rivale maudite de la PSOne

TOUS LES JEUX DE CE NUMÉRO

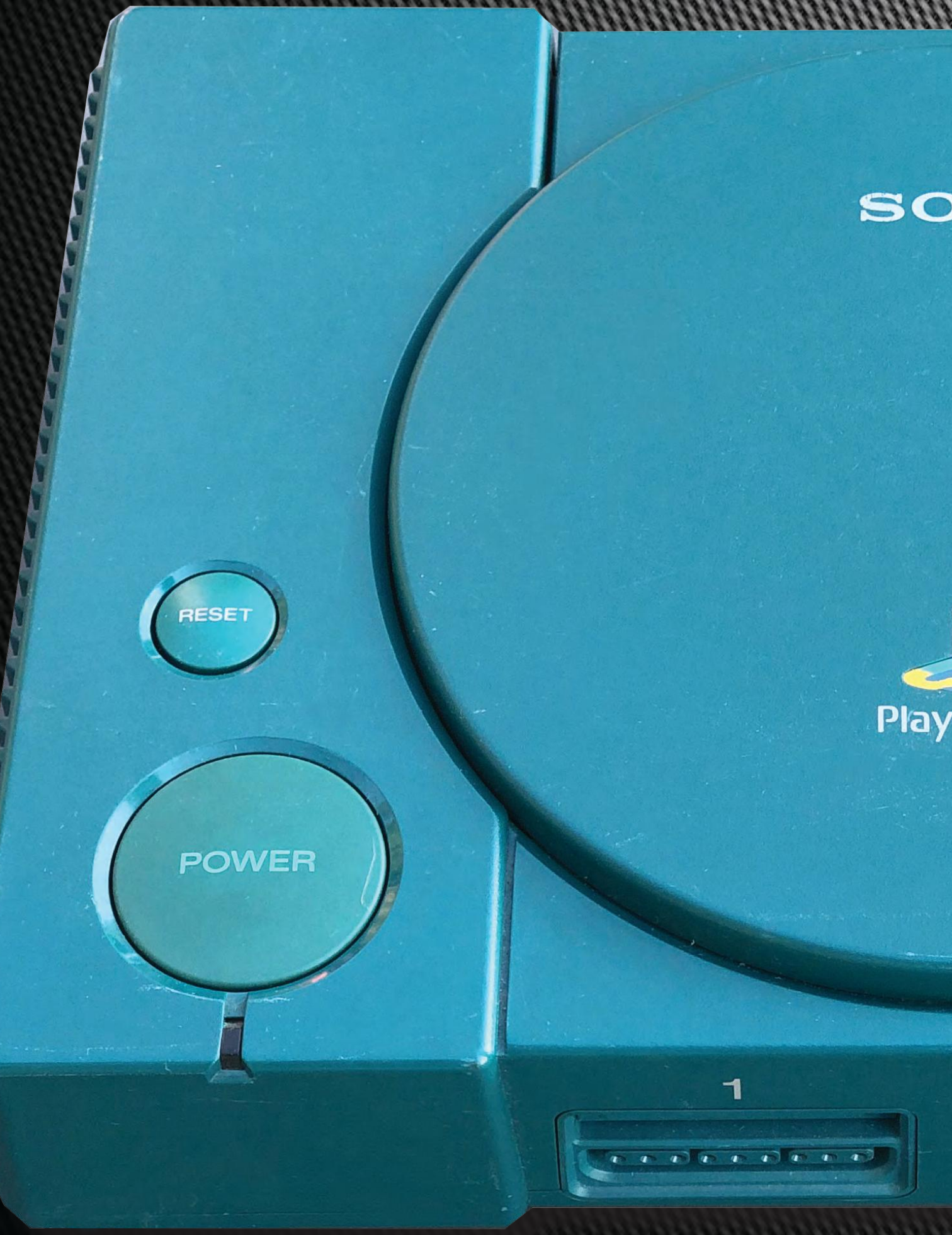
Ace Combat 2 12
Die Hard 67
Donkey Kong (la série) 40
Doom 28
Dragon Ball Z 68
Emmanuelle 65
Final Fantasy X/X-2 HD Remaster 09
Final Fantasy XII : The Zodiac Age 09
Freddy Pharkas : Frontier Pharmacist 26
Golden Axe 67
Gun 27
Gun.Smoke 23
Half-Life 76
Lemmings 08
Mad Dog MacCree 25
Onimusha : Warlords 14
Oregon Trail 24
Outlaws 27
Populous 68
Prince of Persia 64, 90
Resident Evil 2 Remake 10
SimCity 65
SNK 40th Anniversary Collection 09
Sunset Riders 23
Super Mario Bros. 2 69
Super Smash Bros. (la série) 50
Wild Gunman 26
Wild Guns / Blood Bros 24
Wild West C.O.W. Boy of Moo Mesa 25
Wonder Boy (la série) 34, 67
Zelda (Game & Watch) 66



p. 40

LE SINGE LE PLUS CÉLÈBRE DU JEU VIDÉO



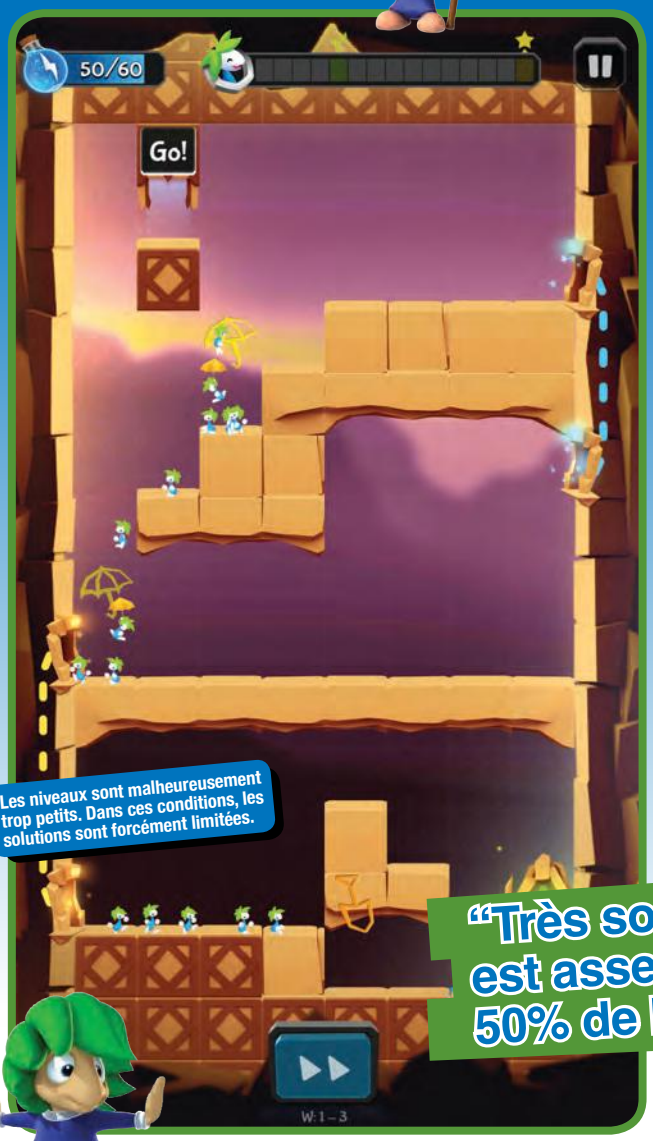

RESET
POWER
1



Retour en… 1995 !

LA PLAYSTATION VERTE

Nous avons profité de la sortie de la PlayStation Classic pour aller fouiller dans les greniers respectifs des journalistes de *VIDEOGAMER*. Et figurez-vous que nous sommes tombés sur une petite perle : une PlayStation verte ! Ok, cela démontre que certains membres de l'équipe ne sont plus de toute première jeunesse… Mais cela amène également une question : à quoi pouvait bien servir cette machine ? C'était en fait une console de test qui nous permettait de lire absolument tous les jeux. Qu'ils soient en PAL, NTSC ou en version de développement, cette console contournait le code régional. Pour l'anecdote, à cette époque, nous recevions à la rédaction des titres comme *Tomb Raider* ou *Gran Turismo* sur un simple CD, avec le nom du jeu écrit dessus au marqueur. Le coursier qui nous les apportait ignorait qu'il avait dans son sac certains jeux qui allaient marquer l'histoire…



Les niveaux sont malheureusement trop petits. Dans ces conditions, les solutions sont forcément limitées.



Si par malheur vous tombez en rade d'énergie (en haut à gauche) en plein milieu d'un niveau, vous êtes marron.

"Très souvent, la réponse du casse-tête est assez évidente, ce qui tue facilement 50% de l'intérêt du jeu."

LEMMINGS

LES VOILÀ SUR MOBILE

La dernière fois que l'on sauvait des lemmings, c'était en 2014 dans *Lemmings Touch,* un épisode sur PS Vita. En guise de cadeau de Noël, Sony a présenté son successeur, sobrement baptisé *Lemmings*, disponible sur iOS et Android.

Bien que cela ne fasse que quatre ans que nous n'avons pas eu de nouvelles de la licence initialement créée par DMA Design, l'heure de gloire des *Lemmings* remonte à bien plus longtemps que cela. Rien n'a été plus culte que l'opus original sorti en 1991 lors de la génération 8-bits et sa suite *Lemmings 2 : The Tribes*, parue en 1993 sur la génération d'après. D'ailleurs, peu de choses ont changé depuis les années 90 si ce n'est les graphismes et l'intérêt décroissant du public au profit de puzzle-game plus novateurs. Dire que la série n'est plus attendue à notre époque est un secret de polichinelle et on imagine que c'est pour cela que Sony n'a pas déployé le tapis rouge pour le grand retour des créatures aux cheveux verts. Bien au contraire, l'annonce a été timorée, on pourrait en dire de même pour les ambitions du jeu qui ne sont guère supérieures à celles affichées il y a des années. La mouture mobile du studio Sad Puppy n'embarque que quelques actions basiques du jeu d'origine (creuser, construire un escalier, bloquer le passage et planer avec un parapluie) et un level design assez sommaire, quand il n'est pas tout simplement raté. Très souvent, la réponse du casse-tête est assez évidente, ce qui tue facilement 50% de l'intérêt du jeu. Le véritable challenge est plutôt d'esquiver les micro-transactions inévitables du support qui finiront invariablement par frustrer le joueur. Chaque action du joueur coûte un point d'énergie qu'il faut regagner en payant ou en prenant son mal en patience. Les loots box et compagnie sont évidemment de la partie, elles ne font que renforcer l'idée que le titre est plus vide que ses illustres prédécesseurs et juste là pour faire chauffer votre carte bleue. Reconnaissons au moins que le gameplay s'applique bien aux smartphones et que la prise en main est plutôt agréable. Tant que nous y sommes, vantons aussi la présence des tournois qui voient deux joueurs s'affronter dans une course au sauvetage de lemmings, bien que nous ne soyons pas sûrs de l'intérêt de la chose pour une série censée privilégier la réflexion. ***C.Ö.***

INFORÉTRO

Si on était du genre blasés, on verrait dans ce nouveau *Lemmings* les symptômes d'une descente aux enfers. Le poids des micro-transactions est trop important pour apprécier le jeu à sa juste valeur. A moins d'aimer l'optimisation, les petites créatures suicidaires s'avèrent plus frustrantes que fun à diriger. Dommage.

Sortie : 20 décembre 2018
Supports : iOS, Android
Développeur : Sad Puppy
Prix : Gratuit (encore que)

SNK 40TH ANNIVERSARY COLLECTION

DIRECTION PS4



La collection de SNK ne sera pas restée une exclusivité Switch longtemps. La Playstation 4 aura droit à sa nostalgie en pixels au mois de mars, signe que la compilation se porte bien.

Ce n'est pas la compilation rétro que l'on pensait le plus voir briller sur Switch, et pourtant. Sortie depuis environ trois mois, *SNK 40th Anniversary Collection* est déjà en route pour de nouveaux horizons, ceux de la Playstation 4. Ce portage pas fou-fou a été officialisé mi-janvier pour une sortie prévue au 22 mars prochain. N'attendez pas de surprise avec cette version, le titre s'avère strictement identique à la version d'origine. On retrouve donc 24 jeux bien rétro comme on les aime, qui ont tous SNK comme créateur commun (*Alpha Mission*, *Ikari Warriors*, etc.). Le joyeux quadra n'a pas de nouveau titre pour nous, pas plus que de nouvelles fonctions. Au moins, la version PS4 peut se vanter d'afficher de la 4K… C'est à peu près tout ce que l'éditeur NIS America a tenu à nous annoncer. Le prix de la compilation n'était pas à l'ordre du jour, mais on imagine qu'il ne devrait pas être très éloigné des 39,99 euros demandés sur Switch. ***C.Ö.***



Les overlays sont carrément plus intéressants que les graphismes en HD !

INFORÉTRO

Si vous n'avez pas craqué pour la version Switch de la compilation de SNK, il n'y a aucune raison valable pour céder ce coup-ci, à moins de vouloir jouer à des jeux rétro en 4K… Cela dit, c'est une bonne nouvelle pour les fans d'arcade !

Sortie : 22 mars 2019
Supports : PS4, Switch



Square Enix nous a fait un joli dessin de *Final Fantasy XII* pour annoncer ses portages en grande pompe.

Final Fantasy X-2 nécessitera un téléchargement supplémentaire pour être jouable sur la version Switch.

FINAL FANTASY X/X-2 HD REMASTER
FINAL FANTASY XII : THE ZODIAC AGE

FANTAISIE POUR TOUS

Autres consoles, autres portages. Cette fois, c'est Square Enix qui compte publier deux (ou plutôt trois) titres de la saga *Final Fantasy*. Ça se passe sur Xbox One et Switch, et nous avons même la date.

On aurait aimé avoir des nouvelles du remake de *Final Fantasy VII* qui n'en finit plus de nous faire poireauter mais au lieu de ça, il va falloir patienter avec les moins populaires *Final Fantasy X/X-2 HD Remaster* et *Final Fantasy XII : The Zodiac Age*. Le premier a eu droit à sa première version HD en 2014 sur Playstation 3, autant vous dire qu'il ne date pas d'hier. La version PS4 a quant à elle à peine un an de moins. *FFX/X-2 HD Remaster* a quand même récolté les louanges de la critique et devrait de ce point de vue être une bonne acquisition pour les possesseurs de Switch et de Xbox One qui souhaitent découvrir ou redécouvrir les deux aventures que contient ce remaster. Pour cela, ils devront patienter jusqu'au 16 avril 2019. L'attente sera (un peu) plus longue pour ceux qui attendent le remaster de *Final Fantasy XII : the Zodiac Age*. La date est fixée au 30 avril 2019. Une fois encore, c'est le « détail » du prix qui nous manque le plus dans le communiqué de Square Enix. On trouve toutefois les deux jeux en précommande à 50 dollars chez les revendeurs américains, ce qui donne un petite idée de ce qui nous attend en euros. ***C.Ö.***

INFORÉTRO

Des portages, la Switch n'en manquait pas contrairement à la Xbox One. Dans tous les cas, les deux machines rattrapent leur retard sur la PS4 dont la version commençait presque à prendre la poussière. D'autres portages de la saga *FF* sont encore attendus sur les consoles de Microsoft et Nintendo, notamment *Final Fantasy IX* qui devrait faire parler de lui à l'avenir.

Sortie : 16 avril 2019 (*FF X/X-2*), 30 avril 2019 (*FF XII*)
Supports : One, Switch



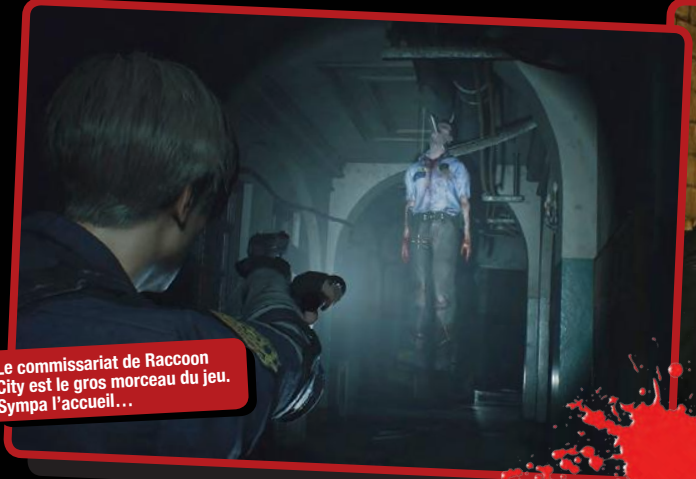
Leon et Claire font connaissance en arrivant en ville. Ensuite, c'est chacun pour soi et au joueur de mener les deux aventures l'une après l'autre.

RESIDENT EVIL 2
LE GOÛT DE L'ANCIEN

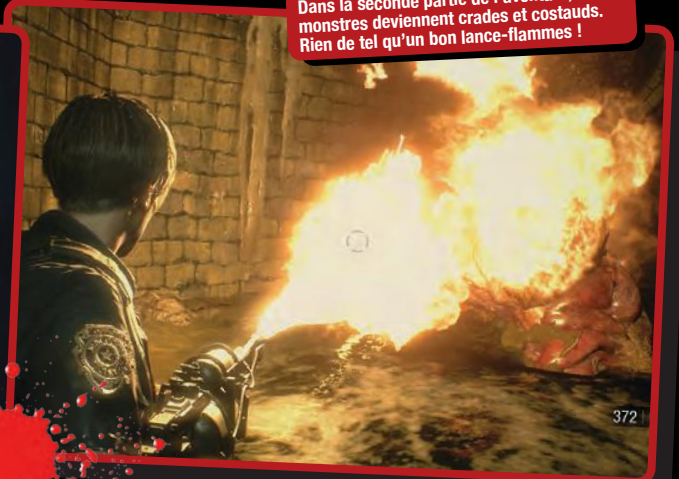
Malgré une réalisation remise au goût du jour, le remake de *Resident Evil 2* arrive à restituer des sensations tout droit sorties des années 90. Un tour de force signé Capcom, et un jeu qui fait référence en matière de remake.

L'éditeur japonais a mobilisé ses troupes autour du remake de *Resident Evil 2* qui vient de sortir sur PS4, Xbox One et PC. Capcom parle de 800 personnes impliquées dans le projet. Un chiffre qui impressionne, généralement réservé aux triple A façon *Assassin's Creed*. Il faut dire qu'il ne s'agit pas d'un simple remake. Ou plutôt si, d'un « vrai » remake. Contrairement à beaucoup de ressorties qui se contentent de lissages, passages en HD et autres ajustements techniques – qui peuvent être magnifiques, comme le *Shadow of the Colossus* de la PS4, par exemple – le *Resident Evil 2* de 2019 est une réécriture complète de celui de 1998. C'est-à-dire que non seulement le titre a été redéveloppé de A à Z (et pour cause, le code d'origine n'était plus exploitable), mais la construction même du jeu a été repensée, adaptée à une double contrainte : satisfaire les attentes d'aujourd'hui en respectant les sensations d'époque. Le défi était de taille pour Capcom, qui s'est lancé dans une entreprise inédite en matière de remake – le seul exemple comparable est le futur *Final Fantasy VII HD*. Joie : le pari est remporté haut la main avec un titre beau, jouable, moderne dans son approche mais fidèle à ce qu'était Resident Evil 2 il y a plus

"Le pari est remporté haut la main avec un titre beau, jouable, moderne dans son approche mais fidèle à ses origines."



Le commissariat de Raccoon City est le gros morceau du jeu. Sympa l'accueil…



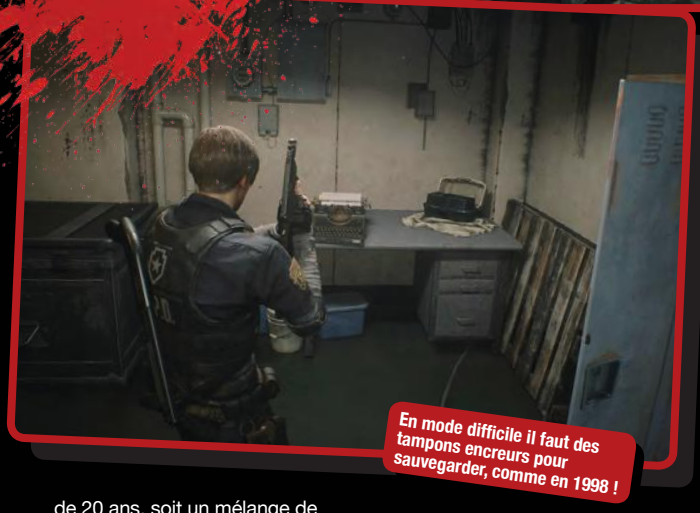
Dans la seconde partie de l'aventure, les monstres deviennent crades et costauds. Rien de tel qu'un bon lance-flammes !



La réalisation 2019 n'empêche pas quelques raideurs, mais dans l'ensemble le titre est joli.

ET ENSUITE ?

En toute logique, si le remake de *Resident Evil 2* est un succès, Capcom devrait enchaîner sur le troisième épisode. Ce n'est pas dit, toutefois : *Resident Evil 3* est moins coté que son aîné et son argument principal – la course contre le Nemesis – existe déjà en partie dans cet épisode, avec le Tyran. Néanmoins, l'idée nous irait bien. Reste le cas *Resident Evil : Code Veronica*, moins connu mais très bon, avec une construction à l'ancienne et deux scénarios (Claire et Chris Redfield) qui mériteraient d'être proposés au public d'aujourd'hui.



En mode difficile il faut des tampons encreurs pour sauvegarder, comme en 1998 !

INFO RÉTRO

Ressortir et adapter à nos envies un titre aussi culte que *Resident Evil 2* n'était pas évident, Capcom s'en sort parfaitement. Avec ce mélange de (réalisation) moderne et d'ancien (feeling), les développeurs réussissent à nous rappeler ce qu'était un jeu d'aventure à la fin des années 90, avec la souplesse d'aujourd'hui. Beau boulot !

Sortie : Disponible
Supports : PS4, One, PC
Genre : Action-horreur
Développeur : Capcom

de 20 ans, soit un mélange de survie et d'action mâtiné d'énigmes improbables et de grands moments de frousse. Oui Tyran, on parle de toi !

RETOUR À RACCOON CITY

Posons les bases : *Resident Evil 2* raconte l'histoire de Leon S. Kennedy et Claire Redfield, arrivés à Raccoon City lui pour occuper ses nouvelles fonctions au commissariat, elle pour retrouver son frère Chris, injoignable depuis les évènements du premier épisode. Le remake conserve l'idée de la double histoire – nous jouons les scénarios de Leon et de Claire l'un après l'autre, dans l'ordre de notre choix – mais simplifie l'idée : il n'y a pas de répercussions de l'un à l'autre. En revanche, Capcom a modifié la progression au sein de chaque parcours, ce qui a plusieurs conséquences. La première, c'est que le jeu est plus long, disons 15 bonnes heures pour l'ensemble. La seconde, c'est que des passages entiers du jeu ont été transformés, autant dans le commissariat (le gros morceau du jeu) que par la suite, notamment dans les égouts. Les énigmes ne sont plus les mêmes, des personnages prennent de l'importance. Les monstres sont implémentés différemment, par exemple avec une résistance accrue. Ce qui aurait pu dénaturer l'expérience et transformer le jeu en pur shooter – il faut parfois vider un chargeur pour buter un zombie ! – a l'effet inverse : c'est bien la frayeur du titre d'origine, la flippe devant le surnombre ou la puissance d'un licker qui est restituée. Mais elle est restituée autrement. D'autant qu'à côté de ce travail de rééquilibrage, les fans de la série retrouveront tout ce qui fait le charme des premiers épisodes : les allers-retours dans des couloirs obscurs pour trouver la clé verte qui ouvre le coffre qui donne la batterie qui débloque la clé rouge (ou bleue !), stocker le matos dans le coffre pour ne pas déborder l'inventaire, compter les balles ou mélanger les herbes pour fabriquer des remèdes… Tout y est. Vous connaissez cette sensation d'être face à un titre qui rappelle exactement le souvenir que vous en aviez ? Eh bien c'est ce qu'offre cette réédition 2019 de *Resident Evil 2*. Capcom a réussi son coup. Si l'éditeur veut recommencer pour porter sur nos machines, par exemple *Resident Evil 3* ou *Code Veronica*, ce n'est pas nous qui l'en empêcheront…

C.C.



Ada est jouable l'espace de quelques instants. On vous le dit : ses balles sont comptées.


Bogey at

Retour en… 1997 !

ACE COMBAT 2

Alors qu'*Ace Combat 7: Skies Unknown* vient tout juste de sortir, c'est en 1997 que les fans de *Top Gun* pouvaient pour la seconde fois s'adonner aux joies du pilotage aérien. Avec plus de missions et plus d'avions, ce second opus (suite de *Air Combat)* est salué par la critique notamment grâce à sa réalisation. Au programme, trente missions qui allaient des attaques au sol aux raids en passant par les gunfights. Parfois, le joueur se trouvait confronté à des « Aces » : des as du pilotage qu'il fallait éliminer pour obtenir des médailles et ainsi alimenter son tableau de chasse.





Le lissage est correct mais il faut se rappeler que le titre date de 2001, sur PS2.



Il n'y a pas que Samanosuke de jouable. Il y a aussi Kaede, la kunoichi !

ONIMUSHA : WARLORDS

SAUCE SAMOURAÏ

Moins attendue que celle de *Resident Evil 2*, la ressortie par Capcom de son jeu d'action *Onimusha : Warlords* n'en reste pas moins agréable pour les fans de cette série tombée dans l'oubli.

Il faut préciser que les ressorties quasi simultanées de *Onimusha : Warlords* et *Resident Evil 2* (le 15 janvier pour l'un, le 25 pour l'autre) ne répondent ni aux mêmes enjeux, ni aux mêmes ambitions. Si le second jouit d'une refonte totale et d'une attente considérable (voir notre article page 10), le premier a été annoncé l'automne dernier à la sauvette et sort dans l'anonymat. Le travail n'est pas le même : pour *Onimusha*, il s'agit d'un remaster « classique », en ce sens que le titre n'a pas fait l'objet d'une quelconque réécriture. Les graphismes de l'époque PS2 – le jeu date de 2001 – ont été lissés, les cinématiques aussi et la fluidité revue. Mais on retrouve, derrière le boulot, l'ancien rendu visuel.

On retrouve aussi la raideur du perso, les limites de la maniabilité et du gameplay de l'époque même si pour le coup, l'analogique est de la partie, ouf. Bref, *Onimusha : Warlords* « new-gen » doit être pris pour ce qu'il est : une expérience d'un autre temps portée sur nos machines avec les nouveautés d'usage (trophées et succès, mode facile, faux 16/9). Une fois admise cette idée, les connaisseurs de la saga prendront plaisir à revivre les aventures du samouraï Samanosuke aux prises avec des démons dans un Japon féodal fantasmé. Le projet d'*Onimusha*, c'était d'être un *Resident Evil* fantasy. Les codes de la grande saga de Capcom y sont donc repris parfois à l'identique (la maison façon manoir, les énigmes tordues) avec en plus des combats intenses à l'arme blanche et un système d'orbes (rouges, jaunes, etc.) à collecter pour gagner santé, magie et ainsi de suite. Relancer ce premier épisode, c'est retourner en 2001 et redécouvrir une aventure efficace, pas très originale mais remplie de morceaux de bravoure et assez courte – c'est dingue comme les jeux de l'époque semblent courts, vu de 2019. Est-ce qu'*Onimusha : Warlords* peut relancer la saga à l'heure où le médiévale japonais a le vent en poupe (*Sekiro*, *Ghost of Tsushima*, *Nioh*) ? Peu probable, tant la place semble prise, justement. En revanche, elle peut aider à réhabiliter une série oubliée, qui a frôlé le nanar parfois (*Onimusha 3 : Demon Siege* avec Jean Reno, ouhlala !) mais qui reste attachante. ***C.C.***

“Une aventure efficace, pas très originale mais remplie de morceaux de bravoure !”

INFO RÉTRO

Contrairement à *Resident Evil 2*, voici un simple remaster, certes bien fait mais qui conserve le titre d'origine « dans son jus ». C'est pour le plaisir de s'y replonger que les fans peuvent craquer. Les autres, attention : en 18 ans, le jeu d'action a bien changé…

Sortie : Disponible
Supports : PS4, One, Switch, PC
Développeur : Capcom



Les orbes sont au cœur du gameplay, avec des séquences pour en collecter rapidement.

ABONNEMENT



OFFRE SPÉCIALE 2019

LE **RÉTRO** C'EST **NOUVEAU !**

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

ECONOMISEZ

PLUS DE

30%

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 **32,90 €** au lieu de ~~47,40 €~~*

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 7,90€.
Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/06/2019. Pour l'étranger, tarifs disponibles sur : **abo.nickelmedia.fr**. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut, il ne pourra être mis en place.

R0110

Podcasts, chaînes YouTube…

LE RÉTRO SUR LE NET

Si vous lisez ces pages, c'est que vous supportez la presse papier et ça c'est très bien, continuez. Mais le rétrogaming est également traité dans d'autres formats, notamment en podcast et en vidéo. Le choix est vaste, suivez le guide…




6000
Andy
Reef
Def 1
AC•DC
BRIGHT
ON VOL

Les indispensables… à écouter

Le podcast est la plupart du temps un format qui s'écoute (mais pas que) et permet de profiter de formats longs, détaillés et passionnants. Voici nos deux chouchous.

LA CAZ RETRO

C'est l'un des podcasts les plus anciens dédiés au rétrogaming et la qualité n'a jamais faibli. Encore mieux : il se bonifie avec le temps.

Cela fait désormais plus de 7 ans qu'Anfalmyr et ses chroniqueurs évoquent leurs souvenirs de joueurs au micro de la Caz Retro. L'émission bimensuelle compte plus de 126 numéros "classiques", sans compter tout à un tas de hors série. La Caz Retro mets l'accent sur l'expérience personnel que chacune et chacun peut avoir avec tel ou tel jeu. Durant près de deux heures, l'équipe revient sur un titre en particulier, décortique son gameplay, son esthétique, ses musiques et apporte son avis de manière totalement subjective. Et c'est pour ça que l'on aime "La Caz" : la sensibilité de chacun est différente et ce melting-pot fait l'intérêt de l'émission. En plus d'un panorama complet de ce qu'a le jeu à proposer, les chroniqueurs reviennent également sur les tests dans les magazines de l'époque, ajoutent une bonne dose d'anecdotes de développement et s'intéresse même à l'argus afin de savoir ce qu'il en coûte de retrouver certaines pépite sur le marché. Extrêmement complet, la Caz Retro est aussi un podcast qui respire la bonne humeur.



LES PODCASTS DE MO5

La célèbre association MO5, qui fait beaucoup de bien à l'histoire du jeu vidéo, propose régulièrement des émissions passionnantes, qui reviennent longuement sur une console, une saga ou un magazine.

Si vous lisez *VIDEOGAMER Rétro*, vous connaissez sans doute MO5, cette association créée en 1996 qui a pour but de préserver et promouvoir le jeu vidéo et l'informatique. Particulièrement active sur les salons, où elle se trouve toujours en bonne place avec un stand rempli de vieilles consoles et de vieux ordinateurs la plupart du temps jouables, M05 a également lancé il y a quelques années un podcast. Si le rythme reste assez irrégulier (en moyenne un numéro par mois, mais cela peut varier), le contenu est toujours passionnant et vous occupera pendant plusieurs heures.
La force de cette émission (qui s'étale aujourd'hui sur 41 numéro) c'est de revenir de manière très exhaustive - et en compagnie d'invités spécialisés - sur une console, une saga, un genre ou même un magazine de jeu vidéo. L'équipe a ainsi consacré des podcasts entiers à la Mega Drive, la Nintendo 64, les séries *Metal Gear* ou *Metroid*, ou encore feu *Consoles+* ou *TILT*. La durée de chaque émission (au grand minimum 2 heures) peut paraître déraisonnable mais il y a de quoi vous occuper pendant un long trajet en voiture.



Les indispensables… à regarder

Rien ne vaut des images pour raviver ses souvenirs dès que l'on parle de vieux jeux. Voici une paire d'émission en vidéo à ne pas manquer.

RETRO & MAGIC

Emission ayant existé durant plusieurs années à la TV sur la regrettée chaîne *Nolife*, Retro & Magic est désormais accessible sur Internet. Une visibilité posthume qui tombe à point nommé.

Pour tous les geeks et otakus des années 2000, *Nolife* a été une chaîne importante. C'était en effet l'une des seules à mettre autant en avant la culture populaire japonaise et à s'intéresser au jeu vidéo de manière très pointu et experte, ce que l'on ne voyait jamais à la TV. *Nolife* s'intéressait bien entendu au retrogaming et a diffusé pendant des années Retro & Magic, une émission de 10 minutes environ, qui revenait sur un jeu en particulier. Préparé et présenté par Julien Pirou (qui est depuis devenu game designer et scénariste), l'émission se consomme avec un plaisir non dissimulé et permet souvent de découvrir des titres injustement méconnus. C'est peut être là que vous entendrez parler pour la première fois de *King's Field* (l'un des premiers jeux de From Software, bien avant *Dark Souls*), *Interstate 76, Giants Citizen Kabuto* ou encore *Golvellius*. Longtemps accessible uniquement à la TV ou via le service payant Noco (qui s'est depuis arrêté), Retro & Magic est désormais facilement dénichable sur YouTube.



"Retro & Magic est désormais facilement dénichable sur YouTube. Chic !"

RETRO DASH

Emission récemment lancée sur le site de jeu vidéo *Gamekult*, Retro Dash est l'occasion de plonger dans un long format dédié à l'histoire du jeu vidéo.

Avant toute chose, précisons que Retro Dash est accessible uniquement si vous êtes abonnés "Premium" chez *Gamekult*, un service facturé 4,90 euros par mois (ou 39,90 euros pour un an). Outre l'accès à Retro Dash, GK Premium permet aussi d'accéder à tout un tas d'articles très intéressants ou encore à d'autres emission exclusives, dont 24 FPS préparé par Damien Duvot, qui officie également dans les colonnes de ce magazines. Retro Dash, quant à elle, est présentée par Pierre Alexandre "Pipomantis" Rouillon et se veut un vrai talk-show orienté rétro. On y cause tout d'abord actualité rétro puis un sujet central occupe la majeure partie du corps de l'émission. L'équipe de *Gamekult* est ainsi revenue sur la saga des Bitmap Brothers, s'est longtemps attardée sur la Mega Drive ou encore sur l'année 1998, qui a vu arriver quelques uns des plus grands jeux de tous les temps (*Half Life, Metal Gear Solid, Ocarina of Time*… Rien que ça). Un format en tout cas passionnant, qui s'écoute aussi bien qu'il se regarde.



Nos autres coups de cœur podcast et vidéo !

L'offre en matière d'émissions traitant de rétrogaming est très vaste. Outre les quatre citées dans les pages précédentes, voici huit autres "shows" qu'il serait dommage de louper.

JOYSTICK : LE PODCAST

Un podcast consacré à un magazine culte des années 90, qui revient sur son histoire avec ceux qui l'ont fait.

Lancé en 1988 sous forme d'hebdomadaire, *Joystick* a accompagné l'histoire du jeu vidéo pendant de nombreuses années et s'est arrêté en décembre 2012 après 260 numéros. Le podcast qui lui est consacré s'intéresse, durant une heure environ, aux personnes qui ont fait sa renommée. Le journaliste Corentin Lamy a ainsi interviewé des figures historiques comme Moulinex, Pomme de Terre ou Wanda. Passionnant pour qui s'intéresse à la presse spécialisée et à la façon dont elle fonctionnait au siècle dernier.



L'ANTRE DU MEA

YouTubeur très actif, Mea s'intéresse aussi bien au cinéma qu'au jeu vidéo, à travers des chroniques pointues.

Sous le pseudo "Mea" se cache un certain Damien Duvot qui, outre sa présence dans Retro Dash cité dans les pages précédentes, écrit également régulièrement pour… *VIDEOGAMER Retro*. Point de copinage ici, puisque son "Antre" est assurément une excellente série de vidéos du YouTube, qui revient dans un format court sur un jeu ou une saga. Bourrées d'anecdotes, ces petites chroniques sont l'occasion d'en apprendre plus sur des jeux souvent très connus.



RETROVISION

Depuis des années, Retrovision brasse des dizaines de genres différents et nous fait découvrir des petites perles.

Cette émission disponible gratuitement sur YouTube a une durée de vie phénoménale et vient de voir sa 11e saison s'achever. Autant dire que vous avez quelques heures de visionnage à rattrapper. Retrovision est pourtant assez peu connue, sa forme fait un peu amateur, mais le tout respire la passion. Chaque numéro est un melting-pot de jeux, souvent peu connus et le présentateur (en voix off) n'hésite pas à donner son avis très personnel sur tel ou tel titre. L'occasion de découvrir de jolies perles, aussi de se rendre compte que certains jeux ont vieilli.



COIN-OP LEGACY

Autre émission sur *Gamekult Premium*, Coin-Op Legacy s'intéresse à un sujet bien particulier : les bornes d'arcade.

Avant d'être une émission d'une vingtaine de minutes, Coin-Op Legacy est surtout une association dont le but est de préserver et de restaurer les "jeux de café" et en particulier les bornes d'arcade. Un noble but, dont l'efficacité peut être jugé en allant sur *Gamekult*. Les membres de l'asso présentent ainsi l'histoire et la façon dont sont construites quelques unes des bornes d'arcade les plus mythiques (*Donkey Kong, Dragon's Lair*) et reviennent également sur le processus de développement de l'époque. Pointu et passionnant.



GAMES DONE QUICK

Du Speedrun, des vieux jeux et des performances folles : deux fois par an, c'est un rendez-vous immanquable.

Vous connaissez peut-être déjà les "Games Done Quick", ces marathons caritatifs de speedrun où, durant une semaine, les pros du pad se relaient pour terminer le plus rapidement possible des dizaines de jeux. Ce que vous savez peut-être moins, c'est que l'intégralité de ces performances sont disponibles à volonté sur YouTube, séparées dans des vidéos bien spécifiques. L'occasion de revoir un joueur finir *Ocarina of Time* les yeux bandés ou un autre boucler *Resident Evil 4* en à peine plus d'une heure trente. Eh oui, tous les joueurs ne se valent pas, il faut s'entrainer !

CROSSED

Le cinéma et les jeux vidéo ont beaucoup de choses à apprendre l'un de l'autre. Crossed s'attaque à ce sujet.

Le vidéaste Karim Debbache s'est récemment fait connaître avec son excellente série de chroniques "Chroma", entièrement tournée vers le cinéma. Mais l'homme a débuté quelques années auparavant sur Jeuxvideo.com, pour lequel a il crée Crossed, soit 28 vidéos d'une durée de 10 à 15 minutes, qui explorent les liens complexes entre le cinéma et le jeu vidéo. Debbache revient ainsi sur les adaptations de *Silent Hill, House of the Dead* ou encore sur le mythique nanar *Super Mario Bros.* Mais il s'intéresse aussi à des oeuvres qui parlent de jeux vidéo en général, comme *Tron* ou *The Wizard*.





"L'occasion de revoir un joueur finir *Ocarina of Time* les yeux bandés ou boucler *Resident Evil 4* en à peine plus d'une heure trente !"

PUNKY

Une chaîne YouTube qui devrait plaire aux fans de SEGA, puisque Punky est particulièrement fan de la marque.

Le YouTubeur PuNkY, qui officie également dans la Caz Retro présentée en début de dossier, est très prolifique et, avouons, un peu monomaniaque.
Ce grand fan de SEGA a sorti de nombreuses vidéos sur *Sonic*, son histoire, ses personnages, son univers, mais également sur la Dreamcast ou *Jet Set Radio*. Il s'intéresse cependant à d'autres sujets, comme le cinéma, la bande dessinée et l'industrie du jeu vidéo en général. Passionné de retrogaming, PuNkY produit des vidéos à la fois funs et intéressantes.

BANJO GUY OLLIE

Une chaîne YouTube un peu différente : Banjo Guy Ollie produit essentiellement des vidéos… musicales !

De son prénom Olivier, ce français exilé en Irlande est sans doute l'un des des meilleurs sur le créneau de la reprise de jeux vidéo. Amateurs de vieux titres, Banjo Guy Ollie reprend en acoustique des bandes originales mythiques, comme celles de *Monkey Island, Turrican II, Double Dragon* ou *Speedball II*.
Les vidéos sont particulièrement bien produites et des images du jeu d'origine sont incrustées dans chaque clip. L'un des meilleurs chaines "musique et jeu vidéo" de YouTube, assurément !







10 JEUX RÉTRO AU FAR WEST

À VOS WESTERNS !

Les pages qui suivent sont remplies de westerns vidéoludiques. Mais il y en a d'autres ! Alors si le chef-d'oeuvre de votre enfance ne s'y trouve pas et que vous voulez nous en parler, c'est simple : redaction@videogamer.fr !

Vous avez fini *Red Dead Redemption 2* et vous cherchez de quoi assouvir votre soif de contrées sauvages et de duels au soleil ? Accrochez-vous car cette sélection de 10 jeux rétro est la plus dingue de l'Ouest. *Damien Duvot*

10



GUN.SMOKE NES

AVANT RED DEAD

Créé notamment par Yoshiki Okamoto du futur *Street Fighter II*, *Gun.Smoke* (le point est très important pour des questions de droits) a la singularité d'être l'un des seuls shoot'em up situé dans le Far West et apparait d'abord en arcade en 1985 avant d'être porté sur la NES en 1988. Si le volet arcade est l'un des jeux les plus difficiles existants, la version NES est beaucoup plus simple. Nous contrôlons le jeune Billy Bob qui doit annihiler tous les bandits de Hicksville jusqu'au 6e niveau (il y a même un ninja). Le jeu est cependant assez différent de l'arcade puisqu'on peut acheter des armes différentes aux habitants du coin, ce qui nous est bien utile pour terminer le titre trois fois afin d'avoir la véritable fin. Notons qu'au début des années 2000, Capcom va lancer le développement de plusieurs suites spirituelles de ses vieux succès d'arcade : *Ghost'n Goblins* devenant *Maximo* tandis que *Gun.Smoke* va donner naissance à *Red Dead Revolver*.



1 Certains barils révèlent un cheval qui peut prendre quelques dégâts à notre place.

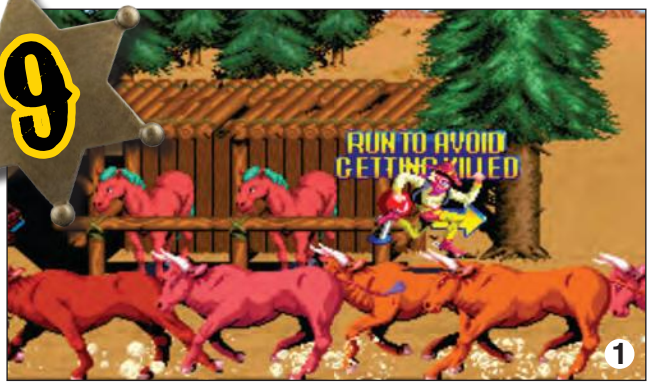
2 Avec B on tire à droite, et avec A on tire à gauche (presser les deux boutons pour tirer tout droit).

3 Tant qu'on n'a pas trouvé ou acheté l'affiche Wanted, on ne peut pas atteindre le boss du niveau.



"LE VOLET ARCADE EST UN DES JEUX LES PLUS DIFFICILES EXISTANTS !"

9



SUNSET RIDERS Arcade-SNES-Mega Drive

TOUS LES CLASSIQUES Y SONT

Également un jeu d'arcade porté ensuite sur plusieurs machines, *Sunset Riders* est un run'n gun à la *Metal Slug* à la sauce western. Pouvant se jouer jusqu'à quatre sur arcade, on y retrouve toutes les séquences types des meilleurs westerns avec des fusillades dans une ville de l'ouest, l'attaque d'un train, les camps indiens, la bagarre dans le saloon et même des passages avec les fameuses Gatling, ces grosses mitraillettes que l'on voit dans *Une Poignée de Dollars*, le tout sous l'excellente musique de Motoaki Furukawa (*Snatchers*). Evidemment, le jeu fut adapté sur Super Nintendo et sur Mega Drive. Et si la version SNES reste très fidèle à l'arcade mais sans les indiens, sur Mega Drive par contre, l'équipe perd deux des personnages, la moitié des boss, mais possède de plus gros sprites. La jouabilité a aussi été améliorée sur la machine de SEGA, puisqu'on peut détourner les flèches des indiens en leur tirant dessus, ce qui peut les enflammer. Encore très plaisant à jouer seul ou à plusieurs, *Sunset Riders* reste une valeur sûre.



1 Les mimiques des cow-boys sur le jeu d'arcade sont vraiment rigolotes.

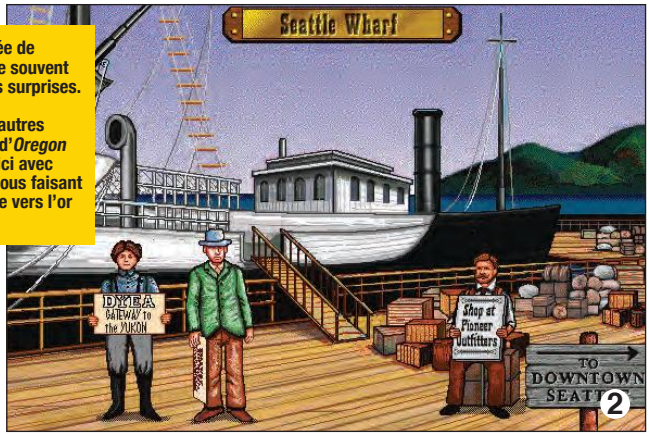
2 *Sunset Riders* sur Mega Drive comporte en outre un mode versus non disponibles sur les autres versions.

8



1 La traversée de rivières révèle souvent de mauvaises surprises.

2 Il existe d'autres déclinaisons d'*Oregon Trail* comme ici avec *Yukon Trail*, nous faisant revivre la ruée vers l'or au Klondike.



OREGON TRAIL

Apple II-DOS-Atari-Amiga

LA DIFFICILE VIE DES MIGRANTS

Créé en 1971 par trois instituteurs américains, *Oregon Trail* est le premier jeu éducatif de toute l'histoire vidéoludique. En effet, voulant expliquer d'une manière ludique la difficile vie des pionniers, le jeu nous fait retracer les 3200 kilomètres qu'empruntèrent plusieurs milliers de migrants entre 1841 et 1860 afin de rejoindre les plaines de l'Ouest. Au début de la partie on nous demande de choisir notre chariot et les prénoms de notre équipage, et c'est parti pour un périple bardé d'obstacles et d'évènements aléatoires où la mort peut frapper à n'importe quel moment : noyé dans une rivière, dysenterie ou simplement mordu par un serpent ! Evidemment il est aussi possible de chasser pour refaire notre stock de nourriture, commercer avec les natifs et quelques informations apparaissent parfois lorsqu'on traverse un lieu importants. Depuis 1971, le jeu a été porté sur plusieurs supports avec des améliorations à chaque version, et il possède de nombreuses suites dont un troisième volet avec des acteurs digitalisés. Quelle histoire !

7





1 Les boss dans *Wild Guns* sont toujours très impressionnant et cachent de nombreuses transformations.

2 Dans *Blood Bros*, à chaque fin de niveau notre héros nous gratifie d'une petite danse.

3 Tous les batiments sont destructibles dans *Blood Bros*.



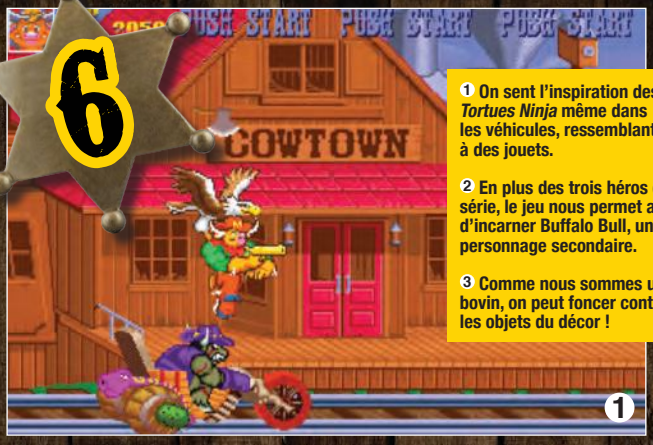
WILD GUNS/BLOOD BROS

SNES-Arcade

LES FRERES JUMEAUX

Deux jeux non développés par le même éditeur mais tellement similaires qu'on peut les mettre ensemble. *Blood Bros* (1990) est la suite directe de *Cabal* du studio TAD Corporation (*Toki*), où l'on dirige à la fois notre personnage en vue de dos ainsi que son viseur, ce qui n'est pas simple à prendre en main au départ mais une fois familiarisé avec le gameplay, on se retrouve vite à esquiver la pluie de balles tout en mitraillant les bandits avec la grâce d'un danseur du Bolchoï. Développé par Natsume, *Wild Guns* (1994) reprend le même gameplay mais sur Super Nintendo. Là où ça devient très intéressant c'est qu'il ajoute en plus une dose de steampunk avec de nombreux robots et machines de guerres qu'on croirait tout droit sortis d'un roman d'H.G. Wells. Avec leur action trépidante et la possibilité de jouer à deux en même temps, *Blood Bros* et *Wild Guns* sont de vrais défouloirs. A noter qu'une simple cartouche de *Wild Guns* coûte désormais plusieurs centaines d'euros.

"ACTION TRÉPIDANTE ET POSSIBILITÉ DE JOUER À DEUX EN MÊME TEMPS !"



1 On sent l'inspiration des *Tortues Ninja* même dans les véhicules, ressemblant à des jouets.

2 En plus des trois héros de la série, le jeu nous permet aussi d'incarner Buffalo Bull, un personnage secondaire.

3 Comme nous sommes un bovin, on peut foncer contre les objets du décor !



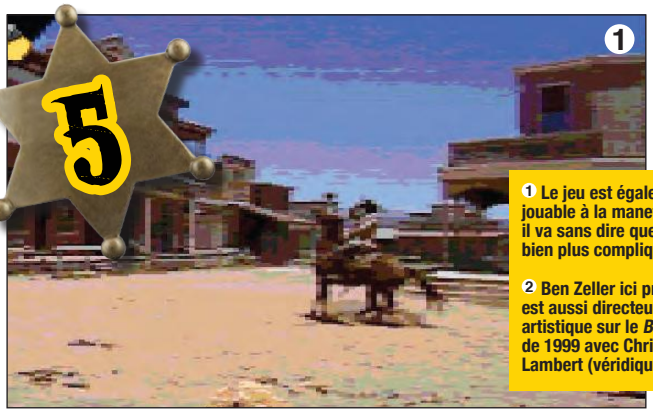
WILD WEST COWBOYS OF MOO MESA Arcade

DES TORTUES AU FAR WEST

Conçue comme une sorte de *Tortues Ninja* dans le Far West par Ryan Brown (auteur de plusieurs comics des *Tortues*), ce jeu d'arcade est à la base une série animée d'excellente facture n'ayant malheureusement connue qu'une seule saison, nous montrant des bovins anthropomorphes évoluant au Far West (littéralement des « Cow-Boy » donc). Heureusement, la licence a tout de même eu le temps de passer entre les mains expertes de Konami pour un excellent jeu en arcade, dans la lignée des autres adaptations de la firme comme *Astérix* ou *Les Tortues Ninja*. Digne successeur de *Sunset Riders*, il s'agit d'un run n' gun très varié où nous pouvons encore une fois jouer jusqu'à 4 en même temps dans les décors de la série. De la mine jusqu'aux confins d'une ville fantômes, les niveaux peuvent nous entrainer dans un combat de boss sur un lustre géant ou même dans un passage en shoot'em up accroché à un aigle. Bref une excellente adaptation méconnue pour une bonne série oubliée.



"UNE EXCELLENTE ADAPTATION MÉCONNUE DE LA SÉRIE."



1 Le jeu est également jouable à la manette, mais il va sans dire que c'est bien plus compliqué.

2 Ben Zeller ici présent est aussi directeur artistique sur le *Beowulf* de 1999 avec Christophe Lambert (véridique).



MAD DOG McCREE Arcade-CD-I-3DO-Mega-CD-PS3

NANAR Á SAVOURER ENTRE AMIS

Le western, ce n'est pas que des chefs-d'œuvre réalisés par Sergio Leone ou Clint Eastwood, c'est aussi de nombreux films fauchés de série B et c'est justement dans cette catégorie que se situent *Mad Dog McCree* et sa suite *The Lost Gold*. Sorti en 1990, il s'agit du premier jeu d'arcade développé par American Laser Games, une compagnie spécialisée dans les jeux en FMV, ces fameux films interactifs dans la lignée des *Dragon's Lair* tournant sur laserdisc. Muni d'un pistolet optique, le joueur doit viser et tirer sur les bandits apparaissant à l'écran et évidemment, le film réagit en fonction de nos tirs. Tournés dans un véritable décor de cinéma au Nouveau Mexique, ces deux jeux fleurent certes l'économie de moyens mais ils restent très jouissifs. Et grâce à l'arrivée du CD-Rom, le jeu s'est vu porté sur toutes les consoles « modernes » de l'époque avec notamment une compression vidéo catastrophique sur Mega-CD, ce qui fait qu'on ne distingue quasi rien ! En plus le pistolet SEGA est extrêmement lourd, ce qui en fait un parfait nanar pour vos soirées ludiques.



1 Près de la fenêtre, l'une des filles de la maison close est une véritable chèvre.

2 Forcément, on peut trouver dans le jeu l'ancêtre de Larry Laffer, de la saga *Leisure Suit Larry*.



4

FREDDY PHARKAS : FRONTIER PHARMACIST PC-Amiga-Atari

IL FAUT AUSSI DES PHARMACIENS

Qui n'a jamais rêvé de jouer le rôle d'un pharmacien au Far West ? Personne ? C'est pourtant ce que vous propose ce jeu d'aventure d'Al Lowe, le créateur de la fameuse série *Leisure Suit Larry*. Chaque mission met donc à profit vos talents de médecin et il va donc falloir parvenir dans un premier temps à soigner les petits bobos des habitants de Coarsegold puis à ne pas mourir asphyxié à cause des flatulences des chevaux. Pour se faire, vous aurez besoin du très drôle livret pharmacologique fourni avec la boîte et quelques énigmes se résolvent également grâce à nos talents d'ancien duelliste. On retrouve encore une fois tous les lieux emblématiques d'une charmante bourgade de l'Ouest avec sa prison, son saloon et même son bordel, Al Lowe oblige. Et bien entendu on peut aussi mourir de nombreuses façons, donc il faut sauvegarder très souvent ! Avec une ambiance similaire au film *Le Sheriff est en prison* de Mel Brooks, *Freddy Pharkass* fait partie de ces excellents jeux d'aventure méconnus signés Sierra aux côtés de *Gold Rush* et de *Black Cauldron*.



1 Le temps de l'adversaire est indiqué en haut à droite, le but est de tirer avant lui.

2 *Wild Gunman* comporte plusieurs modes, notamment un jeu de tir « classique » où il faut tuer tous les bandits.

3 Si vous tirez avant qu'on ait donné l'ordre, vous perdez le duel, logique.



3

WILD GUNMAN NES-Arcade

POUR LES AMATEURS DE DUELS

Avec son statut culte de par sa présence dans la trilogie *Retour vers le futur*, *Wild Gunman* sur NES est un excellent jeu de duel se jouant avec le Zapper de la console. Dans un décor rappelant le cinéma de Sergio Leone, on doit tirer sur notre adversaire avant qu'il réagisse. La petite subtilité c'est qu'il faut attendre «FIRE» avant de pouvoir tirer, sinon c'est de la triche. Evidemment, ça devient de plus difficile au fur et à mesure de ces trois modes, et il est surtout très amusant de voir les mimiques de nos duellistes en cas de défaite. Il faut savoir qu'au départ *Wild Gunman* est un jeu d'arcade sorti en 1976 où, grâce à un pistolet laser, on vise des acteurs humains réels projetés sur un écran grâce à un film sur pellicule. Premier gros succès de Nintendo, ce jeu a notamment aidé la firme à investir le secteur de l'arcade et des parcs d'attractions. Pas vraiment un jeu de bébé se jouant avec les mains, *Wild Gunman* mériterait un remake en HD, tiens !







2

GUN
PS2-Xbox-GameCube

LE PREMIER GTA AU FAR WEST

Sortant un an après le *Red Dead Revolver* de Rockstar/Capcom, qui n'était qu'en fait qu'une succession de missions au cœur de grands niveaux, *Gun* est donc le premier à nous proposer véritablement un *GTA* dans l'univers du western. Malheureusement oublié dans l'Histoire vidéoludique à cause de la sortie de *Red Dead Redemption* cinq ans plus tard, *Gun* est pourtant bourré de qualités avec son histoire de chasse au trésor sur fond de vengeance. Encore une fois, on retrouve tous les poncifs du western avec le shérif ripoux, les indiens et les méchants entrepreneurs. Mais quel plaisir de parcourir les nombreuses villes de l'Ouest disséminées sur la carte et de suivre le scénario rempli de rebondissements. Avec une assez faible durée de vie, *Gun* reste néanmoins très plaisant, et a en plus été développé par Neversoft qui nous a surtout donné la saga des *Tony Hawk* ainsi que le mésestimé *Apocalypse* avec Bruce Willis.

"*Gun* est bourré de qualités avec son histoire de chasse au trésor et de vengeance."

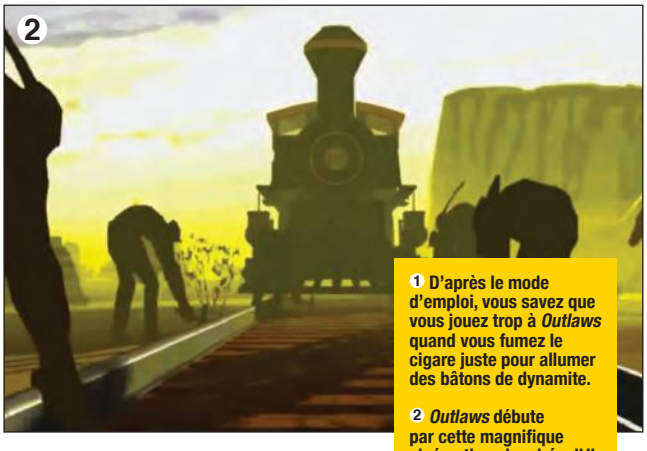


1 Les fans d'*Aliens* de James Cameron seront ravis d'entendre la voix (fatiguée) de Lance Henriksen pour notre mentor.

2 Tel le début d'*Indiana Jones et la Dernière Croisade*, l'histoire nous emmène sur les traces du trésor de Coronado.

3 Evidemment, que serait un jeu de western en monde ouvert sans un bon cheval ?!





1

OUTLAWS
PC-Mac

LE JEU DE WESTERN ULTIME

Quel chef-d'œuvre que celui-ci, car qui n'a jamais rêvé de débarquer arme au poing dans une salle bourrée de bandits de l'Ouest et de vider son chargeur en rafale à la Clint Eastwood sur une musique rivalisant avec la qualité de celles d'un Ennio Morricone ? Développé par les mêmes petits gars de chez LucasArts qui avaient fait l'excellent *Dark Forces*, *Outlaws* nous met dans la peau de l'ex-marshall James Anderson à la recherche des assassins de sa femme. Encore une fois, chaque mission nous donne le droit de visiter les lieux mythiques de l'Ouest avec même toute une séquence dans un train, et chaque niveau débute et se conclue par d'excellentes cinématiques animées. Si l'on omet le niveau de la scierie et sa fâcheuse énigme des leviers, tout *Outlaws* est jouissif à jouer avec en plus quelques modes multijoueurs très drôles où le but est de voler une poule le plus longtemps possible! En plus, il s'agit du premier FPS où il faut recharger ses armes et où l'on peut viser à travers une lunette. *Outlaws* est d'ailleurs toujours vendu sur GOG et Steam.

1 D'après le mode d'emploi, vous savez que vous jouez trop à *Outlaws* quand vous fumez le cigare juste pour allumer des bâtons de dynamite.

2 *Outlaws* débute par cette magnifique cinématique inspirée d'*Il était une fois dans l'Ouest* de Sergio Leone.


DOOM

25 ANS D'APOCALYPSE

Le pape des FPS a déjà fêté ses 25 ans d'existence. Une longue carrière ponctuée de boucheries de démons et de technologies de pointe. La maison vous offre un aller simple pour l'enfer pour vous faire redécouvrir un titre qui a marqué son genre… avec la marque du BFG. *Christophe Öttl*

Avec leur peau grasse et leurs cheveux longs, l'équipe autrefois juvénile d'id Software ne payait pas de mine. Plus Claude François que Kurt Cobain, la dream team menée par John Carmack et John Romero a pourtant fait de la provocation sa politique maison. La découverte de *Wolfenstein 3D* en 1992 est de ce fait un Scud qui atomise la bienséance et propulse ce frêle studio au sommet de son art. Le FPS moderne est né et à en croire les ambitions de ces développeurs délurés, l'affaire est loin d'être finie. Qui aurait pu croire que le nazisme était un terreau si fertile ? Avec les montagnes d'argent amassées grâce à la vente du jeu, la troupe planifie son destin. Il y aura une suite à *Wolfenstein 3D*, trois fois rien, une babiole en programmation que l'équipe expédie et qui donne *Spear of Destiny*, toujours en 1992. De l'autre côté, nous avons un John Carmack pragmatique qui ne veut pas se lancer directement dans un autre jeu mais dans un nouveau moteur. Pendant que ses collègues vaquent à leurs occupations (dont une partie non-négligeable est dédiée à la détente), le leader de la bande passe directeur technique sur le titre *Shadowcaster* (1993). Son CV ne s'en trouve pas beaucoup enrichi vu l'impact relatif du jeu, mais le travail accompli l'aide dans ses recherches du moteur parfait. Ce sont sa réussite et la qualité évidente de son nouveau jouet qui poussent id Software à mettre les bouchés doubles pour faire un jeu. Le moteur de Wolfenstein 3D est définitivement hors-circuit, tout comme la licence dont ne veulent plus entendre parler les membres du studio. Ca tâtonne pendant un long moment dans les locaux. Chacun a des envies différentes et il n'émerge rien de bon, pas même un genre sur lequel s'accorder. Une nouvelle fois, c'est John Carmack qui met tout le monde d'accord avec son idée de jeu de science-fiction gore largement inspiré par le film



"C'est John Carmack qui met tout le monde d'accord avec son idée de jeu."





❶ Si le BFG est culte et le fusil à pompe incontournable, la tronçonneuse gagne le prix du design le plus hardcore.

❷ Les démons que l'on trouve dans *Doom* sont plutôt soft, Romero avait prévu un bestiaire beaucoup plus vilain.

Alien. La légende macabre *Doom* était née.

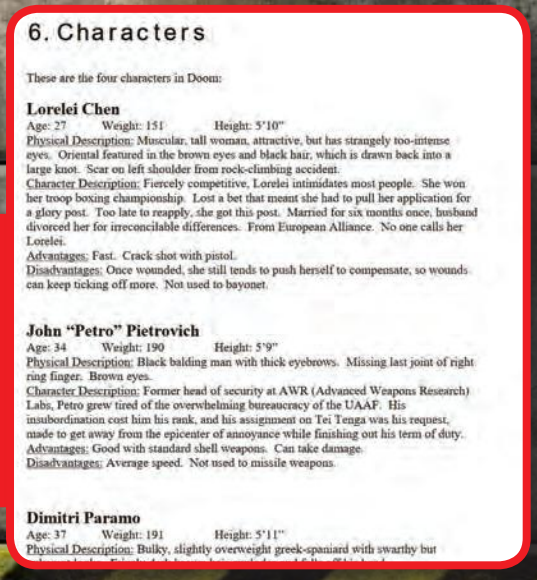
PLUS PRÈS DE TOI MON SAIGNEUR

Sauf que la naissance a été plus compliquée que prévue. Les discordes qui étaient apparues au moment de choisir un type de jeu continuent au moment de savoir comment développer le titre. Le duo de John est parti, bille en tête, sur un jeu d'une violence gratuite inouïe. Leur idée n'est pas de faire un jeu complet en tous points mais un jeu mécaniquement meilleur par rapport à *Wolfenstein 3D*. *Doom* a vocation à être un jeu défouloir qui ne s'embarrasse ni d'un scénario ni de bon goût vu les quantités d'hémoglobine que les développeurs font cracher aux démons. Le thème nazi de *Wolfenstein 3D*, c'était déjà osé. Ça n'empêche apparemment pas les petits gars d'id de remettre le couvert avec un jeu choquant qui tient autant d'*Evil Dead* que d'*Alien*. Cette vision, c'est évidemment celle que l'on retrouve dans le produit final en 1994 et qui a fait les heures de gloire d'id. La nervosité culte du titre s'est avérée être un élément de gameplay très apprécié. Et quand l'action cède sa place, ce n'est que pour admirer le joyeux massacre qui vient d'être perpétré dans des phases d'exploration un poil labyrinthiques. La violence, quant à elle, était déjà sur toutes les bouches en 1992. Les choses n'ont pas changé entre les deux opus et le choc provoqué par *Doom* a continué de faire polémique. Quitte à ce que le jeu soit du grand n'importe quoi au service du défouloir, John Romero s'est fait plaisir en ajoutant un tas de cochonneries entre deux niveaux sérieux. L'histoire la plus connue est celle d'une plateforme en forme de croix gammée affichée en l'honneur de *Wolfenstein 3D*. L'objet du délit a été effacé avec la version 1.4 du jeu et n'est bien sûr pas sorti sur les versions console dans cet état-là. Mais une autre facette de *Doom* aurait aussi pu voir le jour. En parallèle des facéties de ses camarades, le très sérieux Tom Hall bosse sur un «vrai» jeu. Pas forcément emballé par le projet à la base, le directeur créatif de la bande veut au moins apporter au jeu les fioritures qui manquaient à leur précédent titre. Il consacre l'essentiel de son travail à rédiger ce qu'il appelle « la Bible » de *Doom*, un bon gros pavé que l'on peut encore lire aujourd'hui sous la forme d'un PDF de 79 pages. Le document est inestimable, il montre sa vision de *Doom*, celui d'un jeu « intelligent » qui s'est doté



Le Doom de Tom Hall

D'après le manifeste de Tom Hall, *Doom* aurait dû avoir quatre personnages avec des caractéristiques différentes, et surtout une intrigue fournie avec des personnages consistants, des méchants… Le directeur créatif n'a pas été suivi sur ce coup là, Carmack et le reste de la bande préférant se recentrer sur une expérience gore plus directe. On ne saura jamais ce qu'aurait donné «ce» *Doom* presque narratif, mais on sait que le vrai est une réussite indéniable, justement en raison de son côté percutant et totalement WTF. Parfois, il faut rester simple.



6. Characters

These are the four characters in Doom:

Lorelei Chen
Age: 27 Weight: 151 Height: 5'10"
Physical Description: Muscular, tall woman, attractive, but has strangely too-intense eyes. Oriental featured in the brown eyes and black hair, which is drawn back into a large knot. Scar on left shoulder from rock-climbing accident.
Character Description: Fiercely competitive, Lorelei intimidates most people. She won her troop boxing championship. Lost a bet that meant she had to pull her application for a glory post. Too late to reapply, she got this post. Married for six months once, husband divorced her for irreconcilable differences. From European Alliance. No one calls her Lorelei.
Advantages: Fast. Crack shot with pistol.
Disadvantages: Once wounded, she still tends to push herself to compensate, so wounds can keep ticking off more. Not used to bayonet.

John "Petro" Pietrovich
Age: 34 Weight: 190 Height: 5'9"
Physical Description: Black balding man with thick eyebrows. Missing last joint of right ring finger. Brown eyes.
Character Description: Former head of security at AWR (Advanced Weapons Research) Labs, Petro grew tired of the overwhelming bureaucracy of the UAAF. His insubordination cost him his rank, and his assignment on Tei Tenga was his request, made to get away from the epicenter of annoyance while finishing out his term of duty.
Advantages: Good with standard shell weapons. Can take damage.
Disadvantages: Average speed. Not used to missile weapons.

Dimitri Paramo
Age: 37 Weight: 191 Height: 5'11"
Physical Description: Bulky, slightly overweight greek-spaniard with swarthy but

“Les choses n’ont pas changé entre les deux opus et le choc provoqué par *Doom* a continué de faire polémique…”

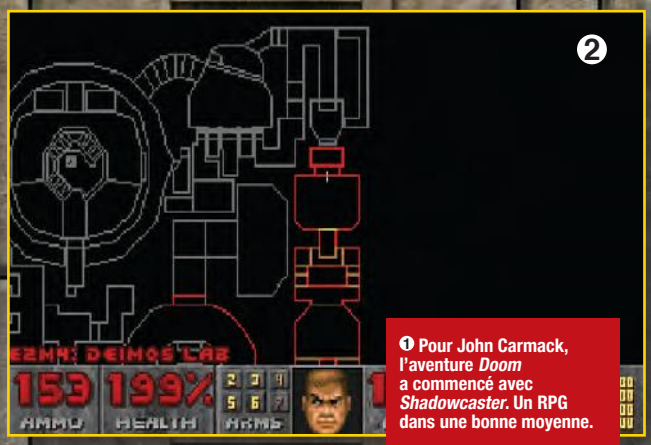


de cinématiques, de détails sur l’architecture des bâtiments et même d’un véritable scénario, que ce soit pour son intrigue principale ou pour ses protagonistes et antagonistes. Un travail de longue haleine qui sur le papier ne manque pas d’intérêt mais qui ne parvient pas à convaincre ses collègues. Pratiquement aucune idée proposée n’est retenue dans le développement. On ne peut qu’imaginer le sentiment de Tom Hall après ces trop nombreux désaccords. Les conflits ne s’arrêteront qu’à son départ d’id Software en 1993, qu’il quitte pour rejoindre Apogee. L’ironie pour Tom Hall, c’est que les deux John avaient raison depuis le début. Le mélange de technique et de gameplay hypnotique se suffit à lui-même. Le nouveau moteur de John Carmack arrive à lui seul à faire briller la bête. *Doom* n’est pas juste plus beau grâce à ses effets de lumière ou ses textures impeccables, il a aussi une structure beaucoup plus complexe que les couloirs de *Wolfenstein*.

LA PUISSANCE DES ENFERS

Le jeu est capable de gérer des sols de différentes hauteurs, ce qui permet enfin de faire des ascenseurs ou des salles complexes. D’ailleurs, l’architecture de ces salles n’a plus rien d’anguleux encore moins de régulier. Bref les possibilités de mapping explosent, ce qui est une petite révolution dans ce genre encore nouveau à l’époque. A vrai dire, id Software y est même allé un peu fort sur la fibre exploration,







❶ Pour John Carmack, l’aventure *Doom* a commencé avec *Shadowcaster*. Un RPG dans une bonne moyenne.

❷ L’arme ultime pour se retrouver dans les dédales de *Doom*, c’est la carte. Nouveauté induite par le moteur du jeu.

❸ Des morceaux de barbaques par terre, des giclées de sang à chaque coup de feu. Le monde de *Doom* n’est pas tendre avec les âmes sensibles.







"L'éditeur de niveaux vient se rajouter à la liste des grandes innovations d'id Software."

bien que cela reste minoritaire par rapport aux massacres par balles. *Doom* est perclus de ces nouvelles mécaniques et d'innombrables passages secrets qui, s'ils ne sont pas indispensables, sont importants pour la progression avec souvent des armes et de l'armure. L'abus de ces salles secrètes et la difficulté à les détecter (les portes sont justes des pans de mur que l'on peut activer) peuvent s'avérer frustrants. Pas autant sans doute que les plateformes mouvantes qu'il n'est pas rare de rater et qui sont généralement situées au-dessus d'un liquide impropre à la consommation. Les joueurs n'étaient pas aussi sceptiques que nous à l'époque, en particulier les joueurs PC, le cœur de cible d'id Software. Ils ont été les premiers servis et les plus chouchoutés. Nos développeurs ont en effet imaginé quelque chose d'assez extraordinaire pour l'époque, à savoir des affrontements en ligne entre joueurs humains ! L'éditeur de niveaux vient se rajouter à la liste des grandes innovations d'id. L'outil est très pratique, il permet aisément et



❶ En dernier recours, les poings peuvent toujours terrasser les ennemis. Ils sont aussi puissants qu'un tir de pistolet.

❷ Les boss ne sont pas nombreux, mais ils compensent par une grande puissance.

❸ Le visage du *Doom* Guy en bas de l'écran qui perd du sang au fur et à mesure que sa vie baisse est encore un signe de bon goût.







❶ L'objectif de chaque niveau ? La petite porte marquée exit, généralement assez bien cachée.

❷ Le bruitage des armes et la musique sont absolument géniaux. Encore une innovation que l'on doit au travail de Carmack.

❸ *Doom* est l'un des premiers jeux (avec *Wolfenstein* du coup) à être moddé à grande échelle.

gratuitement de créer un contenu inédit qui prolonge la durée de vie du jeu. C'est la logique des mods. Beaucoup sont créés et partagés avec la bénédiction d'id qui affiche un laxisme volontaire quant à l'utilisation de sa licence.

POUR LES JOUEURS, PAR DES JOUEURS

Pas besoin d'être un fin psychologue pour voir l'approche libertaire des membres du studio. L'éditeur de niveau n'est pas un cas isolé de générosité abusive. Avant cela, le studio avait déjà recours aux sharewares pour partager ses jeux. Dans le cas de *Wolfenstein 3D*, on pouvait se dire que le studio avait besoin de se faire connaître. Pourtant *Doom* suit le même chemin alors que ce n'est pas forcément justifié. Le studio compte encore sur des démos gratuites et bien fournies (tout l'épisode 1 tout de même) pour exister. Il est vrai que le bouche à oreille fonctionne particulièrement bien pour le jeu qui se permet même de faire abstraction d'une véritable campagne marketing. Si la version Shareware a été téléchargée entre 10 et 30 millions de fois à la louche, signalons aussi que *Doom* est l'un des jeux les plus piratés de son époque, et qu'id était plus ou moins au courant de la situation. La preuve définitive que le studio ne pense pas qu'à lui arrive fin 1997, Carmack et les siens font un geste symbolique en laissant le code source du jeu en libre accès. Cette démarche, devenue culte elle aussi, trouve un écho particulier dans l'histoire. *Wolfenstein 3D* a déjà eu ce traitement de faveur en 1995 et les productions suivantes du studio verront également leur code se répandre sur Internet. Le risque financier d'un tel geste est de toute manière minime pour id. Dans le cas de *Doom*, le studio est passé dès 1994 sur *Doom II : Hell on Earth* et a continué sur sa lancée en sortant la version *Ultimate Doom* en 1995, puis *Quake* en 1996. Une autre histoire.



Wonder Boy

L'INCOMPRIS

Wonder Boy est l'une des franchises les plus sous-cotées des années 1980-1990. L'occasion pour nous de revenir sur son cas, mais aussi de démêler le vrai sac de nœuds qu'elle a fini par devenir.

Hung Nguyen



Durant la seconde moitié des années 1980, la tendance est au jeu de plateforme. Avec son révolutionnaire *Super Mario Bros.*, Nintendo a ouvert une voie dans laquelle se sont engouffrés un grand nombre de studios en quête de succès. Parmi eux se trouve Escape. Sous l'impulsion de l'un de ses cofondateurs, Ryuichi Nishizawa, la jeune société développe dès 1986 un certain *Wonder Boy* pour le compte de SEGA. Sorti d'abord sur arcade avant d'être porté sur Master System, le jeu marque les esprits. Il faut dire qu'entre sa prise en main redoutable et son gameplay misant sur la vitesse, il dispose de deux sérieux atouts pour sortir du lot. En effet, il n'y était pas seulement question de traverser des niveaux jonchés de précipices et d'ennemis, comme le proposait la concurrence. Il fallait le faire sans trop tarder, la jauge de vie diminuant en permanence pour faire poindre la menace du game over. Pour la remplir et se donner un peu d'air dans cette course contre-la-montre enivrante, Tom-Tom, le petit garçon préhistorique incarné par le joueur, pouvait heureusement ramasser un maximum de fruits sur son chemin.

LE TOURNANT RPG

Les membres d'Escape, qui a entretemps pris le nom de Westone (cf. encadré), commercialisent une suite dès 1987 sur arcade puis Master System. Mais plutôt que de jouer la facilité en signant un simple *Wonder Boy II*, ils vont changer radicalement l'orientation de leur jeune série. Avec *Wonder Boy in Monster Land*, celle-ci s'empare en effet d'une nouvelle mode et intègre au concept arcade de son ainé des éléments plus dans l'air du temps, des éléments tirés de RPG. 1986 n'a pas seulement été marquée par l'arrivée de *Wonder Boy*. Il s'agit aussi de l'année qui a vu naître *Dragon Quest*, et celle où le Japon a vu débarquer un certain Wizardry. Grand fan de ce dernier, Nishizawa va donc faire évoluer son jeu d'action-plateforme pour y inclure des PNJ à qui parler, de l'argent à amasser, la possibilité d'améliorer les compétences du héros (magies, objets, équipements), ainsi que

"Avec *Super Mario Bros.*, Nintendo a ouvert une voie dans laquelle se sont engouffrés de nombreux studios."



1



2

1 Le skateboard du premier *Wonder Boy* est un reste du projet d'origine, qui voulait que le joueur soit contraint d'avancer en permanence.

2 Pour finir *Wonder Boy* dans son intégralité, il faut ramasser toutes les poupées à l'effigie de la fiancée du héros pour débloquer un monde secret.

Wonder Boy L'INCOMPRIS





1 Avec ses boutiques et ses PNJ qui délivrent de précieuses informations, *Monster Land* fait prendre à la série un virage RPG.

2 Pour beaucoup, le combat face au dragon robotique marque le début de *Dragon's Trap*. En fait, il s'agit aussi de l'affrontement final de *Monster Land*.

des magasins où faire ses emplettes. Ces ajouts changent radicalement l'expérience, et offrent notamment ce sentiment de progression, cette impression de montée en puissance, propre aux jeux de rôle. Bien plus que son ainé, *Wonder Boy in Monster Land* définit de nombreuses caractéristiques de la série. C'est avec lui, par exemple, qu'elle se débarrasse du contexte préhistorique pour se tourner vers une ambiance heroic fantasy plus classique. Et c'est aussi à partir de lui qu'elle voit débarquer Shin'ichi Sakamoto au poste de compositeur, lequel arrivera à lui conférer une véritable identité musicale à base de ritournelles imparables.

LE DÉBUT DES EMBROUILLES

Avec *Wonder Boy III : Monster Lair*, Nishizawa et ses équipes font une nouvelle fois table rase du passé : cet épisode fait l'impasse sur la dimension RPG précédemment introduite, sans pour autant reprendre la forme d'un véritable jeu de plateforme. Plutôt à ranger dans la catégorie des run'n'gun (les armes tirant des projectiles), ce titre sorti en 1988 sur arcade se démarque de ses prédécesseurs par son sérieux penchant pour l'action, ses phases de shoot'em up, ainsi que le défilement



LA GUERRE DES CLONES

Lorsqu'Escape démarche SEGA pour *Wonder Boy*, un drôle d'accord est passé entre les deux partis. En effet, il est décidé que le constructeur japonais disposera des droits sur le nom de la licence, tandis que le jeune studio restera propriétaire de tout le reste. Cet arrangement pour le moins inhabituel va conduire à l'apparition de nombreux clones. Avec la bénédiction de SEGA, Activision se chargera en effet de porter plus ou moins habilement certains épisodes de la série sur les ordinateurs de l'époque. Mais la copie la plus marquante reste bien évidemment *Adventure Island*. Escape autorisera en effet Hudson Soft à produire cette version dédiée à la NES, laquelle connaîtra un succès beaucoup plus important que le jeu originel ! C'est particulièrement vrai au Japon, où le héros n'est autre que Takahashi Meijin, visage de l'entreprise et personnalité particulièrement populaire auprès des jeunes pour ses apparitions à la télévision et sa présence lors de tournois de jeu vidéo. Devenue par la suite une franchise à part entière, *Adventure Island* a aussi la particularité de rester un peu plus fidèle au concept de base pendant que les titres de Westone exploreront différentes voies. Bien que très occupée, la société à qui l'on doit *Bomberman* poursuivra son travail d'adaptation les années suivantes en se concentrant sur la PC Engine : *Wonder Boy in Monster Land* deviendra ainsi *Bikkuriman World*, une version faisant appel aux héros du dessin animé *Le Prince Hercule* ; *Dragon's Curse* n'est autre qu'un *Wonder Boy III : The Dragon's Trap* plus fluide et doté de sprites modifiés ; enfin, *Dynastic Heroes* est une revisite de *Wonder Boy in Monster World*, avec un scénario et des personnages créés pour l'occasion. Evidemment, d'autres exemples existent, mais pour éviter de rendre la lecture trop fastidieuse, il est préférable d'en rester là.

1 Les déclinaisons développées par Activision ne brillent pas par leur sens de l'esthétisme, comme l'atteste cette version ZX Spectrum.

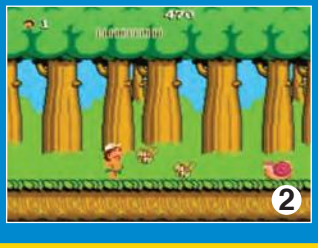
2 Avec son bidon proéminent et sa casquette blanche, Takahashi Meijin a bien plus marqué les esprits que le *Wonder Boy* originel.

3 *Saiyûki World*, la version Famicom de *Monster Land* que l'on doit à Jaleco, va puiser son inspiration dans le roman *Le Voyage en Occident*.

4 *Dragon's Curse* est sans doute le clone le plus apprécié dans la mesure où il est techniquement meilleure que le *Dragon's Trap* d'origine.



1


2

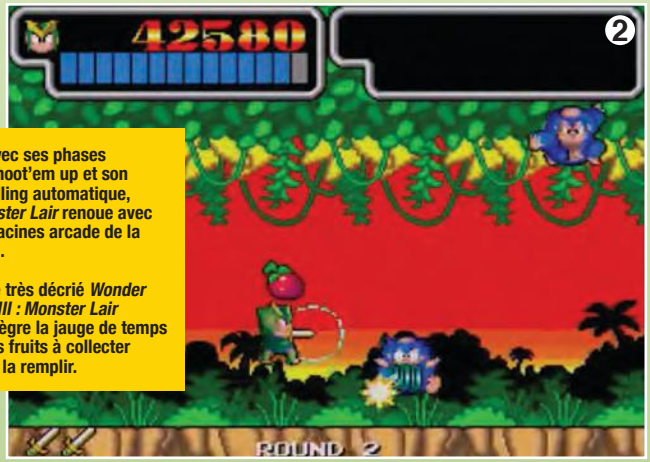

3


4

LA PIERRE DE L'OUEST

Lorsque Ryuchi Nishizawa et Michishisto Ishizuka se lancent dans le jeu vidéo en mai 1986, ils choisissent, en référence à la fameuse touche de clavier, de baptiser leur studio Escape. Mais parce que ce mot porte une connotation négative, comme si les cofondateurs cherchaient à fuir les choses et qu'ils n'étaient par conséquent pas fiables, la décision sera prise de changer d'identité à peine le premier *Wonder Boy* livré. Pour trouver leur nouveau nom, les deux compères auront la bonne idée de mélanger le premier caractère de leur nom de famille respectif puis de le traduire en anglais. « Nishi » signifiant « ouest » et « ishi » voulant dire « pierre », cela donnera donc Westone. CQFD !





1 Avec ses phases de shoot'em up et son scrolling automatique, *Monster Lair* renoue avec les racines arcade de la série.

2 Le très décrié *Wonder Boy III : Monster Lair* réintègre la jauge de temps et les fruits à collecter pour la remplir.



automatique des niveaux. Si elle est animée d'une vraie envie de bien faire et qu'elle n'est pas spécialement mauvaise, cette nouvelle itération ne convaincra malheureusement pas grand monde. Conscient qu'il ne peut pas proposer un jeu trop complexe pour le marché de l'arcade, où la prise en main se doit d'être immédiate et les parties courtes, Nishizawa décide pour le volet suivant de se concentrer exclusivement sur la Master System afin réaliser une suite digne de ce nom à *Monster Land*. Ce dernier étant connu sous le nom de *Super Wonder Boy : Monster World* dans sa version Master System japonaise, la décision est prise de baptiser ce quatrième opus *Monster World II : Dragon no Wana*. Ok, ça se complique.

DEUX FOIS TROIS

Les choses auraient pu en rester là, avec l'avènement d'une sous-série teintée de RPG. Sauf que voilà, parce que rien n'est simple dans la vie, tout ne va pas se passer comme prévu. La 8-bits de SEGA étant à l'agonie sur l'archipel nippon en 1989, la sortie du jeu y est purement et simplement annulée (il n'y sera commercialisé qu'en 1992, grâce au portage Game Gear). C'est donc en Occident qu'il séduira les foules… sous le nom de *Wonder Boy III : Dragon's Trap* ! *Wonder Boy III : Monster Lair* étant inconnu ou presque dans nos contrées (la borne d'arcade a connu une distribution confidentielle aux Etats-Unis ; son portage Mega Drive n'arrivera lui qu'en 1991, et en Europe uniquement), certaines personnes pas bien inspirées ont jugé pertinent d'ajouter à son nom un « III » qui n'avait rien à faire là. Une décision particulièrement douteuse qui va conduire la saga à compter deux troisièmes épisodes (!) mais de pas de quatrième (!!) comme nous le verrons plus bas. Mais avant de poursuivre sur les conséquences de cette numérotation hasardeuse, il convient de revenir sur *Dragon's Trap*. Sans doute le titre le plus populaire de la franchise, il fait directement suite à *Monster Land*, dont il reprend la fin pour en proposer une version alternative. Sans surprise donc, tous deux partagent ce même mélange d'action, de plateforme et de RPG. Ce qui fait de *Dragon's Trap* un jeu bien plus

"Avec *Wonder Boy III : Monster Lair*, Nishizawa et ses équipes font une nouvelle fois table rase du passé !"





1 Outre sa structure ouverte, la grande trouvaille de *Dragon's Trap* est d'avoir intégré des transformations offrant des capacités diverses.

2 Lizardcube ne s'est pas contenté de retaper les graphismes de *Dragon's Trap*, il lui a aussi offert une bande-son orchestrale.

WONDER GIRL DO BRASIL

Contrairement aux idées reçues, il n'a pas fallu attendre la sortie de *Monster World IV* pour pouvoir incarner une fille dans la série. *Wonder Boy III : Monster Lair* l'autorisait lorsqu'un second joueur rejoignait la partie. Mais quand les initiés pensent à une Wonder Girl, ce sont surtout les clones brésiliens qui viennent en tête. Vous le savez peut-être, dans le courant des années 1990, les consoles SEGA ont eu une belle carrière au pays de la samba. Ceci est entre autre dû au fait que Tectoy, la société chargée de les importer, fournissait de gros efforts pour s'adapter au public local. Le cas de *Wonder Boy* en est l'illustration parfaite : lorsque la licence y débarque avec *Wonder Boy in Monster Land* en 1991, elle le fait sous le nom de *Mônica no Castelo do Dragão*. Ainsi, en lieu et place du petit chevalier blond que l'on a connu, cette version mettait en scène Mônica, l'héroïne de *Turma da Mônica*, une bande-dessinée à succès là-bas. En 1993, l'adaptation de *Wonder Boy III : The Dragon's Trap* suivra avec *Turma da Mônica em o Resgate*. Ce coup-ci l'univers de la petite brune est davantage utilisé, puisque les transformations font intervenir d'autres personnages de la BD, tandis que l'équipement s'inspire directement des objets que l'on y trouve. Ces adaptations sur-mesure s'achèveront l'année suivante avec *Turma da Mônica na Terra dos Monstros*, qui travestit de la même manière le *Wonder Boy in Monster World* de la Mega Drive.





1 Les mauvaises langues penseront que les *Turma da Mônica* sont des jeux pirates, mais ils ont bien été conçus avec l'accord de SEGA.

2 Les univers de *Wonder Boy* et de la bande-dessinée brésilienne n'ont rien à voir, ce qui n'empêchera pas les jeux de connaître un joli succès.





1 Dans *Wonder Boy in Monster World*, l'équipement joue un rôle capital. Le trident, par exemple, permet de nager sous l'eau.

2 Comptant quelques villes et villages, *Wonder Boy in Monster World* est sans conteste l'épisode le plus vaste de la saga.

3 *Monster World IV* dispose de donjons assez longs et de nombreux boss, mais il est moins porté sur l'exploration.



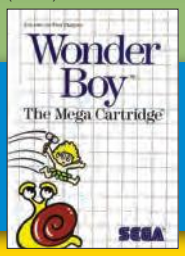
fort que son prédécesseur, c'est sa structure non-linéaire. Parce qu'il n'a pas été conçu pour le marché de l'arcade, cet épisode abandonne en effet le traditionnel découpage en niveaux au profit d'un monde à la structure ouverte, dans lequel il était possible d'aller et venir librement. Un peu sur le modèle du *Metroid* de Nintendo, des passages ne se dévoilaient qu'une fois certaines capacités acquises (représentées ici par des transformations en animaux), ce qui était synonyme d'exploration, de passages cachés et de récompenses bonus.

L'ÉPOQUE MEGA DRIVE

L'imbroglio qui a conduit à la commercialisation de deux troisièmes épisodes fait que la série ne compte pas de *Wonder Boy IV* dans sa numérotation officielle. En effet, pour le jeu suivant, Westone a choisi le nom étrange mais quelque part on ne peut plus logique de *Wonder Boy V : Monster World III*. Premier volet pensé exclusivement pour la Mega Drive, celui-ci marque une avancée importante en termes de réalisation. Grâce à la puissance de la 16-bits de SEGA, les développeurs accouchent d'un jeu extrêmement attrayant, avec couleurs chatoyantes qui viennent habiller des sprites et des décors bien plus détaillés que par le passé. S'il ne reprend pas le système de transformations de son prédécesseur, celui que l'on connaît chez nous sous le nom de *Wonder Boy in Monster World* n'en est pas moins riche. En effet, des familiers assistent

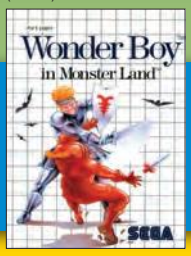
WONDER BOY, MONSTER WORLD OU LES DEUX ?

WONDER BOY (1986)



Correspond à *Wonder Boy I*

WONDER BOY IN MONSTER LAND (1987)



Correspond à *Wonder Boy II* et *Monster World I*

WONDER BOY III MONSTER LAIR (1988)



Correspond à *Wonder Boy III*

WONDER BOY III THE DRAGON'S TRAP (1989)



Correspond à *Wonder Boy IV* et *Monster World II*

WONDER BOY IN MONSTER WORLD (1991)



Correspond à *Wonder Boy V* et *Monster World III*

MONSTER WORLD IV (1994)



Correspond à… *Monster World IV*

parfois Shion, le héros, et les différentes capacités sont désormais assignées à des armes ou objets. Le monde, lui, s'avère bien plus étendu et dispose de différentes interconnexions pour en faciliter l'exploration. Toujours prompt à semer la confusion chez le joueur, Westone va innover une dernière fois avant de lâcher sa série fétiche. Avec l'épisode suivant, sobrement intitulé *Monster World IV*, le studio met en effet de côté la saga principale au profit de sa sous-série. Un choix étonnant de prime abord mais qui s'explique de manière on ne peut plus simple : cette fois-ci, il est question d'incarner une héroïne ! Ce changement, qui pour une raison qui nous échappe fera débat dans la communauté des et au sein même de l'équipe de développement, n'aura évidemment aucun impact sur la qualité de la franchise. Sorti en 1994 et longtemps resté exclusif au Japon (il ne débarquera qu'en 2012 sur les plateformes de téléchargement de la Wii, de la PS3 et de la Xbox 360), *Monster World IV* revient à une formule plus modeste, plus proche de *Dragon's Trap*. Certains y verront, à juste titre, un retour en arrière, mais sa prise en main plus réactive et moderne vient largement contrebalancer les choses. La présence de Pepelogoo, un partenaire issu du croisement entre Kirby et un chat, apporte également une profondeur inédite, aussi bien dans les déplacements que dans la résolution des puzzles.



VERS UN RETOUR EN GRÂCE

Malgré ses nombreuses qualités et deux épisodes Mega Drive particulièrement solides – même si moins marquants que *Dragon's Trap* –, la série est en perte de vitesse durant la première moitié des années 1990. Conséquence : SEGA et Westone la délaisseront peu à peu, tandis que les autres éditeurs autrefois enclins à la cloner dans tous les sens (cf. encadré) ne lui porteront plus le moindre intérêt. Parce que nous vivons une époque formidable dans laquelle les enfants d'hier sont les adultes d'aujourd'hui, les choses sont heureusement en passe de changer. Outre des initiatives ponctuelles émanant de SEGA (la sortie au Japon de *SEGA Ages 2500 Series Vol. 29 : Monster World Complete Collection*, une anthologie pour PS2 ; l'arrivée sur Xbox 360 et PS3 du très incomplet *SEGA Vintage Collection : Monster World* en 2012), de petits studios indépendants biberonnés aux aventures du garçon merveilleux ont décidé de reprendre le flambeau. C'est notamment le cas de deux équipes françaises qui ont fait l'actualité néo-rétro ces dernières années. En 2017, Lizardcube a ainsi procédé à une remasterisation complète et bluffante de *Dragon's Trap* sans toucher au gameplay. Tandis que Game Atelier livrait en décembre dernier *Monster Boy et le Royaume Maudit*, qui n'est pas qu'un simple hommage, mais bien une suite officielle développée avec le concours de Nishizawa lui-même. Habité de l'esprit des meilleurs épisodes de la série, conçu avec beaucoup d'intelligence et particulièrement généreux, cet opus prouve que la série mérite encore sa place sur la scène vidéoludique, et laisse rêveur quant à son avenir.

"Grâce à la puissance de la 16-bits de SEGA, les développeurs sortent un jeu extrêmement attrayant !"





1 Le grand retour de *Wonder Boy* a débuté avec la sortie en 2016 de *Returns*, un remake du premier volet développé par les Sud-Coréens de CFK.

2 *Monster Boy et le Royaume Maudit*, que l'on doit à Game Atelier, est une excellente suite, qui renoue parfaitement avec les sensations de l'époque.

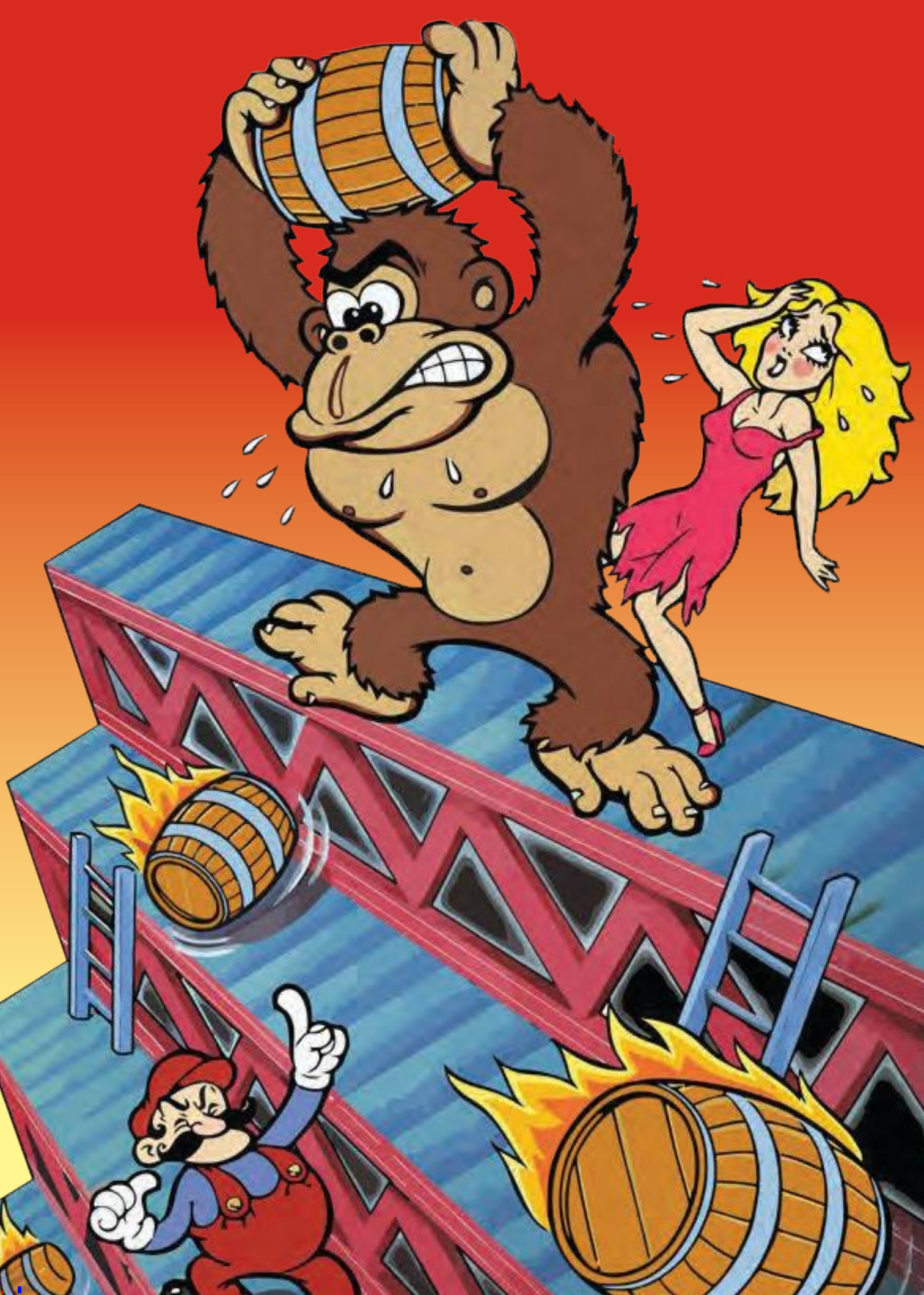
DONKEY KONG

MALIN COMME UN SINGE

Créé par un pimpant Shigeru Miyamoto en 1981, *Donkey Kong* est passé de kidnappeur à kidnappé et parvint même à aider Nintendo à pénétrer le marché américain. Qui sait en effet ce que serait devenue la compagnie sans l'arrivée de ce grand singe ? *Damien Duvot*

Il faut dire que l'apparition de *Donkey Kong* en borne d'arcade est restée dans l'histoire : premier jeu avec narration in-game, premier jeu de plateforme, et premier jeu où le but est de délivrer une jeune demoiselle en détresse. Mais revenons quelques années en arrière lorsque Hiroshi Yamauchi, président de Nintendo, envoie son gendre Minoru Arakawa à New York en 1980 afin de fonder la branche américaine de la firme, nommée tout simplement Nintendo Of America. Il faut dire que depuis 1979, la compagnie nippone commence à avoir un petit succès dans les salles d'arcade japonaises grâce aux jeux *Sheriff* et *Radar Scope*, développés par l'entreprise Ikegami Tsushinki. Arakawa débarque ainsi à New York avec ses bornes sous les bras, mais malheureusement *Sheriff* fait un bide et seules 1000 bornes sur les 3000 de *Radar Scope* trouvent preneur. Il implore alors Hiroshi Yamauchi de concevoir un nouveau jeu pouvant remplacer les invendus, et c'est ainsi que le département de recherche & développement, mené par Gunpei Yokoi, cherche à toute vitesse une solution de remplacement. La tâche est confiée à un jeune dessinateur du nom de Shigeru Miyamoto entré dans la société en 1977 et qui, jusque là, ne s'occupait que des illustrations sur les bornes d'arcade.

"Miyamoto conçoit un jeu mettant en scène Popeye, le fier marin cherchant à délivrer la frêle Olive."



DONKEY KONG MALIN COMME UN SINGE

La firme est alors sur le point d'obtenir la licence *Popeye* et Shigeru conçoit alors un jeu mettant en scène le fier marin cherchant à délivrer la frêle Olive des mains de l'imposant Brutus dans un environnement reprenant le cartoon *A Dream Walking* réalisé en 1934 par Dave Fleischer où Popeye tente tant bien que mal de secourir une Olive somnambule perdue dans les hauteurs d'un chantier en construction.

Mais les négociations avec King Feature Syndicate, détenteur des droits du marin, prennent du retard et comme le temps presse, Shigeru remplace très rapidement les personnages par des inventions de son cru, avec un singe à la place de Brutus, un charpentier moustachu au lieu de Popeye et une jeune fille nommée simplement Lady doublant Olive. Pour le charpentier, Miyamoto pense d'abord l'appeler Mr Video afin de l'utiliser dans d'autres jeux, puis il jette son dévolu sur Jumpman (l'homme sautant) car il est capable de sauter contrairement à tous les autres héros de jeux d'arcade.

Enfin, le singe est nommé Donkey Kong, déjà en hommage au célèbre King Kong de 1933, mais aussi parce que Donkey peut signifier stupide (et ça permet de faire un jeu de mot avec Monkey).

Néanmoins, une fois le jeu arrivé sur le sol américain, les équipes d'Arakawa renomment Jumpman en Mario en référence à Mario Segale, propriétaire des locaux de Nintendo Of America, qui est malheureusement décédé récemment, le 27 octobre 2018.

C'est sur les prospectus publicitaires de *Donkey Kong* offerts aux propriétaires de salles d'arcade que l'on peut lire pour la première fois le nom de Mario, expliquant que Donkey était l'animal de compagnie du charpentier qui, à force de maltraitance, décida de s'enfuir en emportant Lady (renommée Pauline un peu plus tard).

Bref, Miyamoto commence à dessiner les étapes importantes de son jeu vidéo, avec Mario devant donc secourir sa belle en grimpant les poutrelles d'un chantier et en évitant les barils envoyés par le gorille. Et en faisant cela, Miyamoto vient tout juste d'inventer le tout premier jeu de plateforme de toute l'histoire du jeu vidéo car certes, nous avons eu *Space Panic* d'Universal en 1980 où un personnage doit grimper des échelles afin de se débarrasser d'extraterrestres, mais il est incapable de sauter, et c'est donc Mario qui devient le premier personnage capable de sauter par-dessus des précipices. Par contre ce n'est pas encore *Super Mario Bros* puisqu'on meurt si l'on tombe d'un étage. Et après avoir grimpé tout en haut de l'écran, Donkey Kong emporte la fille et nous passons ainsi à un niveau complètement différent…

Malheureusement, tout comme *Pac-Man*, le jeu possède une « fin » abrupte puisque arrivé au 22e stage, Mario meurt subitement après seulement quelques secondes. De fait, une fois toutes ces étapes planifiées et envoyées aux développeurs d'Ikegami, le jeu est prêt à remplacer les cartes de *Radar Scope* avec des bornes re-décorées pour l'occasion avec quelques bruitages du jeu d'origine recyclés dans *Donkey Kong*.





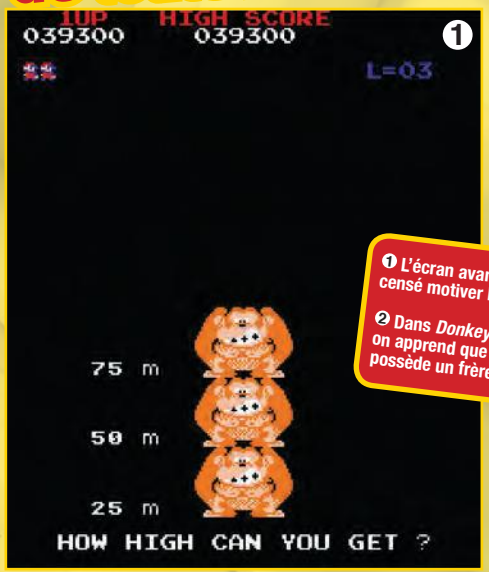


❶ L'animation de *Donkey Kong* emportant Pauline est la première cinématique d'intro de l'histoire du jeu vidéo !

❷ Le niveau des tapis roulant disparait quasi toujours des portages sur consoles. Et c'est bien dommage.

❸ Donkey est hors service, mais pour combien de temps ?

"Miyamoto vient juste d'inventer le premier jeu de plateforme de toute l'histoire du jeu vidéo !"





❶ L'écran avant chaque niveau, censé motiver les joueurs.

❷ Dans *Donkey Kong Jr.*, on apprend que Mario possède un frère jumeau.

DES PROCÈS EN CARTON

Disponible le 9 juillet 1981 sur le sol américain, la borne *Donkey Kong* est un gigantesque succès, grâce à l'originalité de ses quatre niveaux différents, le système de plateformes et ses animations colorées. *Donkey Kong* devient ainsi la première mascotte de Nintendo, et bien évidemment on commence à voir le singe un peu partout avec un jeu de société ainsi qu'une marque de céréales, tandis que le jeu remporte 180 millions de dollars avec plus de 60 000 bornes d'arcade distribuées au total, rien que pour l'année 1981 !









❶ Il est possible de grimper plus vite en utilisant deux lianes à la fois.

❷ Il est possible d'obtenir un pulvérisateur plus puissant pour terminer les niveaux plus rapidement.

❸ Une des seules fois où Mario est le méchant !

❹ Ironiquement, Shigeru Miyamoto aura le droit de faire un jeu *Popeye* en 1982.

Mais Arakawa a des soucis pour honorer rapidement toutes ces commandes car en effet, chaque borne doit être fabriquée auparavant au Japon chez Ikegami avant d'être envoyé aux USA. De fait, après avoir fait construire 20 000 bornes, Nintendo commence la construction de toutes les bornes restantes dans les entrepôts de Nintendo Of America. Le problème, c'est que le contrat stipule qu'Ikegami, en ayant conçu le code du jeu, reste détenteurs de tous les droits de la borne et la société porte donc plainte contre Nintendo pour contrefaçon, donnant ainsi lieu à un procès qui va durer jusqu'en 1990 jugeant qu'Ikegami possède bien les droits de *Donkey Kong*.

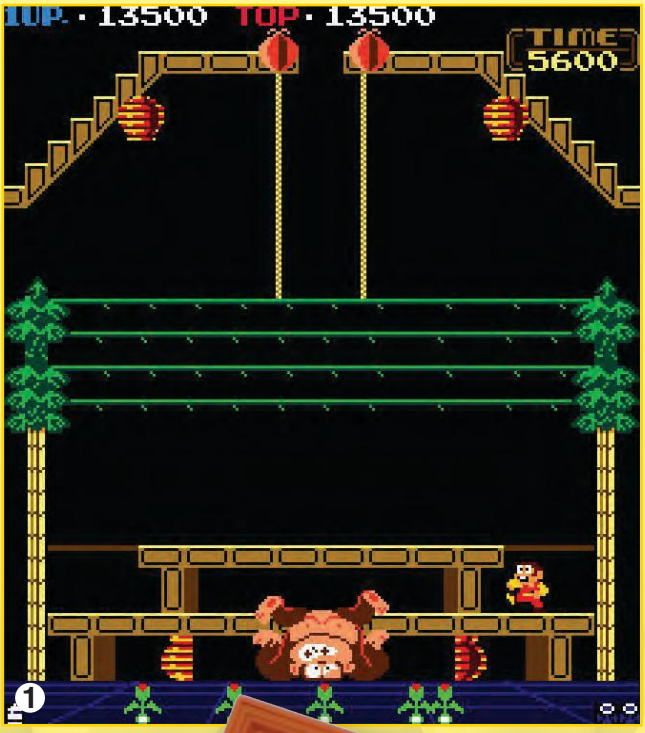
Le jeu est aussi à l'origine d'autres conflits car dès sa sortie, de nombreux éditeurs tels que Coleco, Atari et Taito, se disputent alors les droits pour pouvoir le porter sur les consoles de l'époque et c'est la société Coleco qui emporte les droits pour sa Colecovision, mais à la condition de faire aussi un portage sur Atari 2600 ainsi que sur l'Intellivision de Mattel. C'est d'ailleurs cet accord qui sera à la base d'un énorme combat entre Atari et Nintendo car en effet, la firme japonaise est en train de développer sa future Famicom et Atari obtient le droit de vendre la machine pour les Etats-Unis. Malheureusement, peu de temps après, Atari découvre lors d'un salon à Las Vegas une version de *Donkey Kong* sur Colecovision. La compagnie américaine s'estime lésée car elle pensait que Nintendo leur avait donné les droits du jeu et ainsi, Atari stoppe alors tout contact avec Nintendo, et c'est Mattel qui obtient la charge de distribuer la

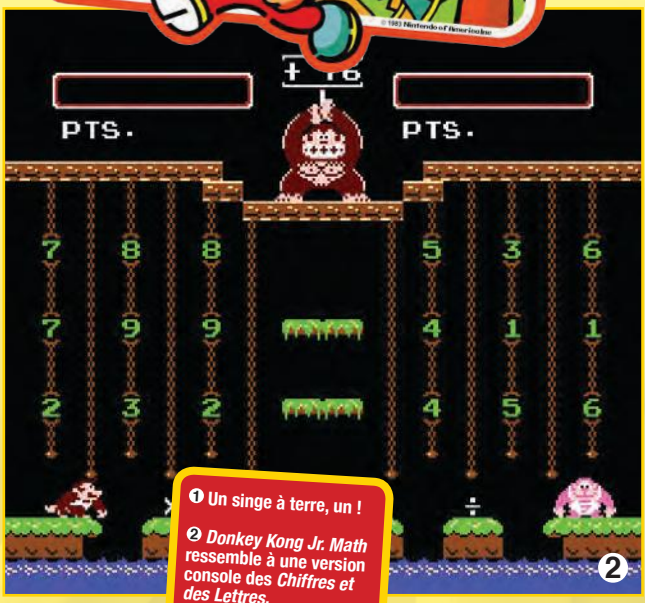


DONKEY KONG MALIN COMME UN

Famicom aux Etats-Unis. Pour couronner le tout, Coleco va bâcler les portages de *Donkey Kong* sur Intellivision et Atari 2600 afin de valoriser la version de *Donkey Kong* pour Colecovision et va ainsi vendre sa console en bundle avec le jeu, faisant grimper les ventes de la machine.
Mais les problèmes ne se sont pas arrêtés là, car c'est aussi à se moment que les studios Universal portent plainte contre Coleco pour plagiat, estimant que *Donkey Kong* est beaucoup trop similaire à leur King Kong ! Coleco renvoie la balle à Nintendo qui, par le biais de ses avocats Howard Lincoln et John Kirby, en profite pour ressortir le compte-rendu d'un procès de 1975 opposant Universal au studio RKO où Universal déclarait que les droits de *King Kong* appartenaient au domaine public. De fait, en portant plainte à nouveau contre Nintendo mais en stipulant l'inverse, le juge a préféré donner son verdict en faveur des japonais, estimant qu'Universal était de mauvaise foi.







❶ Un singe à terre, un !

❷ *Donkey Kong Jr. Math* ressemble à une version console des *Chiffres et des Lettres.*

❸ Les deux Game & Watch *Donkey Kong* à double écran. Cultes !







❶ L'écran titre de *Donkey Kong Country* nous montre un conflit des générations entre le jeune DK et l'ancêtre Cranky.

❷ Si notre camarade disparait, on peut toujours le retrouver dans un baril.

❸ Il faut trouver toutes ces salles secrètes pour espérer finir le jeu à… 101%.

"C'est ainsi qu'il invente la première croix directionnelle qui sera réutilisée sur quasiment toutes les manettes."

Et pour le remercier, Nintendo offrit à John Kirby un beau bateau à 30 000 dollars estampillé *Donkey Kong* et, bien des années plus tard, nomma le fameux *Kirby* de Sakurai en son hommage.

MONNAIE DE SINGE

Pendant que les adultes étaient occupés dans les tribunaux, Gunpei Yokoi, lui, avait pour responsabilité d'adapter *Donkey Kong* sur sa gamme Game & Watch, les fameux jeux électroniques de Nintendo disponibles depuis 1980 où, ironiquement, est sortie une version de *Popeye* quelques jours seulement après *Donkey Kong* en arcade. Il se dit que *Donkey Kong* conviendrait parfaitement pour une version à double écran, au départ conçue pour l'excellent *Oil Panic*, mais il lui reste à trouver comment insérer un joystick sur sa petite machine afin de reproduire les sensations de l'arcade. De fait, après plusieurs échecs et tâtonnement, il préfère incorporer plutôt un système avec une croix pour bouger le personnage et c'est ainsi qu'il invente la première croix directionnelle qui sera plus tard réutilisée sur quasiment toutes les manettes des futures consoles (avec quelques petites modifications pour la Master System par exemple). Et comme le joystick de l'arcade est à gauche, il place la croix à gauche et c'est pour ça que les directions sont toujours situées à gauche sur les manettes. Dingue, non ? Miyamoto, lui, a pour tâche de trouver une suite à son chef d'œuvre, mais afin de changer un peu, cette fois on ne joue plus Mario mais Donkey Kong Jr, dernier rejeton simien de la famille, qui doit délivrer son père des griffes de l'infâme charpentier. *Donkey Kong Jr*, sorti en aout 1982, possède quatre niveaux tout comme son prédécesseur, et on doit au départ grimper aux lianes et éviter de nombreux crocodiles dressés par Mario pour atteindre la cage, puis, dans un autre niveau, emmener les clés tout en haut de l'écran en évitant de curieux oiseaux. Cette fois la programmation est confiée à l'entreprise Iwasaki Giken, et Ikegami va se venger en développant *Congo Bongo* pour SEGA en 1983, qui ressemble à s'y méprendre au premier jeu de Miyamoto, mais en 3D isométrique. Néanmoins, pendant que Nintendo cartonne en arcade, Yamauchi décide de s'éloigner tranquillement de ce marché.

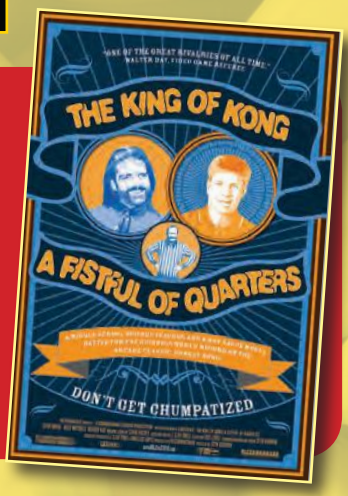


GORILLE DE POCHE

En effet, voyant des parents inquiets de voir leurs jeunes rejetons se fourvoyer dans les salles d'arcades enfumées, Hiroshi Yamauchi lance le développement de la Famicom afin que les enfants puissent jouer aux succès de l'arcade à la maison. La console sort donc le 15 juillet 1983 et bien évidemment, les singes font partie du voyage puisque dans les trois jeux de lancement nous y trouvons des adaptations assez fidèles de *Donkey Kong* et de *Donkey Kong Jr.* En parallèle, les Game & Watch accueillent eux aussi plusieurs versions de *Donkey Kong Jr*, dont une superbe variante en Tabletop semblable à une mini borne d'arcade, tandis que son paternel devient la vedette d'autres jeux sur ce support. L'année 1983 voit également apparaitre un curieux *Donkey Kong Jr. Math* sur Famicom où l'on dirige le jeune singe contre un(e) camarade rose et le but est de parvenir à atteindre le nombre montré par Donkey Kong avant son adversaire en faisant des opérations mathématiques. Pas très fun et pas très intéressant, le jeu se vend beaucoup moins que prévu et Nintendo annule dans la foulée le développement de *Donkey Kong*

THE KING OF KONG

Sorti en 2007, cet excellent documentaire réalisé par Seth Gordon retrace le combat entre le méchant Billy Mitchell et le gentil Steve Wiebe à qui fera le plus haut score de *Donkey Kong*. S'attardant également sur la scène compétitive du milieu de l'arcade, le film nous montre tout pleins de portraits attendrissants de joueurs et de propriétaires de salles d'arcade. A savoir qu'il a désormais été prouvé que le score de Mitchell qu'on voit dans le film provient d'un émulateur et que le dernier record en date sur la machine est de Robbie Lakeman, avec 1 247 700 !

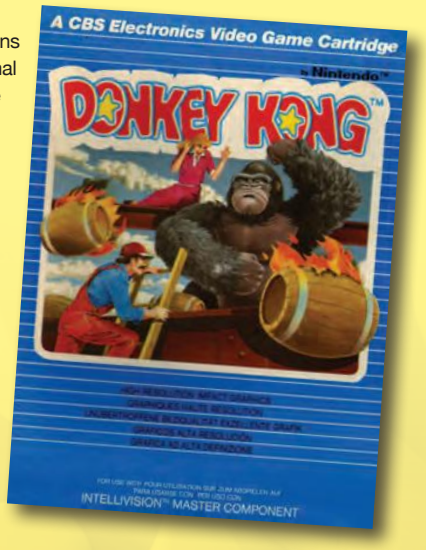


UN SINGE SUR VOTRE ÉCRAN

La famille Kong a eu la chance d'être adaptée deux fois à la télévision. Tout d'abord une première fois dans l'émission Saturday Supercade de 1982 où Donkey Kong Jr. tente plusieurs fois de libérer son père des griffes d'un infâme Mario. Mais les plus jeunes connaissent surtout la série *Donkey Kong Country* de 1996 réalisée par la compagnie canadienne Nelvana (qui a fait aussi *Tintin*), toute en image de synthèse. Très (très !) kitch si on la regarde aujourd'hui et remplie d'intermèdes musicaux sans grand intérêt, la série a aussi donné naissance à l'émission jeunesse *DKTV* où Donkey présente des dessins animés. Toute une époque…



no Ongaku Asobi, un autre jeu éducatif qui aurait vu un Mario pianiste accompagner une Pauline en chanteuse contre la famille Kong. Il faudra ainsi attendre 2017 avec *Mario Odyssey* pour entendre enfin Pauline chanter ! Le gorille aussi apparait une dernière fois en arcade en 1983 avec un *Donkey Kong 3* peu inspiré, qui n'est en fait qu'un *Space Invaders* mais avec des abeilles où Stanley doit empêcher des insectes de lui voler ses fleurs tout en essayant de repousser le simien le plus haut possible. Oui, cette fois on joue Stanley, un habitué des Game & Watch et non plus Mario, la principale raison étant que *Donkey Kong 3* est en vérité l'adaptation sur arcade du jeu électronique *Green House*, et Nintendo avait de plus grands projets pour Mario. Et de fait, après la sortie du Game & Watch *Donkey Kong Hockey* en novembre 1984, Nintendo abandonne curieusement tout projet avec le gorille, préférant se focaliser sur l'ancien charpentier devenu plombier, et le singe va alors hiberner pendant une bonne dizaine d'années. Après quelques apparitions ici et là comme dans le public du *Punch-Out Arcade*, dans *Tetris* sur NES et *F1 Race*, l'animal va de nouveau être l'antagoniste d'un nouveau jeu avec le bien nommé *Donkey Kong* sur Game Boy de 1994.



COUNTRY CLUB

Encore une fois le singe a kidnappé Pauline et c'est encore à Mario de s'y coller, sauf qu'après quatre niveaux reprenant habilement les écrans de la borne d'arcade, il faut désormais parvenir à emmener une clé vers une porte fermée grâce aux nouvelles capacités de Mario

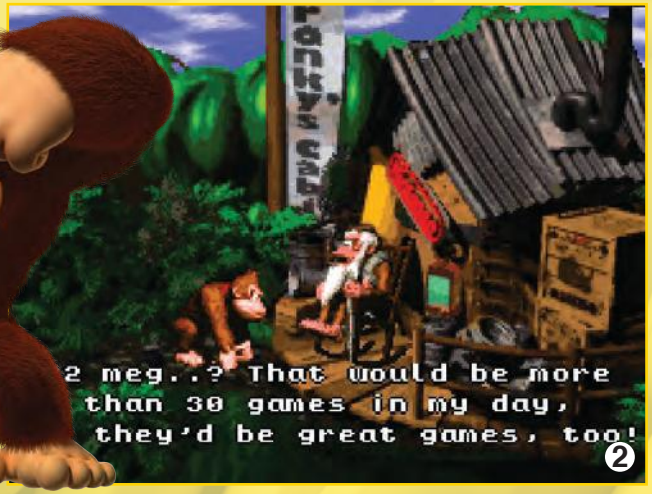
❶ Les passages en chariot sont vraiment un cauchemar.

❷ Les dialogues du retrogamer Cranky sont toujours très drôle.

❸ Les niveaux marins sont magnifiques, non ?

❹ En ramassant trois symboles d'animaux dorés, on débloque ces niveaux bonus.













"Miyamoto va confier à Rare son gorille pour l'excellent *Donkey Kong Country* sur Super Nintendo à Noël 1994."

❶ La petite amie de Donkey Kong nous permet de sauvegarder.

❷ Dans *Donkey Kong Country 2*, il est possible de prendre l'autre singe sur nos épaules et de le balancer.

obtenues au gré de ses aventures. En effet, on peut soulever les ennemis comme dans *Super Mario 2*, ne plus mourir quand on tombe de pas trop haut et, Mario peut même faire des saltos et utiliser des barres parallèles comme il le fera dans ses futurs épisodes 3D. Assez vite oublié, *Donkey Kong* sur Game Boy est pourtant un chef d'œuvre et a même lancé la série en portable des *Mario vs Donkey* mélangeant jeu de plateforme avec puzzle game. La même année, Donkey va aussi avoir la joie d'apparaître sur 16-bits grâce au talent de la compagnie Rare qui vient tout juste d'investir dans de magnifiques stations de travail Silicon Graphics (utilisées par exemple pour les effets spéciaux de *Jurassic Park* et *Terminator 2*) et Miyamoto va donc leur confier son gorille pour l'excellent *Donkey Kong Country* sur Super Nintendo à Noël 1994. Avec un rendu des personnages en 3D, une merveilleuse musique de David Wise et d'assez beaux décors digitalisés, *Donkey Kong Country* va bénéficier d'une immense campagne marketing permettant de vendre à nouveau pléthore de Super Nintendo alors que débarquent pourtant la Saturn et la Playstation. Le succès du jeu va ainsi permettre à Nintendo de souffler un peu pendant le retard de sa future 64-bits, et il faut dire qu'il n'a rien à envier à la concurrence. Reprenant tout ce qui a fait le succès des jeux de plateforme de Nintendo, le soft fourmille d'objets cachés à collecter au cœur de niveaux bourrés de bonnes idées comme des tonneaux qui nous propulsent, des barils à lancer sur ses adversaires et même quelques animaux que l'on peut chevaucher. Oubliez *Donkey Kong Jr.*, cette fois on joue un nouveau membre de la famille, nommé aussi Donkey Kong, qui est le petit-fils du Donkey original (renommé Cranky dans cette version). Il est accompagné de Diddy Kong, son neveu, et le jeu nous montre aussi d'autres membres de la famille comme Funky Kong et Candy Kong. Puis l'année d'après sort *Donkey Kong Country 2*, où cette fois Donkey est enlevé et c'est à Diddy de le sauver grâce à l'aide d'une nouvelle chimpanzé nommée Dixie, capable de flotter dans les airs grâce à sa couette. Supérieur en tout point au premier volet, *Donkey Kong Country 2* sur Super NES possède une musique épique rappelant très fortement le *Hook* de Steven Spielberg, et est encore rempli d'objets à collecter avec des









❶ Débloquer tous les niveaux du monde perdu nous permet de découvrir le vrai boss du jeu.

❷ Le vieux Cranky ne comprend pas pourquoi on joue une fille alors qu'elles sont normalement kidnappées.

❸ Cette fois, c'est Donkey Kong qui a disparu !

❹ Il est possible, sur la map, de sortir des sentiers banalisés de *Donkey Kong Country 3* pour découvrir de nombreux secrets.

LA FIN DES BANANES !

Evidemment, le cimetière des jeux vidéo jamais sortis regorge de nombreux opus mettant en scène Donkey Kong. On sait qu'une suite à *Donkey Kong 64* était par exemple prévue sur GameCube, mais le projet fut annulé après le rachat de Rare par Microsoft en 2002. De même, on aurait dû avoir un *Donkey Kong Racing* sur le même support, ayant été annoncé lors de l'E3 2001, où on aurait pu faire des courses à dos d'animaux issus de la licence *Donkey Kong Country*. Deux jeux GBA ont aussi été avortés avec un *Diddy Kong Pilot*, un nouveau *Mario Kart* mais avec des avions, qui a été renommé un moment *Banjo Pilot* avant d'être supprimé. Enfin, n'oublions pas *Donkey Kong Coconut Crackers* qui aurait été un puzzle-game sur Game Boy Advance.

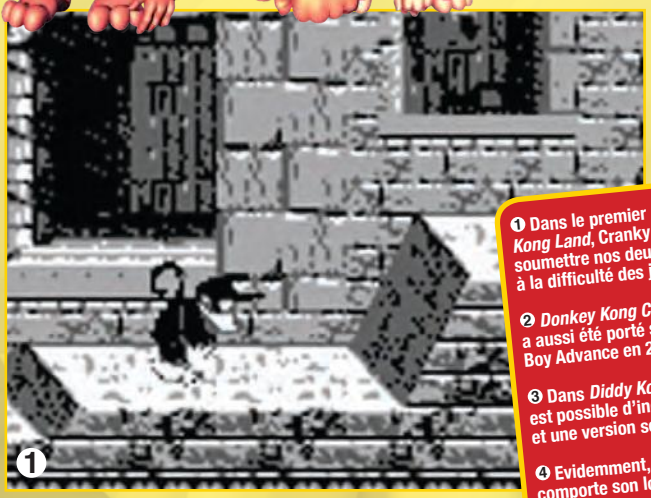


pièces bananes nous permettant d'obtenir de l'aide auprès de la famille Kong, mais on y trouve aussi des pièces Krem dans chaque niveau qui doivent être dépensées pour pouvoir atteindre un monde caché et finir correctement le jeu. Enfin, en 1995 sort *Donkey Kong Country 3* où cette fois on joue Dizzie accompagnée d'un nouveau singe nommé Kiddie, où il est désormais possible de visiter toute la carte en monde ouvert, et bourrée à nouveau de machins à collectionner. Malheureusement le jeu essuie un échec, sortant en fin de vie de la Super Nintendo et seulement quelques mois après *Mario 64*, mettant fin à la série des *Donkey Kong Country*… pour un temps. En parallèle, les consoles portables de Nintendo accueillent des versions réduites des volets Super Nintendo avec la série des *Donkey Kong Land* sur Game Boy et Game Boy Color. Si le premier *Donkey Kong Land* se distingue beaucoup de *Donkey Kong Country*, ses deux suites sont par contre des quasi copiés-collés des jeux 16-bits, avec seulement quelques différences comme un monde en moins ou le fait de ne plus voir les deux personnages à l'écran.



UN SINGE EN HIVER

En 1997 nous voyons aussi apparaitre Diddy dans le bien nommé *Diddy Kong Racing* sur N64, qui parvient à réinventer la recette *Mario Kart* en ajoutant plusieurs différents véhicules à contrôler mais aussi un excellent mode aventure avec des mondes à débloquer et des combats de boss. Puis en 1999 sort *Donkey Kong 64*, premier jeu N64 vendu avec un Memory Pack permettant de rajouter de la mémoire à la console. Cette fois nous retrouvons Donkey Kong dans un jeu de plateforme en 3D à la sauce *Banjo Kazooie* où le méchant King K. Rool a kidnappé nos amis et volé encore une fois toutes nos





❶ Dans le premier *Donkey Kong Land*, Cranky veut soumettre nos deux héros à la difficulté des jeux 8-bits.

❷ *Donkey Kong Country* a aussi été porté sur Game Boy Advance en 2003.

❸ Dans *Diddy Kong Racing* il est possible d'incarner Banjo et une version sobre de Conker.

❹ Evidemment, *DK Racing* comporte son lot d'objets à collectionner.









❶ L'île de Donkey Kong sur le jeu Nintendo 64 ressemble bien évidemment à la tête de notre singe.

❷ Le fameux Donkey Rap, source de lol sur internet.

bananes. Malheureusement Rare a peut-être vu un peu grand avec ce jeu puisqu'il détient encore aujourd'hui le record du plus grand nombre d'objets à collectionner. En effet, pour terminer le jeu il faut posséder les 9 clés de boss, mais pour ouvrir les portes des boss, il faut aussi collecter un certain nombre de bananes dans chaque monde. Et il y a 4000 bananes en tout ! Evidemment, pour accéder aux mondes il faut également à chaque fois un certain nombre de bananes dorées (201 en tout), planquées dans chaque monde. Ce qui rend la tâche fastidieuse, c'est qu'il y a 5 personnages à débloquer dans le jeu et que chaque personnage ne peut ramasser que les bananes de sa propre couleur, sachant qu'on ne peut changer de singe qu'en allant sur les barils prévus à cet effet. De fait, pour finir le jeu à 202% il faut, dans chaque monde, également récupérer 5 morceaux de plan (chaque morceau ne pouvant être ramassé que par le singe de la bonne couleur), prendre en photo deux fées, finir (deux fois) les 4 niveaux du jeu d'arcade *Donkey Kong* pour gagner un jeton Nintendo, et si on ramasse 15 jetons bananes (donnés à chaque fois qu'on collecte 70 bananes), on peut débloquer un ancien jeu Rare qui nous permet de gagner une pièce Rare. Assez ? Non ! Il y a aussi 10 couronnes à remporter dans des arènes et 977 pièces bananes disséminées dans tout le jeu (qui ne comptent pas dans les 202%). De fait, si *Donkey Kong 64* est quand même un succès au niveau des ventes, peu de joueurs ont fait l'effort de le terminer et on ne vit jamais plus Donkey Kong dans un jeu de plateforme en 3D. Par contre, on a pu le voir ici ou là s'essayer aux jeux musicaux avec les très sympathiques trois volets *Donkey Konga* vendus avec un accessoire sur GameCube où on doit faire des percussions sur quelques chansons telles que *Don't Stop Me Now* de Queen ou *Tubthumping* de Chumbawamba, et Nintendo a même réutilisé les congas pour *Donkey Kong Jungle Beat*, où il faut donc taper et frapper des mains pour bouger le singe dans un jeu de plateforme en 2D. Enfin, après quelques passages dans les *Mario Party, Smash Bros* et autres *Mario Kart*, Donkey est également revenu dans *Donkey Kong Country Returns* sur Wii et 3DS, puis *Donkey Kong Tropical Freeze* sur Switch et WiiU, développés non par Rare mais par Retro Studio, reprenant la recette des *Donkey Kong Country* mais avec beaucoup moins de secrets à découvrir que sur Super NES ! De fait, depuis sa naissance jusqu'à aujourd'hui, et même si Nintendo a toujours préféré mettre Mario en avant, le grand singe n'a jamais cessé de faire partie des nombreux succès de la firme, et on attend toujours avec impatience chaque retour du grand gorille. Vivement la suite.

"Rare a vu grand : son jeu détient encore le record du plus grand nombre d'objets à collectionner !"







❶ *Donkey Konga* prend tout son sens à 4 joueurs… et 4 paires de bongos.

❷ *Donkey Kong Country Returns* sur Wii est assez fastidieux à cause du contrôle à la wiimote.

❸ Après toutes ces années, il est enfin possible de jouer Funky dans *Donkey Kong Country Tropical Freeze*.



SUPER SMASH BROS.™

LA FOLLE HISTOIRE



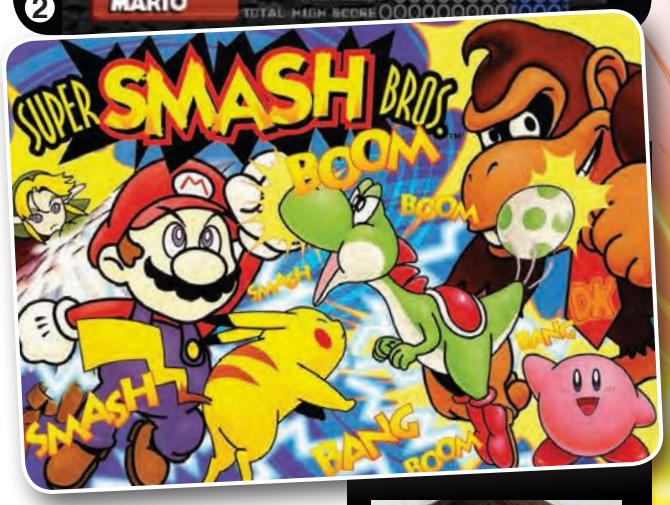
Débuté dans la marginalité la plus totale, ***Super Smash Bros.*** **est très vite devenu l'une des locomotives les plus importantes de Nintendo.**

Dans la vie comme dans le jeu vidéo, il y a ceux qui ont un chemin tout tracé, et ceux dont le parcours est plus cahoteux mais dont la réussite n'est pas moins brillante. Etonnamment, *Super Smash Bros.* appartient à la seconde catégorie. Retour sur une franchise hors-norme qui n'a pas hésité à forcer le destin pour voir le jour et qui se démène systématiquement pour plaire à ses fans. *Hung Nguyen*

SUPER SMASH BROS.™ LA FOLLE HISTOIRE







Si Nintendo a donné naissance le 7 décembre dernier au crossover le plus ambitieux de l'histoire, il faut savoir que la série n'avait pas vocation à prendre pareille ampleur à ses débuts. Avant de se pavaner avec ses records de ventes sur tous les continents, son casting qui compte plus de 80 têtes (en comptant les DLC à venir), sa centaine de niveaux et sa bande-son de folie qui dépasse les 800 pistes, *Super Smash Bros.* a en effet débuté de manière particulièrement modeste.

PARTI DE RIEN

Contrairement à ce que l'on pourrait imaginer, la licence ne découle pas d'une quelconque volonté de Nintendo de capitaliser sur ses icônes. C'est en fait Masahiro Sakurai, membre de HAL Laboratory et papa de *Kirby*, qui va avoir envie de mettre au point pour la Nintendo 64 un jeu de combat en 3D jouable à quatre. Nous sommes quelque part entre 1997 et 1998, et le bonhomme va soumettre l'idée à son président, un certain Satoru Iwata. Emballé, celui qui prendra plus tard les commandes du constructeur japonais autorise son employé à travailler sur le projet. Contraints de répondre à d'autres obligations, ses collègues laissent Sakurai avancer seul, à la fois sur le planning, les caractéristiques, le design, la modélisation et les animations ! Pour l'encourager, Iwata accepte toutefois de se charger de la programmation sur son temps libre le week-end. Lentement mais sûrement, le projet prend forme. Le nom de code *Kakuto-Geemu Ryûoh* (*Dragon King : The Fighting Game*) est adopté. Celui-ci fait référence au quartier de Ryûoh-chô, dans la

❶ Les environnements de *Dragon King : The Fighting Game* ont été réalisés à partir de photos du quartier de Ryûoh-chô, d'où son nom (Ryûoh signifiant le « roi dragon »).

❷ Le premier volet de *SSB* sorti sur Nintendo 64 ne compte au départ que huit personnages, auxquels il faut en ajouter quatre à débloquer.

❸ Se battre avec Yoshi, quel fan n'en a jamais rêvé ? En tout cas, nous on adore !





Masahiro Sakurai

Entré chez HAL Laboratory en 1989, à l'âge de 19 ans, Sakurai ne mettra que quelques années pour sortir du lot. En 1992, il crée le personnage de Kirby, devenu depuis l'une des mascottes de Nintendo, puis donne naissance à *Super Smash Bros.* en 1999. Indépendant depuis 2003, sa carrière reste néanmoins étroitement liée à la firme au plombier moustachu. Le seul jeu inédit sur lequel il a travaillé depuis est en effet *Meteos*, qu'il a imaginé avec Tetsuya Mizuguchi.







préfecture de Yamanashi, qui a servi de modèle pour les environnements du jeu – accessoirement, c'est également là que se trouvent les locaux de HAL Laboratory. A ce stade, le prototype ne comprend que quatre combattants aux proportions humaines. Conscient que contrôler des pantins anonymes n'aiderait pas les joueurs à plonger dans son titre, Sakurai a alors une idée brillante pour le rendre plus attrayant : utiliser les personnages iconiques de Nintendo. N'étant pas assuré d'obtenir l'autorisation du géant nippon, le créateur va – selon la légende – les intégrer secrètement à son prototype, lequel ne sera présenté aux décisionnaires qu'une fois le développement bien engagé. Si les négociations seront particulièrement difficiles, l'idée d'un mélange hétéroclite d'univers et de héros étant atypique pour l'époque, cette abnégation paiera et la formule du crossover sera finalement acceptée. La belle ascension de *Super Smash* peut commencer.

❶ Le concept des dégâts cumulatifs est apparu très tôt, comme le montre cette image de *Dragon King : The Fighting Game*.

❷ Toute la physique a été revu pour *Melee*, aussi bien pour améliorer le gameplay que pour rendre cheveux et vêtements sensibles au vent.

❸ Dans *Melee*, Ness devait laisser sa place à Lucas, le héros de *Mother 3*, mais les multiples retard de ce RPG inédit chez nous en ont décidé autrement.

CHANGEMENT DE PARADIGME

Pouvoir compter sur des figures telles que Mario, Donkey Kong, Samus Aran ou Fox McCloud est un atout certain pour le jeu. Seulement voilà, *Super Smash Bros.* ne doit pas être un jeu de

"Selon la légende, le créateur va intégrer secrètement les persos iconiques de Nintendo à son prototype !"





SUPER SMASH BROS.™



1999 Nintendo 64

Super Smash Bros.
Le précurseur

Sorti en catimini, destiné au départ au seul marché japonais, le premier *Super Smash Bros.* va connaître un succès que personne ne soupçonnait. Sa manière originale d'aborder les jeux de combat fait mouche. L'absence de manipulations complexes et la présence d'objets susceptibles de bouleverser le cours d'un match en font un titre à la fois accessible et convivial, dans la droite lignée des meilleurs jeux de la Nintendo 64.



2002 GAMECUBE

Super Smash Bros. Melee
La consécration

L'épisode élitiste. Si le grand public y trouvera ce qu'il est venu chercher, un défouloir qui réunit petits et grands, *Melee* rayonnera particulièrement auprès des compétiteurs. Son gameplay affûté et ses mécaniques pointues en font un jeu encore très pratiqué à haut niveau, quand les objets sont désactivés et que les litiges se règlent en tête à tête. C'est avec lui que la série prend des allures d'encyclopédie.



baston de plus, il doit se poser comme une alternative aux jeux en 2D qui envahissaient le marché à l'époque. Plutôt que d'inscrire de manière très conventionnelle son titre dans la lignée d'un *Street Fighter* ou d'un *The King of Fighters*, Sakurai va donc chercher à revisiter le genre, à le « désassembler » puis à le « réassembler » selon ses termes. Ainsi, plutôt que de mettre l'accent sur des manipulations élaborées et des combinaisons rapides de touches, *Super Smash Bros.* va chercher à rendre les affrontements plus organiques pour laisser une plus grande part à l'improvisation. C'est cette volonté de miser sur la capacité de réaction des joueurs face à des situations en évolution perpétuelle qui va le conduire à changer de paradigme et à supprimer les traditionnelles jauges de vie. Dans son jeu, les dégâts s'accumulent sous forme de pourcentage, ne tuent pas et servent en fait à éjecter plus facilement un





La série s'est toujours attachée à soigner un minimum sa mise en scène, comme le montre ce cliché tiré de l'intro du premier volet.



2008 Wii

Super Smash Bros. Brawl
Un succès contesté

Meilleure vente de la série à ce jour, *Brawl* est aussi l'épisode de la discorde. Particulièrement attendu, il décevra notamment les puristes, qui ne retrouveront pas chez lui l'intensité de *Melee*. Particulièrement généreux, doté d'un mode Aventure joliment mis en scène et jouable en ligne, il reste ceci dit un très bon jeu pour le commun des mortels. Pour ne rien gâcher, il accueille les premiers guests de la série.



adversaire de la scène de combat – ce qui constitue l'unique moyen de le mettre KO. Ca n'a l'air de rien dit comme ça, mais cette approche inédite fait de *Super Smash Bros.* un jeu de combat accessible (mais pas moins difficile à maîtriser), dans lequel un débutant aura davantage la possibilité de mener la vie dure à un joueur expérimenté que dans un titre plus classique. Le fait que tous sortes d'objets viennent épicer les affrontements, un peu comme dans un *Mario Kart,* et que les niveaux disposent d'une architecture piégeuse (plateformes mouvantes, etc.) participent aussi à équilibrer les débats.

UN SUCCÈS INATTENDU

Débuté de manière on ne peut plus artisanale (seul un employé chargé de la partie sonore accompagnait Sakurai et Iwata au départ) et sans la bénédiction

"Cette approche inédite fait de *Super Smash Bros.* un jeu de combat plus accessible que les autres."

2014 3DS-Wii U

Super Smash Bros.
Le (très) grand écart

Confié à Bandai Namco mais toujours dirigé par Sakurai, *Super Smash Bros. for 3DS/Wii U* a relevé avec brio un double défi : celui de rendre la saga nomade tout en la faisant entrer dans le monde de la HD. Une sorte de grand écart qui n'aura aucun impact sur les très bonnes sensations procurées, et ce quelle que soit la machine. Avec près d'une quinzaine de nouvelles têtes au casting, ces versions redynamisent la franchise.



2018 Switch

Super Smash Bros. Ultimate
Au-delà du portage

Bien que basé sur la version Wii U, *Ultimate* n'a rien d'un simple portage. D'abord qu'il réunit tous les persos de la série, mais aussi et surtout parce qu'il renoue avec le rythme endiablé de *Melee*. Dommage que certains modes soient absents.





❶ Outre ses combats aussi intenses que déjantés, *Super Smash Bros.* est connu pour ses nombreux bonus.



❷ Les Trophées, apparus avec *Melee*, constituaient une véritable encyclopédie sur les licences Nintendo. Dommage qu'ils aient disparu dans *Ultimate*.

des ayants droit, *Super Smash Bros.*, ou *Nintendo All-Star! Dairantô Smash Brothers* de son nom original, finit tout de même par se frayer un chemin jusqu'aux étals des magasins japonais, où il débarque le 21 janvier 1999. Compte tenu de son concept déroutant et de son budget modeste, Nintendo ne nourrit pas des attentes démesurées à son égard. Pourtant, et contre toute attente, le jeu ne va pas tarder à trouver son public. Avec 183 097 ventes pour sa première semaine de commercialisation, son démarrage est pour le moins satisfaisant (c'est plus qu'un *Mario Kart 64,* qui sera à terme la meilleure vente de la console sur ce territoire). Les choses n'en resteront évidemment pas là et porté par un bouche à oreille favorable, le titre finira sa carrière avec 1 632 046 exemplaires écoulés. Une sacrée prouesse qui le place sur la troisième marche du podium des meilleures ventes de jeux Nintendo 64 au pays du Soleil Levant, quelques milliers d'unités derrière un *Super Mario 64* (1 639 914) mais loin devant *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* (1 147 068). Destiné au seul marché nippon, *Super Smash Bros.* finira par traverser les frontières à la suite de ce carton. Aux Etats-Unis, où il débarque le 27 avril 1999, le public se montrera également très réceptif, avec des ventes qui dépasseront les 2,5 millions d'exemplaires. La performance parle d'elle-même, mais histoire de la mettre en perspective, sachez que c'est sensiblement plus que des *Wave Race 64, Banjo Kazooie, Star Wars : Rogue Squadron* et autres *Perfect Dark* qui n'ont pas atteint les 2 millions de ventes sur le sol américain, alors même qu'il s'agit de titres plus emblématiques de la Nintendo 64 dans l'esprit de beaucoup de joueurs.



CONSÉCRATION ET ÉPUISEMENT

Modeste coup d'essai, *Super Smash Bros.* se révèle un véritable coup de maître. Sans surprise, une suite ne tarde pas à être mise en chantier pour accompagner les premiers mois de vie de la GameCube, la console chargée de prendre la suite de la Nintendo 64. Ce successeur sera baptisé *Super Smash Bros. Melee,* et comme vous le savez sans doute, il reste à ce jour l'épisode le plus apprécié des fans. Des années plus tard, Sakurai le qualifiera lui-même d'épisode le plus « affûté » de la série. Jeu le plus vendu de la







❶ Le casting comptait 26 personnages, soit 50 de moins que le dernier épisode en date, DLC non compris.

❷ *Melee* introduit un mode Aventure dans lequel, entre deux combats, il faut traverser différents univers de Nintendo dans des séquence de plateforme.



“La vidéo d’introduction fait couler des larmes de joie lorsqu’elle est projetée durant l’E3 2001 !”

machine à l’échelle mondiale avec ses 7 millions d’unités, *Melee* est clairement à part. Mais ce qu’il faut savoir, c’est qu’avant de faire l’unanimité, ce nouvel épisode a connu, selon son créateur, un développement « extrêmement éreintant ». Alors qu’il pouvait expérimenter librement à l’époque de l’épisode fondateur et livrer sa vision toute personnelle de la bagarre virtuelle, Sakurai se sait désormais attendu au tournant. La pression est immense du côté de Nintendo comme de celui des fans, à tel point qu’il se « sentai[t] investi d’une mission ». Au cours des treize mois de gestation, il ne s’octroie pas le moindre congé, ne profite d’aucun vrai week-end, et encaisse des séances de travail s’étalant sur 40 heures d’affilée (pour 4 heures de sommeil). Un « mode de vie destructeur », selon ses mots, qui se justifie notamment par l’ajout de 14 personnages inédits (pour un total de 26), d’une liste de coups étoffée, ainsi que par des modes de jeu plus nombreux et variés. Sakurai étant le genre de créateur à vouloir tout tester et équilibrer lui-même, il dépense une énergie démesurée pour donner vie au projet. Le résultat du développement le plus éprouvant de sa carrière sera heureusement à la hauteur de son investissement. Les graphismes de nouvelle génération font forte impression, la bande-originale orchestrale est un délice pour les tympans, tandis que la vidéo d’introduction (qui a mobilisé trois sociétés spécialisées dans les images de synthèse pour être produite à temps !) fait couler des larmes de joie lorsqu’elle est projetée la première fois au cours de l’E3 2001. *Melee* marque aussi les débuts du côté encyclopédique de la série, avec l’apparition des Trophées, des figurines modélisées en 3D accompagnées de petites descriptions des personnages et objets liés aux univers représentés dans le jeu. *Super Smash Bros.* était un jeu de combat novateur, convivial et franchement addictif. Avec *Melee*, il devient aussi un produit de fan-service fait avec amour. Sur toute la ligne, cet opus est une réussite incontestable. Avec du recul, le seul regret qu’il laissera à son géniteur, c’est de ne plus être aussi accessible que son aîné. Alors qu’il cherchait justement à fournir une réponse aux jeux de baston en 2D de plus en plus hardcore qui se faisaient à l’époque, Sakurai a en effet inconsciemment mis au point un gameplay très technique, à la profondeur abyssale. Si cela peut alléger sa conscience, personne ne lui en tient rigueur, et c’est précisément cette richesse qui fait de *Melee* un titre toujours aussi populaire sur la scène eSport.

COUP DE PRESSION À LOS ANGELES

Le chapitre suivant de l’histoire de la série débute avec l’E3 2005,

SUPER SMASH BROS.™ LA FOLLE HISTOIRE

lors duquel Nintendo présente sa nouvelle console à venir. La conférence animée par Satoru Iwata, qui est entretemps devenu président de la firme en 2002, est plutôt avare en informations. La machine est désignée par son nom de code – Revolution –, le voile n'est pas levé sur ses spécifications techniques, tandis que la future manette en forme de télécommande et ses capacités de détection de mouvements sont passées sous silence pour éviter qu'elles ne soient copiées par la concurrence. Pour donner un peu de biscuit aux observateurs et aux joueurs, Iwata ne quittera cependant pas la scène sans annoncer le développement de quelques jeux. Parmi eux, on trouve un *Super Smash Bros.*, et la seule information qui sera donnée, c'est qu'il sera jouable en ligne via la compatibilité Wi-Fi de la future console. Oui, c'est léger. Surtout quand on se souvient que *Melee* avait été dévoilé quelques années plus tôt au moyen d'une impressionnante cinématique. En vérité, si Iwata s'est montré aussi laconique, c'est tout simplement parce que le projet n'existe pas ! Sakurai a quitté HAL Laboratory en 2003 pour devenir indépendant, et son ex-président le sait pertinemment, un nouvel épisode digne de ce nom ne peut se faire sans la participation du créateur de la saga. Cette annonce anticipée, dont Iwata regrettera plus tard la forme, était en fait surtout un moyen de forcer la main à Sakurai, de l'obliger à rempiler. Ce qu'il fera au détriment d'autres propositions, conscient « qu'aucun autre projet ne rendrait les gens aussi heureux » que ce *Super Smash Bros.* troisième du nom. Bien que l'assurance de voir Sakurai mener le projet ait été rapidement acquise, le développement à proprement dit n'a pas démarré









❶ Prévu pour être le premier guest de la série à l'époque de *Melee*, Snake partagera finalement cet honneur avec Sonic dans *Brawl*.

❷ Inconnus du public occidental, Marth et Roy ne devaient à la base pas être du voyage lors de la sortie de *Melee* chez nous.

❸ L'Emissaire Subspatial de *Brawl* ajoute un scénario et des tonnes de cinématiques qui n'ont aucun sens au mode Aventure.

❹ La série s'adapte des jeux dont elle s'inspire, en se calquant par exemple sur les évolutions stylistiques des héros.



❶ Dans une volonté d'accessibilité, *Brawl* amènera les Final Smash, des attaques surpuissantes susceptibles de retourner une situation.

❷ Avec *Sm4sh*, la série s'est ouverte aux DLC, ce qui a permis de voir débarquer de nouveaux invités de prestige comme Ryu, Bayonetta ou Cloud.



tout de suite. Parti du studio qui l'a vu faire ses premiers pas dans le jeu vidéo, l'homme fort de la série doit d'abord se constituer une équipe. Sur les conseils de Shigeru Miyamoto, une partie des employés de Game Arts, au chômage technique après avoir achevé *Grandia III,* rejoindra l'aventure pour commencer le travail. Tandis que des personnes seront par la suite embauchées spécifiquement pour participer à ce qui deviendra le *Super Smash Bros. Brawl* de la Wii. Satoru Iwata le confesse volontiers, le fait qu'il ait accepté de fonctionner avec une organisation pareille, a fortiori pour un jeu de cette importance, ne repose que sur un point : la confiance qu'il a en Masahiro Sakurai.

LA GRANDE AVENTURE

D'emblée, Sakurai aborde *Brawl* comme s'il devait être le dernier opus de la saga. Ce qu'il cherche avant tout avec lui, c'est comment améliorer la formule, comment faire plaisir aux joueurs. C'est sans doute ce qui explique la profusion de contenu que l'on y trouve.

Sa réflexion va ainsi le conduire à créer L'Emissaire Subspatial, un mode Aventure bien costaud, qui durant une douzaine d'heures met en scène les personnages du jeu dans des phases alternant plateformes et combats. Clairement conçu pour les fans, il est doté d'une narration dynamique, faite de multiples rebondissements et de cut-scenes travaillées. Hélas, malgré tout le soin qui lui a été apporté et quelques bonnes idées qui seront recyclées plus tard (les autocollants servant à améliorer les caractéristiques des combattants, un peu sur le modèle des esprits que l'on trouve dans *Ultimate*), L'Emissaire Subspatial s'avère un ajout aussi réjouissant que frustrant. La faute à son scénario décousu et sans



“Si Iwata s'est montré aussi laconique, c'est parce que *Brawl* n'existe pas !”







❶ Présent depuis *Melee*, le très apprécié Home-Run Contest n'est malheureusement pas présent dans *Ultimate*.

❷ Les plus jeunes ne le réalisent peut-être pas, mais *Super Smash Bros.* a permis de faire connaitre des séries comme *Fire Emblem* ou *Mother*.

❸ Les suppliques des fans n'y changeront rien, pour le moment *F-Zero* ne continue à vivre qu'à travers *Super Smash Bros.*

SUPER SMASH BROS.™ LA FOLLE HISTOIRE

véritable intérêt, que l'on doit pourtant à Kazushige Nojima (*Final Fantasy VII*).

L'AMOUR À SENS UNIQUE

On pourrait détailler les nombreux modes et possibilités qui font leur apparition ici, mais ce que l'on préférera retenir de *Brawl*, c'est que parmi ses 35 personnages (soit 9 de plus que son prédécesseurs), on trouve les deux premiers invités de la série : Sonic et Solid Snake. A l'origine, Hideo Kojima, le créateur de la série *Metal Gear Solid*, tenait à ce que ce dernier intègre le casting de *Melee*. Mais s'étant manifesté trop tard auprès de Sakurai, la collaboration n'avait finalement pas pu se faire. Comme annoncé dès le départ par Iwata, cet épisode voit l'apparition du jeu en ligne, mais aussi d'une fonction Spectateur pour assister à des matchs choisis aléatoirement. *Brawl*, c'est aussi l'épisode à partir duquel la musique va prendre une place toute particulière. Alors que chaque niveau avait droit à son morceau attitré, Sakurai juge qu'il est plus juste de laisser le choix entre plusieurs pistes, pour que les fans, quelle que soit leur génération, y trouvent leur compte. Résultat : la bande-son est composée avec l'aide de nombreuses pointures du milieu et représente au final l'équivalent de celle de 30 jeux ! Les développeurs font le maximum pour ravir les fans. La quantité de données nécessaires pour l'ensemble du jeu est telle qu'il faudra un DVD double-couche pour que le tout puisse tenir. Une particularité loin d'être anodine, puisqu'elle va obliger Nintendo à prendre en charge la réparation de nombreuses consoles, un problème de lentille empêchant purement et simplement la lecture du disque chez certains utilisateurs ! Avec 13,29 millions de d'exemplaires dans le monde, *Brawl* est de loin l'épisode qui s'est le mieux vendu de la série. Derrière ce triomphe commercial se cache pourtant un véritable désamour. Tenant à rendre le jeu moins pointu que ne l'était *Melee*, Sakurai va décevoir de nombreux joueurs.









❶ ❷ La version 3DS est excellente grâce à un cel-shading qui apporte de la lisibilité. Dommage que l'ergonomie de la console ne suive pas.





❶ En termes de collaborations, il sera difficile de faire mieux qu'*Ultimate* tant ses trophées aide et son système d'esprits vont chercher loin.

❷ Faute de temps, mais aussi pour qu'il soit digeste, le mode Aventure d'*Ultimate* abandonne la plateforme pour des déplacements sur une carte.



Certes, la prise en main a le bon goût de ne pas reposer sur les fonctionnalités de la Wiimote. L'ajout des Final Smash (des furies qui ne peuvent être utilisées qu'après avoir brisé une balle dédiée qui apparaît aléatoirement lors des combats) ou des trophées aide (des objets qui font temporairement intervenir des PNJ pour perturber les adversaires) n'est pas non plus en cause ; les retournements de situation insensés qu'ils autorisent sont au contraire appréciés. Ce que beaucoup lui reprocheront, outre la simplification de toutes sortes de petites mécaniques utilisées par les puristes, c'est surtout la vitesse revue à la baisse, qui récompense davantage les joueurs dotés d'un bon sens de l'anticipation que ceux qui misent sur leurs réflexes.

ULTIMATE, LA DER DES DERS ?

Super Smash Bros. for 3DS/Wii U, ou *Sm4sh* pour les intimes, sortant du cadre rétro, nous ne nous attarderons pas sur son cas. Ce que l'on peut toutefois noter, c'est à quel point Nintendo est dépendant de Sakurai dès qu'il est question de cette série. Consciente que le créateur peut difficilement refuser de prendre les commandes d'un nouvel épisode, la firme japonaise semble abuser de la situation et donne le sentiment de lui mettre systématiquement un couteau sous la gorge. Ainsi, dans une sorte de remake du coup de pression de l'E3 2005, les pontes de Nintendo affirmeront en 2011, toujours à l'occasion du salon américain, que Sakurai est d'ores et déjà au travail sur cette double version. Ce que l'intéressé démentira quelques heures plus tard, précisant que le projet n'en est qu'à un stade préliminaire, qu'une équipe doit encore être formée, et que le développement ne débuterait pas avant que *Kid Icarus Uprising* ne soit achevé. En agissant de la sorte, Nintendo sait très bien qu'il fait monter la hype et les attentes déjà très élevées des fans – c'est que ce diptyque incarne les débuts de la série à la fois sur console portable et sur console HD. Désireux de se montrer à la hauteur, Sakurai va littéralement se tuer à la tâche. Ainsi, et bien que depuis *Brawl* il s'autorise quelques rares congés, ce qui devait arriver arriva : en 2013, il révèle qu'une tendinite calcifiante et plusieurs ruptures musculaires lui ont été diagnostiquées ! Forcé de laisser son bras droit au repos, faute de traitement adapté, il ira tant bien que mal au bout du chantier. Même s'il ne l'a pas déclaré publiquement, ces soucis de santé ont certainement eu un impact sur sa relation avec la série. C'est d'ailleurs à se demander si le sous-titre *Ultimate* de la version Switch n'est pas particulièrement lourd de sens. Le fait qu'elle réunisse tous les combattants apparus précédemment ou que son mode Aventure reprenne l'ébauche de scénario qu'il avait initialement imaginé pour *Brawl* (épisode qu'il envisageait comme le dernier de la franchise, rappelons-le) donne le sentiment qu'il a voulu boucler la boucle. Faut-il en déduire que ce cinquième épisode conclut la saga ? Non, probablement pas. Ceci dit, il y a fort à parier qu'en cas de suite, les clefs seront confiées à un autre réalisateur et que Sakurai se contentera d'un rôle de conseiller. A moins, comme cela a été envisagé au moment de réfléchir à cette version Switch, que la décision de repartir de zéro ne soit prise. Libéré de cette obligation de créer un jeu au contenu toujours plus gargantuesque et de cette charge de travail monumental qu'est de concevoir et équilibrer plusieurs dizaines de personnages, Sakurai accepterait très certainement de reprendre du service. Un peu comme il y a vingt ans, il pourrait alors laisser libre court à sa créativité afin d'accoucher une nouvelle fois de quelque chose d'inédit.

“Faut-il en déduire que ce cinquième épisode sur Switch conclut la saga ? Non, probablement pas…”

Super Smash Bros. et l'eSport, duo gagnant

Vivace depuis de nombreuses années, la scène eSport de *Super Smash Bros.* n'en demeure pas moins divisée. *Melee* étant intouchable en termes de profondeur, de nombreux experts continuent à ne jurer que par lui, tandis que d'autres font l'effort de s'adapter à chaque nouvel épisode. Alors que les tournois professionnels se concentrent généralement sur la dernière version d'une franchise, on assiste donc avec la licence de Nintendo à une sorte d'anomalie puisqu'elle place deux de ses représentants lors de certains évènements ; c'est le cas par exemple à l'EVO, le plus grand rassemblement de compétitions de jeux de baston au monde. Reste maintenant à voir si *Ultimate* parviendra à fédérer ces deux communautés bien distinctes, ou si la série continuera à ne rien faire comme les autres.




Nintendo GAM
SELECT
START



C'ÉTAIT IL Y A 30 ANS...

LE MEILLEUR DU JEU VIDEO EN 1989

L'année 2019 commence et si l'on se livre à un calcul savant, 2019-30=1989. Voilà donc le moment de se remémorer le jeu vidéo d'il y a trois décennies, à une époque où la rivalité entre SEGA et Nintendo ne faisait que commencer et où le jeu vidéo inventait des séries (toujours) cultes à tour de bras. Plongez avec nous en 1989 !

GAME BOY

UNE RÉVOLUTION !

La console portable de Nintendo a changé le paysage et imposé le jeu nomade.



Le look inimitable du Game Boy… À quand la version Mini ? On se doute que Nintendo y pense.

C'est peu dire que l'année 1989 a commencé sur les chapeaux de roues avec la sortie d'une machine dont l'inventeur, à ce moment là, était loin d'imaginer le parcours hallucinant qu'elle aurait et ses répercussions sur l'industrie du jeu vidéo : le Game Boy de Nintendo. Ou « la » Game Boy, puisque le débat franco-français du genre de LA console agite notre milieu depuis près de 30 ans. Attention toutefois : en ce mois d'avril 1989 c'est bien de la sortie japonaise du Game Boy qu'il s'agit, puisque la portable n'est sortie sur nos terres que l'année suivante, à l'automne 1990. Un bonheur n'arrivant jamais seul, le Game Boy est accompagné de l'excellent *Super Mario Land*, qui dope ses ventes. Inutile de revenir ici sur la carrière stratosphérique de l'engin (près de 120 millions pour la version d'origine et le GB Color, la folie *Tetris*, etc.) et sur ses déclinaisons (le Game Boy Advance !), tout a déjà été dit, y compris dans *VIDEOGAMER*. En revanche, il y a un côté décalé à célébrer les 30 ans du GB, à saluer son inventeur chez Nintendo (l'immense Gunpei Yokoi) et à rappeler son apport sur l'industrie (l'essor des consoles portables, la domination de Nintendo, l'outsider Sony), le tout à une époque où ce type de console paraît si désuet. Aujourd'hui les mobiles ont pris le pouvoir et si le jeu nomade n'a jamais été aussi dynamique, ce n'est plus sur console qu'il se vit. À un détail près : la Switch est un succès et sur le papier, c'est bien une machine portable ! Décidément, du Game Boy à sa dernière console, il n'y a qu'un patron. Mais ça, en 1989, Nintendo était loin de s'en douter.



La console sort avec *Super Mario Land*. Un carton, évidemment, un de plus pour ce bon vieux Mario.

PRINCE OF PERSIA

LES DÉBUTS DU MYTHE

Parce qu'il y a eu de l'action-aventure dans les mille et une nuit avant *Assassin's Creed*.

Jordan Mechner n'est peut-être connu que pour une série, mais quelle série ! En 1989 sort sur Apple II le jeu *Prince of Persia*. Le succès est immédiat, les adaptations sur les machines du moment aussi (Amiga, Atari ST, etc.). Il est facile de pointer aujourd'hui les défauts du titre – sa maniabilité approximative notamment – mais à l'époque, le travail tant sur la technique (les animations !) que sur la direction artistique fait du jeu une référence immédiate. On ne le sait pas encore, mais le reste sera moins palpitant : les suites de *Prince of Persia* dans les années 90 sont oubliables et le rachat de la licence par Ubisoft au début des années 2000 fait rentrer le jeu dans le rang, même si certains épisodes sont au-dessus de la mêlée. Après plusieurs reboot (et notamment le très beau et mésestimé *Prince of Persia* de 2008), la série se met en veille. Il faut dire que depuis, le créneau de l'action-aventure exotique chez Ubi est squatté par une autre saga : *Assassin's Creed*…



Aujourd'hui tout ça paraît bien loin mais à l'époque, les animations sont démentes !

"Le travail, tant sur la technique que sur la direction artistique, est éblouissant !"



Jordan Mechner se fait un nom avec *Prince of Persia*. Et la série ne fait que commencer…

SIMCITY

GESTION DU QUOTIDIEN

La référence du city-builder arrive en ville, et un créateur se fait un nom.

L'avantage d'évoquer la fin des années 80, et plus précisément l'année 1989, c'est que les licences cultes se ramassent à la pelle. En voici encore une : *SimCity* ! Eh oui, les *Sims* ont un ancêtre et celui-ci, déjà imaginé par leur créateur Will Wright, est un jeu de gestion urbaine. Le joueur y incarne le maire d'une ville dont il doit assurer la prospérité en construisant les infrastructures nécessaires sans oublier de satisfaire ses habitants et de faire régner l'ordre. Autant de prérogatives qui ne vont pas toutes dans le même sens – impôts ou pas, telle est la question – et qui occasionnent, vous l'aurez compris, de joyeuses complications. En 1989, le titre sort sur les supports du moment (Amstrad CPC, Amiga, Atari ST, etc.) et il va vite devenir l'épisode d'une série à succès qui ira jusqu'à un reboot, en 2013. Souvent imité, rarement égalé, *SimCity* reste une référence de la gestion, d'autant plus culte que son nom est depuis l'an 2000 associé aux *Sims*.



L'interface est austère mais les options sont assez hallucinantes.

EMMANUELLE

ÉROTISME VIDÉOLUDIQUE

Les jeux vidéo sont pour les enfants… Oui, mais pas tous.

Il faut plaire à tout le monde, et ce même dans le petit monde encore très « enfantin » du jeu vidéo. En 1989, un titre nommé *Emmanuelle* sort sur Amiga et Atari ST et comme son nom l'indique, il est l'adaptation – libre, le scénario n'est pas le même – du film érotique du même nom ! Le jeu ne marque pas les esprits et vaut surtout par le fait qu'il est conçu par Muriel Tramis, une des rares créatrices de jeu vidéo à l'époque.



L'intrigue n'a rien à voir avec celle du film, et le jeu reste très soft.



PC-ENGINE

2 ANS PLUS TARD…

Une concurrente au nom exotique débarque en France, en marge du duel SEGA vs Nintendo.



La console lit des cartes mais dès 1988 au Japon, un lecteur de CD-Rom apparaît.

Lorsqu'elle sort en France à l'automne 1989, la PC-Engine existe depuis deux ans au Japon. Elle est le fruit du travail de NEC, un géant de l'électronique et des télécommunications. À tout point de vue, la console est atypique. Il faut savoir que techniquement, il s'agit d'une console 8-bits. Mais sa puissance et son architecture ont permis à NEC et Hudson Soft de la positionner comme une 16-bits très rapidement – ce n'est pas pour rien qu'elle fut nommée TurboGrafx-16 en Amérique du Nord. Conséquence : au Japon, la machine a connu une très belle carrière, boostée par des jeux qui impressionnaient face aux ludothèques NES et Master System. Mais dans le reste du monde, où la PC-Engine est sortie plus tard – et s'est donc plus rapidement retrouvée face à la Mega Drive et à la SNES – les choses furent différentes et, bien que culte pour bon nombre de joueurs, la console a connu une carrière confidentielle. Il n'empêche que pour la jeunesse de l'époque, avide d'actualité japonaise par la presse d'alors, son nom sonnait comme le Graal et en 1989, posséder la PC-Engine était un gage de succès dans la cour de récré ! Reste aujourd'hui un nom et des jeux mythiques, de *Bomberman* à *Gate of Thunder* en passant, bien sûr, par *PC Kid*.

ZELDA (GAME AND WATCH)

POUR LES FANS

Même quand il n'y a pas de *Zelda*, il y a quand même un *Zelda*. Ou presque.



L'action se joue sur les deux écrans successivement. Toute une époque…

Dans la chronologie « officielle » de *The Legend of Zelda*, 1989 est une année vide. Le deuxième et controversé épisode (*Zelda II: The Adventure of Link*) est déjà sorti et le prochain arrivera en 1991 au Japon sur SNES, c'est *A Link to the Past*. Oui mais voilà, quand il n'y a pas de *Zelda* il y a quand même du *Zelda* puisqu'en 1989 un épisode à part sort sur… Game & Watch ! Le titre se joue d'abord sur l'écran du bas, où Link affronte des monstres sur plusieurs niveaux. Une fois cette étape franchie, notre héros monte des escaliers et affronte, sur l'écran du haut, un dragon. Oubliez les mécaniques habituelles de la série, nous sommes sur Game & Watch. Mais un *Zelda* reste un *Zelda*.

MEGA DRIVE

SEGA PASSE EN 16-BITS

La nouvelle console du constructeur japonais arrive aux Etats-Unis. Nom de code : Genesis !



Sonic va vite devenir la mascotte de la console, mais il faut attendre 1991.

On ne pouvait pas écrire ce dossier sur l'année 1989 sans évoquer la Mega Drive, qui fait parler d'elle dans toute la presse de l'époque. Pour cela, il a fallu tricher : la console est sortie en 1988 au Japon et chez nous, elle n'arrivera que l'année suivante, en 1990. Alors ? C'est simple : 1989, c'est l'année de sortie de la Mega Drive… aux Etats-Unis ! Sous l'appellation Genesis, la console réussit un tour de force : faire jeu égal, et même mieux, avec Nintendo. Il faut dire qu'en Amérique du Nord – et ce sera la même chose en Europe – la console 16-bits de SEGA sort avant sa future rivale, la Super NES. Adossé à son expérience de l'arcade, SEGA joue la carte d'un marketing féroce auquel il faut ajouter de nouvelles séries aussi réussies que *Sonic the Hedgehog*, la future mascotte du constructeur. Bref, on ne refera pas ici l'histoire de la Mega Drive mais sachez qu'en 1989, elle est présente, et pas qu'un peu, dans le paysage.

“La Genesis réussit un tour de force : faire jeu égal, et même mieux, avec Big N !”



Aux Etats-Unis, la Mega Drive se nomme Genesis. Elle connaîtra plusieurs modèles.

GOLDEN AXE

À COUPS DE HACHE !

Quand SEGA décide de s'offrir son *Conan le barbare* à lui.

Et allez, encore une série culte, mais sur arcade cette fois ! En 1989, le premier épisode de *Golden Axe* déboule dans des salles encore enfumées, et le titre se fait rapidement une place dans le cœur des amateurs d'action fantasy. *Conan le barbare* n'est pas loin lorsqu'il s'agit d'évoquer *Golden Axe* et ses guerriers, ses amazones, ses armes tranchantes et sa magie. Fort de son succès en arcade, le jeu fut vite adapté sur les consoles de SEGA (Mega Drive et Master System).
La série compte trois épisodes majeurs et pas mal de spin-off à la qualité inégale, pour ne pas dire discutable. *Golden Axe* c'est le premier épisode, un poing (sur la tronche) c'est tout !



Toute ressemblance avec *Conan le barbare* n'est pas fortuite du tout !

Il est possible de choisir son héros parmi trois personnages.

DIE HARD

BRUCE DANS TON SALON

Les portages des meilleurs films sont déjà une tendance très en vogue.

L'année 1989 n'est pas qu'une grande année de jeu vidéo, c'est aussi une très belle année de cinéma. Quelques exemples ? *Indiana Jones et la Dernière Croisade*, *Le Cercle des poètes disparus*, le *Batman* de Tim Burton… Mais en vérité, c'est un film de 1988 qui nous intéresse : *Piège de Cristal*, ou *Die Hard* en VO. Eh oui ! En 1989 c'est l'adaptation vidéoludique du film qui sort, avec un joueur tout ravi d'incarner Bruce Willis dans le rôle de John McLane, flic de New York en vacances à Los Angeles. La qualité n'est pas au rendez-vous mais qu'importe. Comme on dit, « Yippee Ki Yay, motherfucker » !



Bruce Willis est là, en marcel. Le contrat est rempli !



En France, le film était sorti sous le nom *Piège de cristal*. Que de souvenirs…

WONDER BOY III : THE DRAGON'S TRAP

LA SÉRIE À SON MEILLEUR

Avant le remake de Lizardcube, il y a eu un vrai jeu. Et c'est de cet épisode qu'il s'agit !

À la fin des années 80, la Master System de SEGA est à son apogée. La Mega Drive arrive à peine (cf. encadré), les studios maitrisent l'engin et la plupart du temps, les séries connaissent leur meilleur épisode. C'est le cas de *Wonder Boy*, dont le volet *The Dragon's Trap* sort en 1989. Le jeu, qui fait suite à *Wonder Boy in Monster Land*, est un petit bijou de plate-forme. La progression non linéaire, les transformations du héros, la direction artistique… Tout fonctionne, si bien que le titre fait partie des incontournables de la console. Ce n'est pas pour rien qu'un remake, excellent, a vu le jour l'année dernière ! Quant à *Wonder Boy III : The Dragon's Trap*, après sa sortie sur Master System, il a été porté sur Game Gear et même sur PC-Engine !



Ahlala, le plaisir de revoir une jaquette Master System.



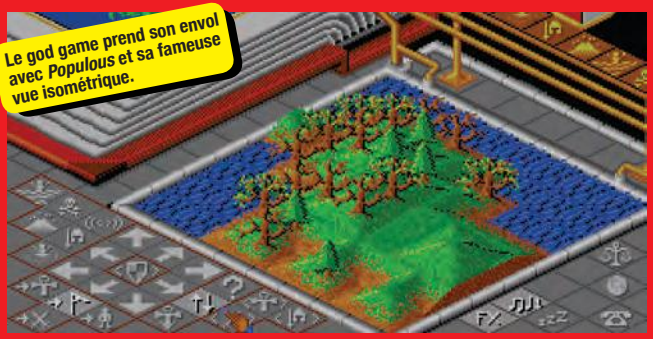
Le titre est vieux maintenant, mais le remake de Lizardcube est excellent.

POPULOUS

MOLYNEUX DEVIENT UNE STAR

Il n'y a pas que les consoles dans la vie et en 1989, une série impose un genre : le god game.

Les stars sont encore rares dans le jeu vidéo, à cette époque. Shigeru Miyamoto n'est plus tout à fait n'importe qui et des créateurs émergent (Will Wright l'inventeur de *SimCity*, Jordan Mechner celui de *Prince of Persia*) mais dans l'ensemble le jeu vidéo, s'adressant à un jeune public, n'a pas à cœur de mettre en avant ses personnalités. Et 30 ans plus tard, c'est à peine mieux ! Toujours est-il que dans ce contexte, l'arrivée de *Populous* n'est pas anodine : le god game culte, sorti sur Amiga en 1989, porte la signature d'un homme qui deviendra l'un des grands noms du jeu vidéo : Peter Molyneux. Dans ce titre, le joueur incarne une divinité qui mène son peuple à la victoire face au dieu adverse en prenant diverses décisions, belliqueuses ou non et notamment en modelant le décor. Spécificité importante : la carte est représentée en perspective isométrique. *Populous* est sorti à l'origine sur Amiga et avec ses 4 millions d'exemplaires écoulés, il reste à ce jour l'un des titres les plus vendus de tous les temps sur « ordinateur ». Quant à Peter Molyneux, il a poursuivi sur la voie du god game (*Black & White*) et de la fantasy (*Fable*), toujours en travaillant les répercussions des choix du joueur sur le microcosme de ses jeux. Avec plus ou moins de succès…



Le god game prend son envol avec *Populous* et sa fameuse vue isométrique.



Peter Molyneux devient vite une star du jeu vidéo. *Fable* sur Xbox, c'est lui !

"Le god game culte porte la signature d'un homme qui deviendra l'un des grands noms du jeu vidéo : Peter Molyneux !"



Une troupe mythique, qui n'en finit plus de revenir sur consoles depuis plus de 30 ans !

En 1989, c'est la sortie au Japon de *Dragon Ball 3 : Goku den*.

DRAGON BALL Z

UNE SUITE CULTE

Les années 80 sont synonymes d'animes japonais. À commencer par l'un des plus fameux !

Les fans ont tous leur préférence mais *Dragon Ball Z*, c'est tout de même quelque chose. Diffusé à partir du printemps 89 au Japon, l'anime adapte le manga publié depuis l'année précédente et fait suite, bien entendu, à *Dragon Ball*. Son Goku est le fier papa de Son Gohan… On ne vous fera pas l'injure de vous raconter l'histoire. En France, la série sera diffusée à partir de l'année suivante par l'incontournable *Club Dorothée* ! Histoire de raccorder un peu avec le jeu vidéo, rappelons qu'en cette même année 1989 sort au Japon le titre *Dragon Ball 3 : Goku den* sur NES.

GAME FREAK

L'AVANT-POKÉMON

Nous sommes encore loin de Pikachu, mais la première pierre est posée.



En 1989, nous sommes encore loin de Pikachu. Il arrivera 7 ans plus tard.

Certes, les *Pokémon* n'arriveront que des années plus tard, en 1996. Mais l'année 1989 est à marquer d'une pierre blanche car c'est là, à la toute fin des années 80, qu'est monté le studio Game Freak qui sera à l'origine de la licence. Pour le moment, Satoshi Tajiri et ses amis sortent *Mendel Palace* pour la NES. En 1991, ils y sortiront *Mario & Yoshi*. Cinq ans plus tard, ce sera le début de la légende et de la collectionnite aigue.

LYNX

LE RIVAL MALHEUREUX

Vous pensiez que seul le Game Boy était de sortie en 1989 ? Erreur, Atari a tenté sa chance.

Là encore, nous jouons avec les dates car en 1989, c'est aux Etats-Unis qu'est sortie la console portable d'Atari, la Lynx. En l'occurrence, la même année que le Game Boy. En France, comme pour la machine de Nintendo, il faudra attendre 1990 pour voir arriver la bête. Mais nous aurions eu de la peine à ne pas brièvement évoquer la Lynx, console malheureuse qui avait sur le papier tout pour rivaliser et même surpasser le GB (la couleur, la vraie/fausse 3D !), tout sauf l'essentiel pour une console portable : des jeux, de l'autonomie et peu d'encombrement. La ludothèque de la Lynx est famélique au début, au milieu et à la fin de sa vie tandis que la machine, très imposante, est un gouffre à piles. Atari a mal pensé son affaire de A à Z et la Lynx est un flop tout comme le sera, au milieu des années 90, la Jaguar. Tips chez vous si un jour vous lancez une console de jeu : les noms de félins, c'est non !



La Lynx n'est pas ergonomique, trop grosse… Bref, mal pensée !



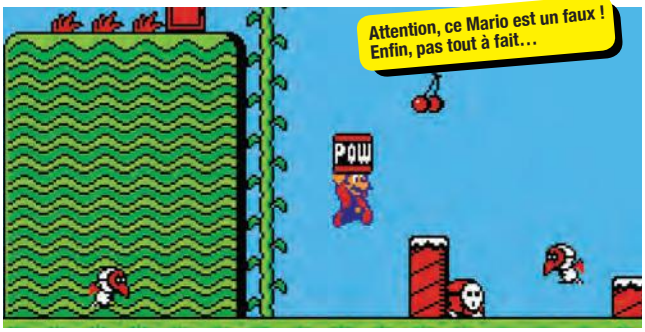
Qui veut se faire un petit *Malibu Bikini Volleyball* ?

SUPER MARIO BROS. 2

LE FAUX MARIO !

Quand Nintendo veut sortir un *Mario* sans avoir de *Mario*, il sort… un *Mario*.

L'histoire est connue : le véritable *Super Mario 2* est sorti au Japon sur NES en 1986. Mais lorsque Nintendo veut un *Mario* pour le marché occidental et notamment américain, il hésite à sortir ce titre, jugé trop difficile. Finalement, c'est non. Mais il n'est pas possible de développer un épisode spécifique, d'autant que Shigeru Miyamoto est déjà au travail sur *Super Mario Bros. 3*.



Attention, ce Mario est un faux ! Enfin, pas tout à fait…

Qu'à cela ne tienne : Nintendo ressort du placard le jeu *Yume Kojo : Doki Doki Panic*, remplace ses personnages par ceux de Mario et hop, le tour est joué ! Il a fallu adapter certaines choses mais dans l'ensemble, la manœuvre fonctionne. Et c'est ainsi qu'un « faux » *Super Mario Bros. 2* arrive en 1989 en France. À noter que le titre est plus tard ressorti au Japon sous le nom *Super Mario USA*. À l'inverse, le public occidental a fini par jouer au « véritable » *Super Mario Bros. 2* : en 1993, en version Super NES dans la compilation *Super Mario All-Stars*, sous l'appellation *Super Mario Bros : The Lost Levels*. Vous avez suivi ?

ET AUSSI…

Parce qu'il est impossible de résumer une année de jeu vidéo en un dossier, voici une liste (non exhaustive) de quelques autres évènements importants survenus en 1989, à commencer par de belles sorties de jeux !

- **La série *Mother* débute sur NES, au Japon**
- **LucasArts sort *Indiana Jones et la Dernière Croisade*, génial !**
- ***Phantasy Star II* débarque sur Mega Drive, au Japon et aux Etats-Unis**
- **Capcom lance la série des *Final Fight* en arcade**
- **La NES s'offre une adaptation des Tortues Ninja, *Teenage Mutant Ninja Turtles*…**
- **… Et un jeu Picsou avec *DuckTales* (aux Etats-Unis)**
- **Psygnosis nous fait *Shadow of the Beast* sur Amiga**
- **Et un échec pour finir : Nintendo et Mattel sortent le Power Glove pour la NES !**



Ah c'est sûr qu'en 2019, voir tourner des jeux d'une époque aussi lointaine, ça pique un peu les yeux…

LE JEU VIDÉO POUR TOUS

Dans la famille ZX, nous demandons le 81. Glorieuse machine qui a réussi son ascension avec une logique simple : la programmation est à la portée de tous. La mise en pratique n'a pas été aussi simple mais il faut reconnaître que c'est là-dessus que ce micro-ordinateur a bâti sa légende et ouvert la voie à d'autres pionniers. Christophe Ötti



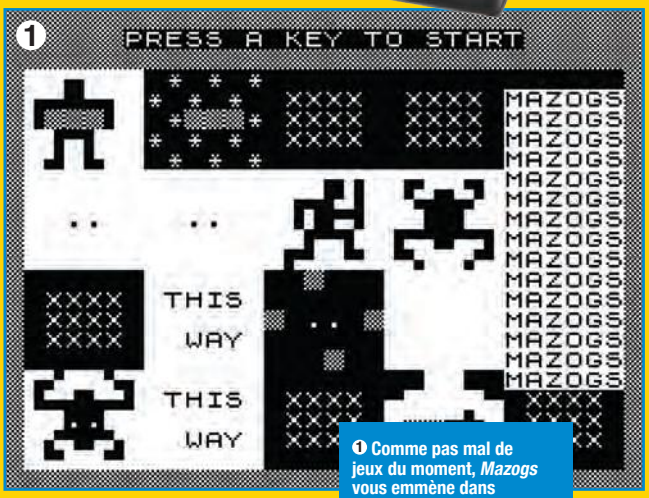
sinclair ZX81 LE JEU VIDÉO POUR TOUS



❶ Voici *Krazy Kong*. Il fait partie des jeux conceptuels dans le sens où notre héros est un « - » et la princesse un « J ».

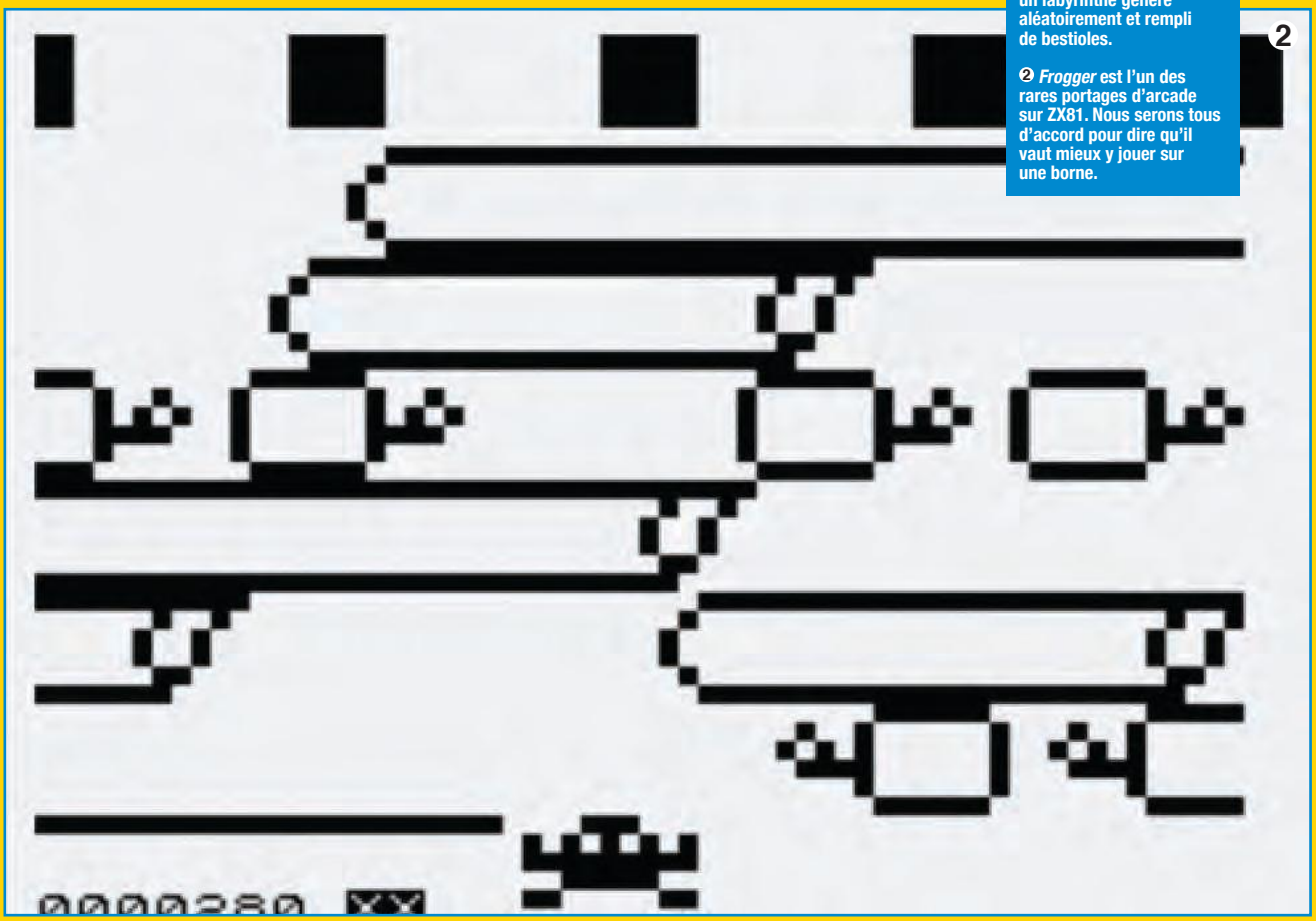
❷ Les claviers du ZX80 et 81 sont réputés pour être de piètre qualité. En plus du reste, ils sont plutôt fragiles.

L'œuvre de la Sinclair Research, et de son créateur Clive Sinclair, n'a pas commencé avec le ZX81. La machine qui nous intéresse n'est que le cadet d'une gamme d'ordinateur dont il représente le tournant. L'aventure ZX commence en 1980 avec la commercialisation du ZX80. On a là un boitier blanc riquiqui dépourvu de moniteur avec un simple clavier, trois prises jack et une sortie TV, point barre. Ce premier produit a une vie pour le moins éphémère. A peine un an après sa commercialisation, la production du ZX80 s'arrête. Il est déjà temps pour le ZX81 d'occuper l'espace et de concrétiser ce que Sinclair a débuté avec ce qui peut être considéré comme un essai. L'entreprise cherche tout simplement à créer le premier ordinateur tout public. Ils sont nombreux sur ce secteur en plein boom qu'est l'informatique au début des années 80. Mais que ce soit le VIC de Commodore, l'Apple 2 ou l'Atari 800, il n'y en a pas un seul qui soit abordable avec un salaire moyen. La gamme ZX est une réponse commerciale intelligente qui permet de se procurer un ordinateur pour



❶ Comme pas mal de jeux du moment, *Mazogs* vous emmène dans un labyrinthe généré aléatoirement et rempli de bestioles.

❷ *Frogger* est l'un des rares portages d'arcade sur ZX81. Nous serons tous d'accord pour dire qu'il vaut mieux y jouer sur une borne.

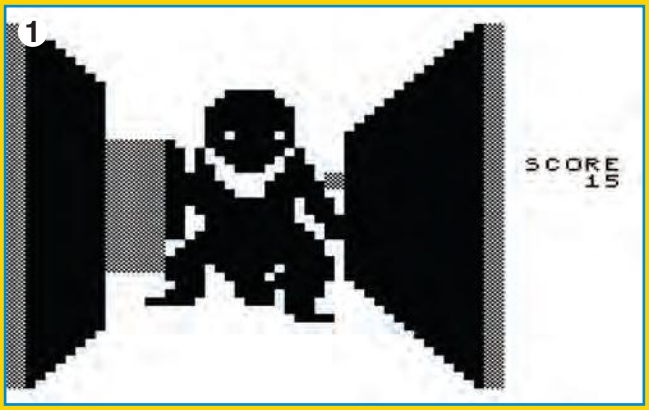


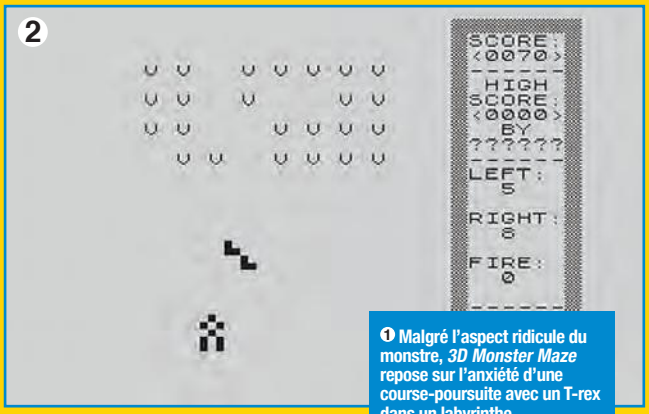
environ 70 livres au Royaume-Uni, son pays d'origine, tandis qu'on en trouve en France entre 700 et 1000 francs. Pour arriver à ce résultat, Sinclair Research a dû repenser sa façon de créer un ordinateur. C'est évidemment sur les composants que les créateurs de la machine ont dû chipoter. Le ZX81 n'a que 1 Ko de RAM, sa résolution est plafonnée à 64x48 pixels tandis que l'image est produite est en noir et blanc, n'oublions pas qu'il est également totalement privé de son. L'appareil a plutôt la tête d'un canasson que d'un étalon niveau performance. Le ZX81 est à peine plus puissant que les premiers prototypes et le MK14 créé par Sinclair en 1977, mais la consommation de masse est un levier trop puissant pour que le ZX81 soit ignoré. Comme son grand frère, l'ordinateur est un succès qui se vend à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires dès sa sortie. Cela est grandement dû à son image « d'initiateur » à la programmation. A vrai dire, le ZX81 est initiateur dans beaucoup de domaine. On parle quand même d'un ordinateur qui avait la particularité d'être vendu déjà monté… ou en kit à réaliser soi-même !

"Le ZX81 est à peine plus puissant que les premiers prototypes et le MK14 créé par Sinclair en 1977."

POUR JOUER MAIS PAS QUE…

Les économies pour Sinclair et les particuliers sont énormes mais que peut bien apporter le ZX81 au monde du jeu vidéo avec des qualités aussi médiocres à l'heure où les gamers ont les yeux rivés sur les bornes d'arcade et l'Atari 2600 ? C'est là une question très importante puisque avec ses jeux en code BASIC, les possibilités du ZX81 sont pour le moins limitées. Et encore il faut s'estimer heureux puisque la programmation est beaucoup plus performante sur le ZX81 que sur le ZX80, c'est en partie pour cela que ce dernier est rapidement devenu caduque. L'ordinateur se veut aussi plus pédagogique que son prédécesseur. Il est aisé de programmer son propre jeu avec quelques symboles en guise de personnages et d'ennemis. L'intérêt ludique de tels jeux est proche du néant en plus d'être rétrograde par rapport à ce qui se faisait dans le même temps, mais des titres comme *Krazy Kong* (1982) ou *Damsel and the Beast* (1981) il y en a eu un paquet sur ZX81. Les consommateurs qui se procuraient l'appareil ont bien évidemment conscience de ses limites (du moins, on l'espère) et l'intérêt pour eux n'est donc pas de jouer à d'excellents jeux mais d'avoir la satisfaction de pouvoir les faire eux-même. Ils sont nombreux les néophytes et les simples passionnés à s'être jetés sur cette occasion pour exprimer leur créativité. Pas mal de jeux ont







❶ **Malgré l'aspect ridicule du monstre, *3D Monster Maze* repose sur l'anxiété d'une course-poursuite avec un T-rex dans un labyrinthe.**

❷ **Le titre *Galaxians* ne s'encombre même pas d'un changement d'intitulé, un petit « s » à la fin et pouf, voilà un jeu pour ZX81.**

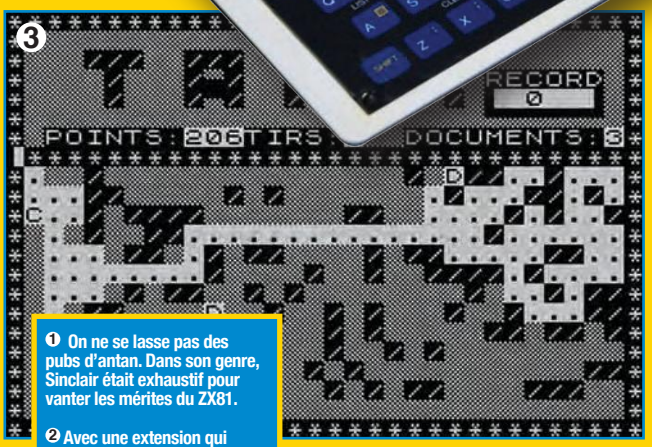
❸ ***Dragon's Lair* ne fait pas partie des jeux adaptés à la grande époque. Son portage ne s'est fait qu'en… 2015.**



1



2



3

1 On ne se lasse pas des pubs d'antan. Dans son genre, Sinclair était exhaustif pour vanter les mérites du ZX81.

2 Avec une extension qui donne 4 Ko de ROM en plus, les possesseurs de ZX80 pouvaient la transformer en ZX81 pour pas cher.

3 Le magazine *Hebdologiciel* a publié plusieurs jeux à programmer. *Tank* et les autres sont encore téléchargeables sur leur site.

été développés par de parfaits anonymes qui n'ont rien à voir avec le développement de logiciels. Le ZX81 a aussi été le déclic pour quelques futurs professionnels. L'histoire la plus connue est celle d'Eric Chahi (*Another World, Heart of Darkness*) qui a débuté là-dessus alors qu'il n'était encore qu'un étudiant. Le scénario est à peu près le même pour Don Priestley, enseignant de son état, qui développe plusieurs titres sur ZX81 dont *Mazogs* en 1982. La mention de ce jeu n'est pas innocente, il fait partie des « vrais » jeux que l'ordinateur a abrité. Comprenez par-là des logiciels aux graphismes bien identifiés. *Mazogs* n'est pas le premier à faire cela, mais il est l'un des plus réussis de ce «PC». Pour ce qui est des jeux graphiques, le ZX81 a eu son compte avec des cargaisons de clones de l'arcade plus ou moins bon et même un portage officiel de *Frogger* en 1982. Malgré l'initiative et la prouesse de réaliser de tels jeux sur un ordinateur aussi faible, difficile de trouver un quelconque amusement avec des versions aussi minimalistes. En fouillant bien on trouve quand même un peu d'originalité, ou à minima des titres qui ne repompent pas outrageusement, comme c'est le cas pour *Black Crystal*.

LÉA PASSION INFORMATIQUE

N'allez pas croire que le passage des jeux conceptuels aux jeux graphiques se soit fait simplement. Le ZX81 n'est guère plus évolué qu'un jouet. Dans son état d'origine il lui est tout bonnement impossible d'afficher un jeu comme ceux que nous venons de citer. Les nombreuses limites prévisibles à sa création ont dû être gommées sur le tas à grands coups d'extensions. Un habile moyen pour Sinclair de faire repasser les plus acharnés de l'informatique à la caisse. Les fameux suppléments sont cependant suffisamment accessibles pour que le ZX81 reste le micro le moins cher. Le plus important des ajouts est évidemment l'extension de mémoire qui permet comme par miracle de passer de 1 Ko de mémoire vive à 16, 32 ou 64 Ko. C'est évidemment le nerf de la guerre qui a permis au ZX81 de se révéler comme une véritable machine à jeu vidéo. Sinclair a poussé le vice jusqu'à commercialiser les pièces détachées nécessaires pour ajouter des couleurs, du son, une meilleure image et même une programmation BASIC étendue permettant de nouvelles fonctionnalités en codant. Et comme nous parlons d'un produit Sinclair, il ne faut pas s'attendre à de la simplicité mais bien à monter soi-même son extension avec ce que cela comprend en coups de tournevis et de fer à souder. Même son clavier tristement célèbre pour son imprécision, sa taille ridicule et son manque d'ergonomie a eu le droit à une remise en forme grâce au renfort d'un clavier à ventouse. Finalement la seule chose utile dont n'a pas bénéficié le ZX81 est une révision de son boitier plastique aussi cheap que fragile.

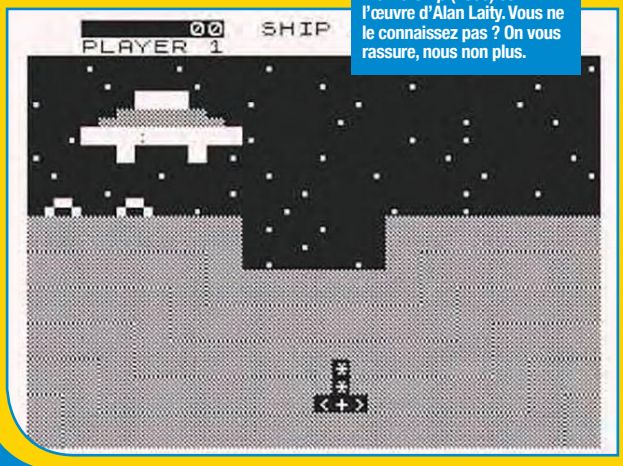


Timex, le constructeur du ZX81, a obtenu une licence pour vendre l'ordinateur aux USA sous le nom Timex Sinclair 1000.

ILS VÉCURENT HEUREUX…

La fin de l'histoire du ZX81 n'est pas aussi noire qu'a pu être celle des consoles de jeu de la même époque. De la première à la dernière minute de sa vie, l'ordinateur a été un franc succès. Et si son règne a été de courte de durée, il n'y a aucun désaveu du constructeur ou du public qui pousse ce micro vers la porte de sortie. Bien au contraire, sa vie n'est qu'une éternelle expansion. Dès 1981, le ZX81 est commercialisé hors du Royaume-Uni, notamment aux Etats-Unis. Un an plus tard, 18 pays, dont le nôtre, font partie des clients de Sinclair. Il n'y a que Commodore pour venir déranger le business de Sinclair et encore, de loin. Le Commodore 64 sort cette même année 1982. Le constructeur américain choisit de ne pas rejoindre Sinclair sur le secteur de l'entrée de gamme,

mais son ordinateur va quand même entrer dans la légende en devenant le micro le plus vendu de sa période avec environ 17 millions d'appareils distribués. Bien que les produits n'ont rien à voir l'un avec l'autre, le prestige des deux constructeurs est souvent comparé et il faut reconnaître que de ce point de vue, Sinclair a perdu la partie en ne vendant « que » 7 millions d'ordinateurs de la gamme ZX, dont 1,5 million de ZX81.
Et justement c'est le prochain ordinateur de la série qui va définitivement sceller le destin du ZX81. Son nom est aussi fameux, voir même plus, que celui de notre PC puisqu'il s'agit du ZX Spectrum, paru en 1984. La ligne directrice reste la même, sauf que Sinclair se donne davantage les moyens de faire un produit performant, notamment avec 16 Ko de RAM d'office. De la puissance, Sinclair en a justement besoin pour faire face à Amstrad, un nouvel adversaire qui s'attaque lui aussi aux ordinateurs bon marché en sortant le premier appareil de la gamme CPC cette même année. Cette rivalité, c'est une autre histoire puisque le ZX81 a tiré sa révérence en parallèle, après trois années de bons et loyaux services.



Mothership **(1983) est l'œuvre d'Alan Laity. Vous ne le connaissez pas ? On vous rassure, nous non plus.**

"Le plus important des ajouts est évidemment l'extension de mémoire, qui permet comme par miracle de passer de 1 Ko de mémoire vive (!) à 16, 32 ou 64 Ko."



❶ Il ne fallait pas avoir un doctorat en électronique pour monter le ZX81 en kit, mais quand même….

❷ Tous les jeux ne sont pas sous forme de programme à taper. Le ZX81 lit aussi les cassettes.

❸ « L'initiateur » est un surnom que Sinclair revendiquait volontiers dans ses pubs. Et même, il n'avait pas tort.







HALF-LIFE
LE FPS SCÉNARISÉ

Considéré comme l'un des meilleurs jeux de tous les temps, *Half-Life* a redéfini le FPS dès sa sortie, fin 1998. Cela fait donc 20 ans que Valve nous a offert un premier jeu en forme de coup de maître. Retour sur un petit miracle.

Michaël Lemoine

HALF-LIFE LE FPS SCÉNARISÉ

En décembre 1998, le magazine *Joystick* publiait le test de *Half-Life*, avec cette conclusion : “une nouvelle page de l’histoire des shoots 3D est tournée. *Half-Life* combine tous les éléments qui en font le jeu parfait. [...] Un scénario fabuleux, un monde quasi-vivant, un dosage subtil entre action et réflexion, un graphisme somptueux...”. La note, sur 100, est de 96. Il faut bien se rendre compte qu’à cette époque, un tel plébiscite est rare chez *Joystick* et les jeux qui dépassait 95/100 se comptaient sur les doigts d’une main. C’était aussi une période où des dizaines de FPS, à l’époque appelés “shoot 3D”, “*Quake*-like”, voire “*Doom* Like” sortaient tous les mois et qu’il fallait mettre la barre sacrément haut pour impressionner les testeurs oeuvrant dans les magazines. *Half-Life* était pourtant de cette trempe et fait partie de ces rares oeuvres qui ont changé le visage du jeu vidéo dès leur sortie.
Les joueurs, les journalistes et toutes les personnes qui travaillaient dans cette industrie s’en sont rendu compte.
Une prouesse d’autant plus incroyable que c’est la toute première production d’un studio encore inconnu : Valve.
Retour en arrière, au tout début des années 80 : un certain Gabe Newell, alors étudiant à Harvard, s’ennuie ferme et se cherche une avenir professionnel. C’est son frère Dan qui lui ouvrira les bonnes portes, presque sans le vouloir. Ce dernier vient en effet d’être embaucher dans une jeune compagnie spécialisée dans l’édition de logiciels, baptisée Microsoft. Gabe va y passer trois mois en tant que stagiaire et va rapidement faire ses preuves, à tel point que Steve Ballmer, à l’époque directeur des ventes, va lui proposer un poste. Gabe, trop content de travailler dans ce milieu, accepte et se retrouve rapidement affecté à l’un des projets majeurs de Microsoft : la création d’une interface graphique destinée à masquer le bon vieux MS-DOS et ses lignes de commandes. Il faut rappeler qu’au milieu des années 80, n’importe quel ordinateur fonctionnait uniquement avec des lignes de commandes.
Un environnement austère, qui n’encourage pas assez le grand public à l’intéresser à l’informatique. Sorti en 1985, la version “1.0” de Windows est un échec commerciale, ce qui n’empêche pas Microsoft de

“Une nouvelle page de l’histoire des shoots 3D est tournée. *Half-Life* combine tous les éléments qui en font le jeu parfait.”







1 Arme devenue mythique, la barre de fer est le seul moyen de se défendre pour Gordon Freeman au début de l’aventure.

2 Gordond Freeman : grosses lunettes, petit bouc… Il n’a rien du héros habituel de jeu vidéo.

3 Quelques semaines avant la sortie du titre, Valve envoie la démo “Day One” à la presse, qui pressent alors un grand jeu.



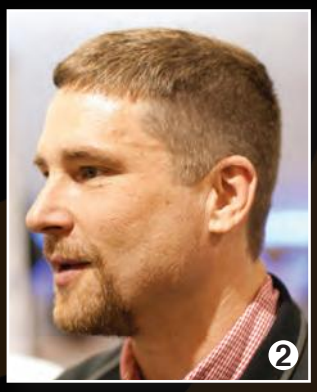
persévérer et de proposer régulièrement de nouvelles versions, qui vont connaître un succès de plus en plus grandissant. Newell, toujours employé du département "Windows" de la compagnie, se passionne en parallèle pour le jeu vidéo. Il découvre ainsi *Doom* en 1993 et, en compagnie de son collègue et ami Mike Harrington, y passe ses nuits. Pour le duo, le jeu vidéo, c'est l'avenir, mais Microsoft ne semble pas tout à fait prêt à s'y tourner. Le futur Windows 95 est ainsi un bon système d'exploitation pour travailler, mais pêche dès qu'il s'agit de se divertir. Harrington et Newell commencent à avoir des envies d'indépendance, d'autant plus qu'un autre de leur collègue - Michaël Abrash - vient de quitter Microsoft pour aller chez id, afin de travailler sur le futur moteur de *Quake*. Le FPS d'id est, rappelons le, une petite révolution technique, puisque c'est le premier du genre à proposer des décors et, surtout, des ennemis entièrement en 3D. Chez Microsoft, Newell ronge son frein, et l'envie de partir se fait de plus en plus pressante. L'homme regrette le manque d'audace de sa société et essaie, sans succès, de faire aboutir un projet de plateforme de vente de logiciels en ligne, entièrement dématérialisée. Soit l'équivalent de Steam, 7 ans avant Steam. Lui et Harrington vont alors profiter de leur confortable pactole accumulé pendant leurs années chez Microsoft pour démissionner et créer leur propre société. C'est décidé : il vont faire du jeu vidéo. C'est ainsi que Valve est lancé, le 24 août 1996.

1 Gabe Newell, co-fondateur de Valve est aujourd'hui un homme à la parole rare.

2 Mike Harrington a quitté Valve en janvier 2000. Il est depuis passé chez Google avant de fonder une nouvelle compagnie.

3 *Half-Life* et *Half-Life 2* doivent énormément à Marc Laidlaw, mais ce dernier a quitté Valve fin 2015.





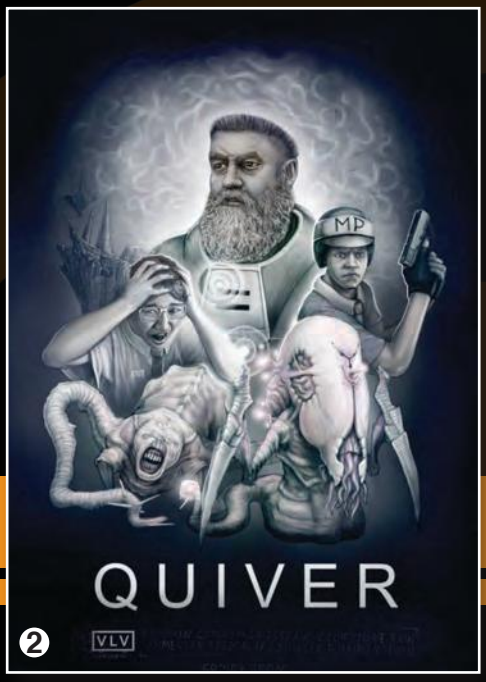


VALVE MONTE SON ÉQUIPE DE RÊVE

Les premiers mois de la compagnie sont passées à consolider l'équipe, à monter une "dream team du FPS". Harrington et Newell sont toujours aussi fan du genre mais sont conscients qu'ils n'ont pas d'expérience dans le développement de jeu vidéo. Ils vont alors chercher leurs talents dans la communauté du modding, chez les autres studios et même chez Microsoft. Les deux dirigeants vont ainsi débaucher Ken Birdwell, spécialiste du rendu en 3D chez Microsoft, ou encore Kelly Bailey, chef de produit qui a également une formation d'ingénieur du son. Ce dernier sera chargé du sound-design. Bonne pioche, également, chez 3D Realms, en la personne de Chuck Jones : responsable de la conception et des animations sur *Duke Nukem 3D*, il rejoint Valve rapidement, tout comme Harry Teasley, qui s'est lui occupé du portage de *Doom* sur PlayStation. Ce dernier sera en charge de la créations des niveaux. Au total, une trentaine de personnes arrivent chez Valve dans les mois qui suivent sa création. Peu de temps après la création de Valve, Newell et Harrington entrent en contact avec id Software, par

HALF-LIFE LE FPS SCÉNARISÉ



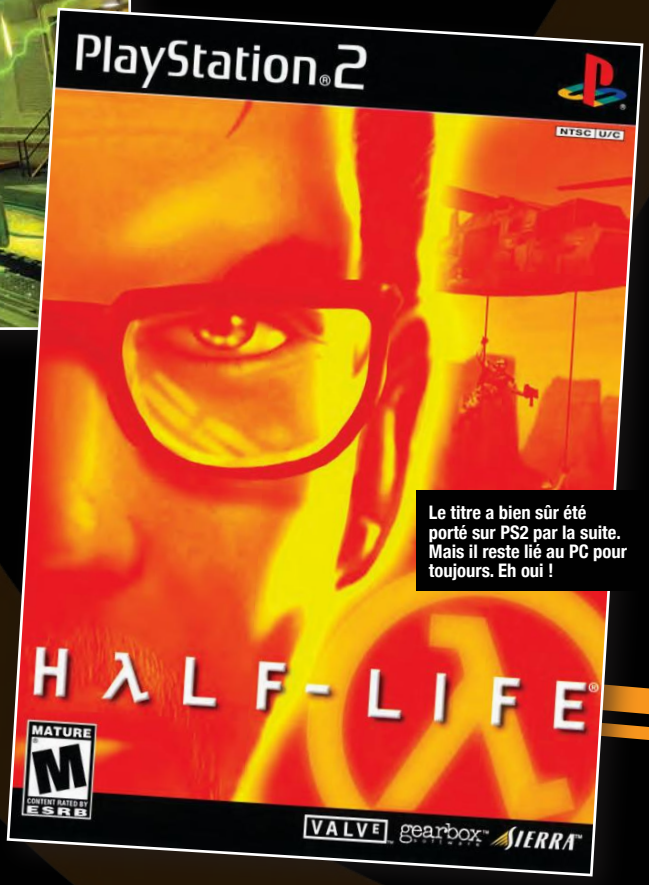




1 Le Head Crab, inspiré d'*Alien*, est le premier ennemi croisé dans *Half-Life*. Il donne e ton !

2 L'un des rares visuels de *Quiver*, le premier nom de *Half-Life*. Le style graphique a beaucoup changé.

3 Si vous voulez redécouvrir *Half-Life*, tournez vous vers *Black Mesa*, un remake d'excellente qualité.



Le titre a bien sûr été porté sur PS2 par la suite. Mais il reste lié au PC pour toujours. Eh oui !

l'intermédiaire de Michaël Habrash, avec qui ils sont restés amis. Suite à une rencontre avec John Carmack, ce dernier leur accorde le droit d'utiliser le code source de *Quake* pour créer leur premier jeu. Il faut dire que Carmack leur doit bien ça, Newell et Harrington ayant converti gratuitement la version shareware de *Doom* pour Windows 95 quelques années auparavant. L'équipe de développement est en place, la technologie est accessible : reste à créer un jeu. Ou plutôt deux, en l'occurrence. Car Valve veut à l'époque se lancer dans une paire de productions en parallèle. La première, nommée *Prospero*, est un projet de jeu en ligne mettant en scène des héros dotés de pouvoirs psioniques. Très ambitieux, sans doute trop pour ce jeune studio, *Prospero* sera finalement mis de côté. L'autre idée de jeu vient de Newell lui même : il rêve d'adapter *The Mist* sous forme d'un FPS. Nouvelle de Stephen King publiée en 1980 (1987 chez nous, sous le titre *Brume*, puis adapté au cinéma en 2008 par Frank Darabont), *The Mist* raconte comment une paisible ville américaine se retrouve plongée dans un épais brouillard d'où sortent d'horribles créatures, suite à une expérience militaire qui a mal tourné. L'idée plaît au reste de l'équipe et le travail commence, le projet étant à l'époque baptisé *Quiver* ("Trembler"). L'idée d'incarner un scientifique qui prend une part active à la catastrophe est d'ores et déjà posé et l'action doit se passer dans une base militaire. L'orientation générale de *Quiver* est cependant bien différente de ce que sera *Half-Life* : le ton est plus humoristique (alors que la nouvelle de Stephen King ne l'est pas du tout) et le héros est affublé d'une proéminente barbe de hipster et a plus l'air d'un



1 Il reste très peu de chose de *Prospero*, le projet de jeu en ligne de Valve.

2 L'Homme à la Malette, ou "G-Man" est directement inspiré d'*X-Files*. C'est un personnage emblématique de la série.

biker que du futur Gordon Freeman. Cependant, les grands axes de développement sont déjà là et notamment l'envie de créer une expérience narrative fluide et sans temps morts.

SIERRA RENTRE DANS L'ÉQUATION

Si le développement de *Quiver* avance bien, reste encore à convaincre un éditeur de publier le jeu. Valve a beau jouir de confortables moyens financiers, il n'a pas les reins assez solides pour se lancer en indépendant, surtout pour un jeu de cette ambition. Newell et Harrington vont tout d'abord subir de nombreux refus, avant de signer chez Sierra On-Line. A l'époque surtout connu pour ses jeux d'aventures (*King Quest, Gabriel Knight*), Sierra souhaite se diversifier et croquer une petite part de très gros gâteau qui compose le genre FPS. Le contrat proposé est assez intéressant : moyennant une avance de 30 000 dollars et une liberté créatric totale, Sierra demande à Valve de présenter son jeu à l'E3 1997, pour une sortie à l'hiver suivant. Entre temps rebaptisé *Half-Life*, le jeu du studio est cependant encore loin de satisfaire l'équipe.
Le titre a en effet pour le moment du mal à se distinguer de la masse de shoot 3D qui sortent depuis plusieurs mois. Et il faut préciser que l'E3 1997 s'annonce particulièrement concurrentiel, avec la présence de *Quake II, Sin, Daikatana, Jedi Knight* ou encore *GoldenEye*. Pour la plupart des jeux développés par des vétérans du genre, face auquel Valve semble insignifiant. Et pourtant, la compagnie tire son épingle du jeu en préparant une démo (non jouable) très dynamique, qui met l'accent sur l'immersion et la narration. Le bouche à oreilles sur le salon fonctionne et de nombreux journalistes relaient dans leur média ce jeu sorti de nul part, par un studio inconnu. C'est désormais certain : *Half-Life* est un projet à suivre de près. Sauf que les choses sont un peu plus compliquées en interne, le jeu tournant dans

"Lors de l'E3 1997, c'est désormais certain : *Half-Life* est un projet à suivre de près !"



les locaux de Valve étant toujours aussi générique.

MARC LAIDLAW : L'HOMME QUI TOMBE À PIC

Le salut viendra d'un homme providentiel, qui rend visite à Valve à l'été 1997, en tant que journaliste pour *Wired*. Son nom est Marc Laidlaw et il aussi auteur de plusieurs romans, tout en étant passionnés de jeux. Son rêve est ainsi de révolutionner la narration dans un FPS, ce qui va lui permettre rapidement de faire Valve. Au début rattaché au projet *Prospero*, toujours vivant mais embourbé dans des soucis de production, Laidlaw va rapidement passer sur *Half-Life* et va porter le jeu au niveau supérieur. Il va ainsi s'attaquer à la source du problème, va réussir à capter l'essence d'un futur classique. La tonalité du jeu devient plus sombre, l'influence de Stephen King s'éloigne, le héros devient un scientifique à lunette beaucoup moins archétypal et, surtout, la narration va se fluidifier davantage. L'idée de Laidlaw est que le joueur doit être constamment sous tension, il doit régulièrement avoir l'occasion d'expérimenter de nouvelles choses. La narration et le gameplay doivent être intimement liés, ce que n'a jamais réussi à faire d'autre shoot 3D jusqu'à



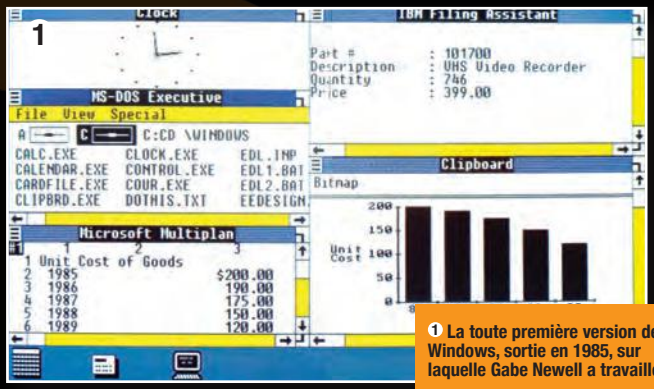


1 Moins connu que *Counter Strike*, *Day of Defeat* prenait comme cadre la Seconde Guerre mondiale.

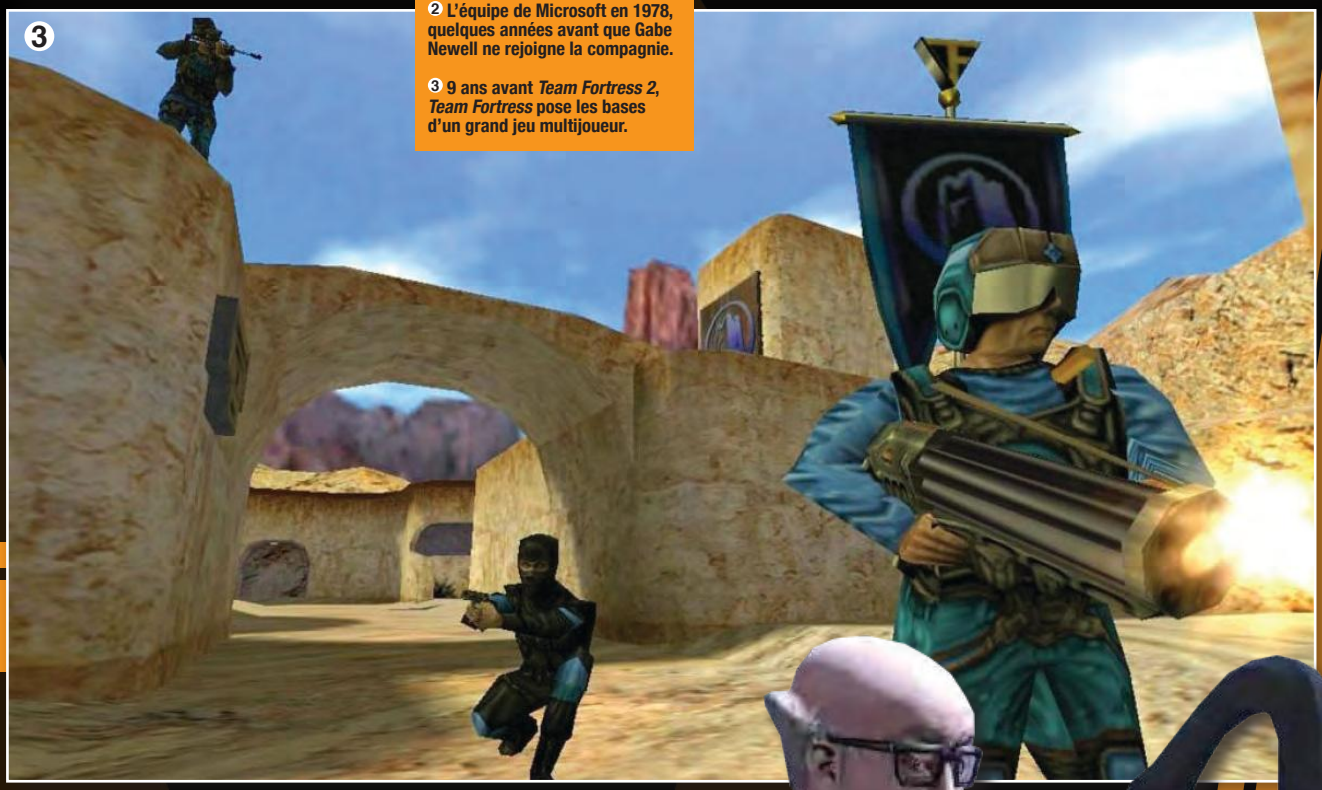
2 Difficile de ne pas évoquer *Counter Strike* lorsque l'on parle de *Half-Life*, l'un des jeux multijoueur les plus populaires de tous les temps.

3 Développé par le jeune studio Gearbox, *Opposing Force* est une campagne additionnelle qui nous place dans la peau d'un Marine.









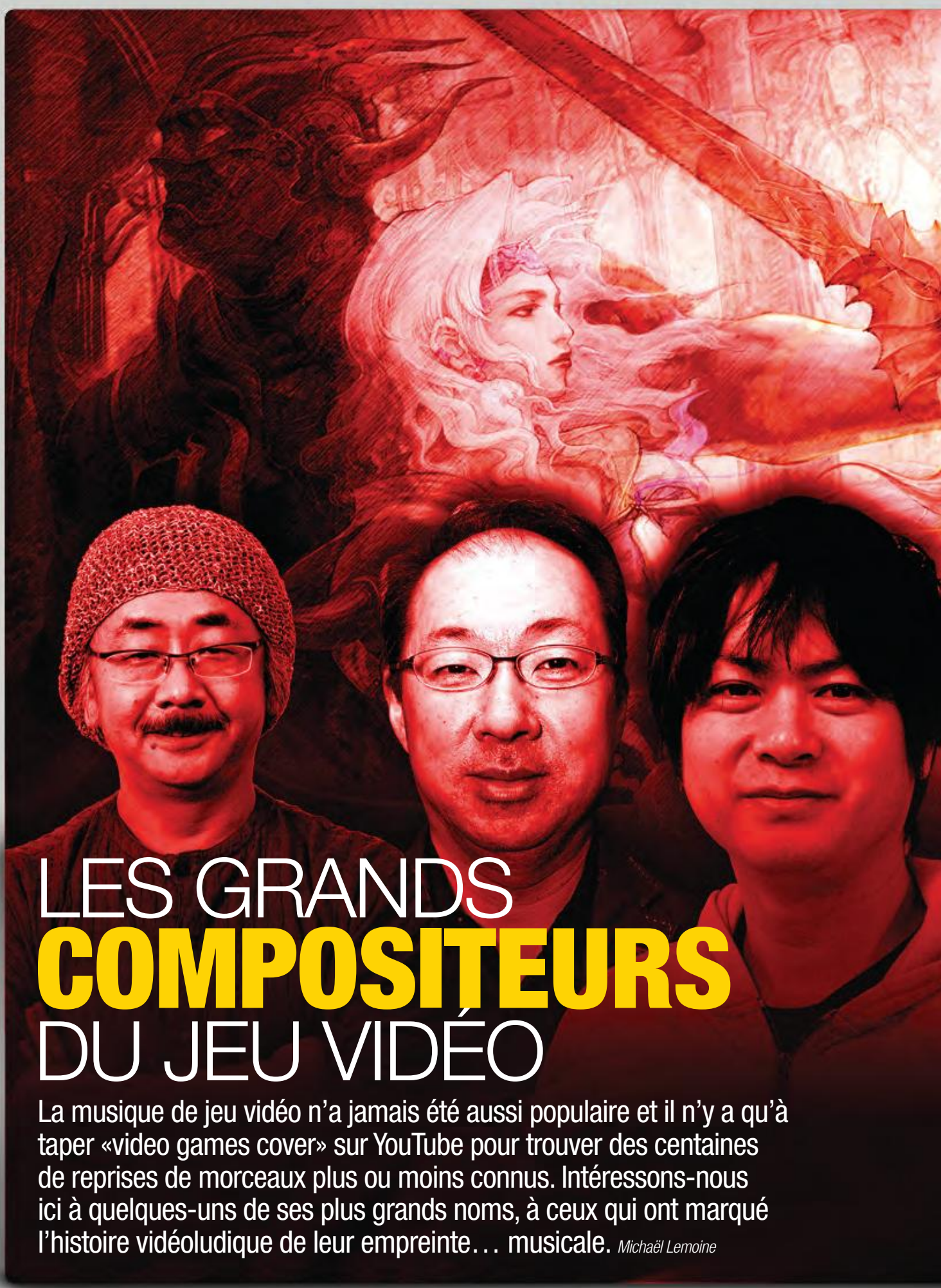
1 La toute première version de Windows, sortie en 1985, sur laquelle Gabe Newell a travaillé.

2 L'équipe de Microsoft en 1978, quelques années avant que Gabe Newell ne rejoigne la compagnie.

3 9 ans avant *Team Fortress 2*, *Team Fortress* pose les bases d'un grand jeu multijoueur.

présent. Bref, Marc Laidlaw, arrivé à peine plus d'un an avant la sortie de *Half-Life,* va littéralement sauver le jeu de l'oubli. Mais tous ces remaniement demandent du temps et il paraît évident que *Half-Life* ne sera pas prêt fin 1997. Sierra croit heureusement suffisamment dans le projet et accorde un délai d'un an supplémentaire à l'équipe.
Valve peut respirer, mais il reste encore énormément de travail. Les derniers mois de développement sont épuisants (on parle alors de "crunch time", soit de très longues périodes de travail), mais *Half-Life* finit par sortir sur PC le 19 novembre 1998. Le studio peut souffler : son premier jeu est exceptionnel et va tout simplement redéfinir les codes du FPS. Avec son ambiance ultra tendue, son rythme impeccable, sont introduction culte, son IA révolutionnaire (on a rarement fait plus malins que les Marines du jeu), *Half-Life* a en effet tout du jeu parfait, comme le précisait *Joystick* dans son test. Et il ne faut pas oublier que le jeu va donner naissance à une quantité invraisemblables de mods, dont certains deviendront cultes : avant *Team Fortress 2, Team Fortress* est un mod de *Half-Life,* tandis que *Counter Strike* est, encore aujourd'hui, l'un des jeux les plus joués sur Steam. En 2018, si le petit monde du jeu vidéo commence doucement à faire son deuil de *Half-Life 3*, il est impossible de nier l'influence considérables de Valve sur le genre FPS. Après ce premier épisode, le studio sortira *Half-Life 2, Left 4 Dead, Left 4 Dead 2, Portal, Portal 2*… Autant de jeux qui ont fait avancer, à leur manière, la façon dont nous abordons la vue à la première personne.

Sources : *Half-Life : le FPS libéré* (chez Third Editions) / *Joystick 99*
Noclip : Unforseen Consequences.



LES GRANDS **COMPOSITEURS** DU JEU VIDÉO

La musique de jeu vidéo n'a jamais été aussi populaire et il n'y a qu'à taper «video games cover» sur YouTube pour trouver des centaines de reprises de morceaux plus ou moins connus. Intéressons-nous ici à quelques-uns de ses plus grands noms, à ceux qui ont marqué l'histoire vidéoludique de leur empreinte… musicale. *Michaël Lemoine*



“À la fin des années 70 et au tout début des années 80, la technologie reste très limitée et il faut se contenter de courtes boucles musicales.”

La musique de jeu vidéo n’est pas complètement née avec le jeu vidéo et il faut attendre une poignée d’années avant d’entendre les premières mélodies numériques. À la fin des années 70 et au tout début des années 80, la technologie reste très limitée et il faut se contenter, au mieux, de courtes boucles musicales diffusées en continu sur les bornes d’arcade ou de jingles très limités en cas de game over. Citons par exemple *Gun Fight* de Tomohiro Nishikado qui, quelques années avant *Space Invaders*, mettait en scène deux cowboys qui s’affrontent dans un duel à mort. Dès qu’un adversaire se prend une balle, une courte mélodie funèbre se fait entendre… et c’est à peu près tout. Difficile de parler réellement de musique ici, d’autant plus qu’il ne s’agit en rien de compositions originales. Il faut également rappeler que, à cette époque, les créateurs de jeu vidéo étaient très rarement des musiciens et utilisaient la plupart du temps des mélodies libres de droit. En 1978, Nishikado est cependant le premier à utiliser un background sonore durant toute une partie, dans *Space Invaders*. Là encore, l’ensemble reste très simple : le rythme monocorde des sons graves et répétés s’accélère à mesure que les aliens s’approchent du sol (et donc du game over). Peu de tonalités différentes mais une excellente façon d’ajouter du stress au joueur, le tout rappelant un version très simpliste du thème des *Dents de la Mer* composé par John Williams et sorti deux ans auparavant.
C’est à partir de 1980 que l’on va véritablement commencer à parler de composition originale, souvent diffusée uniquement juste avant le lancement d’une partie. Citons par exemple Toshio Kai, qui compose le très court morceau d’ouverture de *Pac-Man* et qui s’occupera quelques années plus tard du sound-design d’*Altered Beast* chez SEGA. Kai reste irrémédiablement rattaché à la petite boule jaune, puisqu’on

Même si l’Europe et les Etats-Unis ont leur lot de stars, les compositeurs de musique les plus connus sont japonais.



***Pac-Man* (1980) : l'une des premières compositions originales pour le jeu vidéo.**

KÔJI KONDÔ
LE ROI DE LA MÉLODIE

Chez Nintendo depuis les années 80, Kôji Kondô est la référence. *Mario*, *Zelda* : c'est lui !

PRINCIPAUX JEUX :

- Duck Hunt
- Super Mario Bros.
- Super Mario Bros. 3
- The Legend of Zelda
- Super Mario World
- The Legend of Zelda : A Link to the Past
- Pilotwings
- The Legend of Zelda : Ocarina of Time
- Super Mario 64
- The Legend of Zelda : Twilight Princess

le retrouve à la composition sur la série animée *Pac-Man et les Aventures de fantômes* en 2013.

LE JAPON ÉTEND SON EMPIRE

Vous l'aurez peut-être remarqué : depuis le début de cet article, nous ne citons que des noms japonais. Et pour cause : si le jeu vidéo a été inventé aux États-Unis, c'est le Japon qui a pris au sérieux sa musique et l'hégémonie des compositeurs nippons est indéniable, surtout sur console. Impossible, ainsi, de parler des pionniers sans évoquer celui qui a le plus compté : Kôji Kôndo. Né le 13 août 1961 à Nagoya, Kôji Kôndo est étudiant à l'université des arts d'Ôsaka lorsqu'il repère une offre d'emploi chez Nintendo, qui cherche alors quelqu'un pour travailler sur l'aspect sonore de ses jeux. Il est embauché en 1984 et son premier travail concerne l'habillage sonore de la borne d'arcade *Punch-Out!!*. Mais c'est en 1985 et 1986 qu'il va entrer dans la légende, en travaillant sur *Super Mario Bros.* et *The Legend of Zelda*. Impossible de ne pas avoir entendu au moins une fois dans sa vie la mélodie entêtante et entraînante qui accompagne la première aventure du plombier moustachu ou les envolées épiques qui donnent envie de parcourir Hyrule pendant des heures. En popularisant le principe de «thèmes» et en les rendant immédiatement mémorables, Kondô a beaucoup apporté à la musique de jeu vidéo. Il a ensuite composé les musiques de tous les épisodes de *Mario* et *Zelda* de l'ère 8 et 16-bits, ainsi que celles de *Super Mario 64* et *Ocarina of Time* sur Nintendo 64. C'est d'ailleurs en 1998 qu'il arrête d'être à temps plein sur les deux séries et devient le superviseur sonore de tous les projets de Nintendo, sans toutefois prendre part directement à la composition, poste qu'il occupe encore aujourd'hui. Le milieu des années 80 et le début des années 90 ont ainsi été dominés par les Japonais en matière de musique de jeux vidéo même si, de l'autre côté du Pacifique et

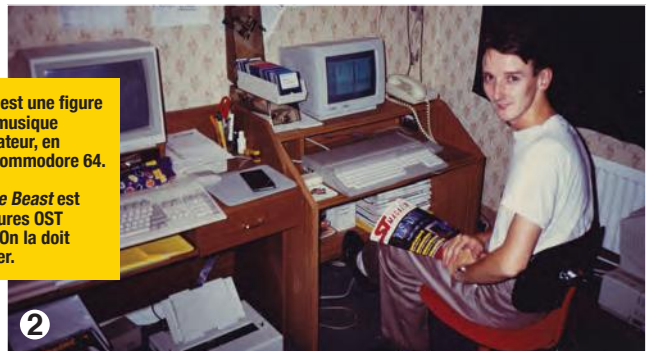




1 Sans doute l'air de jeu vidéo le plus connu, le thème de ***Super Mario Bros.*** est composé par Kôji Kondô.

2 La bande-son de ***The Legend of Zelda : A Link to the Past*** est l'un des travaux les plus mémorables de Kôji Kondô.





1 Rob Hubbard est une figure mythique de la musique sur micro-ordinateur, en particulier sur Commodore 64.

2 *Shadow of the Beast* est l'une des meilleures OST de l'Amiga 500. On la doit à David Whittaker.

"Yuzo Koshiro est sans doute l'un des compositeurs les plus marquants de la génération 16-bits."

de l'Atlantique, les choses commencent à bouger. Après le crash de 1983, les Occidentaux délaissent complètement les consoles, mais se tournent en revanche vers les micro-ordinateurs… et leurs jeux. Des machines comme le Commodore 64 puis, plus tard, l'Amiga 500 ou l'Atari ST vont permettre à tout un tas de musiciens d'un nouveau genre d'inventer de nouvelles sonorités. Parmi eux, on retient le trio David Whittaker, Rob Hubbard et Chris Hülsbeck, qui vont composer d'exceptionnelles bandes-son en poussant les puces sonores de ces ordinateurs dans leurs retranchements. *Speedball, Turrican, Commando, Warhawk, Shadow of the Beast*… Autant de jeux «micros» cultes de cette période et des OST marquantes. Respectivement anglais et allemand, Whittaker, Hubbard et Hülsbeck sont influencés par les grands courants musicaux des années 70 et 80 : le rock progressif ou encore la musique électronique. Ils ont malheureusement arrêté de composer depuis plusieurs années, mais leur contribution est immense.

QUAND LA MUSIQUE DE JEU VIDÉO FAIT DANSER

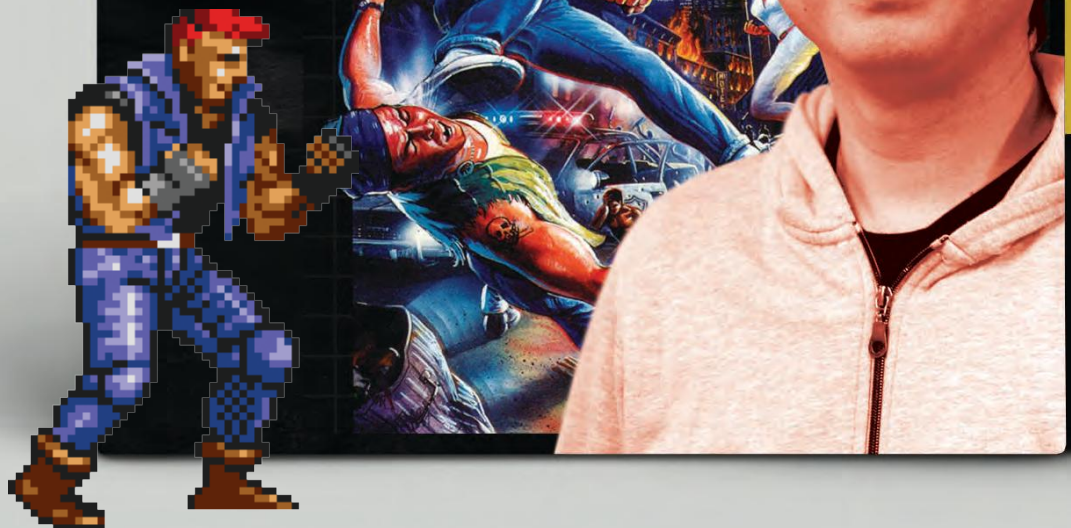
De musique électronique, il y est également beaucoup question chez Yuzo Koshiro, sans doute l'un des compositeurs les plus marquants de la génération 16-bits. Né en 1967, il démarre sa carrière dans le jeu vidéo à seulement 18 ans, lorsqu'il entre chez Nihon Falcom en 1986. À l'oeuvre sur des titres relativement peu connus (*Romancia, Legay of the Wizard*), il va ensuite créer sa propre société de création musicale, en association avec mère, pianiste de formation. Grand bien lui en fasse, puisqu'il va décrocher de nombreux contrats en or, qui vont faire sa renommée : *The Revenge of Shinobi* (1989), *ActRaiser* (1990), mais surtout la trilogie *Streets of Rage*. C'est avec cette mythique série de beat'em up sur Mega Drive qu'il va marquer le jeu vidéo de son empreinte. Amateur de soirée en clubs,

YUZO KOSHIRO
DANCE MACHINE

Yuzo Koshiro est connu pour avoir démocratisé l'electro et la dance comme musiques de jeu vidéo.

PRINCIPAUX JEUX :

- Ys
- The Revenge of Shinobi
- Streets of Rage
- Streets of Rage 2
- Streets of Rage 3
- Actraiser
- La légende de Thor
- Batman Returns
- Shenmue
- Etrian Odyssey



Si *Streets of Rage 2* est l'un des meilleurs beat'em up de tous les temps, c'est aussi grâce à sa bande-son !



Les musiques de *Final Fantasy VII* ont marqué durablement les joueurs à la fin des années 90.



Koshiro plonge à pied joint dans la house, la techno et le breakbeat et enflamme la console 16-bits de SEGA. Pour beaucoup, les bandes-son de *Streets of Rage 1* et *2* font partie des meilleurs albums electros des années 90, contribuant énormément au succès de la série. Pour *Streets of Rage 3*, Koshiro va plus loin - peut-être trop au goût de certains - et conçoit un logiciel capable de générer des mélodies de manière aléatoire, ce qui donne un résultat surprenant, souvent très agressif, mais loin d'être dénué d'intérêt. À jamais associé à *Streets of Rage,* le compositeur japonais compte cependant énormément d'autres bandes-son à son actif, dont celles de *Shenmue 1* et *2* et, beaucoup plus récemment, celle la saga *Etrian Odyssey.*

Le milieu des années 90 voit arriver un bouleversement pour la musique de jeu vidéo : le CD-ROM. Désormais, les compositeurs peuvent s'éloigner des sonorités chiptunes et faire sonner de manière réaliste n'importe quel instrument. C'est le début d'une nouvelle ère, qui verra l'émergence et l'explosion de très nombreux artistes. Il est ainsi plus que temps de citer Nobuo Uematsu, Monsieur «*Final Fantasy*». Né en 1959, il commence à composer au piano dès l'âge de douze ans et entame sa carrière dans la publicité, avant d'être repéré par Square à l'âge de 27 ans alors qu'il travaillait dans une boutique d'instruments. Celui qui pensait faire de la musique un simple hobby se retrouve ainsi dans le jeu vidéo et commence par écrire les bandes-son d'une poignée de jeux NES depuis oubliés (*Cruise Chaser Blassty, King's Knight, Mystery Knight*). Mais, alors que Square est au bord de la banqueroute, il travaille avec Hironobu Sakaguchi et écrit la musique du premier RPG de la compagnie : *Final Fantasy.* La suite, vous la connaissez : le jeu est un succès et va lancer l'une des séries les plus emblématiques du jeu vidéo japonais. Dès le premier épisode, et malgré les limitations techniques de la 8-bits de Nintendo, Uematsu affirme son style, orchestrale, épique. On comprend alors aisément que l'arrivée de la PlayStation et de son CD-ROM en 1994 va lui donner les coudées franches

NOBUO UEMASTU
FF FOREVER

La licence *Final Fantasy* ne serait définitivement pas la même sans l'apport musical de Nobuo Uematsu…

PRINCIPAUX JEUX :

- Rad Racer
- Final Fantasy
- Final Fantasy II
- Final Fantasy III
- Final Fantasy IV
- Final Fantasy V
- Final Fantasy VI
- Final fantasy VII
- Final Fantasy VIII
- Final Fantasy IX
- Lost Odyssey
- Blue Dragon
- The Last Story

Maître de la musique symphonique, Nobuo Uematsu a composé la bande-son de plus de la moitié des *Final Fantasy*.

pour que les OST des *Final Fantasy* deviennent cultes. Jusqu'à l'épisode 9, Uematsu est seul aux commandes de la bande-son, puis il va progressivement s'en détacher, jusqu'à son départ de la société en 2004. On le retrouvera plus tard avec son compère Sakaguchi sur la musique de *Blue Dragon* et *Lost Odyssey*, et il travaille même directement pour Nintendo en signant le thème principal de *Super Smash Bros Brawl*. Bref, il est, à lui tout seul, le synonyme de «musique symphonique dans le jeu vidéo».

UNE QUESTION D'AMBIANCE

Si Uematsu popularise dès le milieu des années 90 les airs épiques, son «antéchrist», pourrait-on dire, s'appelle Akira Yamaoka. À l'opposé des mélodies douces et des envolées lyriques, les musiques de *Silent Hill* sont agressives, perturbantes, et peuvent même nous plonger dans une forme de tristesse, à tel point que l'expérience sonore fait partie d'un ensemble. *Silent Hill* est en effet l'une des séries les plus marquées en matière de sound-design et il serait impensable d'y jouer le son coupé. Entré chez Konami en 1993, Yamaoka débute sa carrière sur des titres 16 bits (*Contra : Hard Cops, Sparkster 1 & 2*). Mais lorsque l'éditeur décide de créer un jeu d'horreur pour la PlayStation (en réponse à *Resident Evil*), Yamaoka saute sur l'occasion. Persuadé d'être l'homme de la situation, il s'implique énormément dans le projet *Silent Hill* et se retrouve en charge à la fois de la musique et des effets sonores. Le résultat est aussi déroutant qu'extraordinaire, du jamais entendu : mélodies mélancoliques se mêlent à des sons «indu'» d'une rare violence. Très influencé par la musique de Trent Reznor (leader du group *Nine Inch Nails*), Akira Yamaoka va donner la couleur émotionnelle de toute la saga *Silent Hill*. Son plus grand travail, à notre avis, reste la bande-originale du second épisode. De Kôji Kondô à Akira Yamaoka, la musique de jeu vidéo a su montrer à travers les décennies son incroyable diversité. Cet article n'est ainsi absolument pas exhaustif et il faudrait plusieurs numéros de ce magazine pour la couvrir de manière un tant soit peu complète. Nous avons choisi d'évoquer quelques-uns des plus grands noms, des compositeurs qui, à leur façon, ont apporté une pierre unique à l'édifice. Mais l'on pourrait aussi vous parler de Yoko Shimomura (*Street Fighter II, Super Mario RPG*), Tommy Tallarico (*Earthworm Jim*, les concerts Video Games Live), Motoi Sakuraba (les *Tales of, Valkyria Chronicles*) ou encore Koïchi Sugiyama (*Dragon Quest*). Mais le mieux, c'est encore d'en écouter : de très nombreuses OST sont disponibles sur les plateformes de streaming (Spotify est particulièrement complet sur ce point), tandis que des podcasts comme Les Démons du Midi ou la Bitsbox passent permettent de faire de très belles découvertes. Sur ce, nous retournons écouter nos OST préférées…



De Theme of Laura à Angel's Thanatos, la musique de *Silent Hill 2* est parfaite.

"*Silent Hill* est l'une des séries les plus marquées en matière de sound-design."



Akira Yamaoka, grand amateur de rock, compose les OST torturées des *Silent Hill*.

AKIRA YAMAOKA
L'EXPLORATEUR

Akira Yamaoka a beaucoup apporté à la série *Silent Hill*, grâce à une profonde envie de nous mettre mal à l'aise…

PRINCIPAUX JEUX :

- Sparkster
- Silent Hill
- Silent Hill 2
- Silent Hill 3
- Silent Hill 4 : The Room
- Silent Hill Origins
- Silent Hill Homecoming
- Shadows of the Damned
- Lollipop Chainsaw



Retour en… 2008 !

PRINCE OF PERSIA

Les princes se succèdent et ne se ressemblent pas. En 2008, c'est un tout nouveau guerrier perse que nous présente Ubisoft Montreal. Le studio s'éloigne de la trilogie des *Sables du Temps* qu'il a lui-même développée pour sortir un titre beaucoup plus graphique. Evidemment, on l'a aimé pour son cel-shading séduisant qui rend ce *Prince of Persia* contemplatif avant tout. L'intérêt du titre ne se trouve pas dans les sensations de jeu mais dans la découverte de l'environnement, mystique et même enchanteur. Idem pour les combats qui nous avaient déstabilisés à l'époque mais étaient souvent des duels où le prince montrait des compétences martiales impressionnantes, illustrées par une belle mise en scène. Un titre qui mériterait d'être redécouvert sur nos machines.



SEGA

SUR UNE AUTRE



La Saturn est la 4e console de salon de SEGA. Elle est sortie en 1994 au Japon et l'année suivante aux Etats-Unis et en Europe, face à la PlayStation.

SATURN PLANÈTE

Un peu moins de deux semaines séparent la sortie de la Saturn de celle de la PlayStation. Pourtant, il y a un gouffre entre les deux consoles, la première ayant sombré face à la seconde. Et la Saturn restera comme le grand échec de SEGA. *Christophe Öttl*



❶ **Avant d'être l'un des hits de la Saturn, *Virtua Fighter* est surtout un jeu vedette dans les salles d'arcade.**



❷ ***Panzer Dragoon* devait arriver à l'heure pour la sortie japonaise. Il est finalement sorti en 1995.**

Passer d'un âge d'or à une période sombre, cela ne se voit que dans une partie de *Civilization VI*. SEGA nous a pourtant prouvé que cette situation pouvait arriver même aux meilleurs d'entre nous. Souvenez-vous, le constructeur japonais a presque réussi son pari de dominer le secteur des consoles de salon grâce à sa Mega Drive. Nintendo l'emporte de peu avec du mérite et des bons jeux, sauf que les erreurs stratégiques de son rival l'ont aussi aidé. Le fiasco du Mega-CD en tête, SEGA est sur une pente descendante que sa future console, la Saturn, ne parviendra pas à redresser. En témoignent les mauvaises décisions stratégiques que la firme prend avant même la sortie de cette dernière. Repousser Sony dans sa tentative pour construire une console commune aux deux fabricants est par exemple une très mauvaise idée. SEGA ne peut évidemment pas le prévoir, mais refuser cette coopération a allongé la liste de ses rivaux en y ajoutant le nom du plus dangereux de tous. Mais pour l'heure, la crise qui se profile est celle du 32X. Ancienne console devenue extension de la Mega Drive (voir encadré), elle aurait dû permettre une amélioration conséquente de la Mega Drive à moindre coût et permettre une introduction aux consoles de la future génération. Ça, c'est la théorie. En réalité, le 32X n'a jamais eu de jeux à la hauteur de ses ambitions et il a surtout été annoncé dans une cacophonie inaudible. SEGA fait coïncider à quelques jours près la sortie de la Saturn avec le 32X, sachant que les deux prétendent ouvrir la voie à la génération 32-bits. Difficile dans ces cas-là de justifier les 400 dollars que coûte la nouvelle console de SEGA sachant que le 32X en vaut moins de la moitié. Encore plus compliqué, comment expliquer que les jeux des deux appareils ne sont pas compatibles ? Le 32X a fait les frais de cette politique confuse avant d'être rapidement abandonné, et ce n'est que le début des ennuis.

THE BIG BANG COMPANY

L'avenir de la Saturn n'est guère plus radieux. SEGA a confiance en sa console mais voit déjà arriver les problèmes. Le constructeur commence par regretter son attitude vis-à-vis de Sony. Pour un débutant, le rival nippon est parvenu à créer une machine de haute volée. Dès le début de l'année 1994, SEGA sait que la PlayStation sera un adversaire encore plus coriace que la future console de Nintendo. La fin de cette même année confirme les



Beaucoup pensent que *Sonic X-Treme* aurait pu sauver la Saturn. Difficile de le certifier avec seulement une démo vide !



❶ Hormis les titres de lancement, dont *Clockwork Knight*, le public américain n'a pas beaucoup de jeux à la sortie de la Saturn.

❷ *SEGA Rally Championship* est la réponse adéquate au *Ridge Racer* de la PlayStation, mais ce dernier est considéré de meilleure qualité.







❶ Les contrôles sont à la ramasse, la bande-son est une catastrophe et même à plusieurs ce *Sonic R* est un raté.

❷ La Saturn a eu son lot de *Virtua : Virtua Fighter* bien sûr, mais aussi *Virtua Cop* et *Virtua Racing*, déjà porté sur Mega Drive.



prémonitions de la direction. C'est le conflit armé entre les deux machines pour les fêtes de fin d'année au Japon, et Sony pique déjà des parts de marché à la Saturn avec sa console substantiellement moins chère. Pas de quoi couler son business toutefois. L'une des rares bonnes décisions de SEGA est d'avoir préparé le terrain avec des titres développés en interne et des portages de ses meilleurs jeux d'arcade. À ce titre, *Virtua Fighter* est la vedette de l'histoire. Précurseur de la baston 3D, le jeu assure un premier hiver au chaud pour la Saturn, qui termine cette année au coude à coude avec la PlayStation. Avec ce lancement pas si raté que ça, on aurait presque l'impression que le futur n'est pas si noir pour SEGA.

L'année 1995 fait rapidement changer d'avis ses dirigeants. La PlayStation commence à montrer les dents avec sa ludothèque grandissante. Il n'y avait que *Ridge Racer* pour faire de l'ombre à SEGA, mais voilà que se radinent *WipEout, Twisted Metal* et *Tekken* rien que cette année. Face à eux, *Daytona USA, Clockwork Knight* et *Panzer Dragoon* s'alignent fièrement, ce qui est loin d'être suffisant aux yeux de SEGA. Pour la compagnie, il faut frapper fort et avant Sony sur le reste de la planète. La sortie américaine qui doit avoir lieu en septembre, comme celle de la PlayStation, est ainsi bousculée de plusieurs mois pour ainsi arriver en mai 1995 dans le commerce. Cette stratégie s'avère être un fiasco. La sortie prématurée est mal gérée par SEGA qui ne soutient pas sa console avec de nouveaux jeux. La communication de l'entreprise est également déplorable et n'aide pas le produit à se faire connaître. La sortie européenne est elle aussi précipitée et bâclée. La PlayStation, qui incarne la force tranquille à sa sortie en septembre 1995, s'empare des deux continents sans résistance. Dès octobre, il y a comme un avant-goût de défaite dans le comportement de SEGA qui baisse déjà le prix de sa console de 100 dollars, la mettant ainsi au même prix que la PlayStation. Sony prend un sérieux ascendant sur son adversaire à ce moment-là. La PlayStation a réussi à développer une image de marque qui ringardise SEGA et est en plus adulée pour la qualité de ses jeux 3D. L'entreprise au hérisson n'est pas qu'affaiblie commercialement. Hiérarchiquement aussi, la société en prend un coup. Les divergences qui existent entre la branche japonaise et américaine de l'entreprise finissent par se

"*Virtua Fighter* est la vedette de l'histoire. Précurseur de la baston 3D, le jeu assure un premier hiver au chaud pour la Saturn."



❶ Les jeux que la Saturn et la PlayStation ont en commun sont généralement plus beaux sur cette dernière, car mieux exploités.

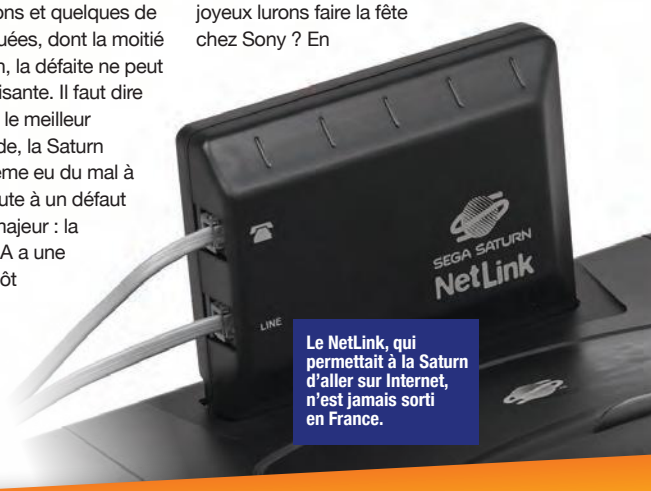
❷ *WipEout* n'a été qu'une exclusivité temporaire de la PlayStation. Dès 1996, la Saturn récupère le titre.



cristalliser en 1996. Tom Kalinske finit par quitter son poste de président de SEGA of America en septembre. La restructuration n'est pas synonyme d'instabilité au sein de la société mais d'une prise de conscience des difficultés de la console. Alors qu'il est clair que la Saturn ne fera pas long feu face au succès exponentiel de Sony et à l'arrivée prochaine de la Nintendo 64, SEGA renie progressivement son dernier-né. Cela commence par un désaveu public formulé par le nouveau président de SEGA of America, Bernie Stolar, qui considère à l'E3 1997 que « la Saturn n'est pas notre avenir ». Le geste se joint à la parole avec la mise en chantier de la Dreamcast et la suppression de tout un tas de jeux prévus sur Saturn qui finiront par migrer sur l'ultime console de SEGA. Cette précipitation vers la future génération annonce aussi la fin programmée de la console 32-bits à l'horizon de 1998.

DES ÉTOILES DANS LES JEUX ?

Avec ses 9 millions et quelques de consoles distribuées, dont la moitié rien qu'au Japon, la défaite ne peut pas être plus cuisante. Il faut dire que même avec le meilleur soutien du monde, la Saturn aurait quand même eu du mal à se vendre. La faute à un défaut de conception majeur : la console de SEGA a une architecture plutôt complexe. La mauvaise nouvelle s'adresse évidemment aux développeurs qui ne sont pas à l'aise pour créer des jeux sur cette plate-forme. Une raison de plus qui donne envie aux éditeurs tiers de quitter le navire SEGA. Les couacs de la compagnie n'arrangent pas les choses et c'est finalement sans grande surprise que la Saturn se retrouve rapidement sans soutien. Est-ce vraiment surprenant en revanche de retrouver tous ces joyeux lurons faire la fête chez Sony ? En



Le NetLink, qui permettait à la Saturn d'aller sur Internet, n'est jamais sorti en France.

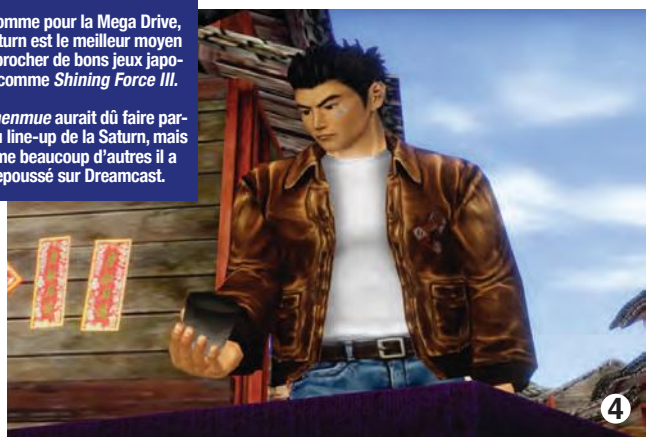
QUATRE CONSOLES POUR LE PRIX D'UNE !

La Saturn était déjà un capharnaüm avant même d'être produite. Les ingénieurs de SEGA travaillaient en effet sur quatre modèles différents rien que pour la génération 32-bits, ce qui a bien sûr coûté des sommes colossales en recherche et développement. Elles se sont fait connaître par le grand public sous le nom de Saturn, Mars, Jupiter et Neptune. La première est évidemment la console que l'on connait et qui a mis un petit moment à être validée comme projet prioritaire, tandis que la seconde est rapidement transformée en extension pour prendre le nom de 32X. Les deux dernières sont simplement abandonnées. La Jupiter est une Saturn qui possède un port cartouche à la place d'un lecteur CD. Quant à la Neptune, ce n'est rien de plus qu'une Mega Drive avec l'extension 32X déjà incluse.









❶ ***Radient Silvergun*** **est l'un des rares bons jeux à être sorti après 1997, quand SEGA décide d'euthanasier sa console.**

❷ **Le moteur de *Nights into Dreams* aurait dû servir pour *Sonic X-Treme*, mais des problèmes internes en ont décidé autrement.**

❸ **Comme pour la Mega Drive, la Saturn est le meilleur moyen d'approcher de bons jeux japonais comme *Shining Force III*.**

❹ ***Shenmue*** **aurait dû faire partie du line-up de la Saturn, mais comme beaucoup d'autres il a été repoussé sur Dreamcast.**

même temps, la PlayStation est aux antipodes de SEGA pour ce qui est de la simplicité de développement et du succès. Inutile de vous faire la liste des perles que les éditeurs tiers ont publiées sur la console de Sony, la PlayStation a de loin le catalogue le plus fourni de sa génération. Même Nintendo, qui arrive bien après la bataille, se trouve plus d'alliés que SEGA ! Le constructeur n'a pu compter que sur lui-même pour produire des bons jeux sur sa console et encore, ils sont trop peu nombreux pour peser dans la balance. Sur ces quelques jeux, il n'y a que les deux opus de *Virtua Fighter* et *SEGA Rally Championship* qui dépassent le million d'exemplaires. On déplore aussi de grands absents qui font dire à tous les observateurs que SEGA a bel et bien perdu la main. La mascotte de la compagnie est présente sur Mega Drive en 1994 avec *Sonic & Knuckles* et on attend de pied ferme son arrivée sur Saturn. Le prochain volet a bien démarré cette année-là mais celui que l'on connaît sous le nom de *Sonic X-Treme* n'arrivera jamais à son terme. Le projet est gangréné de problèmes internes, d'un développement peu convaincant aux yeux des dirigeants et d'un management erratique qui l'empêchent de sortir en 1996, et peut-être de sauver la console. D'abord repoussé au début de l'année 1997 pour les problèmes cités plus haut, *Sonic X-Treme* est finalement annulé définitivement à cette période. Le développement est encore loin d'être terminé cette année-là et il ne reste de lui que quelques démonstrations présentées à la presse qui sont loin de rendre service au hérisson bleu. Comme pour compenser, SEGA s'est senti obligé de publier le portage de *Sonic 3D : Flickies' Island* en 1996 ainsi qu'une compilation des épisodes Mega Drive en 1997 connue sous le nom de *Sonic Jam*. La mascotte finit de se discréditer quand sort *Sonic R* en 1997, un jeu de course pensé pour être le *Mario Kart* de la Saturn mais qui ne tient pas une seconde la comparaison. Sonic, et plus généralement les futurs bons jeux de SEGA, trouvent tous refuge sur la Dreamcast, la console que SEGA pense rédemptrice mais qui ne fera guère mieux que la Saturn.

"*Virtua Fighter* et *SEGA Rally Championship* dépassent le million d'exemplaires. Les exceptions de la Saturn !"



Il fut décidé en 1994 d'ajouter un second processeur vidéo, compliquant encore l'architecture de la Saturn…

PROCHAIN NUMÉRO



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

GAMER RETRO



NUMÉRO 10

L 13296 - 10 - F: 7,90 € - RD