

100%
RÉTRO
GAMING

KINGDOM HEARTS
L'AUTRE GRAND RPG DE SQUARE

FLASHBACK
UN JEU INOUBLIABLE

GAMEBUINO
CRÉEZ VOS JEUX RÉTROS

VIDEO

#07
AOÛT
SEPT. 2018

CHAMPIR

ChampiR Rétro

QUI A VRAIMENT
INVENTÉ
LE JEU VIDÉO ?

RETOUR SUR LA
VÉRITABLE HISTOIRE !

QUAND LES SUPER-HÉROS SE SONT ATTAQUÉS AU JEU VIDÉO !

MARVEL

QUAND LES SUPER-HÉROS SE SONT
ATTAQUÉS AU JEU VIDÉO !

THE ELDER
SCROLLS

LA SÉRIE CULTE
DE BETHESDA

LE MEILLEUR
DE L'ARCADE
D'ANTAN

CES BORNES QUI ONT
FAIT L'HISTOIRE



BEYOND
GOOD & EVIL
UNE ŒUVRE ATYPIQUE
SIGNÉE UBISOFT

LES MANETTES
À TRAVERS
LE TEMPS
TOUT COMMENCE EN... 1958 !

NINTENDO
GAMECUBE

LA DERNIÈRE
CONSOLE
"CLASSIQUE"
DE NINTENDO



SIMPLE JOUEUR OU VRAI SUPER GAMER ?

NUMÉRO SPECIAL ! LE GUIDE ULTIME POUR BOOSTER VOTRE VIE DE JOUEUR

SUPER VIDEO GAMER #67

EXPLORATEZ À FOND VOTRE CONSOLE

LANCEZ-VOUS DANS LE PRO GAMING

APPRENEZ AVEC UN COACH

DEVENEZ UN SUPER GAMER

JOUEZ RETRO EN 2018

MONTEZ VOTRE PC ULTIME

ENTREZ DANS LE SIMRACING

BOSSEZ DANS LE JEU VIDEO

TOUZEZ LES PLUS GROS DÉFIS DU VRAI GAMER

ADOPTEZ LA VR

ÉQUIPEZ-VOUS POUR PERFORMER

DÉCOUVREZ LE SPEED RUN

SUPER VIDEO GAMER

LES CONSEILS EXCLUSIFS DE 3 PROS



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.

GAMER
POUR JOUEURS EXIGEANTS

EN VENTE
ACTUELLEMENT

RETOUR AUX SOURCES

PROCHAIN
NUMÉRO LE
21
SEPTEMBRE

Lorsque l'on évoque Marvel, on pense aux comics, avec tous ces super-héros qui, aujourd'hui encore, nous fascinent. De Spider-Man aux X-Men, chacun d'entre nous a forcément un souvenir avec un ou plusieurs de ces personnages. C'est pourquoi, pour ce numéro, nous souhaitons revenir sur

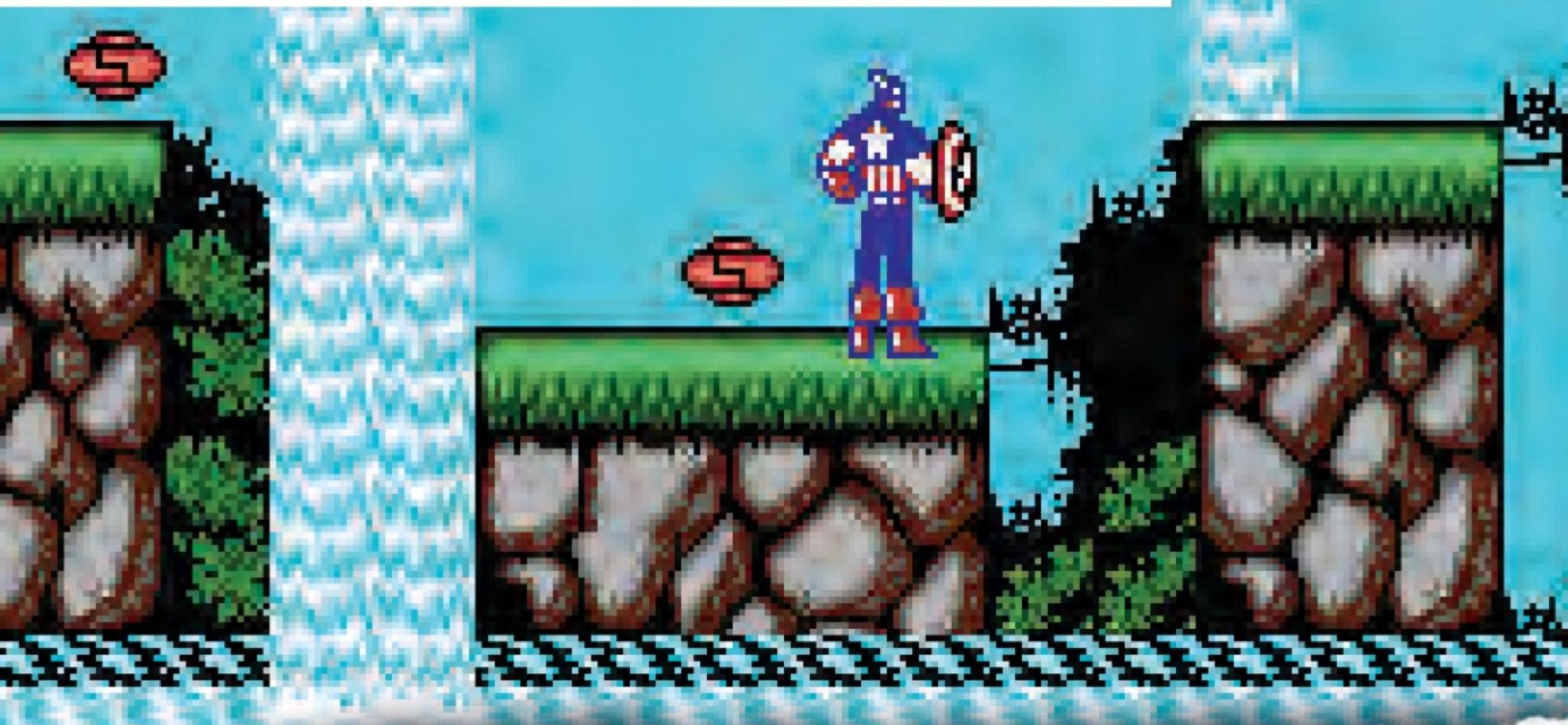
les jeux directement issus de l'univers Marvel. Vous découvrirez que bien avant le cinéma, le jeu vidéo s'est intéressé à ces héros hors-norme. Ce numéro est aussi l'occasion pour nous de revenir sur la genèse du jeu vidéo. Qui a vraiment inventé notre loisir quotidien ? Le premier jeu était-il vraiment *Pong* ? Toutes les réponses

se trouvent dans les pages qui suivent. Et puisque nous y sommes, nous vous proposons de découvrir l'histoire de la manette à travers le temps... Plus de soixante ans de recherches pour aboutir à ce que l'on connaît aujourd'hui. Nous avons aussi eu l'occasion de tester la Gamebuino, cette petite console rétro made in

France est disponible actuellement et permet de se lancer dans la programmation de jeu. Une belle initiative même si, comme vous le verrez, ce n'est pas si simple. Toute la rédaction vous souhaite une excellente lecture et de bonnes vacances. Rendez-vous à la rentrée.

La Rédaction

“Tous ces super-héros qui aujourd’hui encore nous fascinent sont dans ce numéro !”



LAURENT DEHEPPE

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



CHRISTOPHE COLLET

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



CHRIS. ÖTTL

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



FLORIAN VELTER

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



DAMIEN DUVOT

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

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 : 26,90 €
Prix au numéro : 6,90 €

RÉDACTION

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

PUBLICITÉ

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

GESTION VENTES AU NUMÉRO (REASSORT)

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

Dépôt légal : à parution

Commission paritaire : 1019 K 93505
ISSN : 2556-6741

VIDEOGAMER est édité par Nickel Media
SASU au capital de 40 000 €

Associé unique, Président : Didier Macia
Directeur de la publication : Didier Macia
RCS de Nanterre : 789 870 433
Siège social : 171 bis, avenue Charles
de Gaulle - 92200 Neuilly-sur-Seine
Tél. : 01 40 88 11 00 - Fax : 01 40 88 11 99
Tous droits de reproduction réservés
VIDEOGAMER est une marque déposée

L'HISTOIRE ET LES SECRETS DES GRANDS JEUX VIDÉO



En vente chez votre marchand de journaux.

Disponible en édition numérique sur

ZINIO Zinio.com



lekiost.com

ePresse.fr epresse.fr

Bienvenue dans VIDEOGAMER RÉTRO !

SOMMAIRE

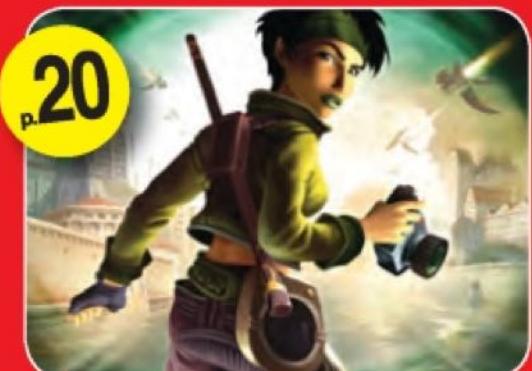
#07 Août - septembre 2018



16

GAMEBUINO

Créez vos jeux rétros !



20

BEYOND GOOD & EVIL

Une œuvre atypique signée Ubi



26

KINGDOM HEARTS

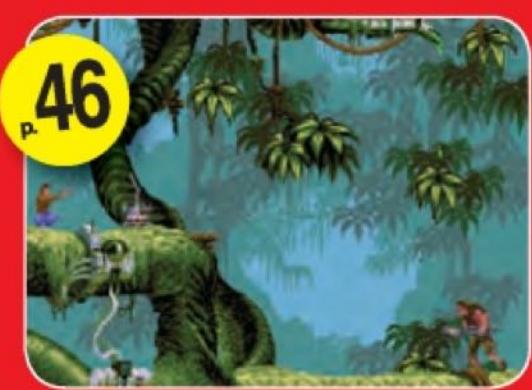
L'autre grand RPG de Square



40

INXILE

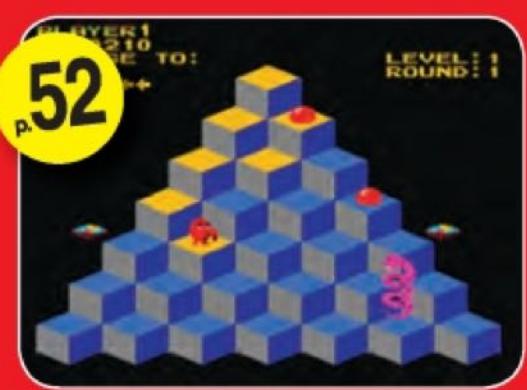
Le vote du public



46

FLASHBACK

Un jeu inoubliable



52

L'ARCADE D'ANTAN

Ces bornes qui ont fait l'histoire



58

LA MANETTE À TRAVERS LES ÂGES

Tout commence en... 1958 !



62

GEARS OF WAR

Le pilier de Microsoft



68

QUI A INVENTÉ LE JEU VIDÉO ?

Retour sur la véritable histoire



76

THE ELDER SCROLLS

La série culte de Bethesda



82

GAMECUBE

Un goût d'inachevé



88

PLAYSTATION 3

Entre deux mondes

TOUS LES JEUX DE CE NUMÉRO

- Another World 10
- Asteroids 54 68
- Battlezone 56
- Bertie The Brain 68
- Beyond Good & Evil 20
- Chase Game 68
- Commandos 12
- Computer Space 68
- Donkey Kong 56
- Flashback 46
- Gears of War (la série) 62
- Kingdom Hearts (la série) 26
- Marvel : les jeux 32
- Mega Man X :
- Legacy Collection 1 & 2 10
- Okami 11
- Outrun 6
- OXO 68
- Pac-Man 55
- Pole Position 57
- Q*Bert 57
- Resident Evil 2 Remake 8
- Shenmue I & II 11
- SimCity 96
- Sonic Mania Plus 10
- Space Invaders 53
- Spacewar! 68
- Tennis for Two 68
- The Elder Scrolls (la série) 76
- Toki 9
- World of Warcraft : Battle for Azeroth 11
- Yakuza Kiwami 2 11



MARVEL

QUAND LES SUPER-HÉROS SE SONT
ATTAQUÉS AU JEU VIDÉO !

32
p.





Retour en...1986

OUTRUN

Personne n'a oublié cette Ferrari Testarossa et encore moins la jolie blonde côté passager ! *Outrun* est à l'époque la mégastar des jeux sur borne d'arcade. L'objectif était simple : aller le plus vite possible pour passer les checkpoints dans le temps imparti. Montée sur système hydraulique, la cabine de jeu était révolutionnaire en son temps et on ne se lassait pas de faire une petite virée, branché sur la F.M., avec les trois titres signés Hiroshi Miyachi. Créé par Yu Suzuki (*Shenmue*, *Virtua Fighter*), *Outrun* – et sa plage de Coconut Beach – reste aujourd'hui encore inoubliable !





RESIDENT EVIL 2 REMAKE COMMISSARIAT 2.0

Nous avons profité de l'E3, qui se tenait en juin, pour essayer le remake de *Resident Evil 2* prévu pour le début de l'année prochaine. Oubliez tout ce que vous savez sur le commissariat de Raccoon City !

Capcom et les remakes/reéditions de ses *Resident Evil*, c'est une longue histoire d'amour. Le premier, pour ne citer que lui, a connu un nombre invraisemblable de supports – jusqu'à la DS avec *Resident Evil : Deadly Silence* ! – puisqu'il est encore ressorti il y a quelques années sur PS4 et Xbox One. Pour un jeu qui date de 1996, avouez que c'est fort. Nous pourrions aussi évoquer les différentes versions du mythique *Resident Evil 4*, le remake HD de *Resident Evil 0*, les ressorties new-gen des derniers épisodes... C'est à n'en plus finir, si bien qu'il est possible de jouer, sur les machines actuelles, à presque tous les épisodes. Presque ? Oui, car plusieurs d'entre eux n'ont jusqu'à présent pas eu les honneurs d'un remake. C'était le cas de *Resident Evil 2*, sorti en 1998 et suite directe du premier : les événements que le jeu raconte se passent à Raccoon City,

pour une bonne part dans le commissariat de la ville. Deux héros y font leur apparition : Leon S. Kennedy et Claire Redfield, la sœur de Chris Redfield, joué dans le premier épisode. *Resident Evil 2* n'est pas le plus aimé – c'est sans doute ce qui explique que Capcom s'y intéresse sur le tard – du fait d'une structure peu originale par rapport à son prédecesseur et d'un goût prononcé pour l'action au détriment de la frousse. On y devine déjà le futur de la série...

REMISE À PLAT

Mais enfin, Capcom a fini par se pencher sur lui et voilà qu'un *Resident Evil 2 Remake* est prévu pour le 25 janvier 2019 sur PS4, One et PC. Pour y avoir joué à l'E3, le travail est à la fois admirable et déroutant. Admirable car la refonte graphique est totale. Comme pour le remake HD de *Resident Evil* et *RE 0*, tout a été recréé de A à Z. Ce n'est pas un lissage ou un petit

remaster, c'est un remake. Les visages sont expressifs, les jeux d'ombre et de lumière précis, les textures bien travaillées... Le travail accompli, sans être transcendant, redonne vie à des environnements que l'on croyait connaître. Tout est pareil... mais différent. C'est ce qui en fait un jeu déstabilisant. D'autant que contrairement au remake du premier *Resident Evil*, qui conservait le gameplay « à l'ancienne » de la série (cadres fixes, mouvements rigides), celui-ci s'inscrit dans son temps. La maniabilité est moderne, la caméra est mobile et placée derrière le héros – qui tire en se déplaçant, miracle ! Bref, *Resident*

Evil 2 Remake réinvente totalement le deuxième épisode. Et lui offre la respectabilité qu'il mérite ? Nous le saurons en début d'année prochaine.

INFO RÉTRO

Voilà un excellent remake en perspective ! Cette nouvelle version de *Resident Evil 2* ne se contente pas d'un joli travail graphique, elle propose une nouvelle vision de l'histoire grâce à un gameplay repensé et modernisé. Exit les plans fixes et la raideur, bonjour l'action caméra à l'épaule. Quitte à modifier complètement notre rapport au jeu...

Sortie : 25 janvier 2019
Supports : PS4, One, PC

“Tout est pareil... mais différent. C'est ce qui en fait un jeu déstabilisant.”





L'édition collector intégrera une borne d'arcade à monter soi-même.



Suivant les objets ramassés, Toki pourra bénéficier d'un type de projectiles différents.

TOKI

SINGERIES SUR SWITCH

Alors qu'elle est en train de s'imposer comme la console du jeu indé, la Switch prend également une légère coloration rétro avec l'arrivée d'une édition 25^e anniversaire de *Flashback* mais aussi d'ici quelques mois un remake de *Toki*.

C'est en avril dernier que Microïds, label de l'éditeur Anuman qu'on connaît surtout pour ses jeux sur PC, a officialisé le retour d'un titre légendaire, aussi bien dans sa version arcade que micro-ordinateurs : il s'agit de *Toki*, sorti en 1989 et connu sous le nom de *JuJu Densetsu* au Japon, où il a été développé initialement par TAD Corporation. Récupérée en France donc, la licence sera ramenée à la vie sur Switch uniquement, grâce au duo derrière l'excellent Mr. Nutz, à savoir le développeur Pierre Adane et et l'illustrateur Philippe

“*Toki* prendra la forme d'un remake total, en conservant le style de l'original.”

Dessoly. En développement depuis 2009, ce remake avait disparu de la circulation avant de finalement refaire surface entre les mains de Microïds. Pour mémoire, *Toki* est un jeu assez proche du run'n gun classique, qui nous place dans la peau d'un jeune guerrier tribal dont la compagne, Miho, est enlevée par le Doctor Vookimedlo, un sorcier qui transforme en prime notre héros en singe. Ce dernier, comme un bon plombier italien, va donc se lancer à la poursuite du vil personnage pour libérer sa dulcinée. Non content de pouvoir sauter sur ses ennemis, il pourra

compter sur les étranges projectiles qu'il est capable de cracher avec sa bouche mais également sur les différents items à glaner ici et là pour augmenter sa résistance (un casque de football américain par exemple) ou renforcer ses tirs.

UNE ÉDITION COLLECTOR ORIGINALE

Le *Toki* nouveau prendra donc la forme d'un remake total, tout en conservant le style de l'original, avec une jolie 2D complètement revisitée et une difficulté qu'on espère être rééquilibrée (le jeu était connu à l'époque pour être incroyablement dur). Disponible sur l'eShop le 22 novembre prochain, *Toki* sera également disponible en version physique dans une édition *Rétrocollector* qui surfera sur la vague du

Nintendo Labo puisqu'elle proposera une petite borne d'arcade en bois à assembler et destinée à accueillir votre console. Seront également inclus le jeu bien entendu, des stickers, une bande-dessinée et des lithographies de Philippe Dessoly. Le tout pour 49,99 € (ce qui devrait indiquer un prix d'une vingtaine d'euros pour la version classique).

INFO RÉTRO

La Switch continue d'attirer l'attention des plus petites équipes et *Toki* devrait être parfaitement adapté à la machine de Nintendo. Joli comme tout, on espère que ce remake saura également dépasser un gameplay finalement assez classique. Sortie : 22 novembre 2018 Support : Switch



Le remake de *Toki* nous promet une 2D absolument magnifique.



Comme dans l'original, *Toki* devra se lancer à la poursuite du sorcier qui a capturé sa Miho.

SONIC, MEGA MAN, SHEENMUE...

LES (BELLES) SORTIES RÉTROS DE L'ÉTÉ !

L'été est souvent l'occasion de sortir des remakes, lissages et autres adaptations d'anciens jeux, comme si repos rimait avec rétro. Démonstration encore cet été, avec plusieurs titres qui sonnent old-school, chacun à leur manière.

ANOTHER WORLD LA FRENCH TOUCH



Le titre d'Eric Chahi, sorti en 1991 sur Amiga et Atari ST, revient une énième fois, sur Switch. C'est la version « 20^e anniversaire » qui est portée, ce qui signifie que le jeu bénéficie d'un lissage propre, de la possibilité de repasser sur l'ancienne version d'un clic (le bouton X, en l'occurrence), de musiques remasterisées et de trois niveaux de difficulté. L'air de rien, c'est cette dernière option qui s'avère la plus utile. Car si le gain visuel

en HD est agréable, l'aventure d'origine reste affreusement rigide et difficile, très loin des standards actuels. Attention, on meurt souvent dans cette histoire de scientifique projeté accidentellement dans un autre monde, étrange et hostile. Un objet culte ! À noter que *Flashback*, qui lui est souvent associé et sur lequel nous revenons dans ce numéro (voir page 46) vient aussi de ressortir sur Switch.

Support : Switch - Sortie : 09/07/18

SONIC MANIA PLUS RETOUR EN FORME

L'été dernier, *Sonic Mania* avait créé la surprise avec son style rétro et son hommage appuyé aux plus belles heures du hérisson de SEGA. Pensé comme un jeu à l'ancienne (donc en 2D) par des passionnés de *Sonic*, le titre alterne reprise de niveaux cultes, séquences revues et corrigées pour surprendre même les plus grands fans, et

créations originales. Le jeu est un vrai bonheur de plate-forme et Sonic n'avait pas été aussi en forme depuis des années. Il revient cet été dans une version enrichie (deux nouveaux héros jouables, des modes inédits dont un compétitif à quatre joueurs) alors si vous ne l'avez pas essayé, c'est le moment.

Supports : PS4, One, Switch, PC
Sortie : 17/07/18



MEGA MAN X LEGACY COLLECTION 1 ET 2 LE PLEIN DE ROBOT

On va finir par s'y perdre, avec tous ces *Mega Man* ! Après la sortie de *Mega Man Legacy Collection 1 & 2* en mai dernier sur Switch et avant l'arrivée cet automne d'un nouvel épisode (*Mega Man 11*), voilà que sort une autre compilation, elle aussi découpée en deux titres, *Mega Man X Legacy Collection 1 & 2*. Tout est dans le X ! Et comme son nom l'indique, il s'agit de regrouper les différents

volets du spin-off (plus sombre et situé après les épisodes canoniques) *Mega Man X*, soit les épisodes 1-4 dans la *Legacy Collection 1*, et les jeux 5-8 dans la *Legacy Collection 2*. En bonus, un mode facile et le « X Challenge » pour affronter une série de boss. Et bien sûr, les graphismes améliorés de rigueur et autres filtres graphiques.

Supports : PS4, One, Switch, PC
Sortie : 24/07/18



OKAMI BIJOU ÉTERNEL

On ne présente plus *Okami* ! Le bijou d'aventure du studio Clover pour Capcom, sorti en 2006 sur PS2 puis porté sur de nombreuses machines – dont l' excellente version Wii en 2008 – revient une nouvelle fois, sur Switch. C'est de *Okami HD* qu'il s'agit, avec ses superbes graphismes. Nous n'y avons pas joué mais parions que

cette version, qui devrait tirer avantage des spécificités de la console (écran tactile, Joy-Con à détection de mouvement), devrait s'approcher du plaisir que nous avions eu à y jouer sur Wii à l'époque, en moins contraignant... et en plus nomade. À (re)découvrir.

Support : Switch
Sortie : 08/08/18



WORLD OF WARCRAFT : BATTLE FOR AZEROTH LE BONUS PRESQUE RÉTRO

Quoi, qu'est-ce qu'il y a ? La sortie d'une nouvelle extension (le 14 août) pour *World of Warcraft*, ce n'est pas du rétro peut-être ? On ne sait pas ce qu'il vous faut : cet automne, le jeu fêtera ses 14 ans ! Avec toujours des millions de fans et une version *WoW Classic* en préparation chez Blizzard – des serveurs qui permettront de jouer à *WoW* tel qu'à ses débuts – le MMORPG est toujours vivant, entre passé et présent. Allez, on y retourne !



YAKUZA KIWAMI 2 PLAISIR PROLONGÉ



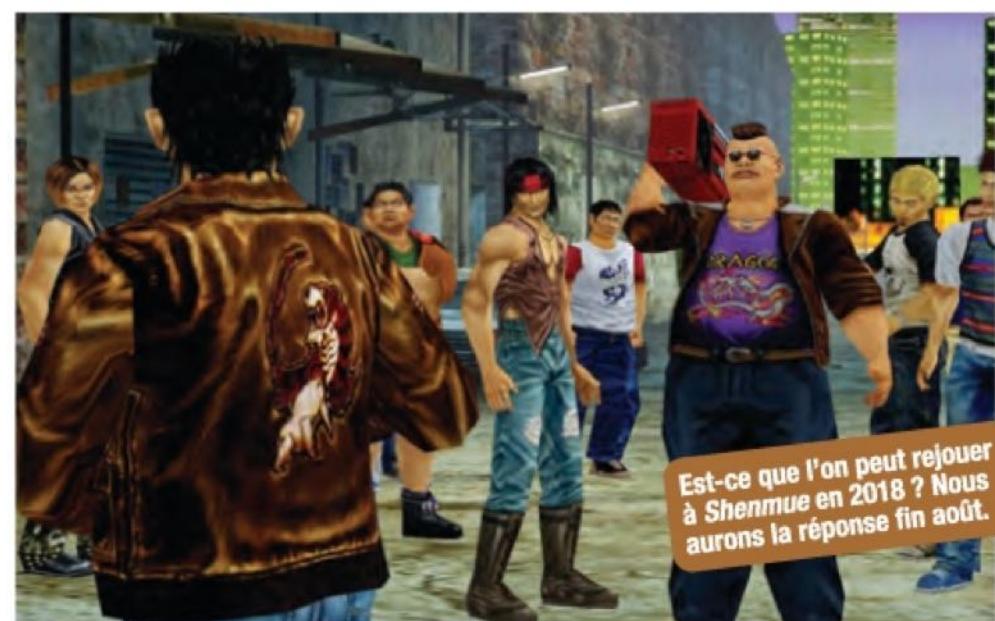
Kazuma Kiryu, un héros d'une « classitude » folle, même quand il ne fait rien.

SHEENMUE I ET II CARRÉMENT CULTE

Attention, jeu culte parmi les jeux cultes. Avec le retour inespéré de Ryo Hazuki pour un troisième épisode attendu depuis près de vingt ans (et prévu pour 2019), il était évident qu'un jour ou l'autre, les deux premiers *Shenmue* ressortiraient dans une version restaurée. Cela fait tant d'années que les fans les réclament à SEGA... Il aura fallu du temps, mais les voilà ! Les amoureux de cette histoire de vengeance familiale – le jeu commence par la mort du père de Ryo – devraient apprécier non seulement le travail

de restauration graphique, mais surtout la manière dont les développeurs ont adapté la maniabilité, très datée, des titres. Ils auront le choix entre configuration classique et moderne, mais aussi entre des dialogues en japonais et en anglais. Entre les QTE géniaux et les improbables scènes de la vie quotidienne – oui, avant les jeux de David Cage ! – *Shenmue* est un must qu'il faut avoir croisé une fois dans sa vie. C'est votre chance...

Supports : PS4, One
Sortie : 21/08/18



Est-ce que l'on peut rejouer à *Shenmue* en 2018 ? Nous aurons la réponse fin août.



L'an dernier, SEGA avait initié une série de remakes de sa saga *Yakuza* en sortant *Yakuza Kiwami* sur PS4. Logique que la suite arrive, à savoir *Yakuza Kiwami 2*, remake de *Yakuza 2* sorti en 2006 sur PS2 au Japon... et en 2008 chez nous. La série *Yakuza* n'est pas la plus ponctuelle au moment d'arriver en France mais on lui pardonne, tant ses remakes sont de qualité. *Yakuza Kiwami 2* ne dérogera pas à la règle avec des graphismes entièrement retravaillés

et de nouvelles scènes. Il s'agit bien d'un remake, pas d'une simple remasterisation ! Le travail est épantant et permet de profiter à 100% d'une intrigue toujours aussi géniale – un an après les événements du premier épisode, ce bon Kazuma Kiryu doit remettre les gants et partir à la bagarre – et d'une tonne de mini-jeux déments. Si vous ne connaissez pas encore la série, essayez (en commençant par le premier), c'est un ordre !

Support : PS4 - Sortie : 28/08/18



COMMANDOS

RETOUR SURPRISE

Il y a des séries, des univers qu'on s'attend à voir revenir. Et d'autres qu'on ne pensait pas revoir un jour. *Commandos* fait plutôt partie de la deuxième catégorie et pourtant, le jeu de tactique devrait bientôt renaître de ses cendres.

La dernière fois qu'on a entendu parler de *Commandos*, c'était en 2006 pour la sortie de *Commandos : Strike Force*, un spin-off assez médiocre de la célèbre saga tactique de Pyro Studios qui avait choisi de tenter le coup du FPS. Depuis, plus rien. La licence est restée dans le fond d'un tiroir du studio espagnol, qui a depuis revu ses ambitions à la baisse et s'est lancé dans le jeu mobile. L'éditeur allemand Kalypso Media s'est donc dit qu'il était temps de faire quelque chose. D'après les informations du site PCGamesN, la société, qui s'occupe notamment de la série *Tropico* ou encore de *Dungeons*, a ainsi récupéré les droits de *Commandos* auprès de ses développeurs d'origine, probablement ravis de pouvoir tirer quelques revenus de cette vieillerie. Kalypso a d'ailleurs mis la main sur

l'ensemble de leur catalogue, qui comprend également les jeux de stratégie *Praetorians* ou *Imperial Glory*. Évidemment, cette transaction n'est pas anodine, puisque les Allemands ont déjà annoncé leur souhait de ressusciter *Commandos*. D'après les propos de Simon Hellwig, fondateur de Kalypso, cela implique le développement d'un tout nouveau jeu – qui ne sera pas développé par Pyro, mais par un studio tiers pour lequel la prospection est en cours –, mais aussi probablement de versions remasterisées des anciens volets de la série, sortis entre 1998 et 2003 sur PC.

UNE RECETTE À MODERNISER ?

Étant donné le grand âge de la série, il sera peut-être nécessaire de rappeler son concept assez particulier. Dans *Commandos*, on

dirige une petite unité d'élite durant une série de missions spéciales intégrées à l'histoire de la Seconde Guerre mondiale. L'originalité de la série vient de son aspect tactique mêlé à de l'infiltration qui implique de contrôler tour à tour chacun des membres de l'unité, en utilisant leurs différents profils (Béret Vert, espion, mécanicien, artificier...), le tout en vue isométrique. Un gameplay très particulier, qui n'a pas vraiment survécu, et qu'il faudra peut-être moderniser pour espérer voir *Commandos* sur le devant de la scène à nouveau.

INFO RÉTRO

La série *Commandos* s'est éteinte notamment car elle n'a pas réussi à se renouveler. Ce sera un des défis que le studio chargé du reboot de la licence devra relever, à l'heure où la tactique dispose désormais de cadors comme *XCOM 2*. On ne devrait de toute façon pas avoir de nouvelles du jeu avant l'année prochaine.

Sortie: N.C.

Supports : PC (et probablement consoles)

“Un gameplay très particulier qui n'a pas survécu et qu'il faudra peut-être moderniser.”



Retrouvez les numéros précédents de VIDEOGAMER et VIDEOGAMER Rétro en édition numérique



Disponible sur

ZINIO [Zinio.com](https://www.zinio.com)



[le kiosk.com](https://www.lekiosk.com)

ePresse [epresse.fr](https://www.epresse.fr)

ABONNEMENT

100%
RÉTRO
GAMING

KINGDOM HEARTS
L'AUTRE GRAND RPG DE SQUARE

FLASHBACK
UN JEU INOUBLIABLE

GAMEBUINO
CRÉEZ VOS JEUX RÉTROS

VIDEO

#07
AOÛT
SEPT. 2018

CHAMFER
Rétro

QUI A VRAIMENT
INVENTÉ
LE JEU VIDÉO ?

RETOUR SUR LA
VÉRITABLE HISTOIRE !

MARVEL

QUAND LES SUPER-HÉROS SE SONT
ATTAQUÉS AU JEU VIDÉO !

LE MEILLEUR
DE L'ARCADE
D'ANTAN

CES BORNES QUI ONT
FAIT L'HISTOIRE



BEYOND
GOOD & EVIL
UNE ŒUVRE ATYPIQUE
SIGNÉE UBISOFT

LES MANETTES
À TRAVERS
LE TEMPS
TOUT COMMENCE EN... 1958 !

NINTENDO
GAMECUBE

LA DERNIÈRE
CONSOLE
"CLASSIQUE"
DE NINTENDO





LE RÉTRO C'EST NOUVEAU !

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

ÉCONOMISEZ

35%

SUR LE PRIX DE VENTE AU NUMÉRO

PROFITEZ DE TOUS
LES AVANTAGES DE L'ABONNEMENT :

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

3 MOYENS FACILES DE S'ABONNER

1. Directement en ligne

www.abo.nickelmedia.fr

2. Par téléphone

01 44 70 72 32

3. Par courrier ou email

- ✓ Complétez et envoyez le bulletin ci-dessous à :
**VIDEOGAMER Rétro - 56 rue du Rocher
75008 Paris**
- ✓ Alternativement, vous pouvez scanner votre bulletin et nous l'adresser par email à :
abo@nickelmedia.fr

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

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

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

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

Mme M.

Nom* :

Prénom* :

Société :

Adresse* :

Code Postal* : Ville* :

Email* :

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

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

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

Carte bancaire n°

Date de validité :

(validité minimale 2 mois)

Cryptogramme :

(3 derniers chiffres au dos de votre carte)

Date et signature obligatoires :

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



GAMEBUINO META DO IT YOURSELF !

Toutes les machines rétros ne permettent pas de programmer son jeu et de pouvoir le diffuser librement sur la Toile. En France, nous avons ce privilège grâce à Aadalie, un constructeur né du financement participatif. Sa console s'appelle la Gamebuino Meta et elle nous réserve de bonnes surprises... et pas mal de mauvaises aussi.

Rien que le nom de la console évoque de très beaux moments de l'histoire du rétrogaming. On se revoit jouer à *Pokémon*, *Kirby* ou *Mega Man*. Mais la Gamebuino Meta n'est pas l'hypothétique Game Boy Mini que pourrait sortir Nintendo un de ces jours. Les ambitions d'Aurélien Rodot,

le jeune entrepreneur derrière ce projet, sont tout autres. Créer une console pour rappeler de bons souvenirs aux vieux de la vieille et faire de sa machine un outil de création pour programmateur en herbe, tel est son credo. L'offre est alléchante pour une console portable et la perspective de créer son propre

jeu en fera forcément saliver plus d'un. La réalité vient malheureusement rapidement gâcher le fantasme. La programmation sur la Gamebuino Meta fonctionne grâce au logiciel de développement Arduino qui tourne en langage c et c++. Il n'est pas question de simplifier

le code pour permettre à n'importe qui de faire son jeu, mais de prendre par la main les débutants qui souhaitent se lancer. On apprécie évidemment l'idée, surtout que le programme nous permet de faire de très belles choses avec un degré de personnalisation important. Cependant, force est de



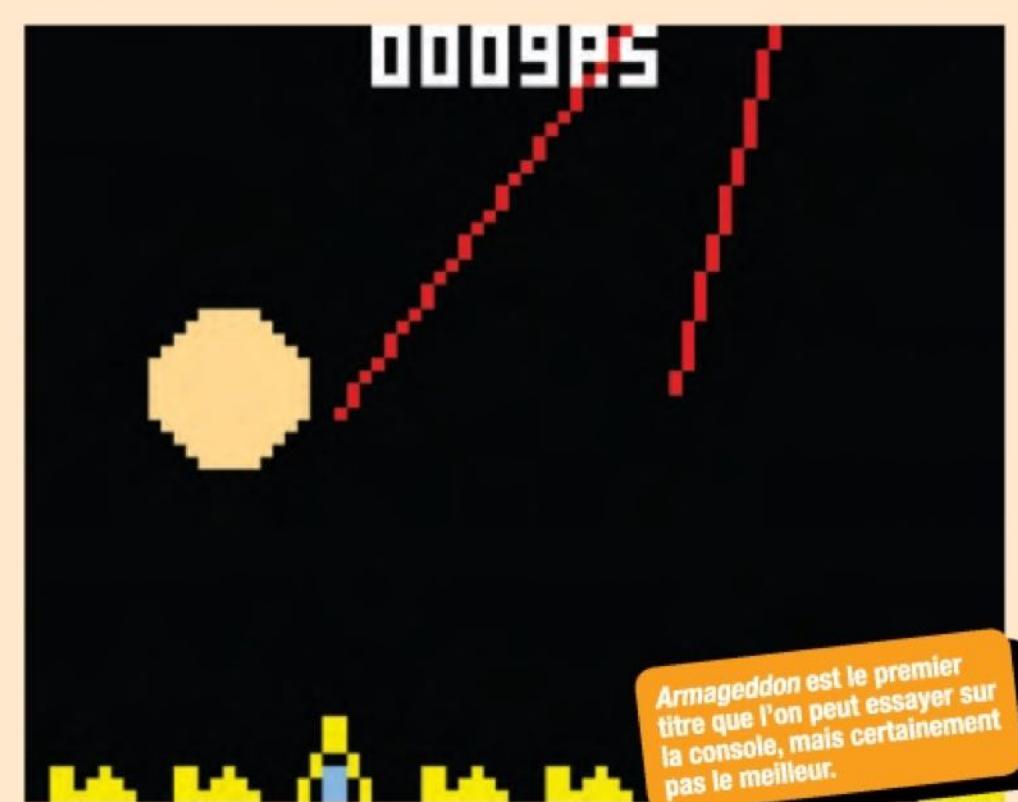
“Il n'est pas question de simplifier le code mais de prendre par la main les débutants qui souhaitent se lancer.”

constater que la Gamebuino Meta ne peut que déclencher un déclic chez l'utilisateur qui pourrait très bien apprendre à programmer depuis son ordinateur. De ce fait, elle ne sera probablement pas la console qui va démocratiser la programmation. On notera toutefois que le site officiel de la machine (indispensable pour

plusieurs raisons) possède des tutoriels qui, à défaut d'être novateurs, sont très bien fichus.

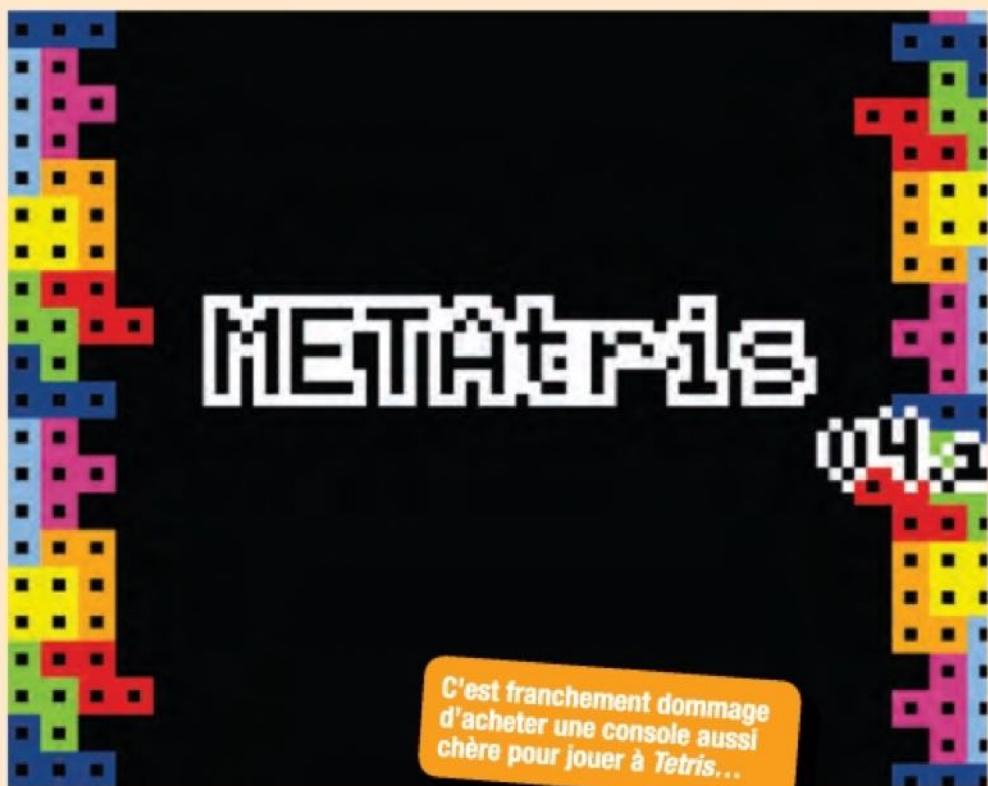
AVALANCHE DE JEUX

On suppose que la Gamebuino Meta attire essentiellement un public averti et convaincu par sa fonctionnalité vedette, mais il y a bien quelques irréductibles gamers qui vont s'intéresser



à cette console pour son catalogue de jeux. Ce dernier est assez hétérogène au demeurant. Sur les 17 jeux présents lors du déballage de notre console, on a trouvé du bon (*Block Dude*), du moins bon (*Armageddon*), ainsi que de la copie bête et méchante (*METAtris*). Vous nous direz, les titres cultes sont indispensables pour des consoles rétros, mais il est dommage de voir des ersatz comme ceux-ci alors qu'il est possible de télécharger des

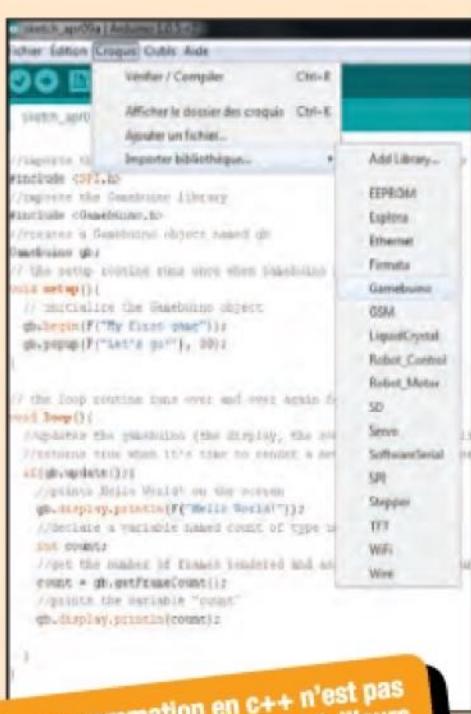
vieux jeux identiques sur nos smartphones. Outre cela, la Gamebuino Meta a beau faire la part belle à l'ère des 8-bits, on n'arrive pas toujours à retrouver le charme des jeux d'antan. C'est un peu cruel de dire cela et pourtant, même les meilleurs jeux de la machine ne semblent être que des palliatifs comparés à ce que l'on peut trouver sur les autres consoles rétros. Heureusement, Aurélien Rodot a trouvé la solution pour rendre sa Gamebuino Meta bien plus



C'est franchement dommage d'acheter une console aussi chère pour jouer à *Tetris*...

attractive. Contrairement à bien d'autres offres sur le marché, la liste des jeux n'est pas limitée. Il est possible d'ajouter autant de titres que la carte SD peut en contenir. « Mais d'où viennent ces nouveaux jeux ? », nous direz-vous. Eh bien c'est ici que la possibilité de programmer son jeu prend tout son sens. Toutes les créations faites pour la Gamebuino Meta peuvent être téléchargées. La console bénéficie d'ailleurs d'une communauté sur laquelle on peut compter pour partager ses œuvres via le site officiel. Pas de pénurie de jeux en vue donc, un très bon point pour

La programmation en C++ n'est pas plus sexy sur Gamebuino qu'ailleurs. Au moins, les tutos sont bons.



En 2014, la Gamebuino Classic ressemblait à cela. Notez que la coque n'est pas fermée sur les côtés

la console. Pour le reste, ca se gâte rapidement...

UN PELL OW-COST

La Gamebuino Meta est loin d'être un objet de collection, matériellement parlant. Au mieux, c'est une console qui vous donne bonne conscience. Son créateur se vante d'en avoir fait une

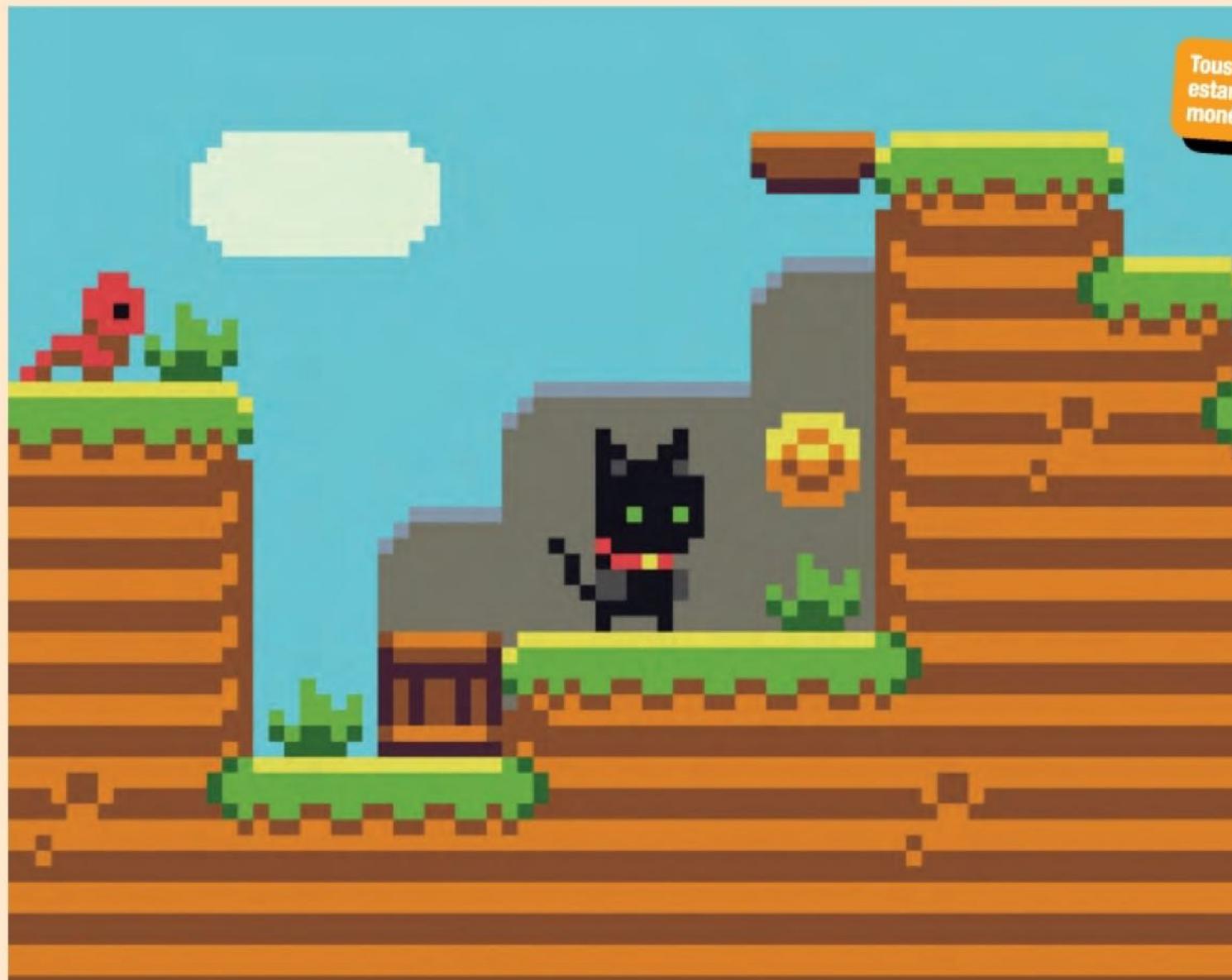
machine éco-responsable composée intégralement de plastique, papier et carton recyclés. Et avec ceci vous achetez du made in France, c'est votre karma qui va vous remercier. Il n'empêche qu'on sent bien qu'il s'agit de matériaux recyclés. La qualité globale de fabrication laisse à désirer tant l'objet semble fragile. On ne serait pas étonnés de voir des composants éclater

À L'ORIGINE DE TOUT : LA CLASSIC

Avant la Meta, Aurélien Rodot a lancé en 2014 la Gamebuino Classic. Le projet était à cette époque mené en solitaire et seul le soutien massif d'anonymes lui a permis d'atteindre plus de 33 000 € pour sa campagne Indiegogo. La somme était largement supérieure aux attentes, permettant au créateur de fabriquer environ 1 000 consoles. La Gamebuino Classic se présente comme une version très simplifiée de la version Meta. Pourtant, en 2014, Aurélien Rodot voyait sa console comme un outil pédagogique puisqu'il était déjà possible de programmer dessus.



L'écran de la Meta est rétroéclairé et en couleur contrairement à sa grande sœur, la Classic.



Tous les jeux installés sur la console sont estampillés « Label qualité » et peuvent être monétisés par leurs créateurs (Cats & Coins).

ordinateur lorsque l'appareil est en charge. Les captures vidéo laissent aussi à désirer puisqu'elles ne durent que quelques secondes. Impossible de régler ce problème via les options, qui sont de toute manière trop limitées elles aussi. Le coup de grâce nous a été infligé par les quelques bugs présents liés à la carte SD, un problème apparemment chronique sur la Gamebuino Meta. On ne s'est finalement laissé convaincre que par l'ergonomie du menu, très épuré, et son autonomie à toute épreuve. Bien peu de choses par rapport à tout ce que nous avons à lui reprocher. **C.O.**

“La visibilité sur smartphone est probablement meilleure tant l'écran de la console est minuscule.”

sur le long terme, en particulier la coque plastique. La partie la plus travaillée sur la console semblent être les huit petites LED présentes juste pour faire joli. Par ailleurs, la console est très petite. L'argument de vente est que la Gamebuino Meta peut rentrer dans votre poche. C'est vrai, mais pour le coup, elle est vraiment trop petite, renforçant encore l'impression d'avoir une petite chose fragile entre les mains. Tout n'est pas perdu, il est toujours possible d'utiliser un casque audio ou des écouteurs grâce à une prise jack située sur le dessus de la machine. Autre bonne nouvelle, la possibilité de faire des captures d'écran et de vidéo. Malgré un design plutôt réussi et ces minces détails rassurants, on a du mal à passer outre la qualité moyenne de la Gamebuino Meta, et ça ne s'arrange pas une fois la console en mains.

SPARTIATE EN TOUS POINTS

Le confort d'utilisation va forcément de pair avec la qualité de la console. De ce fait, il faut revenir sur la taille handicapante de la console, ou plus précisément sur celle de son

écran. C'est de loin le plus gros point noir de la Gamebuino Meta. La visibilité sur smartphone est probablement meilleure tant l'écran de la console est minuscule. Comparés à cela, les autres défauts semblent minimes mais il y en a un petit paquet.

Commençons par le câble USB dont nous avons omis l'existence et qui est pourtant essentiel pour recharger la batterie et pour transférer des jeux. Ce câble a le mauvais goût d'être trop court. Un détail en soi, mais qui empêche de jouer à plus de 50 centimètres d'un

INFO RÉTRO

Une bonne idée mais une mauvaise exécution. Faire ses propres jeux et télécharger des jeux exclusifs créés par la communauté est un concept qui a de l'avenir, même si la programmation reste compliquée. Les véritables soucis de la Gamebuino Meta restent sa qualité de fabrication et son utilisation pas toujours au top. À quelques exceptions près, la console présente de trop gros défauts. Pour l'instant, 100 € minimum nous semble un peu cher pour le produit final.

Prix : 100/120/179 €
Constructeur : Aadalie

BEYOND GOOD & EVIL

Une perle de Jade

Il aura fallu quatre années de dur labeur pour que Michel Ancel et ses équipes d'Ubisoft Montpellier accouchent de *Beyond Good and Evil*, acclamé par la critique mais cruel échec public. Retour sur une œuvre atypique. *Damien Duvot*

C'est pendant le développement de l'excellent *Rayman 2* que, suite à un bug de caméra dévoilant toute la map d'un niveau, Michel Ancel a l'idée de créer un jeu d'aventure en monde ouvert à la *Zelda*, avec un personnage féminin en protagoniste principal histoire de se différencier entièrement de *Rayman*. Nommée au départ Sally avant que les équipes du marketing expliquent à Michel que le nom ne sonne pas vraiment héroïne de premier plan, le personnage devint Jade et évolue au fur et à mesure du développement, passant d'une jeune enfant au début du projet à une jeune femme doublée par Emma de Caunes à la sortie du jeu (2003). Pour Michel Ancel, il faut surtout réussir à s'affranchir d'une

longue tradition d'héroïnes badass aux formes généreuses amorcée par l'arrivée de Lara Croft en 1996. Et c'est pour ça que Jade ne possède ni armes à feu, ni poitrine rebondie mais uniquement un appareil photo, un bâton et des disques. Le choix de l'appareil photo coule de sens... Il permet de forcer le joueur à regarder les très chouettes décors du jeu fourmillant de détails en tout genre, mais aussi de proposer une histoire sous fond de propagande où la population se soulève petit à petit grâce à nos différents reportages photos (flous et mal cadrés) diffusés dans les nombreux écrans de télévision du





BEYOND GOOD & EVIL



monde d'Hillys. Ainsi, le joueur a vraiment l'impression de faire la différence au fur et à mesure de sa progression, en recevant aussi, à chaque fin de mission, des mails annonçant la publication de ses photos dans le journal de la Résistance (à condition de s'y être abonné), tout en débloquant au fur et à mesure quelques endroits auparavant impossibles d'accès. En fait, pour mieux entrer dans l'ambiance, on débute par une mission somme toute naturelle puisqu'il faut aider Jade à payer sa note d'électricité en prenant des photos de la faune locale afin de les envoyer au centre scientifique et de gagner de l'argent. C'est donc en résolvant des problèmes quotidiens qu'on commence le jeu, et ce n'est qu'après la rencontre avec un très étrange M. de Castellac, toujours en prenant des photos d'animaux, qu'on intègre enfin la Résistance et que l'on doit enquêter sur le secret mystérieux des unités militaires Alpha qui protègent, soi-disant, la ville.

beaucoup), nous découvrons donc au fur et à mesure de l'histoire l'existence d'un complot fomenté par le gouvernement. Depuis plusieurs mois, le monde d'Hillys est en effet sous la menace d'une invasion extraterrestre, mais heureusement, les unités Alpha sous les ordres du gouvernement protègent les



Hillyens. En fait, Jade découvre assez vite que les unités Alpha sont de mèche avec les extraterrestres, et kidnappent secrètement de nombreux habitants. De fait, le scénario du jeu puise allègrement dans de nombreuses œuvres de la science fiction, *Soleil Vert* en tête, avec son secret bien gardé dans de

mystérieuses usines ainsi que *Starship Troopers* pour la guerre contre les extraterrestres et les outils de propagande. Michel Ancel laisse également entendre lors d'un let's play avec Tim Schaffer qu'on peut y voir aussi un parallèle avec la politique des USA contre « l'axe du Mal » que menait George Bush durant le

“Il faut s'affranchir d'une longue tradition d'héroïnes badass aux formes généreuses amorcée par l'arrivée de Lara Croft.”

3



① L'intro du jeu est extrêmement paisible avec Jade faisant du tai-chi sous son arbre.

② Voici Jade portant un vert à lèvres comme la fée Ly dans *Rayman 2*.

③ Il y a 88 perles de ce genre à ramasser dans tout le jeu (88 ? référence à *Retour Vers le Futur* ?).

ON NE CASSE PAS LE BINÔME

Tel Abe dans *Oddworld*, ou Twinsen dans *Little Big Adventure* (auquel *BGE* ressemble

L'ITALIEN KIDNAPPÉ

Une des plus curieuses anecdotes lors du développement de *BGE* concerne l'histoire vraie d'un développeur italien de la version PC du jeu, kidnappé dans sa propre voiture alors qu'il se rendait à Ubisoft Montpellier. Des hommes cagoulés le forcent à grimper dans son coffre où il passe une heure enfermé dans le noir à s'interroger sur son propre sort. Finalement, les hommes le relâchent au beau milieu de nulle

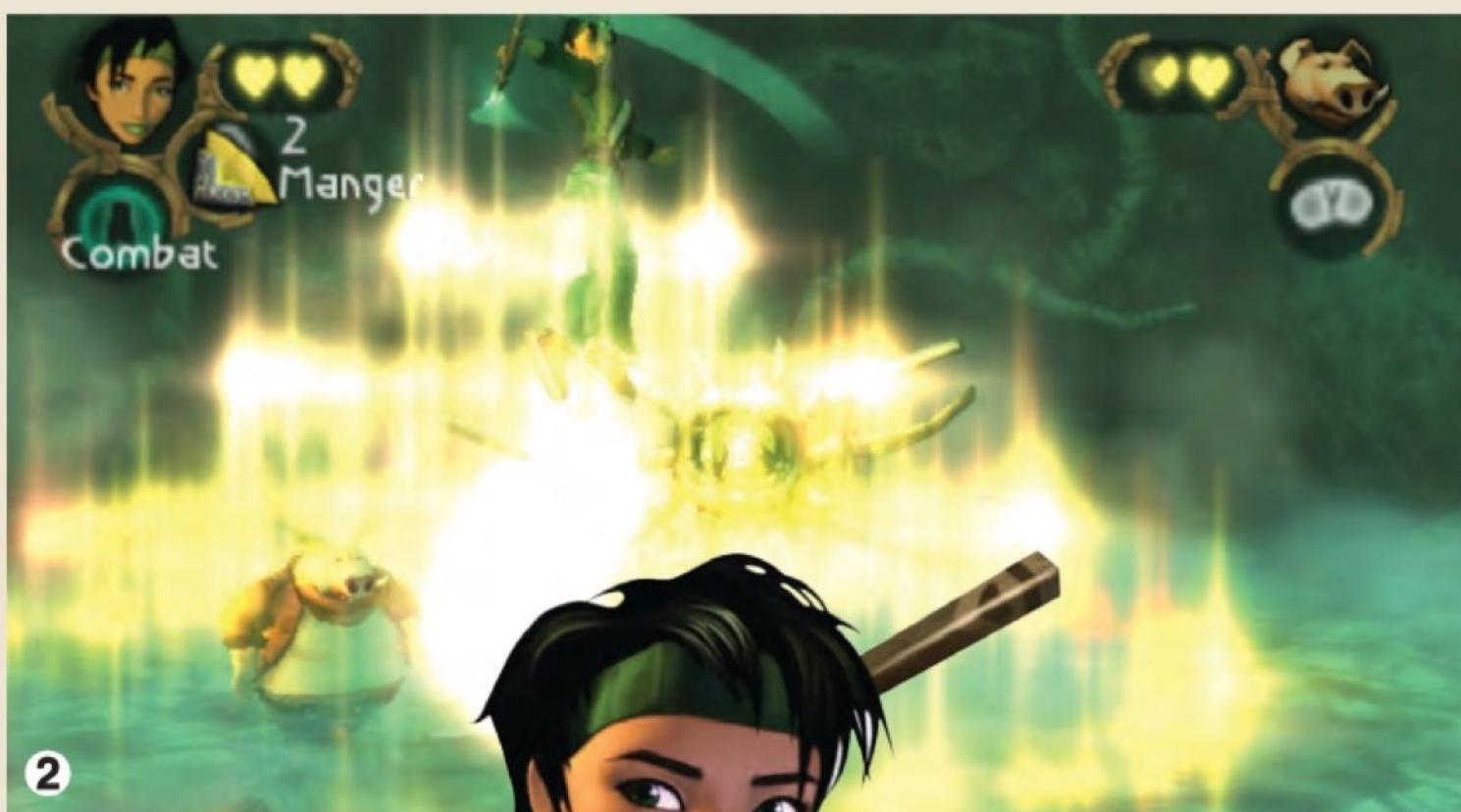
part, sans portable et sans vêtements. Il erre donc tout nu dans la campagne de l'Hérault jusqu'à trouver une âme charitable très surprise de voir un Italien à poil sur son palier. Au final, l'homme retrouve sa voiture l'attendant tranquillement chez lui, car les gentils bandits ont eu la courtoisie de la rapporter après leur casse. Tout est bien qui finit bien, puisque le développeur a même pu continuer le développement du jeu sur PC.



① À la manière du futur *Assassin's Creed*, les combats de BGE ne sont pas très palpitants.

② Jade possède évidemment un coup spécial à la manière de Link dans *Zelda*.

③ L'introduction des perso principaux est calquée sur le film *Snatch* de Guy Ritchie.



développement du jeu, avec les attaques extraterrestres représentant les attaques contre le World Trade Center. Outre ces sujets très sérieux, on a aussi quelques références à *Tintin* pour le personnage d'héroïne reporter accompagnée d'un type qui râle

tout le temps. D'ailleurs, Jacques Exertier, scénariste de *Beyond Good & Evil*, a ensuite participé à l'adaptation en jeu de *Tintin et le Secret de la Licorne* en 2011. Oui puisque pour nous aider, Jade est escortée de deux personnages au cours du jeu avec d'abord Pey'j, son cochon d'oncle, calqué sur le Capitaine Haddock de *Tintin*, puis double H, un agent du réseau Hyllis. Chaque compagnon possède ses propres capacités qu'on actionne par simple pression d'un bouton, afin d'éviter tout souci lié à une I.A. capricieuse. Pey'j peut donc s'envoler grâce à des bottes à propulsion fonctionnant au méthane dont la source est puisée dans son derrière, tandis que HH peut franchir les différents rayons laser et exploser des grilles.



LES DIFFÉRENTS BGE 2

C'est en 2008 que Michel Ancel montre enfin le premier teaser de la suite de *BGE* au public, où l'on voit Jade et Pey'j réparant un véhicule sur le bord de la route avec une pince trouvée dans le premier volet. À ce moment, Ubi n'a pas encore approuvé le projet d'une suite, et une équipe réduite menée par Ancel développe le jeu pendant son temps libre. Puis à partir de 2009, quelques phases de gameplay fuitent ici et là, montrant Jade courant dans une ville

animée, à la manière de Nathan Drake au Népal dans *Uncharted 2*. Durant les années suivantes, aucune nouvelle du jeu, tout pousse à croire que le développement a été arrêté, et seules quelques rumeurs apparaissent de temps en temps sur les sites spécialisés. Finalement, le premier teaser officiel est montré lors de l'E3 2017 mais cette fois, plus question de suite, on se retrouve devant une préquelle montrant la mère de Jade au milieu d'un équipage bigarré.

Évidemment, de nombreuses énigmes reposent sur l'utilisation de ce binôme. En sus, nous sommes aussi accompagnés tout le long par Segundo, l'intelligence artificielle de notre inventaire, n'hésitant pas à encourager Jade et faire quelques remarques humoristiques. En fait, tout le monde de *BGE* est peuplé de personnages divers et intéressants, avec de nombreux habitants humains, certes, mais également plusieurs animaux

anthropomorphes qu'il s'agisse des rhinocéros jamaïcains, des hippopotames asiatiques ou des requins joueurs de palets. En vérité, la première heure du jeu où l'on découvre tout l'univers fait partie de ses excellents moments de la vie de joueur : nous sommes subjugués par le monde qui nous entoure, que ce soit le phare de Jade isolé sur son île, le très mystérieux îlot Noir et sa faune locale agressive, ainsi que la ville d'Hillys ressemblant

à une Venise issue du *Cinquième élément* de Luc Besson. De même, les passages en extérieur sont tout aussi ravissants, avec plusieurs véhicules volants peuplant le ciel d'Hillys et semblant issus du générique du *Château dans le Ciel* d'Hayao Miyazaki (on peut d'ailleurs voir une filiation entre le cochon de *Porco Rosso* et Pey'j). Malheureusement, passé cette excellente première heure, et la découverte du monde qui nous

entoure, on se rend compte très vite que ce foisonnant univers n'est pas bien grand.

L'ART PEY'J

En effet, *Beyond Good & Evil* est un jeu peut-être trop ambitieux pour son époque. On sent que Michel Ancel et ses équipes ont voulu proposer un pot-pourri de tout ce qui se faisait à ce moment. On retrouve ainsi une pléthore d'objets à ramasser et de monnaies différentes pour





1 On peut également jouer à un jeu du palet rappelant l'excellent *Shufflepuck Café* de 1988.

2 La limousine volante de M. de Castellac est une référence à celle du vieux Malcom Corley dans le *Full Throttle* de Tim Schafer.

3 Le garage Maramago baigne dans une ambiance jamaïcaine avec les couleurs du drapeau et quelques symboles cachés.

4 Les sauvegardes s'effectuent dans ces bornes à mini-disc disséminées dans le jeu.

5 L'excellente roue ergonomique du menu des options se contrôle au joystick, une idée qui sera reprise dans de nombreux jeux par la suite.

débloquer des améliorations, quelques mini-jeux obligatoires et de nombreuses phases d'infiltration assez redondantes dans des donjons labyrinthiques où Jade est très souvent tuée du premier coup quand elle se fait repérer. D'ailleurs, lors des sessions de tests, des joueurs s'étaient plaints de ne pas pouvoir se défendre... Du coup, un système de combats a été ajouté à la dernière minute, avec quelques boss peu originaux dont Michel Ancel dit lui-même qu'il était peu inspiré pour les créer. De plus, avec sa petite dizaine d'heures seulement, on sent que *BGE* a dû être amputé d'une grosse partie de son projet initial. Sur Hyllis, la zone d'exploration ne se réduit qu'à une ville, deux bâtiments et deux îles, avec un dernier donjon situé sur la lune. En fait, le plan initial était de permettre au joueur de voyager sur différentes planètes en vaisseau spatial, mais à cause des difficultés du développement

“*Beyond Good & Evil 2* sera une préquelle, contrairement à ce qui fut annoncé toutes ces dernières années.”

(nouveau personnage, nouveau moteur, nouvelles machines...), tout le passage en dehors d'Hillys fut supprimé et seul reste, donc, le moment où on voyage jusqu'à la lune, qui n'est qu'une planète vide avec un dernier niveau à l'intérieur. Et du coup, c'est assez frustrant de débloquer enfin le vaisseau spatial pour découvrir qu'en fait on ne peut pas visiter grand-chose, et qu'il est impossible de voyager vers toutes ces belles planètes qui s'affichent sur notre appareil photo. Néanmoins, hormis ces petits défauts, *Beyond Good & Evil* reste un jeu fascinant grâce à son univers fouillé et ses superbes musiques de Christophe Héral, dont c'était la première collaboration avec Michel Ancel. C'est par ailleurs le seul jeu à ce jour produit directement par Yves Guillemot, le président d'Ubisoft, qui a décidé, curieusement, de le sortir une semaine avant *Prince of Persia : Les Sables du Temps*, une autre production Ubi attendue impatiemment.

LE PRINCE DE JADE

Beyond Good & Evil et *Prince of Persia* sortent donc, en décembre 2003, quasiment en même temps sur PS2, à cause d'une exclusivité



mois plus tard, un certain Peter Jackson fait une publicité monstre à *BGE* en avouant avoir adoré le jeu et confie à Michel Ancel le développement de l'adaptation de *King Kong* sur consoles, attirant ainsi de nouveau les projecteurs sur les aventures de Jade. À chaque E3, tous les fans du jeu rongent leur frein en attendant patiemment une probable annonce d'une suite. L'épiphanie arrive en 2017 quand Ubi annonce enfin le développement de *Beyond Good & Evil 2* qui sera une préquelle, contrairement à ce qui fut annoncé toutes ces dernières années. Espérons que cette fois, Michel Ancel aura les moyens de son ambition.



KINGDOM HEARTS

UN PEU DE MAGIE
ET BEAUCOUP DE TALENT

Aussi chaotique dans son histoire qu'un *Metal Gear* ou un *Final Fantasy*, *Kingdom Hearts* n'en reste pas moins une série culte. Faisons le point sur une grande saga qui s'est déclinée à toutes les sauces et sur toutes les consoles, au point que certains jeux sont passés à la trappe. *Christophe Öttl*

Évoquer *Final Fantasy* quand on parle de *Kingdom Hearts* n'est pas anodin. Les deux licences partagent le même éditeur et un goût prononcé pour les scénarios alambiqués. Pourtant, l'histoire de la saga est quant à elle toute simple. Au siège de Square Enix, Shinji Hashimoto et Hironobu Sakaguchi, producteurs chez

Square, discutent tranquillement d'un nouveau projet en 3D en monde ouvert, un peu à la façon d'un *Mario 64* dont Square jalouse méchamment la notoriété. Là où ça coince, c'est avec les personnages. *Mario* est une bombe qui rase tout sur son passage, nos deux protagonistes se sentent en compétition avec le célèbre

moustachu au point de considérer qu'il est impossible de le faire tomber de son piédestal avec un nouveau personnage sorti tout droit de leur imagination. Le seul moyen de rivaliser serait selon eux de faire intervenir des personnages aussi connus que lui, à tout hasard ceux de Disney. Cela n'a bien sûr rien d'hasardeux, les bureaux



KINGDOM HEARTS



japonais de Disney se trouvent précisément dans le même bâtiment que ceux de Square et leurs personnages sont mondialement reconnus. Qui plus est, la compagnie de Mickey a à plusieurs reprises mis son museau dans le monde du jeu vidéo, ce qui en fait un partenaire plus que correct. La légende urbaine raconte que c'est Hashimoto qui a accosté un des producteurs de Disney dans un ascenseur afin de lui faire une offre qui nous mène bien plus tard, en 2002, au tout premier épisode de *Kingdom Hearts*.

COUP DE TÊTE ET PRISE DE TÊTE

Dans toute cette histoire, on en oublierait presque le principal intéressé en la personne de Tetsuya Nomura, novice au moment des faits. Le futur papa de la série se voit confier les rênes du projet après s'être porté volontaire sur un coup de tête. Les négociations sont complexes, Disney étant intractable sur l'utilisation de ses personnages. De plus, la compagnie a une idée assez précise de ce qu'elle attend de Square Enix. Nomura de son côté n'adhère pas.

Le partenariat aurait peut-être avorté si le réalisateur n'avait pas convaincu les grands pontes américains avec sa vision du jeu (celle que l'on connaît aujourd'hui). Ce n'est qu'en 2000, après un paquet de corrections imposées par Disney, que le jeu peut finalement débuter son développement. Nomura n'a pas



perdu grand-chose dans la bataille, il peut toujours créer Sora et des personnages originaux comme il l'entendait initialement. C'est un pari risqué comme le prétendent ses collègues. En interne, on s'inquiète en plus du scénario à l'eau de rose que Nomura est en train de composer pour un public visiblement jeune. La présence des

personnages Disney n'implique pas forcément que l'univers soit simpliste, c'est pourtant dans cette optique que le réalisateur du jeu s'affaire. Sakaguchi intervient finalement en faisant valoir son rôle de producteur délégué. Il fait changer d'avis Nomura qui, après s'être concentré sur le gameplay de son jeu, fait des efforts pour

“Le cross-over est finalement très apprécié de ceux qui aiment les aventures parvenant à vous faire voyager.”



① *Birth by Sleep* utilise le même système de combats que *Chain of Memories*, les affrontements sont toutefois plus dynamiques.

② Disney n'a accordé l'apparition de Mickey qu'une seule fois dans le premier opus. Nomura en a tout de même fait un personnage important.

③ Disney voulait à la base faire un jeu sur Donald. Il reste l'un des protagonistes principaux de la série.

UNE HISTOIRE DE ROYAUME

KINGDOM HEARTS

Support : PS2 / Sortie : 2002

Épisode fondateur qui a posé les bases solides de la série avec une réalisation aux petits oignons. L'amorçage du jeu a été complexe, en partie à cause de Disney. C'est aussi grâce à ses mondes enchantés que le jeu est si bon.



KINGDOM HEARTS : CHAIN OF MEMORIES

Support : GBA / Sortie : 2004

Pensé avant tout pour combler le vide scénaristique entre le premier et le deuxième opus, *Chain of Memories* en profite aussi pour revoir son gameplay. Le jeu est également conçu pour répondre aux attentes supposées sur consoles portables mais n'y parvient pas.



KINGDOM HEARTS II

Support : PS2 / Sortie : 2005

À nos yeux, cet épisode est la consécration de la série. Ce qui a été imaginé dans le premier opus prend vie dans ce deuxième titre. Entre ajustement de gameplay et nouvelles façons de jouer, *KH II* a tout bon mais reste dans l'ombre de son frère aîné.



KINGDOM HEARTS : CODED

Supports : mobiles (2008) / DS (2010)

Dans sa version initiale, *Coded* est un cas à part qui aurait presque mérité un encadré. L'intérêt de cet épisode est discutable. Le public n'a en tout cas aucune attirance pour le jeu qui ne dépasse pas le million de copies vendues sur DS.



LA PASSION DU REMASTER

Dans les 20 millions et plus de titres vendus, il n'y a que les épisodes que nous avons cités jusque-là. Square Enix a fait gonfler le chiffre avec des remasters pas toujours pertinents mais qui ont eu le mérite d'ajouter environ 8 millions de copies écoulées au compteur. Presque chaque épisode a eu le droit à son « *HD Remix* » et/ou à son « *Final Mix* ». Si la première appellation ne désigne

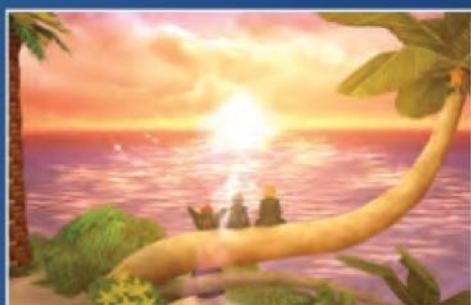
que de bêtes versions en haute définition couvrant un ou plusieurs jeux, les *Final Mix* sont quant à eux des versions avec du contenu exclusif comme un nouveau scénario ou des cinématiques inédites. La faiblesse de ce contenu n'a pas rendu ces versions très populaires à l'inverse des jeux en HD atteignant régulièrement le million de copies vendues.



KINGDOM HEARTS : 358/2 DAYS

Support : DS / Sortie : 2009

Jeu au nom étrange, *358/2 Days* se contente d'être honnête. Le titre a tout de même une particularité : son mode multijoueur. C'est aussi un jeu développé par H.A.N.D., studio japonais qui a contribué à plusieurs reprises à la saga.



KINGDOM HEARTS : BIRTH BY SLEEP

Support : PSP / Sortie : 2010

Selon Nomura lui-même, *Kingdom Hearts : Birth by Sleep* est une sorte de transition en douceur entre le gameplay original posé par *Kingdom Hearts* et celui de *Chain of Memories*, axé sur les jeux de cartes.



KINGDOM HEARTS 3D : DREAM DROP DISTANCE

Support : 3DS / Sortie : 2012

Ultime épisode en date, le jeu fait progresser une intrigue de plus en plus tirée par les cheveux. L'action y est plus riche et les capacités de la 3D sont honorables, mais l'engouement du public est mitigé.



enrichir le scénario de *Kingdom Hearts*,

faisant ainsi une licence aussi agréable pour les enfants que pour les adultes.

DU GRAND ART...

Jusqu'à la sortie du jeu en 2002, Nomura est moyennement convaincu par son œuvre. La question n'est pas tant de savoir s'il est fier de lui, mais si cette nouvelle licence développée avec d'énormes moyens financiers va rencontrer son public et devenir le blockbuster attendu. Le titre est conçu dès le départ pour être une



saga complète, *Kingdom Hearts* premier du nom apportant plus de questions que de réponses. Heureusement, le public répond favorablement, et en masse, à Square. Le jeu fait un départ canon partout dans le monde. Il ne faut pas plus d'une année pour qu'il s'écoule à plus de 3 millions d'exemplaires. En 2006, on n'arrête plus Sora et sa bande, qui totalisent quelque 5,6 millions de jeux vendus. Aux dernières nouvelles, il est question de 6,4 millions de copies écoulées juste pour la version PS2 du premier opus. Quand vient le moment d'expliquer le succès enviable de *Kingdom Hearts*, la réponse la plus évidente est la fusion parfaite entre les mondes de Disney et l'univers imaginé par Nomura. La réalisation est exemplaire et grâce au scénario mieux travaillé, le cross-over est finalement très apprécié

de ceux qui aiment les aventures parvenant à vous faire voyager bien plus loin que votre console. Pour les autres, ce premier titre n'est qu'un bon brouillon. Il y a de belles choses sur le papier mais l'exécution n'est pas toujours à la hauteur d'un jeu de 2002. Ironiquement, c'est dans son gameplay pourtant si soigné que le jeu montre des faiblesses. On pense notamment à sa caméra qui fait tache, même en 2002. *Kingdom Hearts* affiche de très bons résultats, largement suffisants pour ses créateurs, mais ne parvient pas à être le nouveau *Mario 64* ou *Final Fantasy VII* comme Square l'aurait voulu.

même au point un tout nouveau système de combats axé sur les jeux de cartes ainsi qu'un scénario plutôt bien ficelé comblant les trous entre le premier et le deuxième opus. La transition est radicale, l'angle de caméra médiocre, malgré tout on ne peut pas parler d'un mauvais jeu, bien au contraire. Les prévisions de l'éditeur ne sont pourtant pas aussi bonnes qu'espérées. À la fin de



...QUI MÈNE AU CHEF-D'ŒUVRE

Avant de s'attaquer au deuxième épisode sur console de salon, Square pense tenir une vérité : le public veut *Kingdom Hearts* sur console portable. Nomura s'applique pour faire *Chain of Memories* (2004), une suite digne de ce nom malgré ses réticences envers la Game Boy Advance, qui paraît rétrograde par rapport à la 3D de la PS2. Le réalisateur met

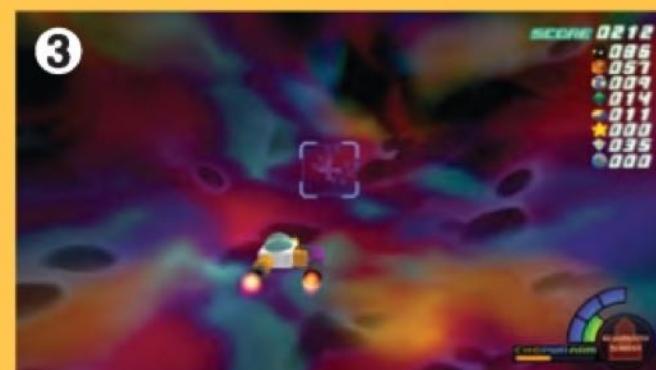
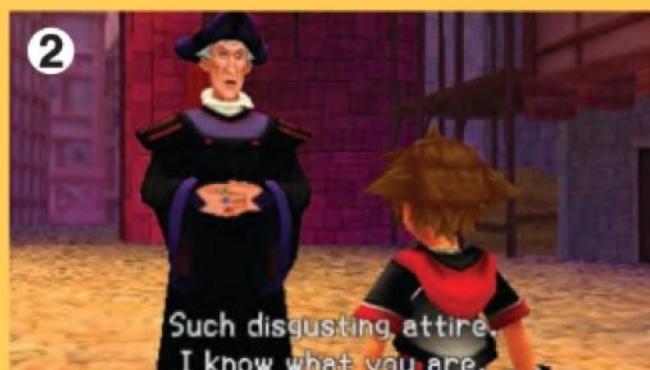


① Les produits dérivés de *Kingdom Hearts* qui ont rencontré le plus de succès sont les mangas, introduits chez nous en 2012.

② Les cinématiques des *Kingdom Hearts*, y compris celles des jeux sur consoles portables, sont réputées splendides.

③ Le niveau du Roi Lion aurait dû être dans le premier volet. Cependant, les limitations techniques ont rendu cela impossible.





1 Yen Sid est une anagramme de Disney. Allez, vous la connaissez forcément cette anecdote.

2 Dans les derniers opus, Disney semble avoir donné carte blanche à Nomura pour exploiter perso et décors importants.

3 Les phases en vaisseau du premier opus ne sont pas les plus passionnantes... Cela s'améliore dans KH II.

4 Voilà l'une des rares images qui nous reste de Kingdom Hearts Mobile. Ce n'est pas très joli à voir.

5 Toy Story aurait dû être présent dès KH 3D. En tout cas, Woody et Buzz sont bien dans le code du jeu.



Au total, 20 millions de jeux ont été vendus, tous épisodes confondus.

Un score pas si mauvais que ça !

sortie de Kingdom Hearts II, les développeurs s'agencent et la saga prend une nouvelle tournure. Les jeux se multiplient rapidement, trop rapidement même... Nomura veut être sur tous les fronts. Il continue d'épaissir son histoire au gré des spin-off, négligeant finalement ce qui a fait le succès du tout premier épisode : le mélange harmonieux de l'univers Disney et Square Enix.

DES HAUTS, DES BAS ET BEAUCOUP D'ERRANCE

Dans cette période trouble naissent quatre jeux qui ne sont pas restés dans l'histoire. Le premier à voir le jour est *Kingdom Hearts : Coded* en 2008, disponible uniquement sur les mobiles de la société japonaise DoCoMo. Il est plus connu (ou pas) sous le nom de *Re : Coded*, un portage sorti en 2010 sur DS. Ce titre est un peu un fantasme de Nomura d'investir le secteur des jeux mobiles, en vain. La version DS fait elle aussi un flop, la qualité du gameplay étant en dessous des standards habituels, et on sent que ce jeu a été strictement pensé pour le mobile. *Kingdom Hearts 3D : Dream Drop Distance* (2012) a lui aussi souffert

d'un manque de reconnaissance. Le titre est bon, mais avec cette ultime entrée dans la série, on commence à se perdre sérieusement dans une histoire de moins en moins passionnante. Malgré ses qualités indéniables, cet opus passe complètement à la trappe. On peut blâmer la persévérance de Nomura qui a insisté une ultime fois pour publier un spin-off sur consoles portables, un support qui ne réussit pas du tout à la saga. Les seuls titres à avoir à peu près tiré leur épingle du jeu sont *Kingdom Hearts : Birth by Sleep* (2010) et *Kingdom Hearts : 358/2 Days* (2009). Il n'y a pas vraiment d'éléments caractéristiques qui permettent d'expliquer pourquoi seulement ces deux jeux sont parvenus à dépasser les 2 millions de copies vendues. L'histoire est mieux construite, certes, et les jeux ont bénéficié de la popularité de leurs supports (respectivement la PSP et la DS), mais ça n'explique pas tout. On vous l'accorde, la conclusion de cette saga n'est pas aussi épique qu'elle devrait

l'être. Au total, 20 millions de jeux ont tout de même été vendus, tous épisodes confondus. Un score pas si mauvais que ça et qui est amené à grossir en janvier 2019 grâce à la sortie du tant attendu *Kingdom Hearts III*.



l'année 2006, il n'y a « que » 1,5 million de jeux vendus dans le monde. Il faut dire que lorsque Square annonce *Chain of Memories* en 2003 au Tokyo Game Show, il annonce dans la foulée *Kingdom Hearts II* (2005), qui attire forcément beaucoup plus l'attention. Ce second volet concrétise pratiquement tout ce que Nomura souhaite faire avec la série. Les seules limitations qui lui sont imposées sont soit techniques, soit par manque de temps. *Kingdom Hearts II* est meilleur en tout point, sauf au niveau des ventes. Le premier épisode reste le préféré du public. Le second quant à lui parvient à se vendre un peu plus de 4 millions d'exemplaires après plus d'un an de commercialisation. Et c'est ici que la série s'emballe. Après la

Kingdom Hearts et les mobiles, une histoire qui dure

Si d'aventure *Kingdom Hearts* sur mobile vous intéresse, sachez que c'est possible. Il vous suffit de vous tourner vers *Kingdom Hearts Union X* sur iOS ou Android. Initialement, le titre n'est même pas prévu pour ce marché. En 2012, le jeu sort sur navigateur sous le nom de *Kingdom Hearts X*, ce n'est qu'en 2015 que le titre arrive sur mobile, faisant de l'ombre à la version sur navigateur qui finit par disparaître en 2016. Comme mentionné auparavant, ce n'est pas la première tentative de la série sur ce terrain. Il faut remonter jusqu'en 2008 pour découvrir *Kingdom Hearts Mobile*, une aberration japonaise qui s'est éteinte en 2013.



MARVEL

AVVENTURES HEROÏDIQUES

Si aujourd'hui les héros Marvel sont présents partout, de la télé au cinéma, durant les années 80 et 90, il fallait se contenter de jeux vidéo pour voir nos héros préférés. Et ce n'était pas facile de séparer le bon grain de l'ivraie. *Damien Duvot*

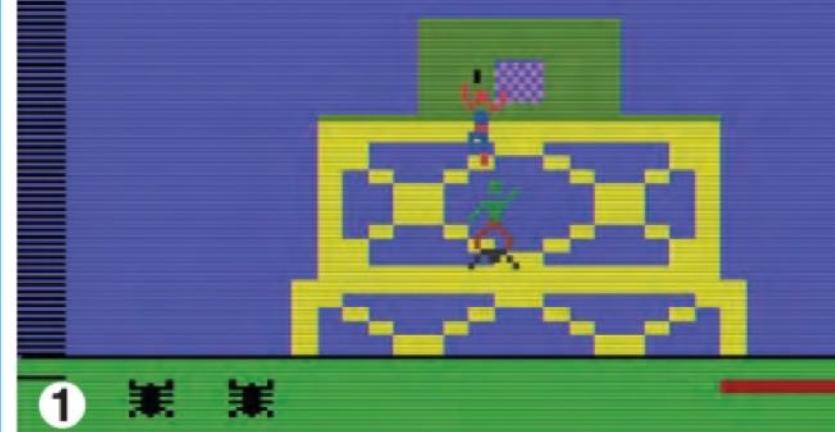


Au début des années 80, la compagnie de comics Marvel est aux anges : Frank Miller cartonne avec son *Daredevil*, Hulk fait des ravages à la télévision et les *X-Men* ne se sont jamais portés aussi bien. C'est donc pile le bon moment pour l'éditeur Parker Brother de lancer la première salve de jeux estampillés Marvel en débutant en 1982 par le *Spider-Man* sur Atari 2600, la licence la plus prestigieuse de la firme. Inspiré du jeu d'arcade *Crazy Climber*, ici Peter Parker doit parvenir tout en haut d'un building

afin d'empêcher le Bouffon Vert de le faire exploser. Avec son gameplay simple mais amusant, *Spider-Man* est bien accueilli par la critique, et Parker Brother en profite pour promouvoir la future sortie de *The Incredible Hulk*, dans plusieurs magazines. Un projet malheureusement annulé à cause de la crise de 1983. De fait, en 1984, changement de plan pour l'éditeur qui se dirige vers les ordinateurs avec l'ambitieux projet *Questprobe* de Scott Adams : des jeux d'aventure textuels vendus avec un comic racontant les prémisses de chaque logiciel. Manque de pot, sur les douze jeux programmés, seuls trois sont finalement édités, avec un premier

centré sur Hulk, puis Spider-Man et enfin La Torche Humaine accompagnée de la Chose dans le dernier (un jeu *X-Men* devait suivre où on aurait joué Magnéto, mais il fut annulé à cause de la faillite de la société Adventure Soft de Scott Adams). Pas de chance pour Marvel, surtout que l'année suivante sort *Howard The Duck Adventure In Volcano Island*, l'adaptation sur ordinateur du film *Howard The Duck* de 1986 issu d'une série Marvel créée par Steve Gerber. Le film est froidement accueilli par le public tandis que le

OOOOOPSS !!!!



1

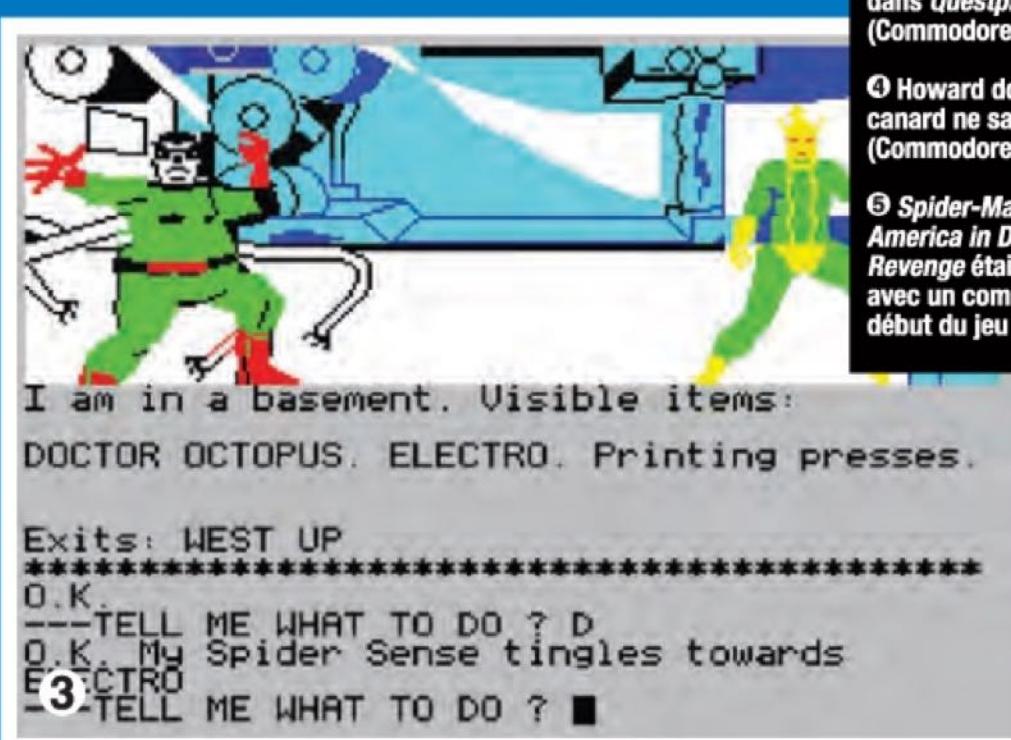
➊ Dans *Spider-Man*, il faut atteindre la super-bombe sans la toucher avec sa toile, sinon on tombe (Atari 2600).

➋ Pour se transformer en Hulk dans le premier *Questprobe*, il faut se mordre la lèvre (Commodore 64).

➌ Tous les principaux méchants du comics passent faire coucou dans *Questprobe : Spider-man* (Commodore 64).

➍ Howard doit être le seul canard ne sachant pas nager (Commodore 64).

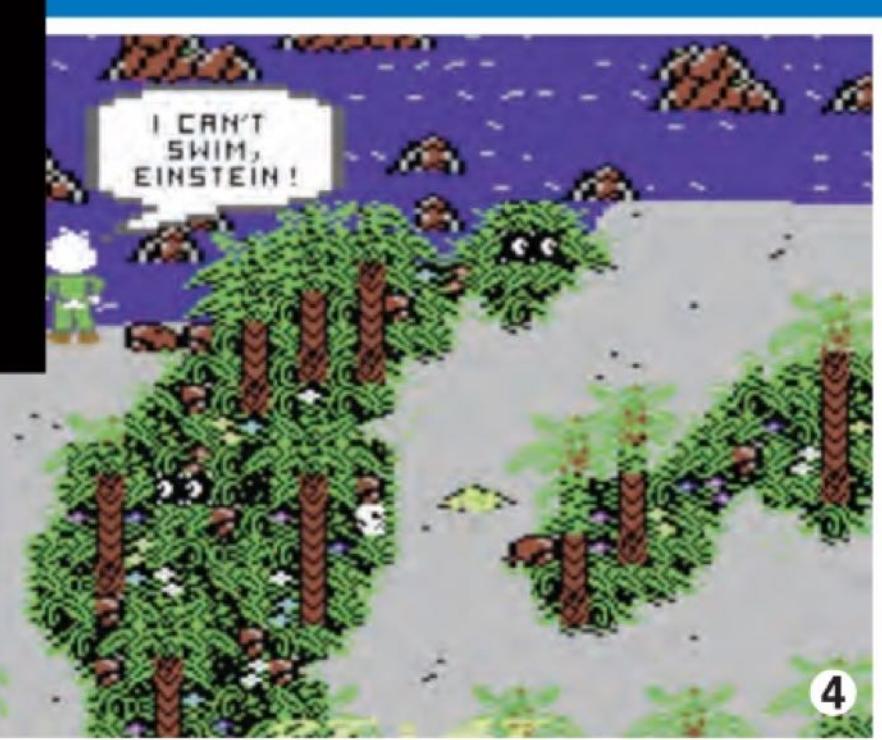
➎ Spider-Man and Captain America in Doctor Doom's Revenge était aussi vendu avec un comics racontant le début du jeu (Commodore 64).



3



2



4



jeu est massacré par les critiques à cause de contrôles laborieux, de combats insipides et de phases en U.L.M. injouables. Enfin, le coup de grâce est porté en 1987 avec *Captain America in The Doom Tube of Dr. Megaloman* où notre capitaine se retrouve dans un ascenseur piégé et rempli de robots, avec une difficulté ahurissante. Là encore le jeu se fait allumer par la presse qui voit désormais d'un mauvais œil toutes les adaptations de comics en jeu vidéo. On peut dire que pour le moment, les aventures vidéo-ludiques de la maison des idées ne sont pas de franches réussites,

mais heureusement, tout va changer.

MICRO-MUTANTS

À partir de 1988, Marvel va connaître sa période la plus florissante avec, la même année, les arrivées des dessinateurs Todd McFarlane sur *Spider-Man* et Jim Lee sur les *X-Men*. Et c'est ainsi que, grâce à leur talent, les deux licences vont s'envoler vers des hauteurs encore jamais atteintes

“À partir de 1988, Marvel va connaître sa période la plus florissante avec les arrivées de Todd McFarlane et Jim Lee.”

avec plus d'1 million d'exemplaires vendus pour le *Spider-Man #1* de McFarlane et plus de 8 millions pour le *X-Men #1* de Jim Lee. De fait, dès 1989, les deux sagas envahissent nos ordinateurs avec d'abord l'assez mauvais *Spider-Man and Captain America In Doctor Doom's Revenge* de 1989 de Paragon Software où nos deux héros enchaînent des combats répétitifs en un contre un dans des décors fixes ; puis en 1990 l'assez bon *X-Men Madness in Murderworld*, du même développeur où six de nos mutants favoris se retrouvent dans le parc d'attractions d'Arcade avec



BANGGG!!!!



1

quelques énigmes à résoudre grâce à leurs pouvoirs. La même année, les fans de l'Homme Araignée peuvent également essayer le très cool *Amazing Spider-Man* où l'on doit délivrer M-J des mains de l'infâme Mysterio en s'infiltrant discrètement dans des décors de cinéma, dans un mélange de puzzle game et plate-forme. Et afin de surfer sur le modeste succès des aventures du Punisher au cinéma, Paragon Software nous donne également en 1990 un *Punisher* sur DOS assez original puisqu'on doit effectuer diverses missions dans un New York en vue du dessus, avec un gameplay similaire à celui du futur *GTA*. Malheureusement, toutes ses qualités sont gâchées par quelques bugs et il est très difficile de se repérer dans les rues de New-York. Enfin, l'année suivante, toujours sur ordinateurs, apparaît *X-Men II : Fall of the Mutant* sur DOS, axé sur la mini-série du même nom où, dans des labyrinthes en vue du dessus, il faut vaincre la confrérie des Damnés avec la possibilité de choisir entre quinze personnages (le seul jeu où l'on peut contrôler l'excellent Longshot). Mais après ce dernier titre, il faut attendre 1996 pour voir de nouveau *Spider-Man* sur ordinateurs avec le très étrange *Spider-Man : The Sinister Six* de Byron Press Multimédia qui est un dessin animé à choix multiples mûtié de mini-jeux ; et enfin

l'année suivante, les joueurs de *Quake* peuvent aussi s'essayer à la curieuse extension *X-Men : The Ravage of Apocalypse* remplaçant les ennemis du jeu par les différents X-Men. De fait, durant les années 90 et mis à part quelques bons titres, les personnages Marvel ne sont pas vraiment gâtés sur ordi, mais est-ce mieux sur consoles ?

THOR PARTAGÉ

Dès 1989, c'est la compagnie Acclaim, via sa branche LJN, qui possède en premier la licence Marvel en débutant avec l'affreux *Uncanny X-Men* sur NES, son ignoble musique et ses graphismes d'un autre temps où l'on parvient

à peine à reconnaître nos mutants. Malheureusement, les autres perso de la firme ne sont pas mieux lotis avec le *Silver Surfer* de 1990, un shoot'em up à la difficulté infernale où seule la musique excellente de Tim Folin mérite qu'on s'y attarde, puis le pas joli et trop difficile rail-shooter *Punisher* sur NES, sans oublier l'exécrable *Wolverine* de 1991 où sortir ses griffes fait perdre de la vie et où il est préférable d'éviter les combats. Par chance, LJN semble mieux s'en sortir sur

1 R2D2 et Robocop deviennent des ennemis dans le *Spider-Man* de Paragon Software (DOS).

2 Dans *The Punisher*, il est aussi possible de conduire notre van avec une vue à la première personne (DOS).



2



BOOOOM-!!!!

1

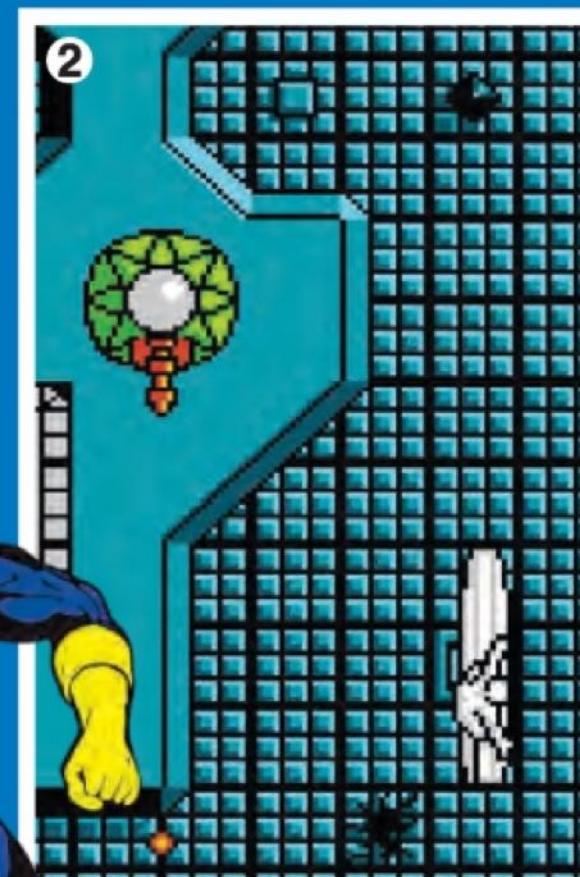
Gameboy avec une meilleure version du *Punisher* et une assez bonne trilogie *Spider-Man* : un premier volet très classique mais assez fun, développé par Rare, où Peter doit délivrer Mary Jane des sales pattes de Mysterio. Les deux autres volets développés par Bits Software sont moins bons mais ajoutent quelques objets à récolter pour résoudre des énigmes. À partir de 1992, Acclaim veut éditer des jeux Marvel sur d'autres supports, avec LJN pour les versions Nintendo et la compagnie Flying Edge chez SEGA. Et c'est ainsi que sort le sympathique mais très bugué *Spider-Man : Return of the Sinister Six* sur de nombreuses consoles 8-bits, puis un meilleur *Spider-Man and The X-Men in Arcade's Revenge*, même si l'extrême difficulté du soft rend l'expérience déplaisante. En soi, ces deux jeux de plate-forme ne sont pas ratés mais leur potentiel est gâché par une mauvaise maniabilité. De fait, à partir de 1994, les productions Acclaim

oscillent entre le mauvais et le moyen. D'un côté on a l'injouable *Wolverine : Adamantium Rage* dans lequel notre mutant possède de nombreux coups mais où il est impossible d'atteindre les ennemis en hauteur (la version Megadrive étant la pire), et de l'autre nous avons un très jouissif *The Incredible Hulk* où il est possible d'étrangler les gardes. Et au milieu se trouvent

1 *The Uncanny X-Men* sur NES vous oblige à avoir un second coéquipier dirigé par la console.

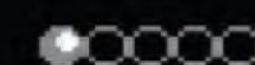
2 Dans *Silver Surfer*, le moindre obstacle qui touche cette énorme planche et c'est la mort assurée.

les intéressants mais trop répétitifs *Spider-Man and Venom : Maximum Carnage* de 1994 et *Venom / Spider-man : Separation Anxiety* de 1995 par Acclaim, adaptés des mini-séries éponymes, deux beat'm all très similaires où il est possible d'incarner soit Venom, soit Spider-Man (avec une très jolie cartouche rouge pour la Super Nintendo). Et lorsqu'en 1994 débute la série animée *Spider-Man : l'homme araignée*, Acclaim y



2UP
A

WHAMM !!!!





1 Oui, il y a des aliens dans *The Amazing Spider-Man 3* sur Gameboy.

2 La version Master System de *Hulk* est la meilleure du lot. Malheureusement, elle est assez rare.



MARVEL, SURFEUR SUR ARGENT

D'abord nommée Timely Comics jusqu'en 1961, la compagnie Marvel publie son premier comic en octobre 1939 avec des histoires de la Torche Humaine et Namor, puis l'année suivante apparaît *Captain America* de Joe Simon et Jack Kirby. Mais c'est véritablement à partir d'août 1961 que les ventes des albums Marvel s'envolent avec l'apparition des *4 Fantastiques* par Stan Lee et Jack Kirby puis *Spider-Man* en août 1962 par Stan Lee et Steve Ditko (décédé le 29 juin dernier).

Marvel fait faillite en 1996, mais est heureusement racheté par Avi Arad et Isaac Perlmutter qui multiplient les deals avec le cinéma, attirant ainsi de nouveaux lecteurs. Enfin, depuis l'arrivée du Marvel Cinematic Universe en 2008 sous la supervision de Kevin Feige et surtout son rachat par Disney en 2012, la compagnie n'est vraiment plus à plaindre financièrement.



CRASHHH !!

d'abord *Spider-Man Vs The Kingpin* sur Megadrive et Master System, où Spidey doit désamorcer une bombe posée par le Caïd, tout en étant poursuivi par la police (une version améliorée sortira sur Mega CD en 1993). Puis SEGA récidive en 1992 avec le superbe beat'm all *Spider-Man* sur arcade, où il est possible de jouer jusqu'à quatre en même temps avec la Chatte Noire, Oeil de Faucon et Namor contre Venom et le Caïd. Au même moment, les joueurs arcade peuvent aussi mettre la main sur le très cool beat'm all *Captain America and the Avengers* de Data East (puis SNES et Megadrive) avec ses tons pastel et la présence de quelques caméos comme la Guêpe et Vif D'argent. Pendant ce temps, une populaire série animée *X-Men* est diffusée à la télévision, ce qui tombe bien pour Konami, spécialiste en adaptation de séries populaires, avec *Tortues Ninja* et *Les Simpson*. Et c'est ainsi qu'en 1992 débarque le délicieux *X-Men* sur une immense borne d'arcade

permettant de jouer jusqu'à six en même temps dans un beat'm all aux merveilleux graphismes, accompagnés des voix originales de la série animée. Suite au succès de ses *Spider-Man*, SEGA a aussi le droit de développer des jeux sur les mutants avec d'abord *X-Men* en 1993 sur Megadrive, un jeu de plate-forme se déroulant dans la fameuse salle des dangers, et *X-Men 2 : Clone Wars* en 1994, toujours sur la même machine et très similaire au premier. Notons aussi l'existence, à partir de 1994, d'une trilogie *X-Men* sur Game Gear, toujours développée par SEGA, avec *X-Men*, *X-Men Gamesmaster's Legacy* et enfin *X-Men : Mojo World*, chacun sortant à une année d'intervalle, et qui sont donc trois jeux de plate-forme quelconques, aux graphismes similaires, allant jusqu'à reprendre les mêmes ennemis. D'ailleurs, même le 32X a droit à son jeu Marvel avec le sympathique mais très buggué *Spider-Man Web of Fire*, un jeu rare sorti en 1996 juste à la fin du 32X et donc très

va de nouveau de son adaptation avec le *Spider-Man* de 1995 sur consoles 16-bits, très mal accueilli dans la presse à cause de son manque d'originalité. Mais le pire est à venir avec l'arrivée des consoles 32-bits et d'abord en 1996 le faiblard beat'm all *Iron Man and X-O Manowar in Heavy Metal*, puis le coup de grâce est donné par le *Fantastic Four* de 1997 à la jouabilité similaire et tout aussi mal noté. Ainsi, après huit années de passables et déloyaux services, Acclaim perd enfin la garde des personnages... Mais heureusement, Marvel avait aussi confié sa licence au Japon.

SAUCE SAMOURAÏ

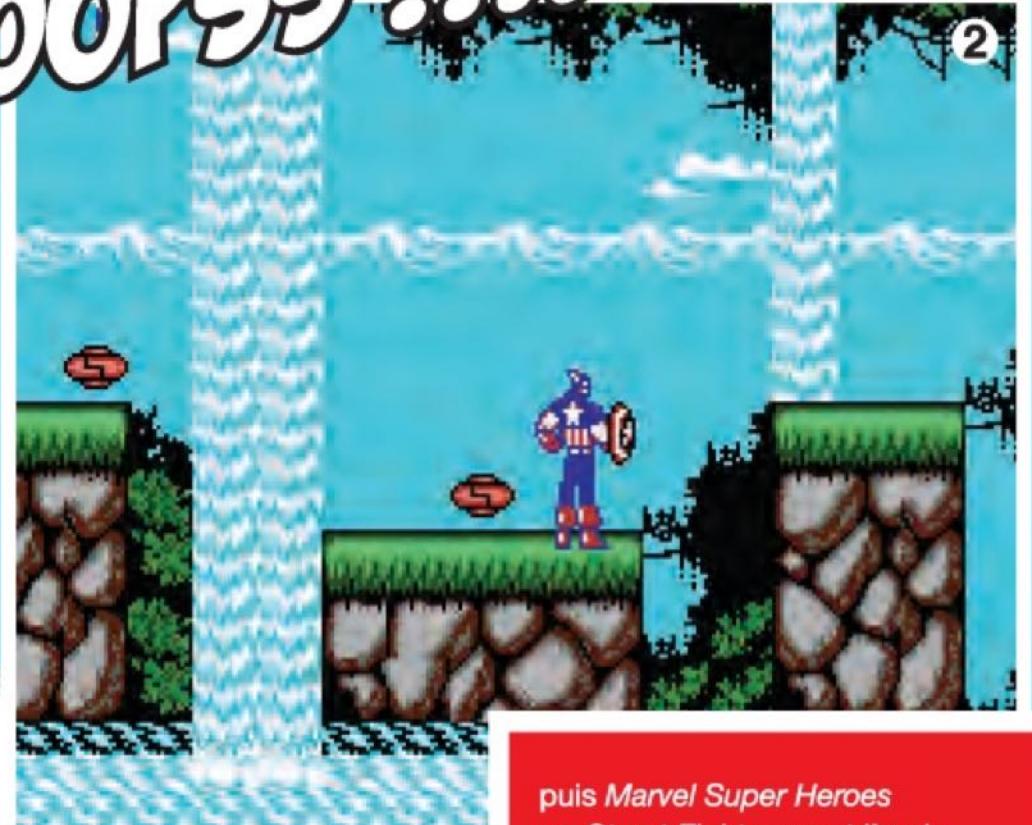
Dès 1990, SEGA débute le développement d'excellents jeux axés sur l'Homme Araignée (via l'Américain Technopop) avec tout

“À partir des années 2000, tout change : les héros ont enfin du succès au cinéma et le nombre de lecteurs ne cesse de progresser.”

OOOOOPSS !!!!



1



2

recherché par les collectionneurs. En parallèle, Capcom aussi récupère la licence Marvel des mains de Konami avec tout d'abord, sur arcade, dès 1993, l'excellent *The Punisher*, reprenant la recette de *Final Fight* avec des armes à feu, puis en 1994 l'incroyable *X-Men : Children of The Atom*, premier d'une longue série de jeux de baston avec les

personnages Marvel à la sauce *Street Fighter* (il est même possible de débloquer Akuma). Sentant la poule aux œufs d'or, Capcom va alors sortir chaque année un jeu au gameplay similaire, d'abord avec d'autres super-héros Marvel (*Marvel Super Heroes*) avant d'avoir l'idée du plus grand cross-over de tous les temps en mélangeant les personnages Capcom avec Marvel : tout d'abord avec le bien nommé *X-Men vs Street Fighter*,

① Dans *Spider-Man* sur Master System, chaque photo de méchant nous rapporte de l'argent pour acheter de la toile.

② Data East a également développé un *Captain America and the Avengers* sur NES calqué sur *Bionic Commando* pour le choix des niveaux.

③ Magneto et son fameux « Welcome to Die » du jeu arcade *X-Men*.

puis *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter* avant l'orgie *Marvel Vs. Capcom* de 1998 et les 56 combattants de son second volet. Un succès que Data East va tenter de reproduire au même moment avec *Avengers in Galactic Storm* de 1995, au gameplay similaire mais beaucoup moins amusant que chez son concurrent. D'ailleurs, Capcom développe aussi d'excellents jeux sur Super Nintendo avec le superbe *X-Men : Mutant Apocalypse* produit par le fameux Tokuro Fujiwara de *Mega Man*, un beat'm all avec cinq de nos mutants préférés combattant les sbires du méchant Apocalypse sur l'île de Genosha. Là où le jeu est original, c'est qu'on peut déclencher des coups spéciaux grâce aux manips de *Street Fighter* (bas-avant-poing, etc.), un gameplay que Capcom va réutiliser pour son *Final Fight 3* l'année



3

TOMBÉS AU COMBAT

Évidemment, avec une si grande histoire vidéoludique, de nombreux jeux Marvel ont été annulés avant leur sortie. Mis à part *The Incredible Hulk* sur Atari 2600 et *Questprobe : X-Men* (que son auteur a bien voulu laisser circuler librement sur internet), on peut aussi citer *X-Women : The Sinister Virus* sur Megadrive, développé en 1996 par les petits génies de Clorkwork Tortoise de l'excellent *The Adventure of Batman et Robin*. Malheureusement, le seul prototype existant est inutilisable et seules 24 secondes de vidéo prouvent son existence. Toujours la même année, citons également le jeu de plate-forme 3D en vue de côté *Ghost Rider* de Neversoft sur PlayStation où Johnny aurait utilisé ses chaînes de moto comme un fouet, ainsi que le jeu de plate-forme *Marvel 2099 : One Nation Under Doom* de Mindscape, avec les versions futures des personnages.



MORTS ET ENTERRÉS

Au cours des années 2000 aussi on trouve plusieurs traces de jeux Marvel annulés, comme le *Daredevil* de 2003 sur PS2 dévolé à l'E3, qui aurait vu notre héros aveugle utilisant son sixième sens à la manière de Batman dans les jeux Rocksteady. Le gameplay à base de monde ouvert et de grind sur les éléments du décor semblait prometteur, mais les graphismes n'avaient pas l'air de suivre. En tout cas, le jeu fut annulé suite à l'échec du film. Même destin pour *Marvel Chaos*, la suite du pas terrible *Marvel Nemesis*, où nos héros auraient combattu dans des arènes en 3D avec des décors destructibles. Et n'oublions pas le fameux *Avengers* de THQ qui aurait été une adaptation du film éponyme en vue à la première personne. Au vu des premières images, le jeu avait l'air prometteur mais fut annulé suite à la faillite du studio.

suivante. En 1996, Capcom nous ressort exactement le même gameplay – mais pas par la même équipe – pour son *Marvel Super Heroes in War of The Gems*, beaucoup trop difficile, où chaque personnage n'a qu'une vie et chaque mort nous fait recommencer le niveau en entier. De fait, tous les jeux Marvel estampillés Capcom ont leur place dans n'importe quelle collection, même si certains, comme *Mutant Apocalypse*, peuvent atteindre des sommets folles. Malheureusement, après l'incroyable *Marvel Vs Capcom 2*, il faut patienter jusqu'en 2011 pour revoir les perso Marvel dans l'escarcelle du Japonais.

QUELLE ÈRE EST-IL ?

Finalement, à partir du début des années 2000, tout change : Marvel se remet petit à petit de sa faillite

de 1996, ses héros ont enfin du succès au cinéma et le nombre de lecteurs ne cesse de progresser. En fait, la production vidéoludique aussi ne cesse de grimper, avec une pelletée de titres à chaque sortie de film, soit plus d'une demi-douzaine de jeux par an. Heureusement, la qualité des jeux ne diminue pas non plus, à commencer par un excellent *Spider-Man* de Neversoft sur PlayStation, réutilisant le moteur mis au point pour *Tony Hawk Snowboarding*. Narré par Stan Lee et mélangeant phases d'exploration en 3D avec des moments d'infiltration, le jeu est encensé par la critique, poussant l'éditeur Activision à développer une suite, tout aussi excellente. Même les adaptations de films sont pour la plupart très réussies, comme le splendide *Spider-Man 2* de Treyarch par exemple, fondé sur le film de Sam Raimi et mettant l'Homme Araignée dans un gameplay à la *GTA*. En fait, de nombreux jeux sont même

meilleurs que les films dont ils sont adaptés, comme le très jouissif *The Incredible Hulk : Ultimate Destruction* de Radical Entertainment de 2005, le très bon *The Punisher* de THQ de 2005, issu pourtant du nanar avec Thomas Jane, sans oublier l'incroyable *X-Men Origins : Wolverine* de 2009, bien meilleur que le film dont il est inspiré. Par contre, il vaut mieux oublier les *Iron Man* et autres *Thor* de SEGA. N'omettons pas également les sublimes *X-Men Legend* de Raven Software, ainsi que le premier *Marvel Ultimate Alliance* du même développeur, inspiré de *Diablo* et avec une pléthore de super-héros, de *Ghost Rider* à *Black Panther*. De fait, depuis *Spider-Man* sur Atari 2600 jusqu'au *Spider-Man* sur PS4, les héros Marvel n'ont jamais cessé d'envahir nos écrans avec beaucoup plus de succès que d'échecs. Espérons que cela continue pendant encore de nombreuses années.

➊ Une fois tous les niveaux de *X-Men* sur Megadrive vaincus, il faut curieusement appuyer sur Reset pour atteindre le dernier stage.

➋ L'ahurissante Sentinelle de *X-Men : Children of Atom* sur Arcade prend quasiment tout l'écran.

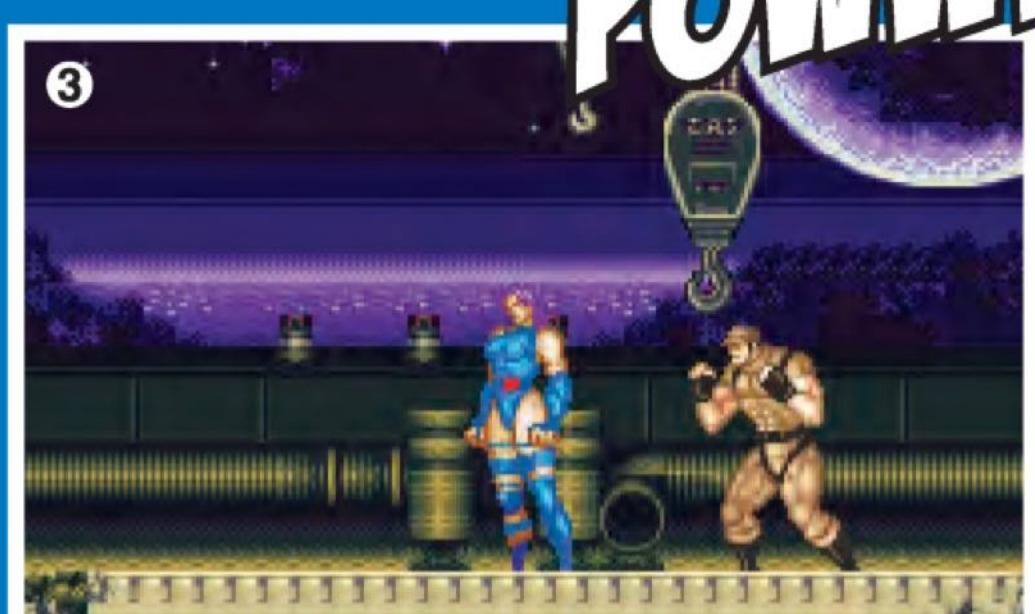
➌ Comptez entre 80 et 300 € pour un exemplaire en Pal de *X-Men : Mutant Apocalypse*.

➍ Hormis Captain America, le rooster de *Avengers in Galactic Storm* de Data East fait peine à voir avec principalement des personnages impopulaires.

“Les héros Marvel n'ont jamais cessé d'envahir nos écrans avec beaucoup plus de succès que d'échecs.”



➊



➋



➌



➍

POWWWWW!!!!!!

39

SHATTERAX



InXile

Le vote du public

Si le C-RPG connaît un joli revival ces dernières années, c'est d'abord le fait d'une série de studios dont les noms devraient parler aux possesseurs de PC : Larian, Obsidian ou encore InXile. Fondé par Brian Fargo, ce dernier continue de ressusciter de vieilles licences rôlesques des années 80 et 90. *Florian Velter*

La naissance d'InXile intervient à peu près au moment où une autre entité, à qui elle doit beaucoup, commence sa longue descente aux enfers. Cette entité, c'est Interplay, éditeur-phare des années 90 sur PC, responsable de l'émergence de séries comme *Fallout*, *Baldur's Gate* ou encore *The Bard's Tale* et qui a notamment participé à l'émergence de studios comme

Black Isle, BioWare ou encore Silicon & Synapse – que l'on connaît maintenant sous le nom de Blizzard. Voilà qui en fait du beau monde. Et pourtant, depuis sa création au début des années 80, Interplay n'a jamais réussi à sortir du rouge, en dépit d'un catalogue bourré de pépites et de titres qui deviendront légendaires. Si bien qu'au début des années 2000, après avoir loupé son passage sur consoles,

la société est rachetée par le Français Titus à un prix dérisoire. Une histoire qui finira très mal, bien des années plus tard, par la vente des propriétés les plus intéressantes d'Interplay pour épouser des dettes, d'un côté comme de l'autre (c'est comme ça que *Fallout* par exemple arrivera dans les mains de Bethesda). Mais le moment qui nous intéresse se situe bien avant, au début de l'année 2002

précisément, quand Brian Fargo, fondateur et PDG d'Interplay depuis 1983, décide qu'il est temps pour lui de mettre les voiles. « Je faisais tout sauf du développement. Je gérais les investisseurs, les conflits, le moral de l'équipe, j'essayais de trouver des partenaires stratégiques. Je n'étais pas franchement heureux », a-t-il ainsi expliqué à *PC GamesN*. Une lassitude qui vient d'ailleurs s'ajouter à des





1



2

tensions avec le nouvel actionnaire majoritaire vis-à-vis de la direction à donner à l'entreprise et qui pousse doucement Fargo vers la sortie. Interrogé par Gamespot en février 2002, il sait déjà qu'il compte revenir avec un nouveau studio, probablement pour faire ce qui l'a toujours passionné : le RPG.

L'ELDORADO DES CONSOLES

Le voilà néanmoins quelques mois plus tard, à l'E3, en électron libre avec un badge sur lequel apparaît la mention « Leader in Exile », ou « Meneur en exil ». L'idée fait son petit bout de chemin et finit par donner à Fargo le nom de sa future boîte, et InXile voit le jour quelques mois plus tard. Le vétéran s'entoure de certains de ses anciens camarades, à l'image de Matthew Findley, qui devient président d'InXile après treize ans chez Interplay. Alors que Fargo annonce officiellement la naissance de son nouveau studio en 2003, il officialise également son premier projet. Un projet qui donnera le ton pour la suite puisqu'il s'appuie sur l'une des vieilles licences d'Interplay tombée en désuétude et que cette politique deviendra

essentielle pour InXile quelques années plus tard. Fargo et son équipe décident ainsi de développer un nouvel opus de *The Bard's Tale*, série emblématique de la fin des années 80 qui prenait la forme d'un Dungeon Crawler avec des combats au tour par tour en vue à la première personne, le tout dans un univers fantasy assez générique comparé à nos standards actuels. Oui mais voilà : seul le nom de la série est libre, les droits commerciaux sur le titre ayant expirés. Il est donc impossible de créer une suite tout à fait officielle et InXile tente donc de faire de *The Bard's Tale* un hack'n slash pour un marché consoles largement plus alléchant à ce moment-là que celui du PC. Ce n'est toutefois pas le coup d'éclat attendu. La narration et le ton complètement décalés du jeu font mouche, mais sa proposition de gameplay est trop terne pour se faire vraiment remarquer. Et pendant quelques années, InXile va se faire oublier...

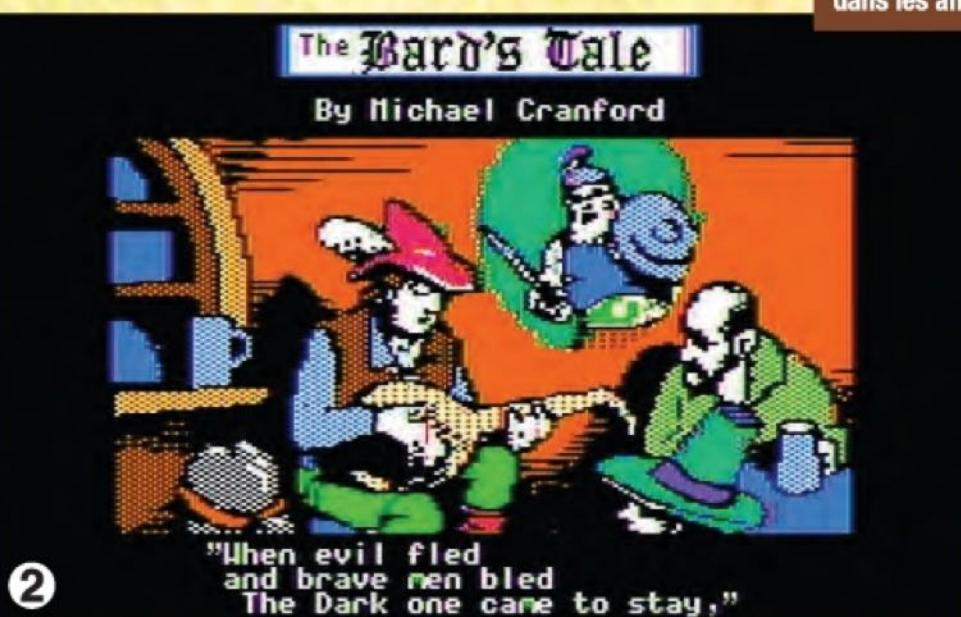
LA TRAVERSÉE DU WASTELAND

Au moment où le studio InXile refait parler de lui, c'est là où on ne l'attend

1 2 Avec *The Bard's Tale*, InXile tente une première approche du marché consoles, mais malheureusement le gameplay est loin d'être au niveau de l'écriture.

pas. En 2006, il rachète les droits d'un titre Flash, *Line Rider*, qui demande au joueur de tracer des pistes pour un petit personnage en luge. Fargo et ses ouailles retravaillent la formule et sortent le jeu sur Wii, DS et surtout sur l'App Store au moment où le premier iPhone prend son envol. C'est une bonne pioche : le jeu

s'écoule à plus d'un million d'exemplaires et donne à InXile le goût du mobile pendant quelques années. L'entreprise commercialise une poignée de jeux, des casse-têtes, des quiz et des jeux d'adresse, loin d'être ambitieux mais qui lui permettent de survivre. Pourtant, Brian Fargo a toujours la volonté de refaire du RPG et par-dessus tout, il doit payer de nombreux salaires. InXile revient donc sur le marché consoles et commence le développement de *Heist*, un jeu



2

1 2 3 *Fallout*, *Baldur's Gate* et *The Bard's Tale* : trois séries qui ont contribué à forger la renommée d'Interplay dans les années 90.

3



1

1 Avec *Line Rider*, InXile rachète un petit concept en Flash pour en faire un best-seller sur smartphones et le transposer sur Wii et DS. Mais ce n'est pas suffisant pour maintenir la société à flot...



2

2 Avec *Wasteland 2*, InXile participe au revival du C-RPG des années 2010, au côté de *Divinity : Original Sin* ou encore *Pillars of Eternity*.

3 La série des *Super Stacker* est un autre concept récupéré par InXile pour être porté sur smartphones.

“Depuis *Wasteland 2*, sorti en 2014, le studio ne cesse de participer à ce revival du jeu de rôle classique.”

de braquage décrit par l'ancien boss d'Interplay comme une sorte de *Payday* en solo. Financé par Codemasters et quasiment terminé, il sera finalement annulé par l'éditeur britannique, rebuté par les résultats médiocres des jeux développés par des studios tiers. Un vrai coup dur qui met la société dans le rouge mais ne l'empêche pas de relancer le développement d'un jeu à gros budget sur consoles et PC. *Hunted : The Demon's Forge*, sorti en 2011 sur PC, PS3 et Xbox 360, s'appuie sur l'univers d'une des premières créations de Fargo avant Interplay, un jeu

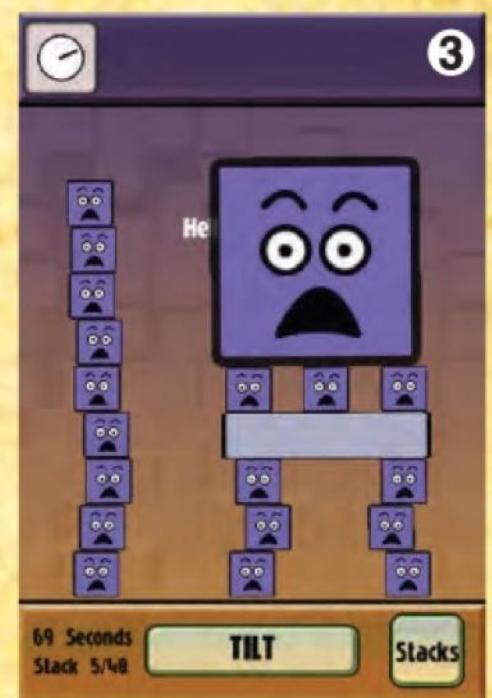
d'aventure textuel nommé *The Demon's Forge* pour tisser un gameplay action-aventure finalement assez banal et dont la seule originalité se situe dans son mode coopératif en ligne. Comme avec *The Bard's Tale* en 2004, InXile tente de faire du recyclage sans véritablement se démarquer et sans surprise, le jeu est accueilli avec une certaine froideur. Pire : les rentrées d'argent se faisant rares, le studio est obligé de licencier et à la fin de l'année 2011, il ne reste que treize personnes chez InXile. À ce stade, l'équipe est sur la corde raide. Mais Fargo n'en démontre

pas : il veut redonner aux fans de la grande époque Interplay de grands C-RPG. C'est pour cette raison qu'il a racheté à Electronic Arts les droits de *Wasteland* quelques années plus tôt, sans pour autant avoir réussi à convaincre un éditeur de financer une suite. Sorti en 1988, cet ancêtre de *Fallout* (ce dernier sera créé pour donner un prolongement à *Wasteland* sans les droits officiels, cédés à Electronic Arts) n'a jamais eu droit à un deuxième opus en dépit des nombreuses demandes des joueurs.

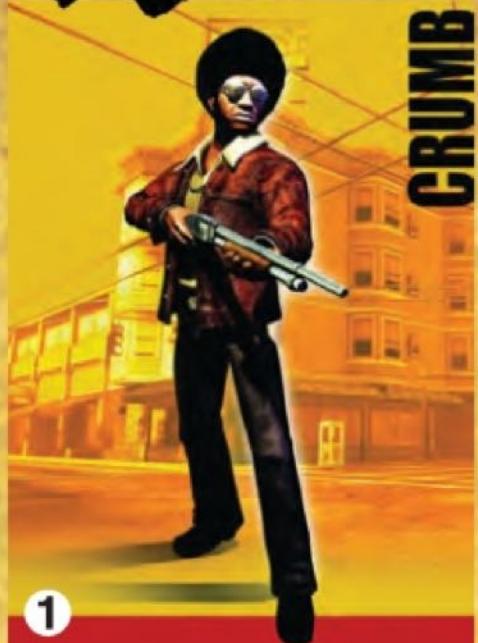
POUR LES JOUEURS, GRÂCE AUX JOUEURS

Alors quand Tim Schafer et Double Fine glanent près de 3,5 millions de dollars grâce à une petite plate-forme de financement participatif qui monte, Fargo se dit qu'il tient

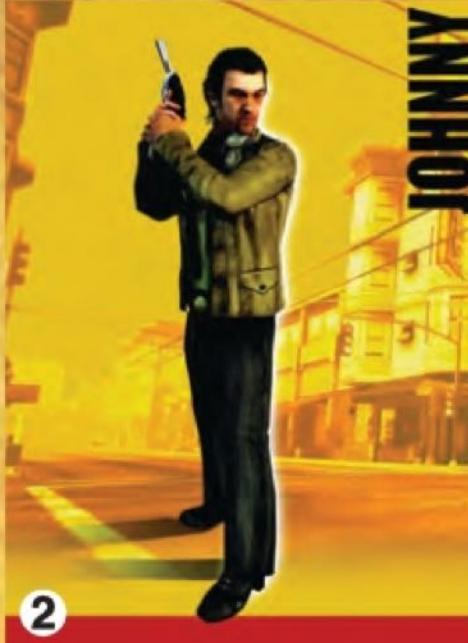
peut-être la solution à son problème : demander directement aux joueurs une avance pour développer le jeu qu'ils veulent. La page *Wasteland 2* apparaît en mars 2012 sur Kickstarter, agrémentée notamment d'une vidéo particulièrement amère qui explique, en forçant un peu le trait, pourquoi aucun éditeur n'a jamais voulu mettre un centime dans cette suite et pourquoi InXile est contraint de se tourner vers les fans. Le studio promet qu'ils pourront retrouver dans cette suite ce qui avait fait le succès du premier. La vue top-down, le combat tactique au tour-par-tour, le scénario grinçant et bourré de choix moraux : rien n'est sacrifié sur l'autel de la modernité et beaucoup d'anciens d'Interplay



3



1



2

sont annoncés au casting. Même financièrement, InXile montre patte blanche avec un ticket d'entrée à seulement 15 € et la promesse que Brian Fargo mettra 100 000 \$ de sa poche pour compléter le budget de 900 000 \$ demandé aux backers. La campagne le mentionne noire sur blanc : c'est la dernière chance pour un vrai *Wasteland 2*. Et c'est probablement aussi la dernière chance d'InXile.

UN NOUVEAU MODÈLE ÉCONOMIQUE

Par chance, en 2012, le jeu sur PC a repris des couleurs et a permis de développer un mouvement indé majeur, créatif et populaire. Le public est donc réceptif à l'initiative de Fargo et le projet récolte finalement près

de 3 millions de dollars auprès d'environ 60 000 contributeurs. Le succès dépasse même les attentes des développeurs qui se chargent d'utiliser l'argent supplémentaire pour enrichir le contenu du jeu et mettre en place un programme d'aide à d'autres Kickstarters. Kicking It Forward – c'est son nom – prévoit d'investir 5% d'une campagne réussie dans d'autres projets en cours. Une façon de remercier les joueurs mais aussi et surtout d'entretenir un modèle qui va permettre à InXile de continuer à vivre et à produire les jeux qu'ils



3



4

1 2 *Heist* devait être un « *Payday* en solo » d'après Brian Fargo. Mais le jeu sera annulé à la dernière minute par son éditeur Codemasters.

3 4 Avec *Hunted : The Demon's Forge*, InXile tente une dernière fois le coup du AAA sur consoles. Mais les difficultés financières du studio viendront mettre des bâtons dans les roues du développement...

souhaitent, qui laisse les développeurs et les joueurs en contact permanent et permet un suivi même après la sortie du jeu concerné. Car depuis *Wasteland 2*, sorti en 2014 et

accueilli chaleureusement par la critique et le public, le studio ne cesse de participer à ce revival du jeu de rôle classique à l'aide du financement participatif. C'est d'abord le tentaculaire *Torments*

“Les différentes campagnes ont largement dépassé leur but initial, signe d'une confiance renouvelée de la part des joueurs.”



Torments of Numenera confirme l'absolutisme du studio dans sa vision du RPG, ainsi que sa volonté de bâtir sur le modèle de financement participatif.



1 2 Kickstarter est la dernière chance d'InXile et de *Wasteland 2*. Fargo va même jusqu'à tourner une vidéo parodique expliquant ses rendez-vous avec les éditeurs en les faisant incamer... par un enfant.



of *Numenera* qui a marqué l'histoire de Kickstarter après avoir atteint le million de dollars en seulement un peu plus de sept heures. Puis InXile a enclenché les campagnes pour un troisième épisode de *Wasteland* et un

quatrième véritable volet pour *The Bard's Tale*, absent des rayons depuis la fin des années 80. À chaque fois, les différentes campagnes ont largement dépassé leur but initial, signe d'une confiance renouvelée

de la part des joueurs. Après être passé, comme pas mal d'autres studios liés au jeu sur PC, très près de la catastrophe, InXile peut vraisemblablement aborder l'avenir avec nettement plus de sérénité, grâce au soutien

de son public. D'ailleurs, après presque trente ans dans l'industrie, Brian Fargo envisage sérieusement de prendre sa retraite suite au lancement de *Wasteland 3*. Avec la conscience plus tranquille qu'il y a dix ans.

Un aperçu de *The Bard's Tale IV*

C'est début juillet que nous avons pu mettre les mains pour la première fois sur le quatrième épisode de *The Bard's Tale*, série dont le dernier volet remonte à la fin des années 80 et qui reprendra vie sous une forme plus moderne en septembre prochain. Pour mémoire, il s'agit donc d'un Dungeon Crawler en vue à la première personne, avec des combats au tour-par-tour basés sur un système de damier. Le joueur sera invité à créer son groupe de quatre aventuriers dans le but de répondre aux différentes quêtes soumises par la Guilde du même nom et de comprendre ce qui se trame derrière l'ascension au pouvoir d'un culte religieux extrémiste. Il aura donc le choix entre quatre types de personnages bien définis : l'inévitable barde, le guerrier, le mage et le rogue, auxquels il s'agira ensuite de donner une culture

locale pour créer un profil idéal avant de partir dans les souterrains. Visiblement, une bonne partie du jeu devrait en effet se dérouler dans l'ancienne ville ensevelie de Skara Brae, un endroit particulièrement mal famé que vous allez découvrir au fur et à mesure du jeu, en libérant de nouveaux accès et des raccourcis. La progression des personnages – qui seront interchangeables à tout moment avec des mercenaires – se veut basique mais efficace, centrée autour des capacités déblocables dans les quatre arbres de chaque héros (attaque, défense et deux autres arbres uniques à chaque classe). Assez générique au premier abord, *The Bard's Tale IV* pourrait au final receler une richesse inattendue dans son level design et son système de combats, plus tactique qu'il n'y paraît.



1 De temps à autre, *The Bard's Tale 4* proposera de petites cut-scenes destinées à illustrer « le récit du barde ».

2 Le système de combats du jeu repose sur un damier, où il s'agira de se placer intelligemment pour parer et faire le maximum de dégâts.

3 La progression de vos héros reposera sur quatre skill trees différents, dont deux seront uniques à chaque classe.

4 *The Bard's Tale 4* ne fait pas dans la floriture et préfère proposer aux joueurs quatre solides archétypes très différents.



FLASHBACK

RETOUR VERS LE FUTUR

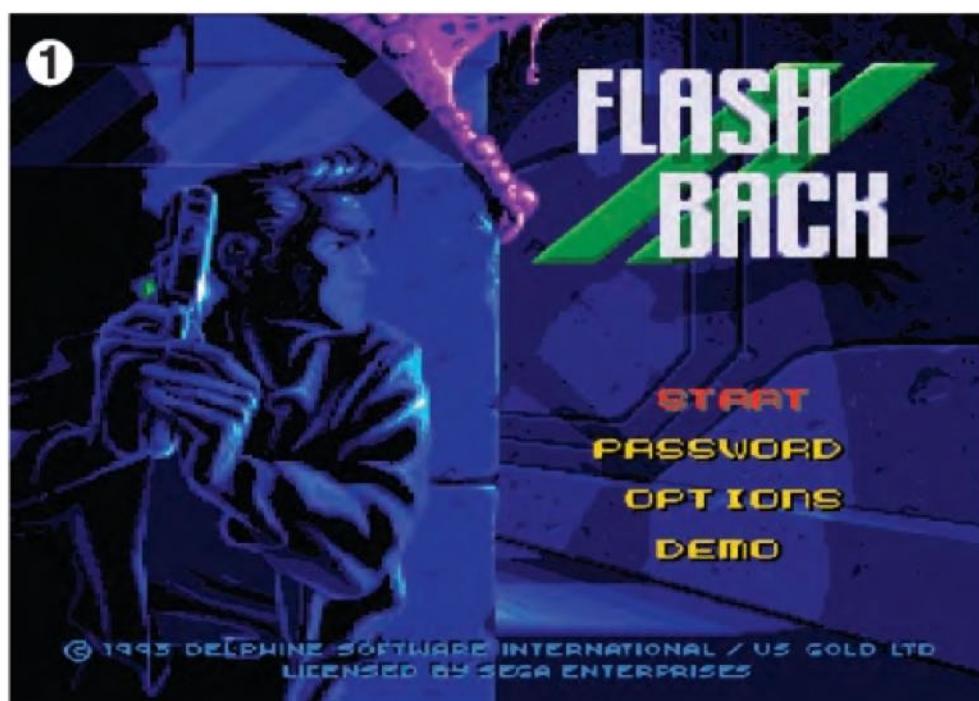


Alors que la Switch vient tout juste d'accueillir une édition spéciale 25^e anniversaire pour *Flashback*, nous avons décidé de revenir sur la création de l'un des grands jeux français des années 90. *Florian Velter*



Le titre et l'histoire de *Flashback* sont invariablement liés à certains noms, en particulier ceux de Paul Cuisset et de Delphine Software. Des noms qui ne rappelleront peut-être pas grand-chose aux plus jeunes d'entre vous mais qui, au début des années 90, sont auréolés d'une certaine gloire. Nous sommes en 1988 quand Paul de Senneville, créateur de Delphine Productions, décide de donner à son label musical une branche jeu vidéo. Delphine Software International (ou DSI) commence donc par éditer des jeux de développeurs indépendants, et la société rentre notamment en contact avec les jeunes Paul Cuisset et Denis

Mercier, qui avaient notamment été chargés par Elite et SEGA du portage de *Space Harrier* sur Atari ST et Amiga. Le début d'une fructueuse collaboration qui place assez rapidement Cuisset comme vice-président de Delphine Software et directeur créatif, à la tête de tous les projets du studio. Ce sont d'abord des jeux d'aventure, des point'n click, qui se font remarquer pour leurs qualités visuelles et narratives et cette volonté de se rapprocher du cinéma. *Les Voyageurs du Temps*, *Operation Stealth*



ou encore *Croisière pour un cadavre* marquent le catalogue des micro-ordinateurs 16-bits de l'époque. Une équipe se forge autour de Cuisset. Jean Baudlot y tient notamment un rôle récurrent en tant que compositeur. Et un certain Éric Chahi fait un premier caméo dans les crédits des *Voyageurs du Temps*, pour lequel il s'occupe de la partie visuelle.

DU POINT'N CLICK AU JEU D'ACTION

Mais la connexion entre Chahi et Delphine Software ne va pas s'arrêter là. Après *Les Voyageurs du Temps*, et alors que le reste de l'équipe travaille sur d'autres jeux d'aventure, il commence à travailler de son côté et en solo sur un nouveau projet, un jeu d'action mûtié de plateformes dans un univers science-fiction, propulsé en prime par des technologies telles que la rotoscopie et les graphismes vectoriels, permettant un niveau d'animation encore jamais vu. Ce jeu, c'est évidemment *Another World*, peut-être le premier véritable pilier de ce que l'on appellera ensuite la french touch, un mouvement un peu fourre-tout censé

représenter un certain esprit créatif français, un désir d'originalité mais aussi à l'époque un lien avec le septième art en matière de visuels et de mise en scène. Delphine se charge d'éditer *Another World* en 1991. C'est un carton immédiat, le jeu est commercialisé sur toutes les

plates-formes possibles et la société étoffe ainsi son offre avec un titre qui s'éloigne déjà du point'n click. Et c'est

① Le futur de la fin des années 80 passe forcément par une bonne dose de néons.

② Le jeu est ponctué de courtes cinématiques en 3D vectorielle qui lui donne un côté cinématographique très apprécié à l'époque.

Flashback qui vaachever ce processus. Difficile de ne pas voir de filiation entre les deux jeux d'ailleurs, tant dans la proposition de gameplay que dans la difficulté, en passant par le choix d'un background teinté de SF, les graphismes ou même l'animation, qui utilise à nouveau les technologies choisies par

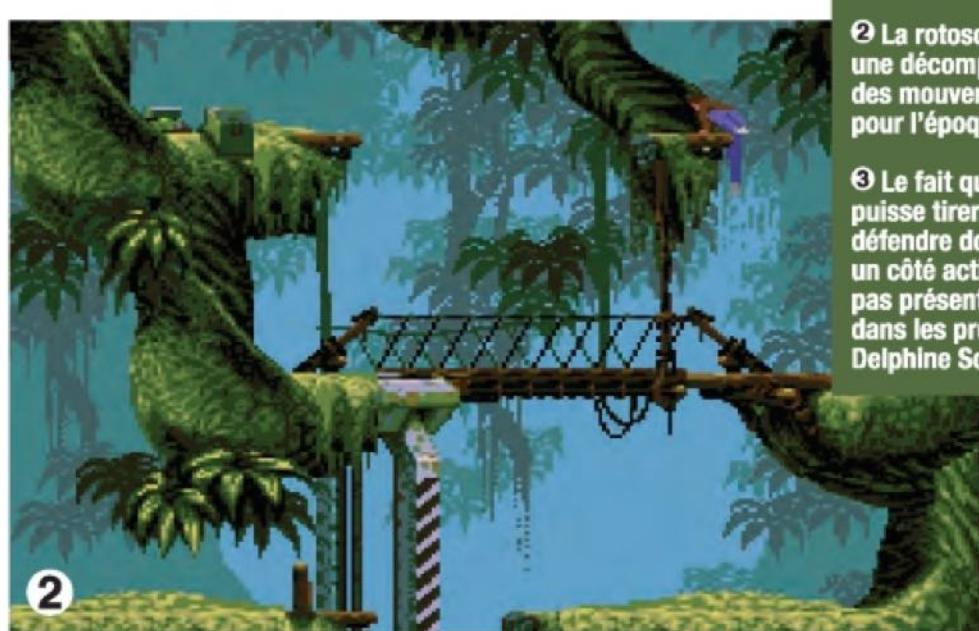
“Les joueurs peuvent redécouvrir ce classique sur Switch dans une version annoncée parfaitement fidèle à l'originale.”



① La jungle de Titan, satellite de Saturne, est le premier environnement du jeu : l'un des plus marquants pour les joueurs, certains n'ayant pas forcément réussi à voir la suite.

② La rotoscopie permet une décomposition des mouvements rare pour l'époque.

③ Le fait que Conrad puisse tirer pour se défendre donne au jeu un côté action qui n'était pas présent jusque-là dans les productions Delphine Software.





1 Amnésique au début de l'aventure, Conrad doit se rendre dans la ville de New Washington pour essayer de retrouver sa mémoire.



2 Les aliens étant infiltrés parmi la population, Conrad devra se méfier de tout le monde, y compris des forces de police.

3 Le bar de New Washington permettra à Conrad de collecter des indices pendant son enquête, mais il sert également à Delphine pour poser une ambiance et un univers cohérent.

mais bien d'un platformer avec un peu d'action, et ce notamment parce qu'il a été designé à l'origine pour la Megadrive.

LA MEGADRIVE, UN GAME CHANGER

En effet, après quelques années passées à travailler surtout sur micro-ordinateurs, le studio français s'attaque au marché des consoles. « Contrairement à ce que tout le monde croit, le jeu a en effet été construit et conçu pour la Megadrive. La mouture Amiga n'est qu'une conversion, même si le jeu est d'abord sorti sur ce support. Cela est surtout dû au fait que les délais étaient plus longs pour sortir un jeu sur console – à cause de la soumission

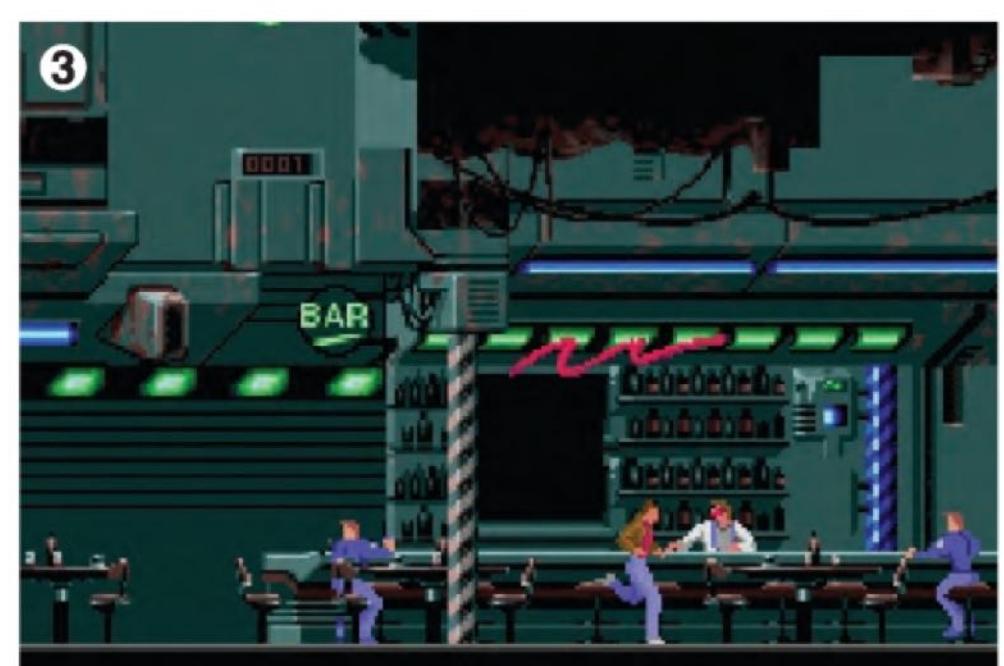
Chahi. Ce dernier n'est pourtant pas aux manettes et pour cause, il finit de développer *Another World*. C'est Paul Cuisset qui se charge de diriger le développement de *Flashback*, sur une base plutôt inattendue.

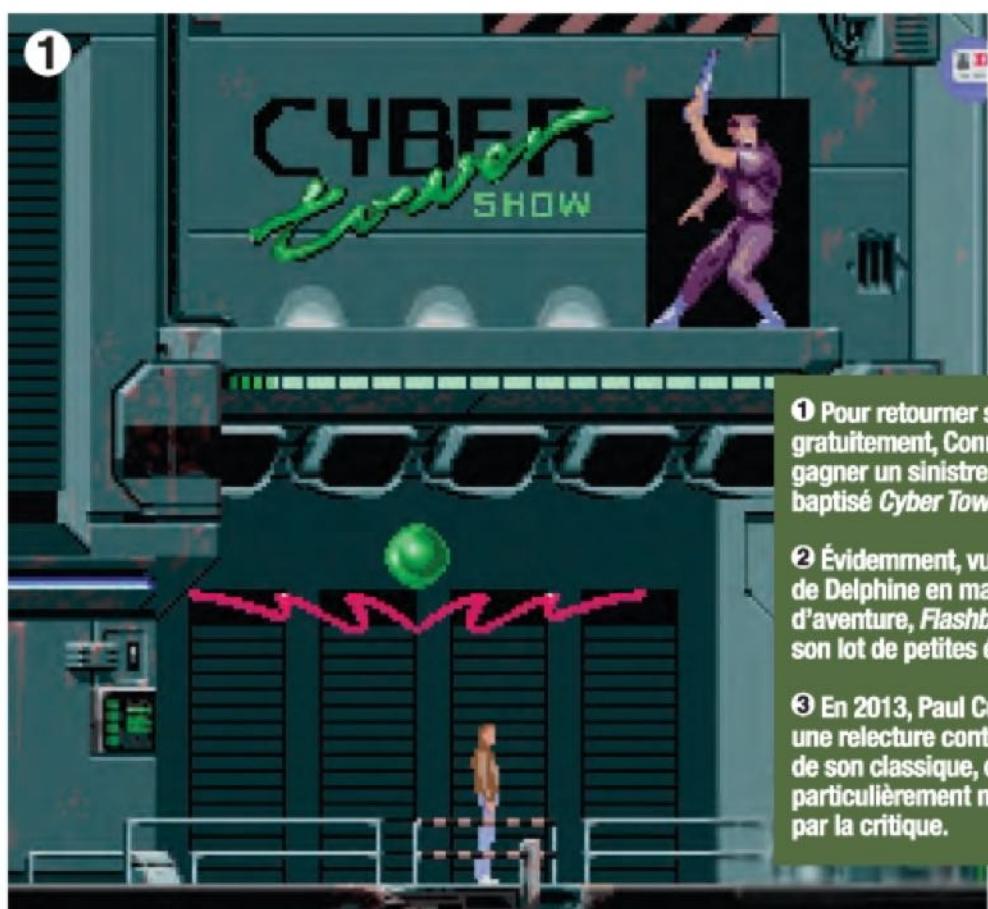
DELPHINE TOURNE LE DOS À DON VITO

En effet, *Flashback* est né d'une commande de la part d'US Gold, le partenaire de distribution britannique de Delphine, qui avait mis la main à l'époque sur une licence particulièrement juteuse : celle de la trilogie du *Parrain* de Francis Ford Coppola. Si Delphine n'était pas particulièrement friand de ce genre de deals, côté britannique, on aimait s'assurer un minimum de ventes par le biais de licences bien connues. C'est d'ailleurs pour cette raison

qu'*Operation Stealth*, un des premiers jeux du studio français, avait été commercialisé comme un jeu *James Bond* sur le marché anglo-saxon. Avec *Le Parrain*, Paul Cuisset se retrouve face à un univers qui ne le passionne pas énormément. Le jeune game designer a la tête tournée vers les étoiles et les vieilles histoires de mafieux très terre-à-terre, aussi brillantes soient-elles, le laissent de marbre. Mais le garçon a les mains libres en matière d'adaptation. Dès lors, il envisage de faire les choses à sa manière et de transposer les aventures de Michael Corleone dans un contexte futuriste. « Initialement, Conrad s'appelait Cordoleani et l'histoire mettait en scène des bandes rivales », a expliqué Paul Cuisset à *IG Mag* en 2011. Delphine réalise une première démo dans un

environnement bien connu des joueurs de *Flashback*, puisqu'il s'agit du niveau de départ, en pleine jungle. Comme nous le disions plus haut, le jeu de Delphine Software se rapproche d'*Another World*. Il ne s'agit pas d'un nouveau jeu d'aventure

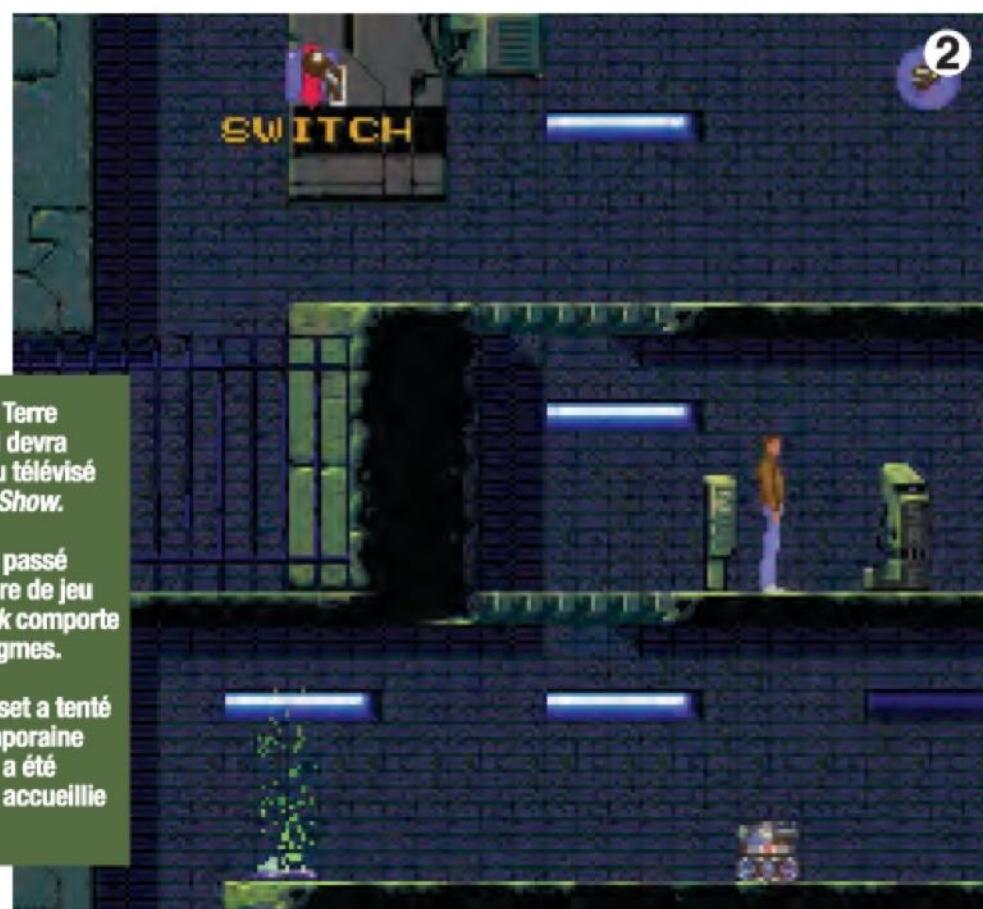




1 Pour retourner sur Terre gratuitement, Conrad devra gagner un sinistre jeu télévisé baptisé *Cyber Tower Show*.

2 Évidemment, vu le passé de Delphine en matière de jeu d'aventure, *Flashback* comporte son lot de petites énigmes.

3 En 2013, Paul Cuisset a tenté une relecture contemporaine de son classique, qui a été particulièrement mal accueillie par la critique.



notamment –, et aussi parce que nous avions l'habitude de créer des softs Amiga et que ça allait donc plus vite », a expliqué Cuisset à *IG*. Bien entendu, ce changement majeur – initié par US Gold, là encore – va provoquer pas mal de bouleversements dans la façon de faire de l'équipe de DSI. « Nous devions utiliser une nouvelle interface, développer de nouveaux moyens pour faire bouger les personnages. Nous devions revoir notre façon de raconter nos histoires [...] et j'ai décidé de faire un jeu plus

centré sur l'action », a précisé le game designer au site *Nintendo Life*. Le gameplay se réoriente et le scénario aussi. De réécriture en réécriture, les traces du *Parrain* s'effacent. Cuisset a sa propre vision, celle d'une science-fiction à l'échelle intergalactique qui voit une race extraterrestre tenter de prendre le contrôle de la Terre. Quand US Gold revient voir l'avancée du projet un an après son lancement, il n'a plus rien à voir avec la trilogie de Coppola. Cuisset craint que le nouveau visage du jeu ne pose problème.

Mais il n'en est rien : les Anglais sont fascinés par ce que Delphine leur dévoile. *Le Parrain* passe à la trappe, *Flashback* est sur les rails.

SACRIFICES ET BIDOUILLAGES

Mais bien entendu, passer des micros aux consoles a un prix, et en choisissant la Megadrive comme support de base, Delphine Software doit lutter avec un hardware moins puissant que ce à quoi ils étaient habitués et surtout avec un support cartouche

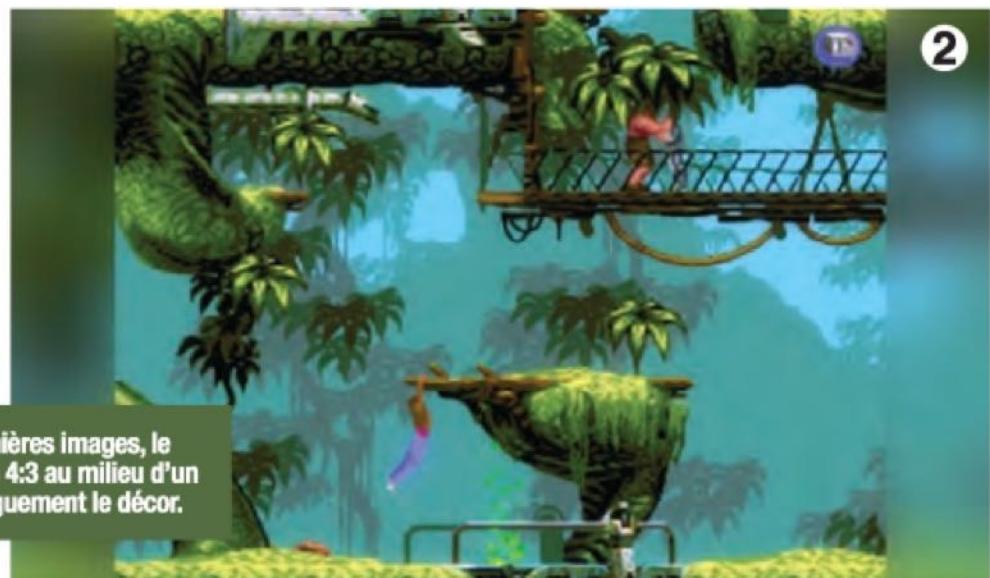
aux capacités de stockage contraignantes. L'équipe de Paul Cuisset doit faire des sacrifices et bidouiller de manière artisanal pour compenser les faiblesses de la console. Elle crée ainsi un algorithme destiné à créer des sons samplés – ce dont n'était pas capable la machine de SEGA – pour compléter les quelques morceaux de la bande-son directement intégrés au jeu. Le déroulement du jeu doit se faire écran par écran pour ne pas saturer la mémoire de la console et Delphine doit





1

1 2 D'après les premières images, le jeu est bien affiché en 4:3 au milieu d'un cadre prolongeant vaguement le décor.



2

“Flashback se fait notamment remarquer à l'époque pour la qualité de l'animation, qui reprend la technique de la rotoscopie.”

même se servir de celle de la puce sonore pour stocker les sauvegardes ! Le studio français va même jusqu'à créer sa propre cartouche de Megadrive grâce au reverse-engineering :

une cartouche unique, de 24 mégabits au lieu des 16 traditionnels. « Nous l'avons fabriquée avant d'en parler à SEGA. Quand on leur a montré qu'on l'avait modifiée... Je ne suis pas sûr qu'ils étaient

ravis mais ils étaient d'accord, ils ne nous ont pas poursuivis. Les cartouches 24 mégabits officielles étaient déjà annoncées, pour nous, ce n'était donc pas un problème », a ainsi précisé Paul Cuisset à *Nintendo Life*. Et pourtant, malgré cela, des morceaux de jeu ont bel et bien été retirés dans un seul et unique but : conserver la qualité de l'animation du héros, Conrad.

DESSINS ANIMÉS

Nous l'avons dit, *Flashback* se fait notamment remarquer à l'époque pour la qualité de l'animation, qui reprend, comme *Another World* et *Prince of Persia* avant lui, la technique de la rotoscopie. Derrière ce nom savant se cache une façon d'intégrer des prises de vue réelles, image par image, dans un jeu afin notamment de décomposer le mouvement d'un personnage. Comme Jordan Mechner l'avait fait avec son frère, l'équipe de Delphine choisit de filmer Denis Mercier pour donner vie à Conrad. « Après avoir filmé les mouvements, nous les reprenions image par image et les décalquions sur une feuille transparente. Ensuite, nous collions ces feuilles sur

l'écran de l'Amiga et nous redessinions tout avec le logiciel Deluxe Paint », décortique Cuisset pour *IG*. Un travail de titan qui aboutit à plus d'un millier de frames, rien que pour le héros, le tout avec une volonté de fluidité absolue, d'après ses propos à *Nintendo Life* : « Nous avons essayé différents framerates et on a choisi de le faire en 24 images par seconde, parce que c'était vraiment plus beau. À 12 images par seconde, ça allait, mais ce n'était pas très fluide. Quand je l'ai vu tourner à 24, c'est devenu évident que c'était ce qu'il nous fallait. Même quand on a commencé à calculer l'espace nécessaire pour autant de frames, c'était important de prendre ça en compte. On devait tout faire pour conserver cette fluidité. Ce qui signifiait qu'il fallait enlever d'autres choses, mais je crois que nous avons gardé l'essentiel ». Si cette animation si pointue a donné au jeu une difficulté légendaire, il est surtout resté gravé dans les mémoires des joueurs pour son atmosphère exceptionnelle, son univers aussi merveilleux, sombre et exotique, pour ses fabuleux backgrounds aux couleurs si caractéristiques du travail de Delphine Software, à ses cinématiques en 3D et au naturel des mouvements de son héros, mais aussi et surtout à sa façon de se raconter, que ce soit à travers son game design ou par le biais de son manuel resté culte. Après une tentative de remake complètement ratée en 2013, les joueurs peuvent donc maintenant redécouvrir ce classique sur Switch dans une version que Cuisset nous annonce comme parfaitement fidèle à l'originale, avec en plus quelques idées bien pratiques comme un didacticiel et un mode rembobinage pour parer à sa maniabilité d'un autre âge.



FLASHBACK



DES BORNES 100% CULTES

L'ARCADe À SON MÉMOIRE

Tombées en désuétude, les salles d'arcade d'autrefois étaient des temples inviolables. Des sanctuaires qui ont vu apparaître certaines des plus grandes reliques de notre histoire. Il est l'heure pour nous de rendre hommage à ces trésors. *Christophe Öttl*

(1978) GENRE : SHOOT THEM UP

SPACE INVADERS

RENCONTRE DU TROISIÈME TYPE

Plus qu'un jeu, *Space Invaders* compte parmi les œuvres qui ont démocratisé le jeu vidéo. En tant que pionnier, il a aussi contribué à la mode du shoot them up.

Avant *Space Invaders*, il n'y avait rien... ou presque. Le monde se rappelle qu'en 1972, un certain *Pong* est créé et devient le premier jeu à prendre l'appellation « jeu vidéo », au détriment des jeux électroniques plus archaïques créés avant. Six ans séparent ces deux titres, mais leur importance pour notre média de prédilection est identique. *Space Invaders* a fait l'effet d'une bombe à sa sortie, surtout au Japon, son pays natal. Tomohiro Nishikado, développeur pour la société Taito, se met en tête de concevoir un titre

particulièrement puissant pour l'époque. Le jeu est tellement gourmand en données que son créateur ne peut tout simplement pas le coder sur un micro-ordinateur, trop faible pour cela. Nishikado est forcé de créer son propre matériel pour pouvoir travailler. Le succès commercial est sans précédent, en 2007 Taito annonce que *Space Invaders* lui a rapporté quelque 500 millions de dollars. Et encore, ce n'est que la version borne... Derrière il y a tous les portages sur les consoles de l'époque qui ont aussi été des succès.

“Space Invaders a fait l'effet d'une bombe à sa sortie, surtout au Japon.”

1



1 Les sortes de bunkers en bas de l'écran peuvent être détruits par les aliens, mais aussi par vos propres tirs.

2 Un vaisseau apparaît parfois en haut de l'écran. Sa destruction vous apporte plein de points bonus.

ASTEROIDS

NOUVELLE INTERPRÉTATION

Voici la réponse américaine à la provocation de *Space Invaders*. Atari essaie de profiter du succès des shoot them up naissants et y parvient très bien.



2

Bien que les consoles d'Atari fassent partie de celles qui ont le plus bénéficié du succès de *Space Invaders*, le constructeur américain s'est tout de même senti obligé de surfer sur la vague initiée par Taito. *Asteroids* n'est cependant pas devenu célèbre en clonant bêtement le titre japonais. Le concept du jeu repose avant tout sur la division des astéroïdes et la liberté de mouvement qui va avec pour pouvoir les éviter. Il se démarque aussi par ses graphismes vectoriels. Assez minimalistes, ces derniers tranchent beaucoup avec ceux en 2D de *Space Invaders*. Par ses différences, *Asteroids* s'inscrit comme une relecture du genre tout frais des shoot them up et en devient un classique. Comme pratiquement tous les jeux de cette liste, *Asteroids* a droit à sa flopée de portages, de suites et de clones. Aucun d'entre eux n'a jamais réussi à faire oublier l'aura de l'*Asteroids* original.

“Asteroids s'inscrit comme une relecture du shoot them up et devient un classique.”

1 Il n'y a pas que des astéroïdes à éviter. Des aliens viennent aussi vous chercher des poux dans la tête.

2 Une flèche en guise de vaisseau et hop ! On ne s'embarrasse pas du design chez Atari à l'époque.

A

(1980) GENRE : RÉFLEXION

PAC-MAN

L'ICÔNE DE L'ARCADE

Il y a presque quarante ans naissait une petite boule jaune à l'appétit vorace. Son jeu d'arcade est resté aussi mémorable que sa silhouette.



Comment ne pas être jaloux des premiers titres des salles d'arcade quand on est éditeur. Les jeux comme *Space Invaders* font partie de ceux qui ont rendu le jeu vidéo populaire et surtout, ils rapportent très gros à leurs créateurs. Dans les années 70, Namco veut sa part. C'est dans cet état d'esprit que la société demande à un de ses jeunes employés, Toru Iwatani, de créer un nouveau titre pour les salles d'arcade. Iwatani imagine un jeu très simple et accessible pour compenser un genre qui ne correspond pas aux standards du moment. *Pac-Man* devient rapidement un succès international suite à sa forte impression sur le public américain. On apprécie surtout la subtilité du gameplay retranscrite grâce au comportement de chaque fantôme. Pour Iwatani, c'est l'élément au cœur du jeu, bien plus important que le scoring ou le ramassage de gomme. Pour la petite histoire, le jeu est d'abord baptisé *Puck-Man*. C'est le distributeur américain Midway qui fait remarquer que la borne pourrait être victime de blagues de mauvais goût, comme remplacer le « P » par un « F ». On comprend mieux pourquoi Namco a finalement opté pour *Pac-Man*.

“Pac-Man devient rapidement un succès international.”

1 Le déplacement des fantômes est programmé mais devient complètement aléatoire si le joueur prend une super pac-gomme.

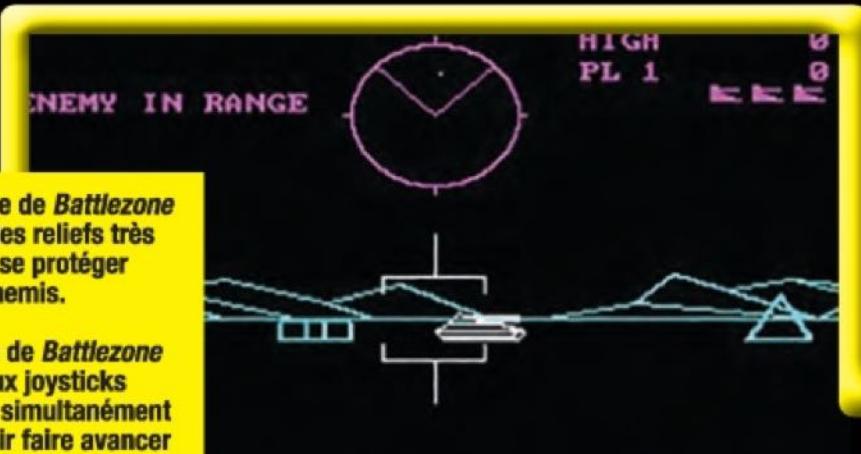
2 Namco a édité dès l'année suivante *Ms. Pac-Man*, un titre pratiquement identique à l'original.

(1980) GENRE : FPS

BATTLEZONE

ROLL OUT !

On doit beaucoup à Atari à l'ère des bornes d'arcade. En 1980, on trouve par exemple *Battlezone*, un titre en forme d'innovation.



1 Le monde de *Battlezone* comporte des reliefs très utiles pour se protéger des tirs ennemis.

2 La borne de *Battlezone* compte deux joysticks à contrôler simultanément pour pouvoir faire avancer votre char.

1



2

“La borne s'est vendue sans soucis et a attiré l'armée US en plus de ses clients habituels.”

Observer le monde en pseudo 3D et en vue subjective, en voilà une idée sympa pour le début des années 80. Avec des graphismes vectoriels en renfort comme pour *Asteroids*, Atari rend cela possible. *Battlezone* se considère comme une simulation de combat blindé, mais reste dans notre esprit comme un produit d'innovation. Déjà parce qu'un jeu de tir à la première personne, ce n'était pas ultra commun dans les années 80, mais également grâce à l'utilisation de l'image et de la borne. Cette dernière possède par exemple un écran qui rappelle étrangement un télescope. Sur certaines machines, il était même possible d'enfiler des lunettes simulant la vue télescopique, faisant de *Battlezone* le premier jeu en réalité virtuelle selon certains... alors qu'on est pourtant loin de la définition actuelle du terme. La borne s'est vendue sans soucis et a attiré l'armée américaine en plus de ses clients habituels. Ce partenaire inattendu demanda une nouvelle version de *Battlezone*, spécialement conçue pour l'entraînement des équipages de véhicules blindés. Une version comprenant de nombreux changements dont le titre devint alors *The Bradley Trainer*.

(1981) GENRE : PLATE-FORME

DONKEY KONG

LE DÉBUT DE LA GLOIRE

La perle de Nintendo. Le constructeur japonais introduit deux de ses plus grandes stars sur cette borne, tandis que le monde fait connaissance avec Miyamoto.

1 Si Mario est encore connu sous le nom de Jumpman en 1981, Peach quant à elle porte le nom de Pauline.

2 Il n'y a que quatre niveaux dans *Donkey Kong*, mais chacun d'eux propose un défi inédit.



1UP HIGH SCORE
035900 093600

1

L=10

BONUS
7400

Le saviez-vous ? La plus grande mascotte de Nintendo a vu le jour uniquement pour séduire le public nord-américain. Les tentatives précédentes n'ont pas été très fructueuses et le président de l'époque, Hiroshi Yamauchi, confia le projet suivant à un jeune homme talentueux : Shigeru Miyamoto. Le désormais vétéran de Big N a raconté à maintes reprises s'être inspiré de la culture américaine pour faire son jeu, il cite principalement *Popeye* et *King Kong* comme références, bien que les caractéristiques visuelles des personnages soient directement liées aux limitations techniques imposées. Mario a par exemple une moustache pour cacher l'absence de bouche, impossible à réaliser. Dès sa première année de mise en vente, *Donkey Kong* a été le carton international espéré. Le jeu n'est pas adulé pour ses personnages ou son background, mais pour son gameplay orienté plate-forme, genre dans l'ombre des *shoot them up* au début des années 80. La variété des niveaux fait également bonne impression sur les joueurs et les concurrents de Nintendo. Certains d'entre eux comme Atari, Mattel ou Coleco demanderont gentiment des licences pour utiliser le jeu, tandis que d'autres contourneront le problème en créant des clones plus ou moins inspirés. Nintendo pour sa part produit les suites *Donkey Kong Jr.* et *Donkey Kong 3* respectivement en 1982 et 1983.

“Dès la première année, *Donkey Kong* a été un carton international.”

(1982) GENRE : COURSE

POLE POSITION

QUALIFIÉ HAUT LA MAIN

Deux ans après *Pac-Man*, Toru Iwatani est de retour. C'est lui qui va donner ses lettres de noblesse aux jeux de course modernes.



1 Faire la course face à des I.A. change complètement la donne. Encore faut-il atteindre le championnat pour ça.

2 Sur les portages, certains circuits ont dû être renommés comme Fuji Speedway.

“C'est sur cette borne que les pilotes se frottent pour la première fois à des I.A.”

Out Run est souvent cité comme l'un des meilleurs jeux de course de l'ère des salles d'arcade. Le plus beau, le plus réaliste, le plus immersif. Le jeu de SEGA a mille qualités sauf celle d'être précurseur. Dans cette catégorie, c'est *Pole Position* qui excelle. Certes, ce n'est pas lui qui a inventé la vue à la troisième personne. En revanche, c'est sur cette borne que les pilotes se frottent pour la première fois à des I.A. C'est également Iwatani qui a l'idée pour la première fois de reproduire les règles du sport mécanique dans le jeu. Ainsi, un tour de qualification est toujours nécessaire avant de passer au véritable championnat. La chose peut paraître banale actuellement et pour cause, elle est acquise depuis 36 ans. *Pole Position*, c'est aussi un jeu qui cherche l'authenticité. Les développeurs se sont inspirés des tracés existants en Formule 1, ce qui ajoute un capital sympathie à ce jeu qui a tout pour être aimé.



(1982) GENRE : RÉFLEXION

Q*BERT

ÉTRANGE ET ÉTRANGEMENT BIEN

Un jeu au nom étrange fait par des inconnus, il n'y avait pas beaucoup de chances qu'il soit remarqué et pourtant...



1 Comme dans *Pac-Man*, Q*Bert est poursuivi par des ennemis. Et comme dans *Pac-Man*, il peut s'en débarrasser.

2 Le dialecte étrange de Q*Bert vient d'une blague de bureau de son lead designer qui a préféré tout laisser comme ceci.



Autre gameplay atypique, autre personnage étrange. *Pac-Man* et Q*Bert ne jouent pas dans la même cour mais partagent un character design bien étrange, ainsi qu'un gameplay axé sur la réflexion. Avec des créateurs anonymes comme ceux de Gottlieb, développeurs d'une vingtaine de titres aussi réputés qu'eux, Q*Bert est quand même passé à la postérité.

L'idée de placer le joueur au cœur d'une pyramide en relief est probablement l'une des raisons qui font que le jeu a marché par rapport à toutes les bornes en 2D basique qui traînaient dans les salles d'arcade. L'utilisation d'un joystick à quatre directions renforce la profondeur d'un titre pourtant si simple. D'ailleurs, c'est peut-être la simplicité et l'efficacité de ses mécaniques qui font de Q*Bert un bon jeu, encore à l'heure actuelle.



“La simplicité et l'efficacité de ses mécaniques font de Q*Bert un bon jeu.”

LA PETITE HISTOIRE DE LA MANETTE DE JEU VIDÉO

Indissociable du jeu vidéo, la manette – pad ou contrôleur – a fait transpirer des millions de mains depuis plus de 40 ans. De toutes les formes, de toutes les tailles, moches, ergonomiques ou étranges... Passage en revue de celles qui nous ont le plus marqués. *Michaël Lemoine*



ANNÉES 50 - FIN 70

Si l'on trouve des traces de premières manettes dès la fin des années 50, ce sont surtout les années 70 qui vont voir arriver les premiers essais concluants. Atari y est pour beaucoup.

1958

TENNIS FOR TWO

C'est probablement la toute première manette de jeu vidéo de l'histoire, et elle date de 1958. 14 ans avant Pong, Tennis for Two esquisse le concept de jeu de « tennis », où deux joueurs doivent se renvoyer une balle (voir le dossier consacré aux pionniers du jeu vidéo dans ce numéro). Pour contrôler la raquette, un simple boîtier bricolé à l'improviste, un bouton d'action, une petite molette qui tourne de gauche à droite. Une invention à l'époque totalement innocente, mais qui pose d'énormes bases.



1972

MAGNAVOX ODYSSEY

Sortie en 1972, l'Odyssey de Magnavox est considéré comme la première console commerciale de l'histoire. Elle est issue de l'imagination de Ralph Baer, l'un des pères du jeu vidéo qui, à la fin des années 60, conçoit la Brown Box, prototype de ce qui sera plus tard l'Odyssey. Le contrôleur reste sommaire, avec des boutons tournant de chaque côté du boîtier, vertical et horizontal, mais également un bouton Reset sur le dessus. Couleurs nacrées, imitation du bois... Un look délicieusement rétro, mais qui fait fureur dans les années 70 !



1977

ATARI 2600

Est-il vraiment besoin de présenter l'Atari 2600, la console de phare du milieu des années 70, celle qui a rendu riche Nolan Bushnell, mais aussi la machine qui a entraîné le crash du jeu vidéo de 1983 ? Sa manette est reconnaissable entre toutes, et est également très novatrice pour l'époque, alors que le joystick reste l'apanage des salles d'arcade. Tout de noir vêtu, ce contrôleur emblématique propose un unique bouton d'action, mais surtout une « tige » souple en plastique, capable d'aller dans quatre directions différentes. Pour l'époque, l'ergonomie est excellente, notamment grâce à une large base, qui offre une bonne prise en main.



1983

COLECOVISION

Pensée comme une « tueuse d'Atari 2600 », la Colecovision est une console qui a marqué son temps grâce à de bons portages de l'arcade (Donkey Kong, notamment), mais aussi grâce à ses deux contrôleurs intégrés, qui ne proposaient pas moins de... 14 boutons ! En réalité, les deux boutons d'action principaux sont calés de chaque côté de ce qui semble être plus une télécommande qu'une manette ou même un joystick. Le pavé numérique servait dans différents jeux et pouvait même être utilisé avec des films plastiques permettant de customiser ses touches en fonction de la cartouche insérée.



ANNÉES 80 - 90

C'est durant ces quelques années que des innovations majeures naissent et que les manettes telles qu'on les connaît aujourd'hui se façonnent. Nintendo et SEGA règnent en maîtres sur l'industrie.

1983

NES/FAMICOM

Y a-t-il une manette plus connue que celle de la NES ? La console 8-bits de Nintendo a durablement marqué des dizaines de millions de joueurs, évidemment pour sa ludothèque, mais également pour son pad noir, gris et blanc. La grande invention de Nintendo, c'est la présence d'une croix directionnelle, la première du genre. Oui, c'est à la firme de Kyoto que l'on doit cette forme, aussi simple qu'efficace. Désormais, plus besoin de tenir le joystick entre ses doigts. À noter que la version japonaise de la console, la Famicom, intègre un microphone, peu utilisé en pratique.



1988

MEGADRIVE

Le début des années 90 a été l'occasion de l'une des plus grandes guerres du jeu vidéo, qui opposait la SEGA Megadrive à la Super Nintendo. Nous ne referons pas l'histoire ici, mais, côté manette, il faut avouer que Nintendo a plus marqué les esprits. Pourtant, le pad de la Megadrive, sortie deux ans avant sa rivale, rappelons-le, a marqué à sa façon l'industrie, puisque que c'est l'un des premiers à proposer une forme ergonomique. Loin des rectangles inconfortables de la NES ou la Master System, le « croissant » de la Megadrive offre des courbes arrondies du plus bel effet.



1991

SUPER NINTENDO

Console star de la génération 16-bits, la Super Nintendo a apporté quelques grosses innovations dans l'industrie du jeu vidéo, à commencer par sa manette particulièrement novatrice à l'époque. Outre quatre boutons d'action en façade, disposés en losange, le pad de la SNES introduit pour la première fois le concept des boutons de tranche L et R, que l'on utilise alors avec les index. Une véritable révolution, qui va permettre l'arrivée quelques années plus tard des gâchettes analogiques.



1993

NEO GEO AES

Alors que la Megadrive et la Super Nintendo sont les stars des cours de récré, seuls les joueurs les plus bourgeois avaient les moyens de se payer la Neo Geo AES, une console monstrueusement puissante, qui faisait entrer l'arcade à la maison. Et qui dit arcade dit manette imposante, qui doit restituer parfaitement les sensations d'une vraie borne. Presque aussi gros que la console, le contrôleur de la Neo Geo AES est parfaitement adapté aux jeux de combats qui pullulent sur la console de SNK, avec ses 4 boutons à la suite et son joystick précis et efficace. Et puis, quel look ! Quelle classe !



LA MANETTE DE JEU VIDÉO

ANNÉES 90

Avec l'arrivée massive de la 3D, les manettes s'adaptent et l'on voit apparaître de nouveaux formats, et surtout de nouvelles façons de contrôler son personnage. Encore une fois, Nintendo tire son épingle du jeu.

1993

ATARI JAGUAR

Si l'on se souvient de la Jaguar d'Atari, ce n'est pas forcément pour de bonnes raisons. Console poussive et extrêmement difficile à programmer, elle a rendu fou plus d'un développeur et a donc rapidement souffert d'un gros manque de jeux. Un véritable flop, dont son « étonnante » manette semble être l'honteuse représentante. Car il faut l'avoir dans les mains pour comprendre : un an avant l'arrivée de la PlayStation, la Jaguar propose un pad beaucoup trop gros, avec beaucoup trop de touches, dont la plupart ne servent à rien. Un bel exemple de ce qu'il ne faut surtout pas faire.



1994

PLAYSTATION

C'est un euphémisme d'écrire que, avec sa première console, Sony a réussi son coup. La PlayStation a marqué durablement l'industrie et a fait entrer le jeu vidéo dans l'ère de la 3D. Second exploit : sa manette est tout aussi emblématique. Reconnaisable au premier coup d'œil, le pad de la PlayStation est un petit bijou d'ergonomie, qui impressionne encore aujourd'hui. L'idée géniale, c'est la présence de ces deux « poignées » de chaque côté, qui permet de tenir l'ensemble à pleine main. Et n'oublions pas les quatre boutons de tranche, ce qui permet de démultiplier les possibilités en jeu.



1996

NINTENDO 64

Lorsque la Nintendo 64 sort – en retard – en 1996, sa manette a de quoi interroger : forme « en trident » étrange et présence d'un curieux joystick en plein milieu. Si Nintendo n'a pas inventé le stick analogique (on en trouvait déjà un sur l'Atari 5200 en 1982), il l'a indéniablement popularisé, surtout grâce à des jeux comme *Super Mario 64* (qui a été pensé expressément pour cette manette) et *Zelda : Ocarina of Time*. Autre belle innovation : l'apport des vibrations, grâce à l'accessoire Rumble Pack sorti en 1997.



1998

DREAMCAST

La Dreamcast pourrait être la définition de l'expression « trop en avance sur son temps ». L'ultime console de SEGA proposait en effet quantité d'innovations : première console connectée à Internet, mais également première manette intégrant un écran. Les fameux VMU (Visual Memory Unit) à enficher au milieu du pad faisaient ainsi office de supports de sauvegarde et proposait un tout petit écran LCD ainsi qu'une croix directionnelle et deux boutons d'action. Très peu utilisé dans les jeux (en dehors d'une espèce de Tamagotchi dans *Sonic Adventure*), l'écran du VMU a vite été délaissé, alors que l'idée était vraiment bonne.



2006 - 2013

Depuis plus de dix ans, les constructeurs ne cessent d'imaginer de nouvelles façons de nous faire jouer : écran tactile, mouvements dans l'espace, télécommande minimalist, contrôleur épousant la forme de la main... Tous les délires sont permis.

2006

Wii

Décidément, Nintendo nous surprendra toujours... Après avoir inventé la croix directionnelle, les boutons de tranche, ou popularisé le stick analogique, la firme japonaise nous fait découvrir le motion gaming grâce à la Wiimote, soit la possibilité d'effectuer des mouvements dans l'espace. Et, en 2006, c'est une innovation qui paraît géniale, qui nous fait dire que le jeu vidéo ne sera plus jamais comme avant. Plus de dix ans plus tard, le motion gaming a quelque peu perdu de sa superbe, mais a au moins eu le mérite d'ouvrir le jeu vidéo à un nouveau public. Preuve en est les 101 et quelque millions d'exemplaires de la Wii écoulés depuis 2006.



2010

KINECT

Nintendo a ouvert la brèche de motion gaming, Sony et Microsoft s'y sont engouffrés, envieux du succès indéniable de la Wii. Si le premier joue la sûreté, avec des PS Move axés sur les mêmes principes que chez Nintendo, le second va bien plus loin, et fait totalement disparaître les contrôleurs. « La manette, c'est vous », clamaient les publicités pour Kinect en 2010. Grâce à une ingénieuse caméra connectée à la Xbox 360, il est ainsi possible de bouger l'ensemble de son corps et d'être compris par la console. Sur le papier, c'est génial. En pratique, la reconnaissance reste approximative et les jeux en tirant vraiment parti ont été rares. Kinect a été abandonné pour de bon par Microsoft en octobre dernier.



2013

XBOX ONE

Nous aurions pu mentionner ici le pad de la Xbox 360, ou même celui de la PS4. Mais notre préférence va au contrôleur de la Xbox One, qui regroupe globalement toutes les innovations de ses vingt dernières années. C'est bien simple : aujourd'hui, la meilleure manette pour jouer au jeu vidéo, c'est celle-ci, point final. Position impeccable des deux sticks analogiques, gâchettes très agréables et dotées d'un moteur de vibration, revêtement antidérapant, ergonomie au top... Microsoft a fait de l'excellent travail, une sorte de manette ultime et difficilement dépassable.



2016

OCULUS TOUCH

La réalité virtuelle est-elle le futur du jeu vidéo ? Difficile d'y répondre, d'autant plus qu'on nous a déjà fait le coup au milieu des années 90. Il n'empêche : à l'heure actuelle, le casque Oculus Rift est l'un des meilleurs du genre, en grande partie grâce à ses excellents contrôleurs Touch, deux manettes qui prolongent la main. Mélant prise en main classique, avec sticks analogiques et gâchette, à une reconnaissance de mouvements ultra précise grâce à deux caméras, les Touch semblent être le lien entre le présent et l'avenir.



GEARS OF WAR

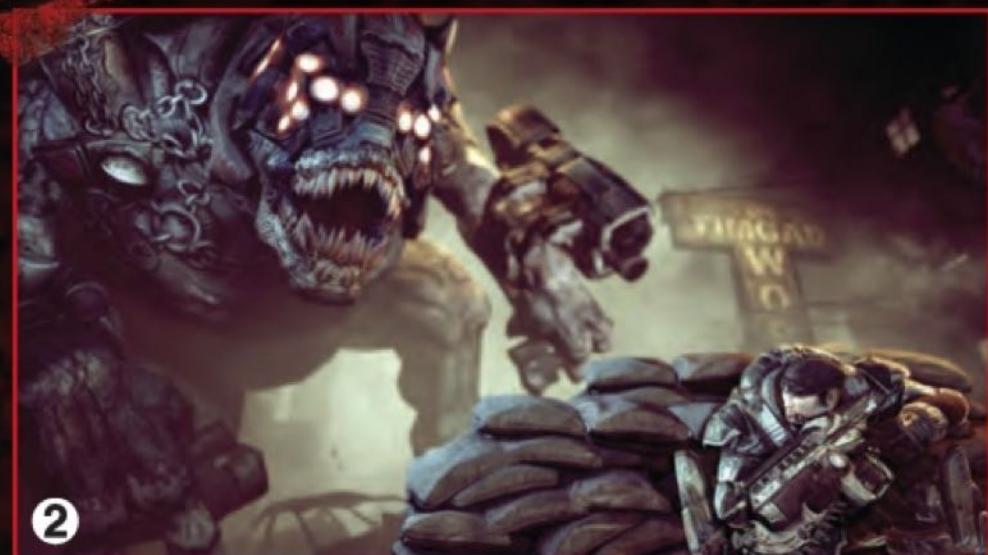
LE PILIER DE MICROSOFT



Lors de l'annonce de *Gears 5* à l'E3, Microsoft a provoqué chez nous une réminiscence. Celle d'une époque où les exclusivités américaines avaient du répondant et où le premier opus de la série faisait office de pièce maîtresse de la Xbox 360. Si les gros flingues et la testostérone vous plaisent, alors cette rétrospective pourrait aussi vous séduire. *Christophe Öttl*



1



2

A lors que Cliff Bleszinski n'en finit pas de descendre aux enfers après l'échec de *Lawbreakers* et *Radical Heights*, le réalisateur nous a laissé un bel héritage à travers la série qui l'a fait connaître et qui nous intéresse aujourd'hui. Son petit chef-d'œuvre, Bleszinski l'a élaboré quand il était encore employé chez Epic Game. En 2002, il n'est pas encore question de *Gears of War* mais d'*Unreal Warfare*. Bien sûr, Epic préfère capitaliser sur une valeur sûre, en l'occurrence un nouvel opus de la série *Unreal*, qui lui a déjà rapporté des millions de dollars de recettes. Cela sera donc un titre à la fibre multijoueur prononcée où les véhicules sont rois. Sauf qu'Epic a été douché par le retour mitigé des joueurs sur *Unreal Tournament 2003*. Les FPS multi semblent être passés de mode et, dans les rangs

de l'éditeur américain, on cherche de nouvelles idées pour rendre *Unreal Warfare* plus tendance. Les dirigeants en viennent à la conclusion que c'est le jeu solo qui prime désormais, tout l'opposé donc de ce que propose *Unreal Warfare*. Le titre n'est heureusement pas connu du public et peut donc être mis en stand-by

jusqu'à ce que le studio s'intéresse à la création d'une nouvelle licence. En tant que lead designer, c'est Cliff Bleszinski qui se charge de le remettre sur le droit chemin avec ses inspirations du moment. Il y a d'abord *Kill Switch*, un jeu sorti en 2003 qui n'est pas resté dans les annales. Pour preuve, c'est Bleszinski lui-même qui a fait un peu

de pub à ce jeu en expliquant s'être inspiré de son système de couverture, l'unique fonctionnalité intéressante du soft. Le développeur évoque aussi *Resident Evil 4* comme son modèle pour l'utilisation de la caméra à la troisième personne de *Gears of War*, qui ne s'appelle pas encore comme cela durant

“Bleszinski a un penchant pour l'action bien bourrine. Son travail n'a rien à envier à celui d'id Software dans ses meilleures années.”

3



① La coopération a toujours été au cœur du gameplay des GoW. Dès le premier opus, il est possible de faire la campagne à deux (GoW3).

② La volonté de Bleszinski est de faire un jeu où le joueur progresse de couverture en couverture, et c'est plutôt réussi (GoW).

③ Gears of War est le tout premier jeu à utiliser l'Unreal Engine 3. Le niveau de réalisme du jeu est une claque !

UNE HISTOIRE DE GEARS

GEARS OF WAR

Supports : 360, PC / Sortie : 2006

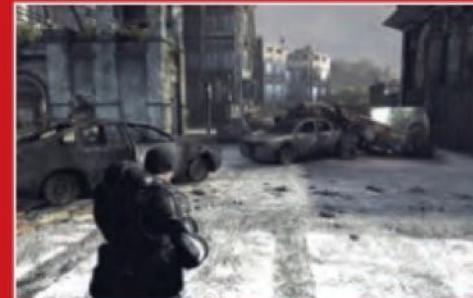
Question exclusivité, la Xbox 360 frappe fort avec *Gears of War*. Bien dans l'air du temps, ce titre a tout pour plaire auprès des habitués des jeux de guerre. Son trait caractéristique ? Le bourrinage bien sanglant.



GEARS OF WAR 2

Support : 360 / Sortie : 2008

Comme le reste de la série, *Gears of War 2* est une amélioration de la formule de base. Ici, c'est le multijoueur qui bénéficie le plus du travail des développeurs. C'est dans cet opus que le mode Horde apparaît pour la première fois.



GEARS OF WAR 3

Support : 360 / Sortie : 2011

La conclusion plus ou moins épique de la première trilogie (ça dépend vraiment des points de vue). En parallèle de *Gears of War 3*, Epic a tenté de mettre au monde deux spin-off qui n'ont finalement jamais vu le jour.



GEARS OF WAR : JUDGEMENT

Support : 360 / Sortie : 2013

Gears of War : Judgement est le seul épisode à ne pas être consacré à la famille Fenix. C'est probablement lié à l'absence de fan service... D'ailleurs, *Judgement* est également l'épisode le moins rentable de toute la saga.



ÇA NE DATE PAS D'HIER !

L'annonce de *Gears of War Tactics* à l'E3 2018 était plutôt une surprise, mais le concept remonte à la période turbulente de début 2010. On ne sait pas grand-chose de son développement vu que rien n'avait été officiellement annoncé. La rumeur affirmait que *Tactics* devait fonctionner grâce à Kinect, tout comme *Exile*. Le point culminant de l'affaire arrive en 2013, lorsque des images du projet fuitent. L'absence de communication autour de *Tactics* dans les mois qui suivent laisse croire que le projet est mort-né... jusqu'à aujourd'hui. Depuis l'E3, le projet a non seulement été ressuscité, mais il a en plus une fenêtre de sortie, à savoir 2019.



le développement. Lors de sa présentation à la Game Developers Conference de 2005, le titre n'est pas vraiment terminé. Le design de Marcus Fenix, le protagoniste de la saga, n'est même pas finalisé. *Gears of War* n'est de toute façon pas là pour donner un avant-gout de son gameplay mais une bonne

GEARS OF WAR 4
Supports : ONE, PC / Sortie : 2016
L'histoire reprend de plus belle avec JD Fenix, le fils de Marcus Fenix. Mais tout comme le fils n'a pas la carrure du père, *Gears of War 4* ne s'impose pas franchement comme un must-have des TPS nouvelle génération.



1 Le titre d'Epic fait partie de cette grande famille de jeux où le gore est un argument de vente (*GoW*).

2 Le seul et unique mode Horde. À lui tout seul, il est bien plus intéressant que la campagne (*GoW2*).

3 Summum de badasserie et bizarerie à la fois, les duels de tronçonneuse resteront eux aussi jusqu'à *GoW 4* (*GoW2*).



idée de son univers et de ses capacités techniques. Le jeu est beau comme un dieu du stade, mais n'a pas encore dévoilé tout son potentiel.

CHAMPION DE LA 360

Il se trouve que monsieur Bleszinski, aussi sympathique qu'il puisse paraître, a un penchant pour l'action bien bourrue. Son travail n'a rien à envier à celui d'Id Software dans ses meilleures années. Sous l'impulsion du chef d'équipe, *Gears of War* fait dans la surenchère à



grands coups de Lanzor et autres joyeusetés sanglantes. C'est à la fois une marque de fabrique de la saga ainsi qu'une expérience exaltante qui a rendu le premier opus si populaire lors de sa sortie en 2006. Même si les fans prétendent que le scénario de la saga est aussi merveilleux que le reste du jeu, son manque de finesse nous empêche de croire qu'il a un rapport avec les 6 millions d'exemplaires vendus en deux ans. Cela dit, il faut reconnaître que les personnages de la saga font partie de ces figures mémorables du jeu vidéo qui expliquent pourquoi, plus de dix ans après le début de la série, les joueurs restent attachés à l'intrigue bien maigrelette. Sa performance plus qu'honorables fait du premier *Gears of War* un modèle pour les futurs TPS militaires. Mieux encore, il devient le hit incontournable de la Xbox 360, faisant descendre *Halo* de son piédestal et devenant un argument de vente de la console de Microsoft. À ce stade, il est plus qu'évident qu'un *Gears of War 2* est au menu. On annonce d'abord une trilogie avant que les responsables de chez Epic

ne précisent qu'ils ne se sentent pas obligés de se limiter à trois épisodes.

EN (FAIBLE) PROGRESSION

Grâce à un twist sorti de nulle part, Epic Games en remet donc une couche deux ans plus tard dans *Gears of War 2*. Comme si de rien n'était, la guerre entre humains et locustes reprend de plus belle. L'histoire de ce deuxième volet aurait pu être plus charnue, Bleszinski et son équipe ayant

même fait appel à Joshua Ortega, connu pour avoir écrit des comics de l'univers *Star Wars* et *Marvel*. *Gears of War 2* n'est pas une série B, quelques scènes fortes viennent heureusement le préserver de ce statut, mais il n'en reste pas moins un jeu à l'écriture facile. Outre ce défaut majeur, cette suite assume parfaitement son héritage. Comme bien souvent dans les jeux d'action, on vise plutôt l'optimisation que la révolution. Les duels de tronçonneuse font par exemple



1 Autre petite fantaisie introduite dans *Gears of War 2* : se servir d'un ennemi à terre comme bouclier humain.



2 Pour jouer la carte dramatique, Epic tue un paquet de personnages secondaires, donnant de rares scènes fortes (*GoW2*).



3 Le « Crimson Omen », visible à l'article de la mort, est resté à chaque épisode malgré son côté intrusif (*GoW4*).



1



2



3



4



5

1 Comme le reste, les exécutions sont assez boursines bien que nécessaires dans certains modes (*GoW 4*).

2 La toute première femme soldat à apparaître dans la série s'appelle Anyta Stroud, ça ne change guère des bodybuilders.

3 *GoW : Judgement* utilise des flashbacks pour faire progresser son intrigue. Ça manque encore de finesse, mais c'est déjà ça.

4 Pour ses premiers pas sur la One, *GoW 4* se fait beau mais ça ne suffit pas pour en faire un titre d'exception.

5 JD manque clairement de charisme, heureusement que son père est là pour rattraper le coup de temps en temps.

partie de ces petits plus qu'apporte le deuxième épisode et qui en font un opus apprécié. N'importe quel fan vous dira cependant que c'est l'enrichissement du multijoueur qui fait de *Gears of War 2* un grand cru. Les modes de jeu ne sont pas tous ultra originaux. Hormis le mode Ailier, il n'y a d'ailleurs rien de transcendant par rapport au premier épisode. Au moins, les batailles multijoueur passent à dix utilisateurs simultanés et ça c'est une (toute) petite évolution. Bien sûr, on ne peut passer sous silence l'ajout du mode Horde qui date de cet opus. Il est probablement le mode le plus adulé des fans, et forcément celui que l'on retrouvera le plus par la suite. Le mode Horde est devenu pour *Gears of War* ce que le mode Zombies est pour la série *Call of Duty*, un incontournable. La comparaison

“Cliff Bleszinski a brisé le cœur de beaucoup de joueurs en annonçant que *Gears of War 2* ne serait pas développé sur PC.”

ne s'arrête pas là puisque les deux gameplay sont à peu près semblables. Une petite anecdote pour la route ? Cliff Bleszinski a brisé le cœur de beaucoup de joueurs en annonçant peu de temps avant sa sortie que *Gears of War 2* ne serait pas développé sur PC. La raison exacte de cet abandon n'a pas été explicitée par le père de la série, même s'il est question de ventes faibles sur la version PC du premier opus. Quoi qu'il en soit, Epic décide de négliger ce public jusqu'à la sortie de *Gears of War 4* en 2016.

EXPENDABLES

On approche doucement de *Gears of War 3*, titre sorti en 2011 qui a la lourde tâche de conclure la trilogie annoncée initialement. Le contrat est rempli, mais Epic commence tout de même à s'endormir sur ses lauriers. Les ventes toujours aussi folles ne nous donnent pas raison, mais les troisième et quatrième épisodes ne sont plus les fers de lance que pouvaient être les débuts de la série. Preuve également que la période n'est pas propice à la saga, Epic se lance dans un vaste chantier, loin des sentiers battus auxquels le studio est habitué.

Alors que *Gears of War 3* est

officiellement dans les tuyaux, il se raconte qu'Epic et Microsoft préparent un spin-off où le Kinect sera roi dès 2010. Enfin, ce titre n'a jamais été évoqué officiellement, mais les spéculations vont bon train après le dépôt d'une nouvelle propriété intellectuelle baptisée *Gears of War : Exile*. Durant la même période, Epic est allé encore plus loin dans l'exotisme (voir encadré) avant de se reprendre et de développer *Gear of War : Judgement*, le seul et unique spin-off de la série à ce jour. Autant le changement brutal de gameplay pouvait paraître exagéré, autant celui – très convenu – de *Judgement* est décrié. Pour la première fois, les ventes s'en ressentent. Là où les développeurs étaient habitués à des ventes à plus de 6 millions, le quatrième volet de la saga dépasse tout juste 1,5 million de copies en cinq ans. On peut pointer du doigt sa condition de spin-off ou bien sa sortie uniquement sur Xbox 360, une console vieillissante en 2013. Peut-être même que c'est l'absence de la famille Fenix qui est en cause. Toujours est-il que les choses ne s'arrangent pas pour *Gears of War 4* qui ne s'écoule qu'à 3,36 millions sur

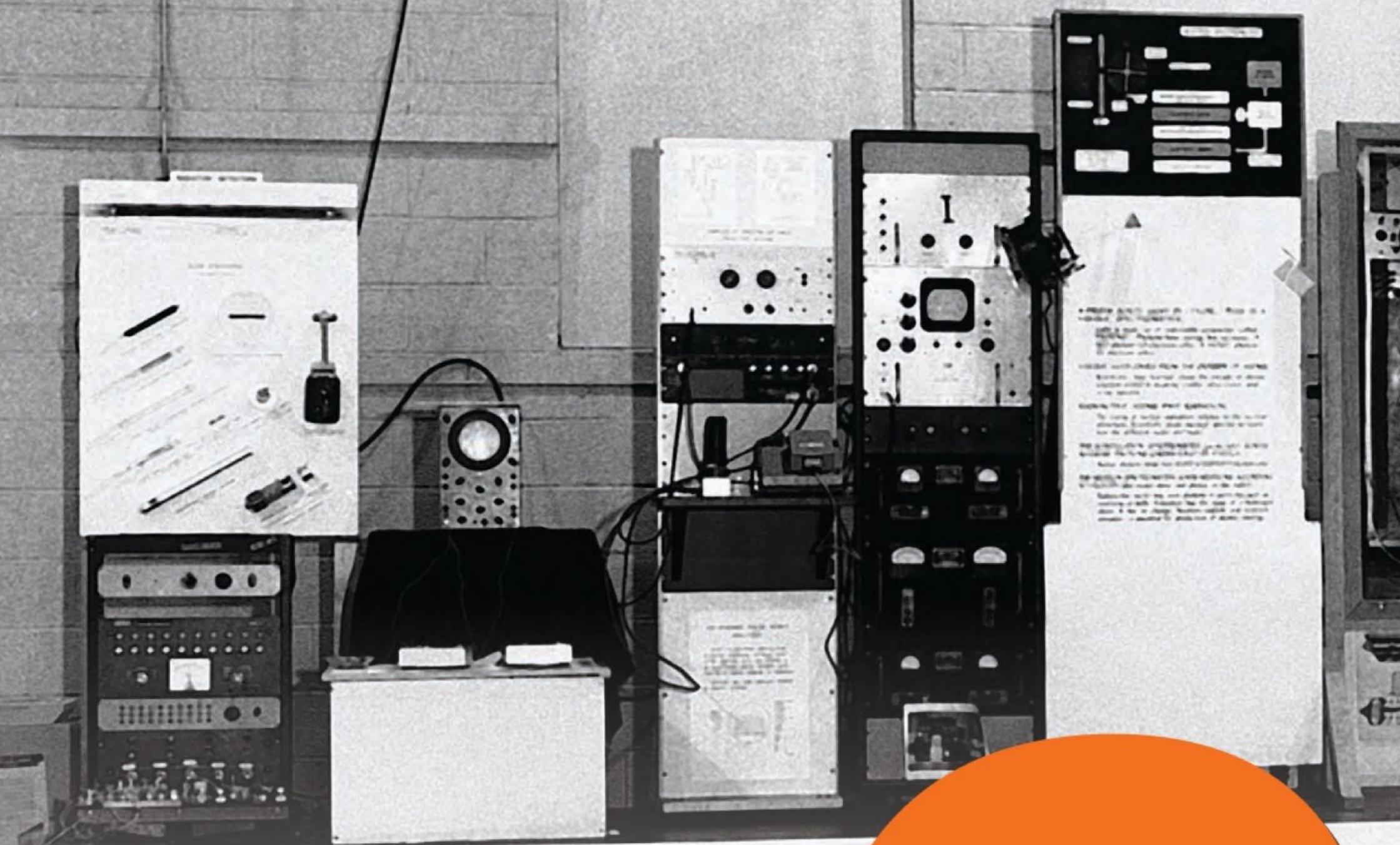
Xbox One. Le succès mitigé (quoique...) de cet opus est plus complexe à expliquer. Celui-ci a tout pour passer pour un épisode de transition, à commencer par un changement de développeur. Dès 2014, Microsoft décide d'acheter les droits de la licence pour la confier à The Coalition (encore appelé Black Tusk Studios durant le développement). Les employés de MS sont confiants sur le produit final, dont ils veulent faire un engin de mort en termes de performance, notamment grâce à l'Unreal Engine 4. Le scénario est quant à lui entre deux eaux. Il prône le retour aux sources tant attendu mais ne s'en donne pas les moyens avec une écriture et des personnages toujours aussi clichés. Finalement, s'il fallait résumer *Gears of War 4*, on pourrait parler d'un jeu qui tente de répondre aux enjeux imposés par une série en perte de vitesse, mais qui ne fait au final que les survoler. Résultat, les nouveaux défis de la série sont repoussés jusqu'à un *Gears 5* à l'allure charmante, qui aura peut-être la lourde tâche de faire passer la série dans une nouvelle génération de consoles, ou au moins de se renouveler.

PLUS QU'UN FUSIL, UN SYMBOLE

Apparemment, le fameux Lanzor aurait pu ne jamais exister. Cliff Bleszinski a mis tout son amour dans cette pétoire qui n'a pas du tout plu à certaines personnes de chez Microsoft. Retirée dans un premier temps sous la pression de son éditeur, Epic a fini par rajouter l'arme peu avant sa présentation officielle à l'E3. Bill Gates lui-même confia à Bleszinski qu'il adorait cette arme, ce qui mit fin au débat.

ZOOM

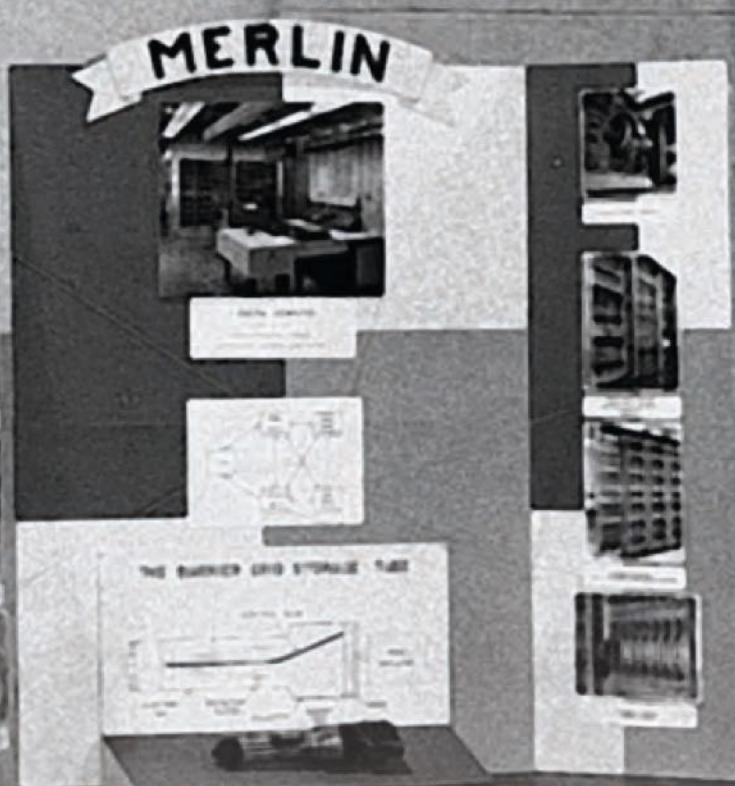
INSTRUMENTA



QUI A VRAIMENT INVENTÉ LE JEU VIDÉO?

PLONGÉE DANS LA PRÉHISTOIRE VIDÉOLUDIQUE

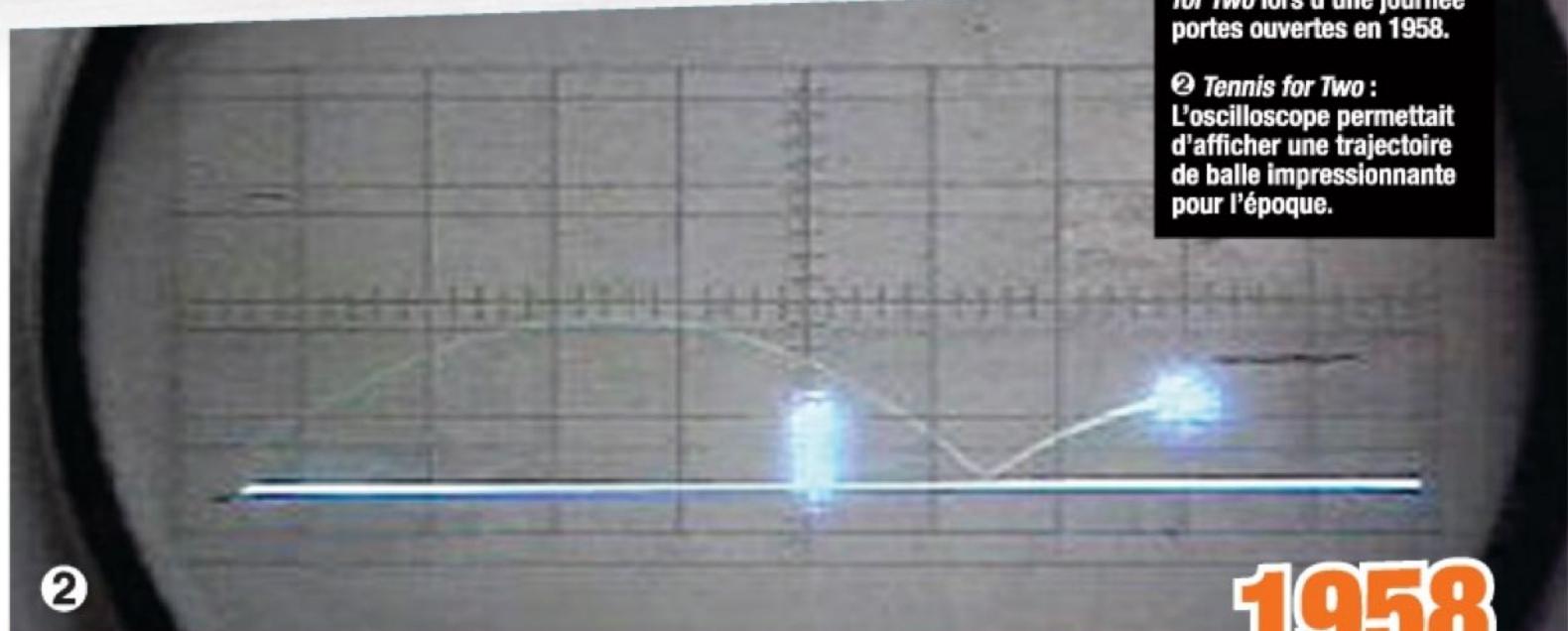
TION



L'industrie du jeu vidéo a réellement démarré au début des années 70 aux États-Unis, cela ne fait aucun doute. Et pourtant, quelques décennies auparavant, une poignée d'hommes – souvent chercheurs, scientifiques ou informaticiens – ont imaginé des concepts de « divertissements interactifs sur écran ». La plupart ne se rendaient alors absolument pas compte de la portée de leur invention. Plongée dans l'histoire de ces pionniers. *Michaël Lemoine*

1 Une salle de démonstration de *Tennis for Two* lors d'une journée portes ouvertes en 1958.

2 *Tennis for Two* : L'oscilloscope permettait d'afficher une trajectoire de balle impressionnante pour l'époque.



4 et quelques années : c'est l'âge que l'on donne bien souvent au jeu vidéo, un loisir qui serait apparu au début des années 70,

via l'immanquable *Pong*. Oui, la borne d'arcade d'Atari, sortie en 1972, a changé beaucoup de choses et a été pour des millions de personnes le premier contact avec ce qui allait devenir l'un des divertissements majeurs des décennies suivantes. Mais si l'on vous disait que le jeu vidéo a en fait été inventé bien plus tôt ? Que l'on trouve de premiers

QUI A VRAIMENT INVENTÉ LE JEU VIDÉO ?

1



1968



1

essais dès le début des années 50 ? Surprenant ? Pas tant que ça, puisque le jeu vidéo est intrinsèquement lié à l'histoire de l'informatique qui, elle, a débuté il y a bien longtemps. Nous allons donc revenir dans ces quelques pages sur les pionniers, ces personnes qui, souvent sans le

savoir, ont inventé le jeu vidéo. Mais, avant de remonter très loin, évoquons la première personne à avoir compris le potentiel commercial d'une telle invention : Ralph Baer. Né en 1922, Ralph Baer s'est vite dirigé vers une carrière d'ingénieur. Dès 1951, il travaille pour des fabricants de



3

1 La Brown Box est le tout premier prototype de console de jeu de l'histoire.

2 La borne d'audace Pong a été un véritable phénomène en 1972, marquant le début de l'industrie du jeu vidéo.

3 Josef Kates faisant essayer son Bertie The Brain lors de l'exposition internationale canadienne.

télévisions, chargé de concevoir des produits innovants et, surtout, plus performants que ce que l'on trouve à ce moment-là sur le marché. En 1956, il obtient un nouveau poste chez Sanders Associates, une société spécialisée dans l'électronique militaire (qui existe toujours aujourd'hui, mais a été absorbée par BAE System), où il est notamment chargé de concevoir des systèmes anti-radar. Un nouveau travail qui va l'amener à mettre au point le concept de console de jeu. En effet, dès

1966, il a l'idée de créer un système de divertissement relié à un téléviseur. Aidé par son collègue Bob Tremblay, Baer conçoit un prototype permettant d'afficher un rectangle blanc à l'écran et de le déplacer. Un second rectangle est ensuite créé, et chacun, grâce à un contrôleur, peut s'amuser à « chasser » l'autre.

BROWN BOX : LA PREMIÈRE CONSOLE DE L'HISTOIRE

C'est ainsi que naît *Chase Game*, peut-être le premier jeu « console » de l'histoire. Sanders laisse ses deux employés travailler sur le projet, qui va rapidement prendre de l'ampleur : un troisième carré est ajouté, piloté par l'ordinateur et capable de rebondir sur les carrés contrôlés par les joueurs. Naît



1

ainsi un ersatz de jeu de tennis, sur un boîtier alors surnommé Brown Box. Tout en bois, l'objet a fière allure, mais coûte cher à fabriquer. Sanders va alors démarcher des entreprises, dans le but de commercialiser sous licence l'invention de Baer. Il faut presque quatre ans à la compagnie pour trouver le bon partenaire, la plupart des sociétés d'électronique étant alors peu convaincues par le potentiel de la Brown Box. En 1972, Magnavox entre cependant dans l'équation et le boîtier noir devient l'Odyssey, présentée au mois de mai de la même année. Elle attire l'œil d'un certain duo, Nolan Bushnell et Ted Dabney de chez Atari.

Voyant l'Odyssey et le jeu de tennis qui l'accompagne, les deux hommes vont ensuite utiliser ces bases pour créer Pong quelques mois plus tard. Une méthode qui ne plaît évidemment pas à Magnavox, qui intentera par la suite un procès à Atari. Aussi basique qu'elle puisse être, la Magnavox Odyssey est clairement la première console de l'histoire du jeu vidéo et Ralph Baer le premier à avoir perçu le potentiel commercial de ce nouveau type de loisir, dès 1966. Le génial inventeur va ensuite continuer sa carrière de Geo Trouvetout. Il va ainsi mettre au point différents jeux, dont le très connu Simon, ce boîtier rond composé

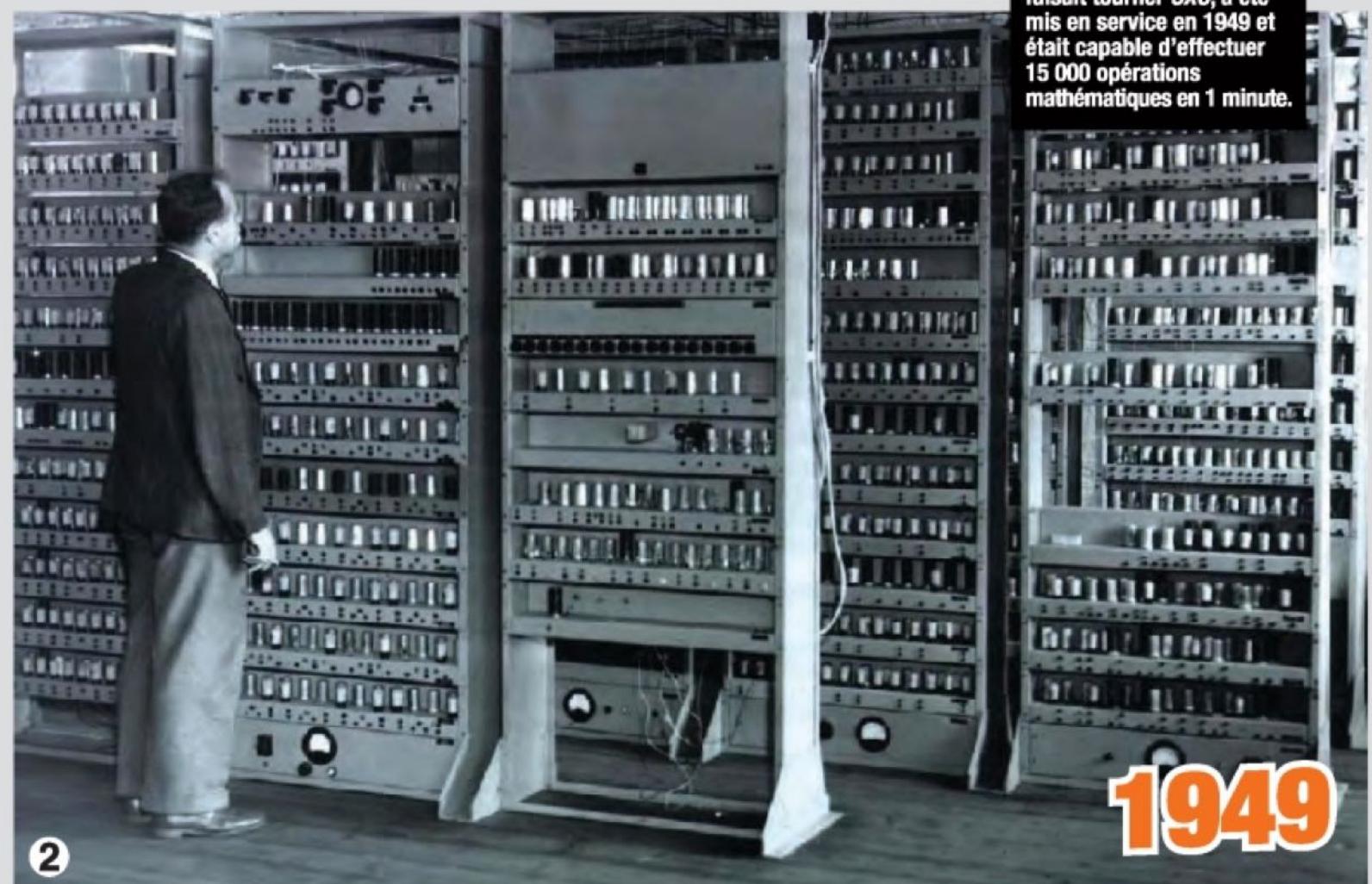
“Nous parlons d'une époque où le terme « ordinateur » désignait d'énormes blocs dont la taille atteignait celle d'une grande pièce.”

de touches de différentes couleurs qui émettent une séquence musicale qu'il faut alors répéter sans se tromper. En 1976, il travaille également avec Coleco sur la Telstar. Décédé en 2014 à l'âge de

92 ans, Ralph Baer laisse un énorme héritage technologique derrière lui. Si vous voulez creuser le sujet, on vous conseille sa très bonne biographie, disponible en français aux éditions Pix n'Love.

❶ Nolan Bushnell (à droite de la borne Pong) et Ted Dabney (tout à gauche) sont les deux créateurs de Pong, largement inspiré du jeu de tennis de l'Odyssey.

❷ L'EDSAC, ordinateur qui faisait tourner OXO, a été mis en service en 1949 et était capable d'effectuer 15 000 opérations mathématiques en 1 minute.



2

1949

QUI A VRAIMENT INVENTÉ LE JEU VIDÉO ?



1949

DU JEU SUR ÉCRAN, MAIS PAS VRAIMENT « VIDÉO »

Aussi importante qu'a pu être l'invention de Ralph Baer, il n'est pourtant pas le premier concepteur de jeu vidéo de l'histoire. La paternité de ce titre reste difficile à établir, car, dans les années 50, plusieurs personnes ont mis au point des systèmes de jeu « interactif sur un écran ». On pourrait même remonter jusqu'en 1947 et évoquer le « Cathode-ray tube amusement device » des physiciens Thomas T. Goldsmith Jr. et Estle Ray Mann. Ces deux scientifiques américains ont ainsi imaginé un jeu consistant à simuler des tirs d'artillerie contre des cibles dessinées sur des films plastiques calés sur un écran d'oscilloscope. Grâce à une série de boutons et d'interrupteurs, il était possible d'ajuster la trajectoire de ses tirs. Inspiré par le fonctionnement des radars sur lesquels Goldsmith Jr. a travaillé

pendant la Seconde Guerre mondiale, le jeu a été breveté en 1948, mais n'a jamais été commercialisé à cause d'une production trop complexe, mais quelques prototypes ont été construits à l'époque. Il est cependant difficile de parler ici

Output From: OXO

6 5 4

BY

3 2 1

A S DOUGLAS, C. 1952

LOADING PLEASE WAIT...

EDSAC/USER FIRST (DIAL 0/1):1

DIAL MOVE:9

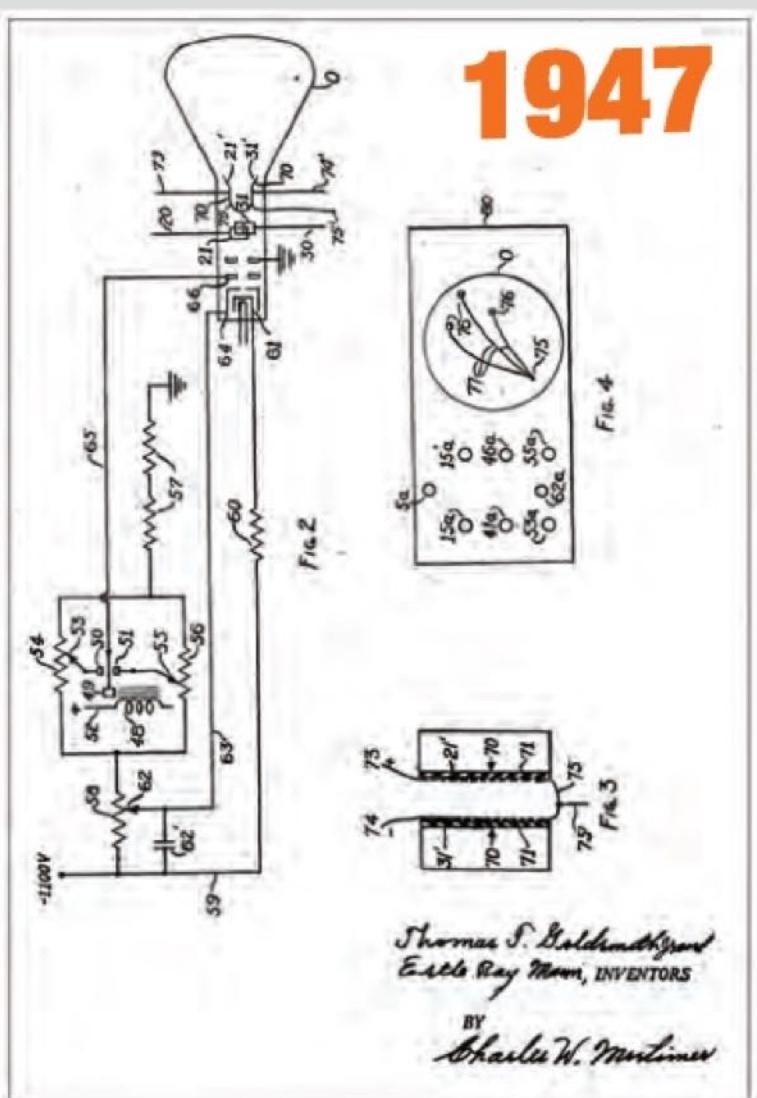
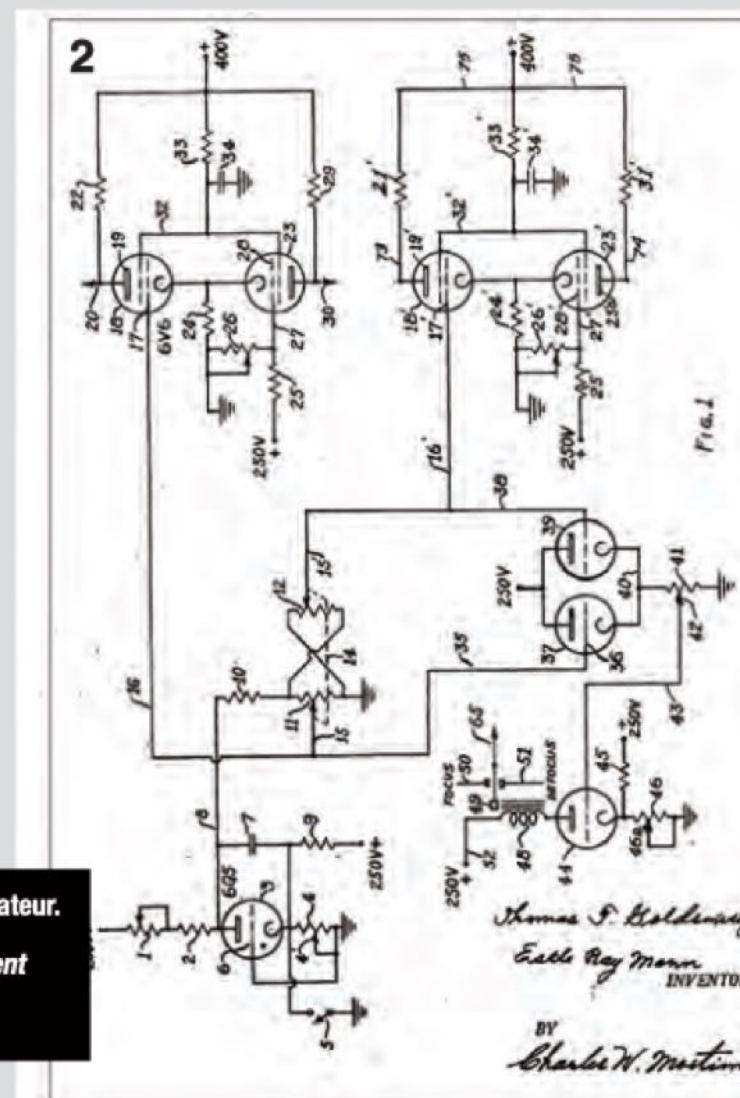
DIAL MOVE:7

DIAL MOVE:



de jeu vidéo, car le fonctionnement reste entièrement analogique. Un parcours similaire pour *Bertie The Brain* en 1950, conçu par l'ingénieur canadien Josef Kates à l'occasion de l'expo internationale canadienne. Inspiré par les règles du morpion,

Bertie utilise des tubes électroniques, et a la particularité de proposer des parties contre une intelligence artificielle. Scientifiques, ingénieurs et chercheurs ont ainsi joué un rôle majeur dans l'invention du jeu vidéo dans les années 50. Entre



① OXO, ici reproduit sur un émulateur.

② Du Cathode Ray Tube Amusement Device ne reste que ce schéma de fonctionnement.



❶ Ralph Baer posant ici devant son bébé, la Magnavox Odyssey.

❷ Sortie en 1971, la Magnavox se serait vendue entre 69 000 et 100 000 unités durant sa première année d'existence.

1952 et 1961, trois créations peuvent être considérées comme les premiers jeux vidéo de l'histoire : OXO, *Tennis for Two* et *Spacewar!*.

LE MORPION : CONCEPT FONDATEUR

OXO – dont le nom original est *Noughts and Cross* – s'inspire lui aussi du morpion et est également le seul et unique jeu qui a tourné sur l'EDSAC. L'EDSAC, premier ordinateur mis en service en 1949 à l'université de Cambridge au Royaume-Uni. Nous vous parlons d'une époque où le terme « ordinateur » désignait d'énormes blocs bardés d'électronique, et dont la taille totale atteignait celle

d'une grande pièce. L'EDSAC pouvait cependant recevoir des instructions et des programmes, grâce à sa mémoire intégrée et à ses cartes perforées. La paternité d'OXO est à attribuer à Alexander S. Douglas, professeur de sciences de l'informatique, qui a imaginé ce programme pour les besoins d'une thèse fondée sur les interactions entre l'homme et la machine. Trois tubes cathodiques permettaient d'afficher la partie à l'écran, mais la mise à jour de l'affichage ne se

faisait pas en temps réel et il fallait attendre que le joueur humain – puis l'ordinateur – ait joué ses coups pour voir apparaître le résultat à l'écran. Point de clavier et encore moins de manette ici : les joueurs devaient choisir leur prochain coup au moyen d'un cadran de téléphone circulaire. Peu nombreux sont ceux qui ont eu la chance de faire une partie d'OXO, car le jeu n'était pas accessible au grand public. Rappelons en effet que l'accès à l'EDSAC était

réservé à une poignée de scientifiques et de chercheurs. De plus, une fois sa thèse terminée, Alexander S. Douglas a tout simplement effacé le programme, qui n'avait pour lui d'autre intérêt qu'une démonstration des possibilités d'interaction entre l'homme et la machine.

ET LE TENNIS VIRTUEL FUT
Ceux qui traînaient du côté de Brookhaven à Long Island aux

“Les joueurs devaient choisir leur prochain coup au moyen d'un cadran de téléphone circulaire.”

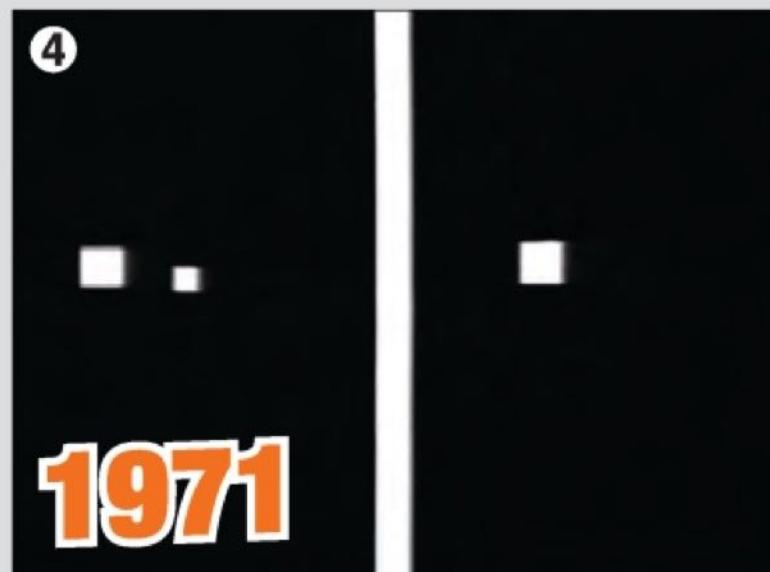
QUI A VRAIMENT INVENTÉ LE JEU VIDÉO ?



1



3



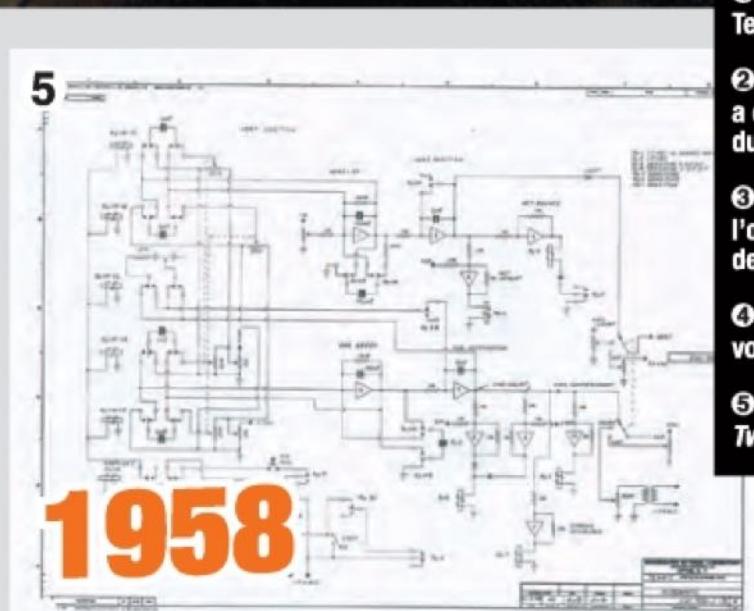
4



2

États-Unis en 1958 et 1959 ont en revanche peut-être eu la chance de s'essayer à *Tennis for Two*, un programme souvent cité comme le tout premier véritable jeu vidéo de l'histoire, pour la bonne et simple raison que, contrairement à OXO, l'action s'affichait en temps réel à l'écran. On doit l'existence de *Tennis for Two* au physicien William Higinbotham, chargé de la conception, et à l'informaticien Robert Dvorak, qui s'est occupé du développement. Contrairement à OXO, dont l'aspect ludique était surtout là pour démontrer la puissance de l'outil informatique, *Tennis for Two* est conçu dès le début comme un moyen de divertissement. C'est en effet pour amuser les visiteurs des journées portes ouvertes du laboratoire national de Brookhaven que Higinbotham imagine un programme reprenant le concept du tennis, et se pratiquant à deux. Il faut ainsi préciser qu'Higinbotham était fermement opposé aux armes nucléaires, un sujet qui, en pleine guerre froide,

inquiétait énormément les Américains. C'est dans ce contexte de crainte envers la science que l'homme cherche un moyen d'en montrer le côté positif et amusant. Au moyen d'un ordinateur analogique et d'un oscilloscope (qui va alors servir d'écran), le physicien et l'informaticien vont mettre au point un ersatz de jeu de tennis en vue de côté. D'après plusieurs témoignages de l'époque, *Tennis for Two* a rencontré un franc succès durant ces portes ouvertes, à tel point que les visiteurs faisaient la queue pour essayer l'invention. Lancé pour la première fois en 1958, *Tennis for Two* a été remis au goût du jour en 1959, sur un écran plus grand. Puis il a complètement disparu. Comme pour OXO, Higinbotham ne se rendait ainsi absolument pas compte du potentiel de son invention. *Tennis for Two* refait cependant surface dans les années 70, sous un aspect beaucoup plus juridique. C'est en effet durant cette décennie que Magnavox, constructeur de l'*Odyssey*, va intenter des procès à la chaîne envers toutes les compagnies qui ont créé des jeux



5

➊ Le fameux Massachusetts Institut of Technolgy (MIT), où a été créé Spacewar!

➋ Âgé aujourd'hui de 97 ans, Josef Kates a également inventé le système de contrôle du trafic signalétique automatique.

➌ Un exemplaire de Spacewar! que l'on peut trouver au Musée de l'histoire de l'ordinateur en Californie.

➍ Trois carrés, une ligne, pas de son : voici le jeu de tennis de l'*Odyssey*.

➎ Le schéma électronique de Tennis for Two, tel qu'il a été imaginé par Higinbotham.

vidéo de « tennis », dont bien entendu Atari et son ultra populaire *Pong*. Les avocats de la défense vont alors contacter Higinbotham pour lui demander de témoigner à de multiples reprises, afin de prouver que Magnavox n'a pas la paternité de ce type bien précis de jeu, mais que c'est bien *Tennis for Two* le premier du genre. Étant donné que le concept n'a pas été déposé à la fin des années 50, la plupart des avocats n'obtiendront pas de verdict en leur sens. Disparu en 1994 à l'âge de 84 ans, William Higinbotham est toujours resté très humble par rapport à sa création. Pour lui, il n'a fait qu'améliorer et « ludifier » des technologies existantes, et considère *Tennis for Two* comme « mineur » dans l'histoire du jeu vidéo. Il se plaisait à répéter qu'il préférait que l'on se souvienne de lui pour son opposition aux armes nucléaires que pour *Tennis for Two*.

DU SHOOT'EM UP DANS LES COULOIRS DU MIT

Enfin, terminons ce dossier en évoquant *Spacewar!*, un jeu conçu en 1961 et sorti en 1962. Projet initié par l'informaticien Steve Russell, avec le concours d'une petite dizaine de personnes supplémentaires, *Spacewar!* s'est rapidement fait un nom au sein du MIT, célèbre institut de recherche et université du Massachusetts. Développé à destination de l'ordinateur PDP-1, il fut le premier jeu vidéo à être disponible sur plusieurs exemplaires de la même machine, favorisant ainsi son influence et son rayonnement. Il est difficile d'établir un chiffre précis, mais on estime à environ 55 le nombre de PDP-1 vendus

durant cette

période (chaque

exemplaire coûtait

120 000 \$).

Spacewar! est très vite devenu un

phénomène chez

les étudiants et

chercheurs du MIT, à tel point que

la direction a rapidement décidé

de n'en autoriser l'accès que

durant les heures de repas et

après le travail. Son influence sur

l'industrie du jeu vidéo est énorme,

et c'est tout simplement le tout

premier shoot'em up de l'histoire.

Atari va largement s'en inspirer

pour son premier jeu d'arcade

(*Computer Space* en 1971)

et le célèbre *Asteroids*

de 1979 représente clairement

l'aboutissement du concept initié



par *Spacewar!*.

Ce n'est certes pas le premier jeu vidéo de l'histoire, mais c'est sans doute le premier à avoir attiré autant de monde. Vous l'aurez compris, avant la fin des années 60, le jeu vidéo n'était qu'un des nombreux aspects de l'informatique et restait l'apanage des ingénieurs et des chercheurs. À travers OXO, *Tennis for Two* ou *Spacewar!*, on se rend compte que le média est apparu un peu par hasard, sans que personne n'ait

véritablement conscience de son potentiel. Il manquait alors un esprit créatif et un peu d'entrepreneuriat pour que le jeu vidéo commence à sortir des universités et des centres de recherche. Mais son histoire a bel et bien débuté au début

des années 50. Quant à désigner un seul et unique inventeur, c'est une autre histoire... Disons que c'est un travail collégial, où l'un s'est nourri des travaux de l'autre.

“*Spacewar!* est devenu un tel phénomène chez les étudiants et chercheurs du MIT que la direction a décidé d'en limiter l'accès.”

2



1 Une reproduction du contrôleur d'origine de *Tennis for Two*.

2 William Higinbotham, créateur de *Tennis for Two*, était physicien de formation.

The Elder Scrolls

Enfant de champion

Bethesda a produit il y a 24 ans le premier épisode de sa série la plus culte. Le soufflé a mis du temps à monter chez nous mais *The Elder Scrolls* a su rebondir pour devenir la référence des RPG qu'il est aujourd'hui. *Christophe Öttl*







On ne peut pas parler de destin tout tracé ou de succès attendu avec *The Elder Scrolls*. Bethesda fait partie de ces studios partis de rien ou presque. Les développeurs créent plusieurs jeux *Terminator* et quelques jeux de sport, rien de bien extraordinaire, mais il faut bien mettre du beurre dans les épinards. La création de *The Elder Scrolls* s'est glissée entre deux projets moyens. Sauf qu'à ce moment-là, ses créateurs Peterson, Lefay et Lakshman imaginent un gameplay tirant vers l'action et le beat them all où le héros et ses acolytes affronteraient d'autres équipes dans une série d'arènes afin de devenir une sorte de champion des gladiateurs. Le titre *Arena* était tout trouvé pour ce premier opus qui s'est pourtant rapidement transformé avec l'ajout de quêtes secondaires et de donjons pour au final devenir un RPG pure souche. Seul le nom et quelques informations sur les équipes de gladiateurs sont encore là pour rappeler l'anecdote, et au final la transition est plutôt heureuse. Le trio à l'origine de la série est très fan de jeux de rôle papier, et la nouvelle direction que

prend le jeu est en accord avec leurs goûts. Cette inspiration a été particulièrement importante au moment de la création du continent de Tamriel, qu'il est possible d'explorer en intégralité uniquement dans cet épisode fondateur. *Arena* arrive finalement à maturité en 1994. La liberté d'action est là, l'aspect RPG est



bien travaillé et le monde est très large, en partie grâce à des environnements générés de manière aléatoire. En définitive, Bethesda a produit un jeu convenable sans pour autant devancer les RPG qui l'ont influencé, comme les *Ultima*. Par contre, 1994 n'est pas du tout la date espérée par Bethesda qui a

complètement raté la période lucrative pré-Noël. Entre cela et le changement de genre à la dernière minute, les distributeurs sont perdus et les ventes d'*Arena* sont catastrophiques. La situation est d'autant plus terrible que Bethesda ne peut compter que sur les ventes en Amérique du nord, le jeu étant le seul de la série à ne pas être publié

“Le trio à l'origine de la série est très fan de jeux de rôle papier, et la direction que prend le jeu est en accord avec leurs goûts.”



LES ÉPISODES MAJEURS DE THE ELDER SCROLLS

THE ELDER SCROLLS : ARENA

Support : PC / Sortie : 1994

Pensé pour être un jeu d'action avant de changer brutalement d'orientation, *Arena* est un premier épisode certes un peu bâclé, mais qui permet néanmoins à Bethesda de sortir du lot.



THE ELDER SCROLLS : DAGGERFALL

Support : PC / Sortie : 1996

Le studio met les bouchées doubles pour faire le RPG parfait dont il rêvait en 1994. Le résultat n'est toujours pas à 100% probant. Au moins, le lore de Tamriel gonfle considérablement grâce à cet opus.



THE ELDER SCROLLS : MORROWIND

Supports : PC, XBOX / Sortie : 2002

Ce projet a mis du temps à être enfanté, bien qu'il ait été commencé en 1996. Ce laps de temps lui a permis de sortir avec les meilleures technologies de l'époque. *Morrowind* marque un tournant dans la popularité de la série.



THE ELDER SCROLLS : OBLIVION

Supports : PC, 360, PS3 / Sortie : 2006

Oblivion n'est pas une évolution déterminante de la saga. Il s'agit d'un référendum que Bethesda propose à son public, et l'éditeur est largement plébiscité, en partie grâce à une maniabilité plus accessible.



Et The Elder Scrolls Online ?

On est déjà limite dans le rétro avec *Skyrim*, alors parler de *The Elder Scrolls Online* c'est un peu cavalier. Sachez simplement que le jeu bat son plein et que l'extension *Summerset* date seulement du mois de juin dernier.

Et dans le genre pas rétro du tout, on peut aussi vous parler de *The Elder Scrolls : Legend*, un jeu de cartes sorti en 2017 qui avait pour ambition de rivaliser avec *Hearthstone* et qui s'est cassé les dents, comme tant d'autres...



THE ELDER SCROLLS : SKYRIM
Supports : PC, 360, PS3, SWITCH, PS4, ONE /
Sortie : 2011

Le best-seller de la série. Nous avons mangé du *Skyrim* à toutes les sauces, encore récemment. Il n'est pas parfait mais reste la référence dans le domaine du RPG en monde ouvert.



ailleurs. Coup de théâtre pourtant : le studio ne meurt pas économiquement parlant, comme l'avait prédit Peterson. Selon lui, le bouche à oreille a fait son effet : l'équipe assiste bouche bée à l'augmentation des ventes et reçoit même quelques récompenses pour la route.

LE BIG BANG DE TAMRIEL

Il n'y a pas trop de questions à se poser, une suite doit être mise en place. Un second épisode à l'allure plus affirmée, contrairement à un premier épisode qui peut dire merci

à sa bonne étoile. Les développeurs ont un continent sur les bras et peu de temps pour inventer une histoire épique. Le développement commence dès 1994, le temps que l'équipe se remette de la réussite surprise d'*Arena*. Plusieurs pistes scénaristiques sont mises sur pied avant celle que nous connaissons de *Daggerfall* (1996). Dans tous les cas, le trio de programmeurs n'imaginait pas créer un jeu qui ne serait pas plus poussé qu'*Arena* dans son récit. Ce n'était pas tant la quête principale qui les intéressait que le background de

Tamriel qui nécessitait d'être mis en place. Les intrigues, les livres, les PNJ notables, tout était là pour étoffer l'aventure. Bon nombre de mythes et légendes de *The Elder Scrolls* ne commencent vraiment qu'avec ce deuxième titre qui parvient à être aussi complet qu'un jeu de rôle sur table. On peut dire la même chose du système de classes de *Daggerfall*, qui compte pas moins de 18 archétypes différents. S'il reste beaucoup de choses du lore de *Daggerfall*, il faut avouer que peu d'éléments de gameplay ont été conservés dans les suites de la saga, hormis la vue subjective et le système d'expérience axé sur l'utilisation d'une compétence. Pour ce deuxième opus, tout s'annonce vraiment bien. Les créateurs de la série ont même l'opportunité de faire passer les graphismes en authentique 3D, contrairement à *Arena*. Les derniers mois de production furent pourtant tumultueux et *Daggerfall* finit par sortir, mais avec de grandes difficultés et des bugs tout aussi grands. Rien de rédhibitoire, mais on remarque par exemple que les paysages sont immenses et aussi très vides à certains endroits, tandis que certains contenus, en particulier l'une des fins du jeu, ne fonctionnent tout simplement pas. Le public ne fait pas la fine bouche devant un titre qui reste quand même l'un des plus généreux et complets de son époque. Les ventes sont forcément meilleures que celles d'*Arena*, mais surtout meilleures que celles estimées par Bethesda. Voilà qui est encourageant pour la suite.

NOUVELLES NORMES

Tellement encourageant que les développeurs enclenchent non pas une mais trois suites d'un coup à la série. Voilà qui est ambitieux et en même temps, *The Elder Scrolls* commence à représenter un sacré morceau du business de Bethesda. Le premier titre à être développé dans la foulée est *An Elder Scrolls Legend : Battlespire* (1997), un opus avant tout pensé pour être un add-on de *Daggerfall*. Cela se sent à sa jouabilité bien plus timorée que celle de l'épisode dont il s'inspire. L'intégralité de l'aventure



se passe dans des donjons à la linéarité prononcée et au gameplay identique. La seule particularité de l'extension, qui sera renommée et deviendra un stand-alone, ce sont des fonctionnalités multijoueur sorties de nulle part. C'est la première fois, et la dernière avant un bon moment, que la saga s'encombre d'un tel élément. Cette originalité n'a même pas sauvé *Battleground* de la noyade. *The Elder Scrolls Adventures : Redguard* (1998) connaît le même destin funeste à cause d'un game design tout aussi saugrenu. Après avoir fait du RPG plusieurs années d'affilée, Bethesda décide soudain de faire de *Redguard* un jeu

d'action/aventure. La trahison est grande pour les fans. Le jeu n'a rien de semblable à ce qu'ils connaissent puisque les développeurs ont tenté de faire un *Tomb Raider*-like, la réussite en moins. Reste forcément *Morrowind* (2002), l'ultime projet de la série dans les cartons de Bethesda. Celui-ci a pris plus de temps que prévu à se concrétiser puisqu'il s'agissait d'un épisode canonique et par conséquent, Bethesda ne voulait pas se lancer à corps perdu dans un projet de cette envergure, surtout si c'était pour en bâcler la fin comme ce fut le cas avec les deux premiers opus. Entre l'évolution des technologies de l'époque et ce nouveau gros chapitre de l'histoire, le studio sent en 1998 qu'il est temps de passer à la vitesse supérieure. Le personnel passe du simple au triple, tandis que les développeurs créent de A à Z les outils qui leur serviront de base pour que le titre



soit le plus irréprochable possible techniquement. Ils décident également d'abandonner certains concepts, dont celui de la génération procédurale de l'environnement. En découle un titre particulièrement beau dont la liberté de mouvement est accrue. Bethesda tient enfin son jeu parfait. Ce n'est pas de la pub mensongère, par rapport aux deux épisodes précédents *Morrowind* met davantage l'accent sur l'exploration et les quêtes secondaires, un principe exaltant pour un RPG mais qui ne masque pas le principal défaut que la série

a du mal à cacher : ses étendues inutilement vides.

TRADITION ET DÉMESURE

Beaucoup de joueurs font connaissance avec la saga à partir de *Morrowind*. Il faut dire que le troisième opus est le premier à sortir sur Xbox, la seule console qui veut bien de *The Elder Scrolls* à ce moment. Le quatrième opus, *Oblivion* (2006), est tout aussi connu mais n'est pas développé pour révolutionner quoi que ce soit. Bien au contraire, après la sortie en 2003 et 2004 des extensions de *Morrowind* et des spins estampillés



1 C'est la première fois dans *Redguard* que l'univers de Tamriel se visite à la troisième personne.

2 À partir de *Morrowind*, *The Elder Scrolls* ne va cesser de rivaliser de beauté à chaque épisode.

3 Le troisième opus, comme ses prédecesseurs, n'affichait aucune indication en combat, jusqu'au patch salvateur.



1 Le DLC *Tribunal de Morrowind* (2002) se concentre sur la région de Mournhold, lieu initialement choisi pour *Morrowind*.

2 Parfaitement moche et passée inaperçue, la trilogie des *The Elder Scrolls Travels* n'a pas été un franc succès.

3 Les environnements d'*Oblivion* sont les plus variés de la série, aidés par une météo dynamique.

4 La découverte des fameux cris du Dovahkiin. Un grand moment dans l'histoire de *Skyrim*.

5 L'action de *Skyrim* a été largement simplifiée par rapport à celle des autres titres, le rendant parfois même trop simple.

The Elder Scrolls Travels, Bethesda revient à une formule très classique. *Oblivion* n'est là que pour confirmer les acquis et séduire un public encore plus large, ce qu'il parvient à faire sans problème en étant plus accessible. Le troisième et le quatrième épisodes ont ouvert une voie royale au dernier opus en date de la série, *Skyrim* (2011). Ce passage épique en Bordeciel n'a lui non plus rien d'extraordinaire comparé à ce qu'a installé *Morrowind*. Il est pourtant une consécration de la série pour plusieurs raisons. On le voit d'abord au niveau des ventes : là où *Oblivion*, le titre le plus vendu de la série, avait atteint près de 8 millions de copies vendues, *Skyrim* pulvérise ce score rien qu'avec sa version Xbox 360 qui

“Jusqu'à l'arrivée de *The Elder Scrolls VI*, *Skyrim* restera encore notre valeur étalon de RPG en monde ouvert.”

totalise 8,8 millions de ventes. Jusqu'à aujourd'hui, près de 20 millions de jeux se sont vendus à travers le monde, chiffre auquel il faut ajouter les portages new-gen du jeu. C'est là l'autre signe que *Skyrim* est au-dessus du lot. Le titre est tellement apprécié que Bethesda l'adapte sur absolument toutes les consoles, y compris en

VR et sur la Switch en 2017 (une autre version de la VR est publiée en 2018). Le règne de *Skyrim* est pourtant disproportionné : comme ses deux prédecesseurs, le jeu n'est qu'une simple amélioration du concept initial. On peut même dire que la licence continue de faire des erreurs. *Skyrim* est par exemple d'une monotonie

incroyable et n'arrive toujours pas à combler le vide de son monde ouvert. Aujourd'hui âgé de sept ans, le titre commence à montrer de sérieux signes d'usure malgré sa grosse communauté de moddeurs. Jusqu'à l'arrivée de *The Elder Scrolls VI*, *Skyrim* restera encore notre valeur étalon de RPG en monde ouvert.



Se battre, c'est trop compliqué

Arena et *Daggerfall* ont opté pour un système de combats tout à fait incongru. Les deux premiers épisodes demandaient par exemple de cliquer et de faire un mouvement de souris en même temps pour attaquer. *Morrowind* simplifie néanmoins

la chose en rendant les déplacements de souris (ou de joystick) caduques. Le combat reste rythmé par des statistiques et des concepts qui ne sont pas forcément au goût des joueurs d'action/aventure.



NINTENDO **GAMECUBE**™ **UN GOÛT D'INACHEVÉ**

Dernière console « classique » de Nintendo, témoin d'une ère qui vit le jeu vidéo changer et certains acteurs disparaître (SEGA et la Dreamcast), le GameCube a connu, au début des années 2000, une carrière compliquée. Entre échec commercial et expérimentations pour le futur, voici l'histoire du... de la... oh zut, du GameCube. *Christophe Collet*



Nintendo voulait une console compacte, au format original. C'est réussi ! Ses dimensions sont très inférieures à celles de la concurrence.

Evacuons d'emblée le sujet sensible : le ou la GameCube ? Nintendo lui-même ne sait pas sur quel pied danser. Si certaines notices évoquent la GameCube – comme on parle d'une console, LA PlayStation ou LA Xbox – d'autres documents, à commencer par le site officiel, présentent la machine comme LE GameCube.

Décidément, entre ça et le/la Gameboy, Nintendo aime jouer avec les genres ! Allez, faisons le choix de l'officiel pour marquer l'originalité de la machine, employons le masculin : ce sera le GameCube. Ou plus précisément le Nintendo GameCube (NGC) puisque le constructeur japonais aimait bien, à l'époque, accoler son nom à celui de ses machines.

UN MONDE QUI CHANGE
C'est en 1998 que le GameC... enfin, la console (pour le moment,

elle n'a pas de nom) apparaît sur les radars. À cette époque, la PlayStation explose et devient la machine d'une génération face à une Saturn dont on sait déjà qu'elle sera un flop – SEGA est sur le point d'en arrêter la production – et une Nintendo 64 qui a du mal à trouver ses marques. La N64 est une bonne machine mais face à la PS elle apparaît vieillissante avec son support cartouche et ses jeux à l'ancienne. Bien sûr, elle propose des chefs-d'œuvre (*Super Mario 64, The Legend of Zelda : Ocarina of Time, GoldenEye 007*) mais peu importe, son image est celle d'une console repliée sur elle-même et trop ancrée dans un jeu vidéo enfantin. Comprendre : d'avant la 3D, *Resident Evil* et Lara Croft. Conscient de cette lacune, Nintendo souhaite redresser la barre avec sa future machine. C'est ainsi que dans les mois qui suivent,



“Du côté des jeux, c'est du tout bon : les grandes séries sont au rendez-vous !”



NINTENDO
GAMECUBE™



Le constructeur japonais donne des gages de modernité aux joueurs. Il paraît envisageable que la console lise les DVD – une première, les machines de Nintendo n'ayant jusqu'à présent jamais lâché les cartouches – et soit reliée à internet. En 1999, le nom de code « Project Dolphin » est dévoilé et l'on apprend que la console est développée en collaboration avec IBM et ATI. Elle doit sortir à la fin de l'an 2000, un moment judicieux : c'est certes après la Dreamcast de SEGA, mais avant la Xbox de Microsoft et en rivalité frontale avec la PlayStation 2 de Sony. Sauf que ce n'est pas ce qui va se passer : accumulant les retards et les annonces incertaines, la... zut, le GameCube n'est présenté qu'à l'été 2000, durant le Nintendo Space World. C'est trop tard pour une sortie dans l'année. Et sur sa volonté de moderniser son image,



“La machine n'arrive pas à se faire une place dans le paysage, saturé de concurrents qui lui insufflent un vent de modernité.”



3 The Legend of Zelda : Twilight Princess aurait pu être un grand jeu pour le GameCube, mais il a servi à lancer la Wii.





1 *Mario Kart : Double Dash!!* n'a pas que des fans. Encore un classique qui divise sur NGC.

2 Le NGC a connu de nombreuses éditions spéciales, comme ici pour *Resident Evil 4*.

3 Le remake NGC de *MGS*, nommé *Metal Gear Solid : The Twin Snakes*, divise les fans par ses audaces visuelles et sonores pas toujours du meilleur goût.

4 La série *Pikmin* a vu le jour sur GameCube. Une très belle réussite avec trois épisodes au compteur et sans doute un titre à venir sur Switch.

comptent sur les doigts d'une main – le plus célèbre se nomme *Phantasy Star Online*.

Nintendo souffle le chaud et le froid : le GameCube ne lira pas les DVD mais un format propriétaire, le GameCube Game Disc, une sorte de mini-DVD permettant de stocker 1,5 Go de données – les joueurs retrouveront ce type de format avec la Wii et la Wii U. C'est une douche froide, Nintendo semblant refuser obstinément le progrès. En revanche, du côté des jeux, c'est du tout bon : les grandes séries sont au rendez-vous (*Mario*, *Metroid*) et les images d'un futur *Zelda* au look « photoréaliste » font le tour du monde. Cette fois c'est sûr, DVD ou pas, le GameCube est fait pour les gamers !

UN PAYSAGE SATURÉ

Lorsque sort le NGC, à la fin de l'année 2001, les premiers doutes apparaissent. Le line-up de lancement est faible avec

seulement trois jeux qui surnagent : *Luigi's Mansion*, *Wave Race : Blue Storm* et *Star Wars : Rogue Squadron II - Rogue Leader*. Ce dernier a beau être somptueux, c'est trop peu pour lutter contre une PlayStation 2 qui voit débarquer, à la même époque, certains de ses plus gros hits (*Devil May Cry*, *Gran Turismo 3*, *GTA III*, *Silent Hill 2*, *Metal Gear Solid 2*, *Pro Evolution Soccer*, *Jak & Daxter*, etc.).

La liste a beau être plus longue lorsqu'arrive le GameCube en France en mai 2002, le problème est le même : la machine n'arrive pas à se faire une place dans le paysage, saturé de concurrents qui lui insufflent un vent de modernité. Même le design de l'engin, un cube violet avec une drôle de poignée, renvoie aux codes du jouet. À l'heure où Sony impose son monolithe stylé, le décalage est total. Le Xbox Live

de Microsoft n'est pas encore là, mais c'est pourtant dans cette direction que va le jeu vidéo... mais pas Nintendo, qui freine sur le jeu en ligne. Il existe un modem pour le NGC mais Nintendo ne le soutient pas, et les jeux « online » de la machine se

LES VIEUX DÉMONS RESSURGENT

La promesse de Nintendo d'un GameCube moderne et tourné vers les éditeurs tiers a du plomb dans l'aile mais peut-être n'est-ce qu'un effet d'optique du au lancement, il faut attendre





NINTENDO
GAMECUBE™



un peu. D'autant que le vrai problème n'est pas là ! Car si encore le NGC proposait des chefs-d'œuvre pour ses stars maison, tout irait bien. Sauf que durant l'E3 2002, Nintendo présente plusieurs titres à venir, dont *Super Mario Sunshine* (2002) et *The Legend of Zelda : The Wind Waker* (2003). Et là, c'est le drame. Le premier ne convainc pas la presse avec son histoire d'île à arroser, ses

mécaniques sans génie et sa caméra atroce, le second douche les espoirs de ceux qui attendaient le fameux *Zelda* « réaliste » aperçu en 2000. Il en est même l'exact opposé puisque Link est un enfant dans un monde cartoon ! C'est peut-être là, au printemps 2002, que le GameCube a scellé son destin. Car d'un coup, alors que les ventes de NGC étaient déjà peu enthousiasmantes, Nintendo

a précipité son positionnement, loin de l'idée que s'en étaient faites les joueurs. La N64 avait ses limites, mais elle avait au moins proposé des bijoux qui sont restés dans l'histoire, à commencer par *Super Mario 64* et *The Legend of Zelda : Ocarina of Time*. Le NGC n'aura pas cette chance même si l'histoire, puisque c'est d'elle dont on

parle, a depuis rendu grâce au *Zelda*, loin, très loin d'être un mauvais jeu. *Star Fox Adventures* et *Metroid Prime* (2003) n'ont pas à rougir non plus, et il ne faut pas oublier que le GameCube est aussi la console de *Pikmin* (2002) et de l'excellent *Super Smash Bros. Melee* (2002). Mais vous le voyez à la lecture de ces quelques noms : les éditeurs tiers sont absents, encore une fois, et cette absence fait mal à la console. À ce stade, les observateurs commencent à entrapercevoir le cycle vicieux



1



2



1 Encore un *Zelda* sur NGC, cette fois *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures*. Un titre multijoueur qui permet de coopérer en utilisant plusieurs Gameboy Advance.

2 Voici la Q, une version spéciale du NGC destinée au marché japonais, développée par Panasonic et qui permet de lire les DVD.



“Cinq ans d’existence, c’est peu pour une console de salon : l’échec est incontestable.”

fatal : pas de jeux donc pas de ventes, pas de ventes donc pas de jeux, et ainsi de suite. On trouve bien un *Metal Gear Solid : The Twin Snakes* (2004) par-ci et un *Resident Evil 4* (2005) par-là, mais ce sont les exceptions qui confirment la règle. Les mauvaises ventes du NGC vont se confirmer jusqu’au chiffre final, 22 millions de consoles vendues dans le monde.

Loin, très loin du score spectaculaire de la PlayStation 2, et aussi le plus mauvais chiffre pour une console Nintendo : la N64 avait fait mieux, c’est dire !

LE FUTUR DE NINTENDO

La fin de carrière injustement rapide et sévère du GameCube est symbolisée par la sortie d’un autre *Zelda*, *The Legend of Zelda : Twilight Princess*, à la fin de l’année 2006. Initialement, le titre était pensé pour le NGC, avec une sortie en 2005.

Mais devant les ventes calamiteuses de la machine et en pleine préparation de la console suivante, Nintendo décide de décaler la sortie du jeu et d’en faire la rampe de lancement de la Wii – le constructeur reprendra la technique en 2017 en sortant *The Legend of Zelda : Breath*

of the Wild sur Wii U et Switch. La carrière du NGC s’arrête ici, la machine laisse place à une Wii qui va casser la baraque. Cinq ans d’existence, c’est peu pour une console de salon : l’échec est incontestable.

Ironie du sort : le GameCube préfigurait les consoles suivantes de Nintendo. Entre les jeux à accessoires (*Donkey Konga*, 2003), la manette dont chaque bouton est différent des autres afin que le grand public s’y retrouve et la connexion au Gameboy Advance pour que ce dernier serve d’écran déporté, c’est la Wii et la Wii U qui arrivent ! Le GameCube a souffert d’être une « console test », entre deux mondes pour

un Nintendo qui fait mine de vouloir concurrencer Sony mais se projette déjà, en réalité, sur son nouveau crédo : le jeu vidéo accessible, convivial et original, loin de la course à la puissance

technique. Si la firme l’avait assumé clairement, peut-être que les choses auraient été différentes. Mais on ne refait pas l’histoire.



1 *Star Wars : Rogue Squadron II - Rogue Leader* était le meilleur jeu disponible au lancement de la console.



2 Sous ses airs enfantins, *The Legend of Zelda : The Wind Waker* cache une aventure très riche.

PS3

PlayStation 3



Lorsqu'elle sort, fin 2006, la PS3 espère tout écraser sur son passage. Ce sera plus difficile que prévu.

ENTRE DEUX MONDES

Après une PS2 à la carrière exceptionnelle, Sony espérait continuer sur sa lancée avec la PlayStation 3. Sans être un flop (loin de là !), sa machine n'a pas connu le succès escompté. La faute à un Blu-ray pas assez incisif, à un positionnement trop flottant... et à une concurrence en très grande forme ! *Christophe Collet*



Initialement, le pad SIXAXIS (à détection de mouvements) ne vibrait pas. Il faudra que Sony règle une sombre histoire de brevet pour que la fonction revienne.

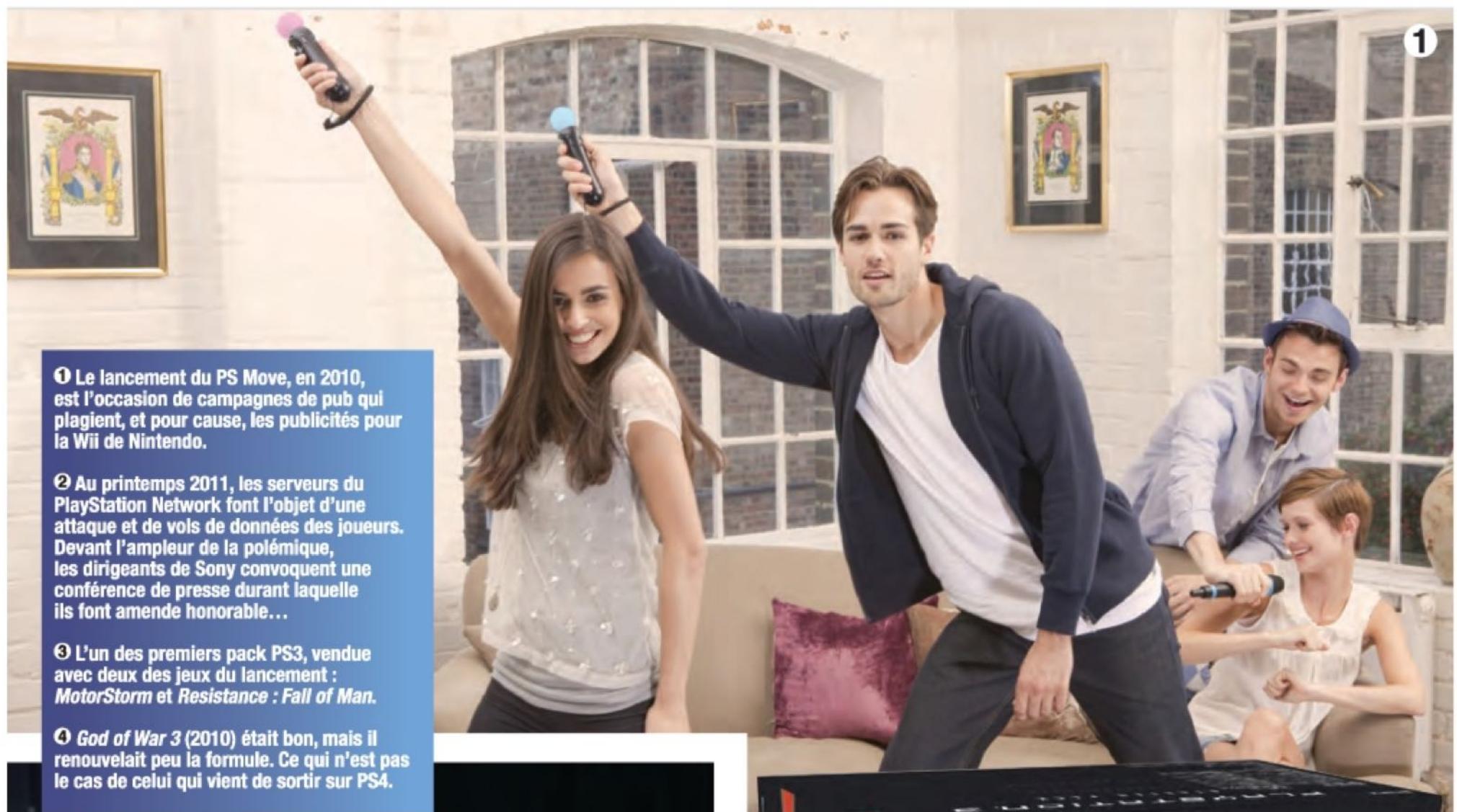
Lorsque Sony annonce la PlayStation 3 durant l'édition 2005 de l'E3, le salon international du jeu vidéo, tous les voyants sont au vert. La PS2 fait un carton – c'est la console la plus vendue de tous les temps, cf. notre dossier dans *VIDEOGAMER Rétro 06* – et il n'y a aucune raison de penser que la suivante ne suivra pas ses traces. Le Blu-ray et la HD commencent à se démocratiser, ce qui doit permettre à Sony de rééditer le coup du lecteur DVD de la PS2, un fabuleux vecteur d'intégration dans les foyers. Le « online » prend aussi son essor et la PS3 sera LA console du jeu en ligne. Enfin, la concurrence ne semble pas faite pour « tailler des croupières » à Sony : malgré une carrière honorable pour une première expérience, la Xbox de Microsoft n'a pas réussi à rivaliser avec la PS2 si bien que sa petite sœur la Xbox 360, qui doit sortir en fin d'année, ne représente pas un danger sérieux pour le géant japonais – nous verrons dans le prochain numéro, avec un dossier consacré à la 360, que ce dernier s'est bien trompé. Quant à Nintendo, sa Revolution (le nom

de code de la Wii jusqu'à 2006) se place sur un terrain différent et même si l'on ne sait pas tout de la machine en cette année 2005, il est admis qu'avec sa technique datée, sa reconnaissance de mouvement et sa drôle de télécommande (qui s'apprête à être révélée, durant le Tokyo Game Show), elle n'est pas conçue pour attaquer frontalement la PS3. Sur le papier, Sony a donc un boulevard au moment d'annoncer sa console. Mais tout ne va pas se passer comme prévu et, d'approximations en déconvenues, la PlayStation 3 ne sera pas le carton qu'elle aurait dû être. La faute, vous allez le voir, à un positionnement pas assez net face à des rivaux plus sérieux que prévu. Et comme le dit l'adage, « quand c'est flou, c'est qu'il y a un loup ». Le flou, c'est d'ailleurs



1 La PS3 Slim, lancée en septembre 2009, est équipée d'un disque dur de 120 Go. Elle est 30% plus petite et légère que le modèle d'origine.

2 Le modèle Ultra Slim, lancé en 2012 ! Encore plus petit, avec un tiroir coulissant pour accueillir les disques. Vous avez dit cheap ?



1 Le lancement du PS Move, en 2010, est l'occasion de campagnes de pub qui plagient, et pour cause, les publicités pour la Wii de Nintendo.

2 Au printemps 2011, les serveurs du PlayStation Network font l'objet d'une attaque et de vols de données des joueurs. Devant l'ampleur de la polémique, les dirigeants de Sony convoquent une conférence de presse durant laquelle ils font amende honorable...

3 L'un des premiers pack PS3, vendue avec deux des jeux du lancement : *MotorStorm* et *Resistance : Fall of Man*.

4 *God of War 3* (2010) était bon, mais il renouvelait peu la formule. Ce qui n'est pas le cas de celui qui vient de sortir sur PS4.



2



3

“Pour présenter la PS3 et faire admirer sa puissance technique, Sony a eu une idée : dévoiler une bande-annonce « de gameplay » de Killzone 2.”

ce qui reste, des années plus tard, de ce fameux E3 2005.

PASSE-MOI LE CELL

Pour présenter la PS3 et faire admirer sa puissance technique, Sony avait eu une idée : dévoiler une bande-annonce « de gameplay » de *Killzone 2*, le FPS en développement chez Guerrilla Games. Jusque-là, rien de bien méchant. Sauf que la vidéo est, pour l'époque, d'une beauté irréelle ! Dès l'instant où elle est révélée – avec des dirigeants de Sony qui affirment qu'il s'agit d'une séquence en temps réel, donc jouable – le bad buzz se met en place : il est évident pour la plupart des joueurs et des observateurs que la version finale de *Killzone 2* ne pourra pas atteindre un tel rendu. Quelle

mouche a piqué Sony, à une époque où les « fakes » n'étaient pas encore la règle ? Si le constructeur a poussé le bouchon trop loin, c'est parce qu'il sait qu'en réalité, le bond technique de la PlayStation 3 n'est pas si radical. Avec son DVD et sa 3D léchée, la PS2 était bien au-dessus de la première PlayStation. Avec la PS3, en tout cas à ses débuts, l'écart n'est pas si évident et il faut donc le « mettre en scène », lui donner un coup de pouce. Il faut surtout faire la promotion du CELL, le processeur central de la PlayStation 3, conçu par IBM. La PS2 avait « l'Emotion Engine », la PS3 a le CELL ! Si en théorie le processeur central, couplé au processeur graphique RSX, permet un gain de puissance notable, la complexité de



4

programmation de l'ensemble fera s'arracher les cheveux aux développeurs de la terre entière, même en interne ! En ce beau printemps 2005 Sony ne le sait pas encore, mais ce sera l'une des failles de la PS3. D'autant qu'en face, la rivale Xbox 360, construite comme un PC (pour simplifier), s'avère bien plus abordable... Mais revenons à *Killzone 2*. Pour la petite histoire, des années plus tard, la vérité fut révélée : il s'agissait bel et bien d'une vidéo de travail, en pré-calculé bien sûr, destinée à l'usage interne de Sony et Guerrilla pour donner une idée de ce que pourrait être un FPS de prochaine génération. Elle n'avait pas vocation à être dévoilée mais Sony voulait frapper fort en 2005 – d'une certaine manière, ce fut le cas ! – et Kazuo Hirai, qui était à l'époque président de Sony Computer Entertainment, a décidé de la sortir et de la présenter comme une séquence en temps réel sur PS3. Une fois le jeu sorti en 2009, l'écart entre ce fameux « rendu de 2005 » et le résultat n'était d'ailleurs pas si grand : Guerrilla Games avait fait du super boulot ! Trop tard : l'acte de

naissance de la PS3 était marqué du sceau de la suspicion.

UNE SORTIE CONTRARIÉE

Un an plus tard, lorsqu'elle fait son apparition à l'E3 2006, la console est prête à être lancée. Le design de la machine a légèrement évolué et surtout, son pad SIXAXIS reprend le look de la DualShock alors qu'un an plus tôt, son apparence de boomerang avait surprise tout le monde ! Bref, Sony a procédé à quelques ajustements et annonce que la PS3 sortira partout dans le monde en novembre, à 500 ou 600 \$ suivant le modèle. Car oui, il existe deux modèles : l'entrée de gamme avec disque dur de 20 Go, et la version « luxe » avec disque dur de 60 Go, une connectique plus complète et une carte Wi-Fi. En vérité, c'est ce modèle qui deviendra la norme – décliné avec différents formats de disque dur – d'autant que l'autre ne verra même pas le jour en Europe. On peut donc considérer qu'à son lancement, la PS3 coûte 600 \$. Une coquette somme qui constitue un frein au moment des premières ventes.

Des ventes par ailleurs difficiles car lorsque la console est lancée en novembre 2006 au Japon et en Amérique du Nord, Sony joue la rupture en ne prévoyant pas suffisamment de machines. Subir, voire organiser une pénurie, l'idée était-elle judicieuse ? Nous n'aurions pas su le dire à l'époque mais à rebours, il semble que non. Car en cette fin d'année 2006, deux autres machines sont disponibles, si bien que les joueurs désireux d'acquérir une PS3 peuvent se rabattre sur la Xbox 360, disponible depuis un an, et sur la Wii, qui sort exactement à la même période. La première a réussi sa sortie et après un an de commercialisation, elle fait

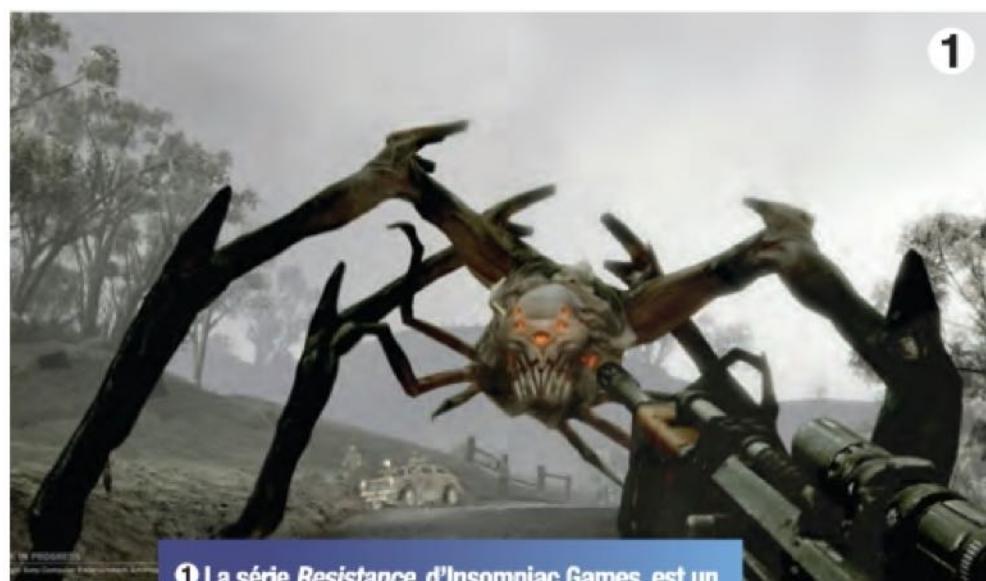


1

1 LittleBigPlanet a fait connaître le studio Media Molecule. Après plusieurs épisodes inégaux, il prépare actuellement le très bizarre *Dreams*, sur PS4.

2 Uncharted 2, peut-être le meilleur épisode des trois sortis sur PS3. En tout cas, le plus spectaculaire !





① La série *Resistance*, d'Insomniac Games, est un bon FPS mais qui ne restera pas dans l'histoire...

② ... D'autant que *Killzone* lui fait de l'ombre. Ici le fameux 2^e épisode, celui du « fake trailer » de l'E3 2005. Au final le titre, sorti en 2009, était très beau !

③ La PS3 en 2005, pour sa première présentation. Le design n'est pas définitif et cette manette, très originale, n'a finalement jamais vu le jour.



3



un carton aux États-Unis où le public est séduit par son line-up et l'efficacité de son offre en ligne (Xbox Live Gold et Silver).

La seconde n'est pas encore le phénomène de société qu'elle deviendra vite – un an plus tard, il se sera déjà vendu deux fois plus de Wii que de PS3 ! – mais elle suscite la curiosité et pour Noël, rien de tel qu'un petit *Wii Sports* en famille. De fait, à sa sortie, la PlayStation 3 se retrouve coincée entre deux propositions radicalement différentes (la puissance de la 360, l'originalité conviviale de la Wii) et tout au long de sa vie, elle ne saura pas trancher entre les deux courants. En outre, la PS3 se retrouve être la machine la plus chère du nouveau trio, et de loin : avec ses 600 \$, elle coûte le prix de deux Wii (300 \$) et vaut nettement plus que la Xbox 360 (400 \$ en modèle Premium, 300 \$ en version Core). Sony a beau rappeler que contrairement à sa rivale de chez Microsoft, sa machine lit les Blu-ray – ce qui en fait un lecteur « abordable » – l'argument ne

porte pas, et pour cause : le BR ne décolle pas ! Le grand public ne voit pas une différence suffisante pour investir dans ce nouveau format vidéo (racheter ses films, encore et encore...), comme il l'avait fait au début des années 2000 en passant des cassettes VHS au DVD. Et voilà comment, entre prix trop élevé, options jugées inutiles et concurrence féroce, la PlayStation 3 commence mollement son histoire.

MATCH NUL

La sortie européenne de la console, six mois plus tard (mars 2007), confirme la tendance : malgré de bons premiers chiffres (80 000 ventes en France sur deux jours), la PlayStation 3 ne suscite pas le même engouement que son aînée. Cruelle preuve : la soirée de lancement, organisée par Sony sur le modèle de celle de la PS2, tourne au fiasco avec des files d'attente vides sur les Champs-Élysées et un bateau aux couleurs de la Xbox 360 qui vient gentiment troller. C'est le début d'une guerre qui durera sept ans, jusqu'à la sortie en 2013 des machines suivantes, la PS4 et la Xbox One. Cette guerre, du point de vue des chiffres, personne ne l'a gagnée : les deux consoles se situent aujourd'hui à environ 85 millions de ventes (un excellent score), derrière la Wii qui a dépassé les 100 millions. Mais il faut préciser qu'au Japon, la Xbox 360 n'a quasiment pas existé. Ce qui signifie que dans le reste du



monde, elle l'a souvent emporté, notamment aux États-Unis. Même en France, terre peu réceptive aux consoles de Microsoft (la One y fait ce qu'elle peut), elle s'est très correctement installée. D'une certaine manière, n'avoir fait que match nul est une défaite pour Sony, qui partait en position de leader en 2005. D'autant qu'en termes d'image, la console de Microsoft l'a aussi emporté, avec un service en ligne innovant et de qualité, un positionnement « indé » dans l'air du temps et des exclusivités puissantes (*Gears of War*, *Mass Effect*, *Halo*, *Forza*). Dans les années qui suivent leur lancement, c'est peu dire que la PS3 et la Xbox 360 vont vivre leur carrière comme deux sœurs



jumelles, tentant les mêmes choses pour contrer la Wii (le PS Move d'un côté, Kinect de l'autre), subissant les mêmes attaques de hackers et affrontant les mêmes défauts

❶ **MotorStorm** était plutôt fun ! Il avait surtout le mérite de bien exploiter les capacités techniques de la console, à son lancement.

❷ Voici l'adaptateur de cartes mémoire PS2 puisque les premières PS3 assuraient une rétro-compatibilité totale, ou presque, avec la précédente console.

❸ Pas de PlayStation sans *MGS* et la PS3 a eu *Metal Gear Solid 4 : Guns of the Patriots* (2008). Pas exactement le meilleur de la série, mais de belles idées surnagent.





LE TOP 3 DE LA RÉDAC'

Pour le plaisir, dressons un petit top 3 des meilleurs exclusivités de la PS3, forcément subjectif. À vous de faire le vôtre !

THE LAST OF US

S'il y a un studio qui a marqué la PS3 de son empreinte, c'est bien Naughty Dog. Nous aurions pu choisir l'un de ses *Uncharted* (le deuxième, sans doute), mais c'est l'incroyable *The Last of Us* qui s'impose. Avec son fabuleux duo de héros (Joel et Ellie), sa magnifique construction et sa noirceur aux antipodes de *Uncharted*, ce Survival Horror est le plus beau jeu de la PS3. La suite, forcément très attendue, doit arriver sur PS4 en 2019. Sortie : Juin 2013



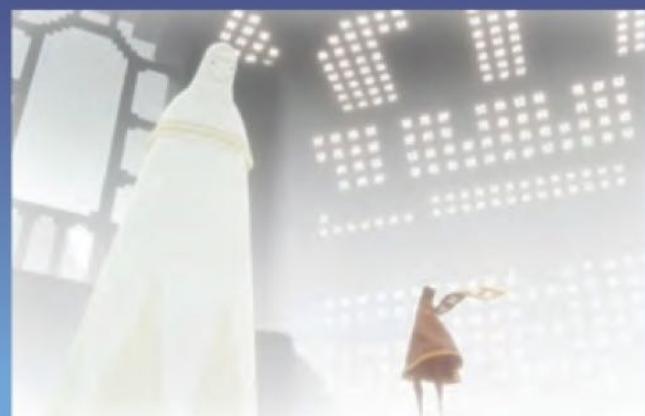
HEAVY RAIN

Le titre de Quantic Dream n'a pas que des admirateurs. *Heavy Rain* divise mais à la rédac', il a séduit ! Cette aventure chorale, construite autour de la quête d'un père pour retrouver son fils enlevé par un tueur, propose des moments de tension et d'émotion rarement vus dans un jeu vidéo. Et les multiples possibilités donnent une couleur particulière à chaque partie. Une expérience forte. Sortie : Février 2010



JOURNEY

Si *Journey* est essentiel, c'est parce qu'il impose un genre : le jeu indé façon « walking sim » dans lequel le challenge est moins important que les sensations qui traversent le joueur lorsqu'il découvre tel ou tel lieu. La poésie qui se dégage du titre est incroyable et certains tableaux sont d'une beauté à couper le souffle. Sans parler de l'émotion qui étreint le joueur à la fin. Un jeu devenu culte. Sortie : Mars 2012



“Malgré de bons premiers chiffres, la PlayStation 3 ne suscite pas le même engouement que son aînée.”



techniques (le YLOD pour Yellow Light of Death de l'une, le RROD de l'autre). Aux blockbusters de la 360 répondent ceux de la PS3 – cette dernière va lancer les séries *Uncharted*, proposer le sublime *Journey*, innover avec *Heavy Rain* – et toutes deux servent de vitrine à des sagas désormais incontournables dans le paysage vidéoludique : *Bioshock*, *Assassin's Creed*, le renouveau de *Call of Duty*, *Red Dead Redemption* et le carton *GTA 5*, les *Batman : Arkham*... Tout ceci n'est pas si vieux mais c'est déjà de l'histoire : *Assassin's Creed* fêtait ses dix ans l'hiver dernier, *Mass Effect* aussi. La carrière – très honorable, mais en-dessous des attentes – de la PS3 a permis à Sony de ne pas répéter les mêmes erreurs avec

la PlayStation 4, « vendue » dès le début comme LA console des gamers, puissante et riche en exclusivités. Il faut dire que le paysage n'est pas le même : entretemps, Nintendo a ramé avec la Wii U et Microsoft, en ne

sachant pas positionner la Xbox One dès le début (tiens, comme la PS3...), a fait prendre un retard considérable à cette dernière. L'histoire des consoles est un éternel recommencement.

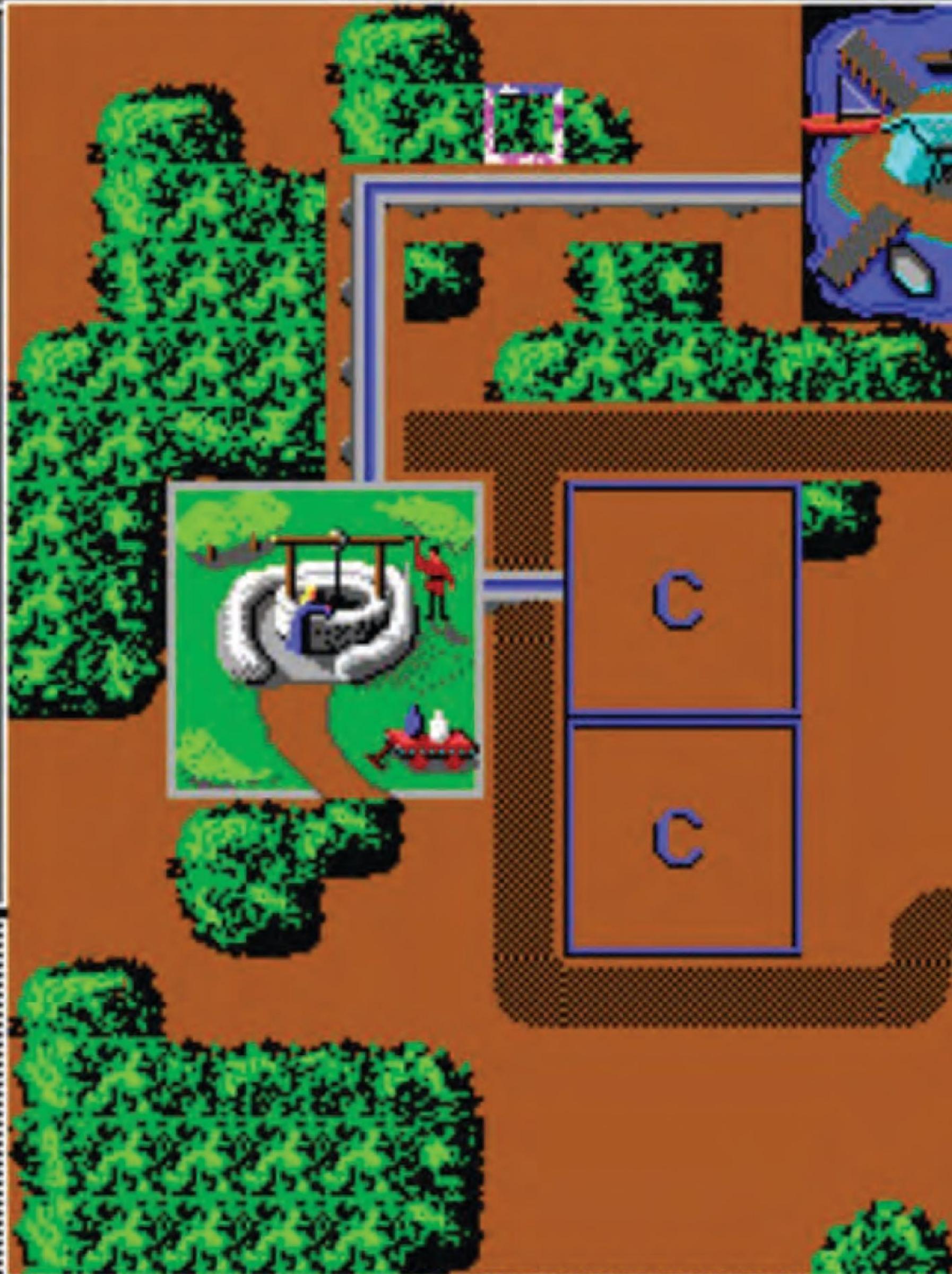
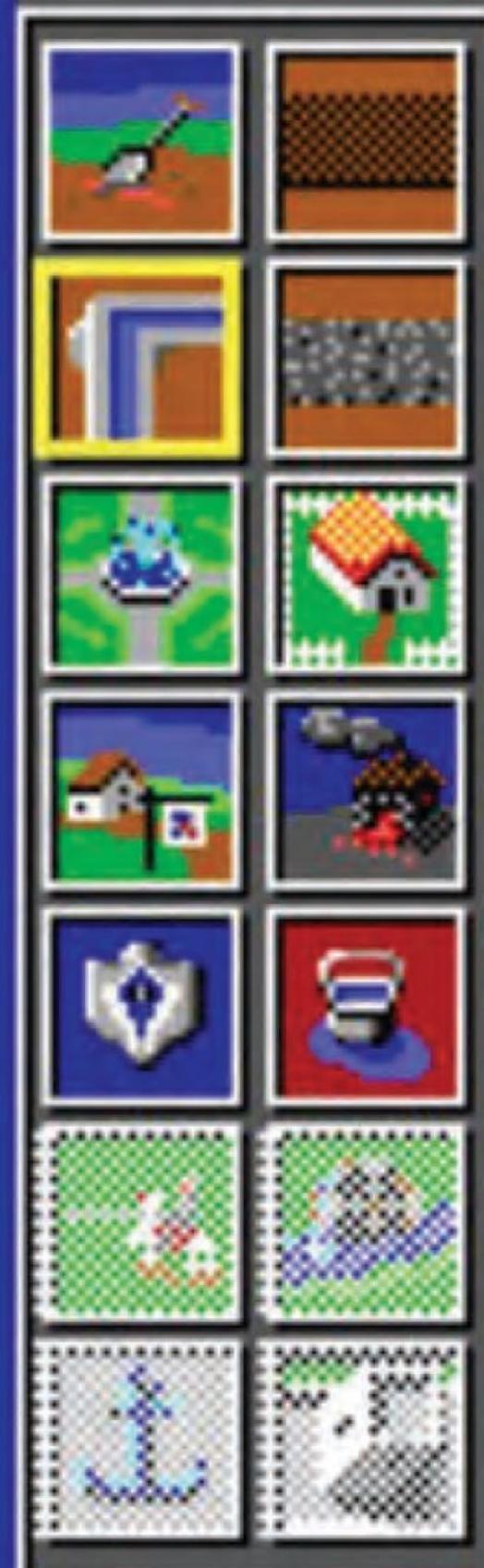
La PS3 a eu plusieurs *Gran Turismo* : *GT 5 Prologue* (2008), *GT 5* (2010) et *GT 6*, sorti en 2013.



Criss

Funds: \$1,080

Sire, we need m

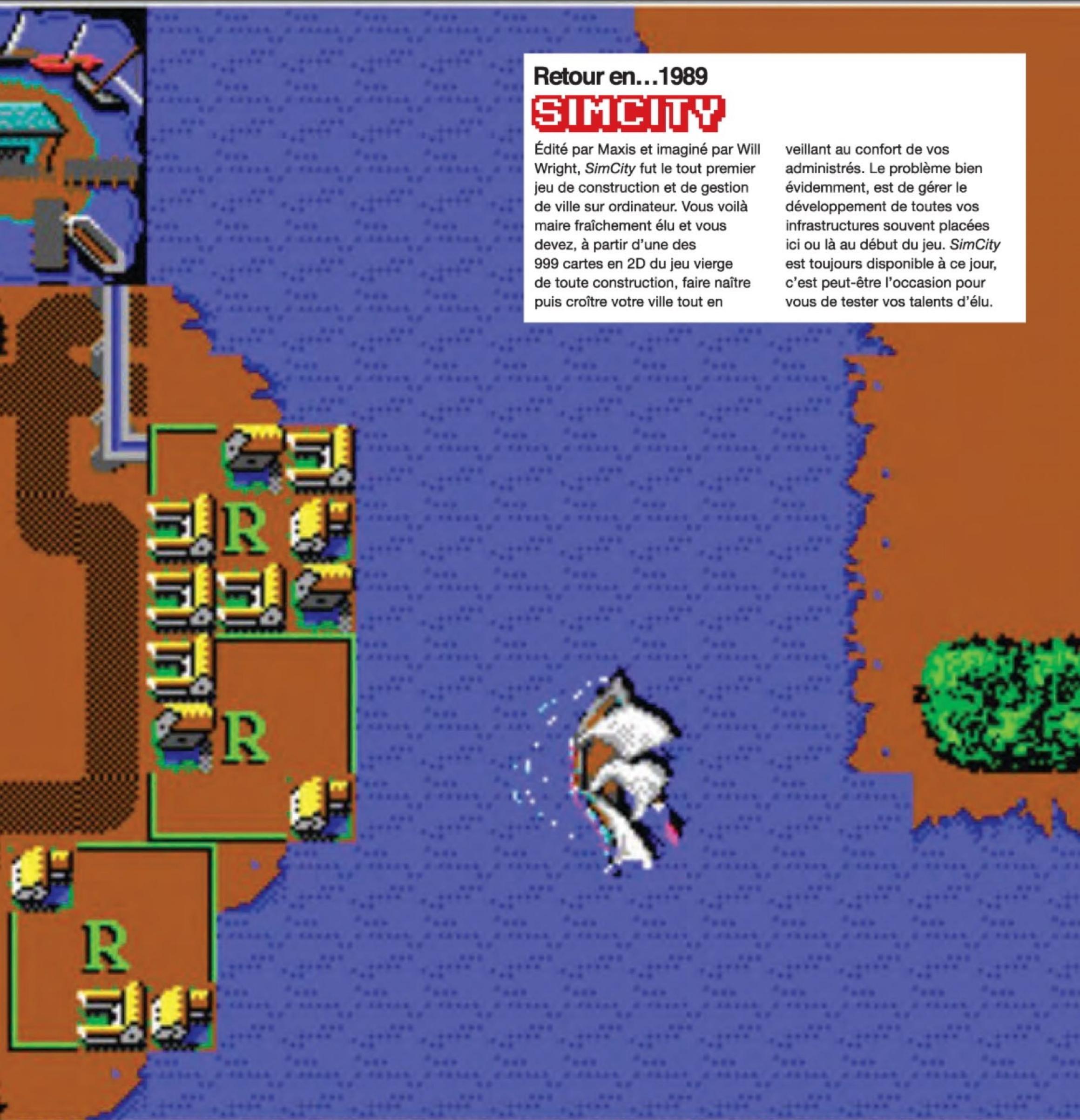


Water Way: \$5

Ville

Nov

more industrial areas.



Retour en... 1989

SIMCITY

Édité par Maxis et imaginé par Will Wright, *SimCity* fut le tout premier jeu de construction et de gestion de ville sur ordinateur. Vous voilà maire fraîchement élu et vous devez, à partir d'une des 999 cartes en 2D du jeu vierge de toute construction, faire naître puis croître votre ville tout en

veillant au confort de vos administrés. Le problème bien évidemment, est de gérer le développement de toutes vos infrastructures souvent placées ici ou là au début du jeu. *SimCity* est toujours disponible à ce jour, c'est peut-être l'occasion pour vous de tester vos talents d'élu.

PROCHAIN NUMÉRO

PROCHAIN
NUMÉRO LE
21
SEPTEMBRE



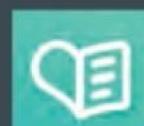
244 PAGES DE PUR BONHEUR RÉTRO



En vente chez votre marchand de journaux

Disponible en édition numérique sur

ZINIO [Zinio.com](https://www.zinio.com)



[le kiosk.com](https://www.lekiosk.com)

ePresse [ePresse.fr](https://www.ePresse.fr)

GAMER

VIDEO
100% RETRO GAMING

Rétro



AOÛT - SEPTEMBRE 2018 NUMÉRO 07

L 13296 - 7 - F: 6,90 € - RD

