

NOUVEAU !
124 PAGES RÉTRO

ATARI
TOUTE UNE HISTOIRE

GRAN TURISMO
RÉVOLUTION AU VOLANT

BLADE RUNNER
C'ÉTAIT AUSSI UN JEU !



LES TRÉSORS DU GRENIER

VOUS ÊTES RICHES ET VOUS
NE LE SAVEZ PEUT-ÊTRE PAS !



METROID

SAMUS, UNE HÉROÏNE DE LÉGENDE

TOTAL WAR WARHAMMER

DÉFENDEZ VOTRE MONDE,
DÉTRUISEZ LEUR !

DISPONIBLE LE 28.09.2017

ÉDITION
STANDARD



ÉDITION
LIMITÉE



PRÉCOMMANDEZ MAINTENANT POUR
OBTENIR LE PACK DE RACE NORSCA
POUR TOTAL WAR: WARHAMMER



PC

GAMES
WORKSHOP

Creative
Assembly

SEGA®

16

www.pegi.info

© Copyright Games Workshop Limited 2017. Warhammer, the Warhammer logo, GW, Games Workshop, The Game of Fantasy Battles, the twin-tailed comet logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Developed by Creative Assembly and published by SEGA. Creative Assembly, the Creative Assembly logo, Total War and the Total War logo are either registered trademarks or trademarks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

ÉDITO

HONNEUR À LA BASTON

Avant toute chose, nous souhaitons vous remercier pour l'accueil fait au premier numéro de VIDEOGAMER Rétro. À la vue de vos retours, nous avons même décidé d'en faire un deuxième (puis un troisième !) pour finir 2017. Mais pour revenir à ce numéro, c'est cette fois Street Fighter qui est à l'honneur. Cette série culte de la baston fête cette année ses trente ans et nous voulions lui rendre hommage.

Gros dossier donc page 22 pour tout savoir ! Autre titre qui a marqué l'histoire, à la fin des années 90, Gran Turismo premier du nom. À quelques semaines de la sortie de GT Sport, il était bon de rappeler que GT a été le premier véritable simulateur de course sur console. Mais comme



le rétro ce n'est pas que des jeux, nous sommes aussi allés chiner du côté du vieux matos histoire de se rappeler comment les anciens (la rédac', un peu !), nous nous éclaboussions avec un gun en plastique ou des manettes venues d'ailleurs ! L'occasion aussi pour tous de faire un tour dans le grenier

des parents pour retrouver cette fabuleuse machine toujours dans son carton d'origine qui se revend aujourd'hui à prix d'or (à vérifier quand même !). Bref, VIDEOGAMER Rétro N°2, vous l'avez entre les mains, alors bonne lecture à tous !

La Rédaction

“Street Fighter fête cette année ses trente ans et nous voulions lui rendre hommage.”



Un « simple » jeu de baston peut-être, mais avec des perso's tous plus cultes les uns que les autres.

PROCHAIN
NUMÉRO LE
24
NOVEMBRE



HUNG NGUYEN

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



LAURENT DEHEPPE

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



CHRISTOPHE COLLET

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



CHRIS. ÖTTL

Faut que ce soit lui !
Et 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 toupe, c'est lui !



DAMIEN DUVOY

Faut que ça parle !
Adaptations ciné/TV, 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 €

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

RÉDACTION

171 bis, avenue Charles de Gaulle
92200 Neuilly-sur-Seine

Email : redaction@videogamer.fr

Rédacteur en chef : Laurent Deheppé

Création graphique : Éric Sallé

Secrétaire de rédaction : Amélie Bouillard

Ont collaboré à ce numéro :

Christophe Collet, Damien Duvot, Mickaël Lemoine, Hung Nguyen, 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

Dépot légal : à parution

Commission paritaire : En cours

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

PETIT JOUEUR OU VRAI GAMER ?

124 PAGES

XBOX ONE X
À L'ÉPREUVE DES JEUX

SECRET OF MANA
UN REMAKE QUI DIVISE

SUPER NES MINI
LA CONSOLE DU MOMENT !

GAMER

POUR JOUEURS EXIGEANTS

VIDEO #57 Septembre 2017

LE TEST
DESTINY 2
L'AIDE DE JEU

CALL OF DUTY WW
DOSSIER EXCLUSIF
INFOS INÉDITES

38 PAGES DE TESTS

DESTINY 2
LIFE IS STRANGE
WRC 7
MARVEL VS CAPCOM
PROJECT CARS 2
MARIO + LAPINS CRÉTINS
ABSOLVER
PES 2018
ARK...

QUAKE CHAMPIONS
RETOUR DU FPS À L'ANCIENNE

FORZA MOTOSPORT
SUBLIME... ET APRÈS ?

SOUTH PARK
LE RPG DE L'AUTOMNE ?
NOTRE AVIS !

PES 18
COMMENT ACTIVISION
RÉINVENTE SON FPS STAR

DRAGON BALL FIGHTERZ
ON Y A JOUÉ,
ÇA VA ÊTRE ENORME !!

PUBG
ET SUR CONSOLE,
ÇA DONNE QUOI ?

RACING
LA VR SINON RIEN !

GAMESSCOM



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

Bienvenue dans Vidéogamer Rétro !

SOUHAIRE

#02 Octobre-novembre 2017



Vous êtes riche et vous ne le savez peut-être pas !
Les trésors du grenier

p. 16



p. 58

Le TOP 10 de 1997



Samus, une héroïne de légende

Metroid

p. 98



Dreamcast
p. 36

La première console en ligne



Atari

p. 50



p. 22

TOUS LES JEUX DE CE NUMÉRO

- Age of Empires 52
- Blade Runner 94
- Broforce 72
- Butcher 70
- Castlevania : Vampire's Kiss 20
- Castlevania Symphony of the Night 63
- Colin McRae Rallye 6
- Crypt of the Necrodancer 71
- Dead Cells 71
- Dr Robotnik's Mean Bean Machine 18
- Dropout 69
- Fear Effect Reinvented 10
- Final Fantasy VII 66
- Filmhook 71
- Frog Fractions 2 73
- Gargoyle's Quest II : The Demon Darkness 19
- Goldeneye 007 63
- Gran Turismo 65, 108
- Grand Theft Auto (la série) 62
- Green Hornet 18
- Her Story 69
- Hidden in Plain Sight 72
- Hottest Micromax 2 70
- La Mulana 66
- Lone Survivor 69
- Lylat Wars 62
- Mario Kart 64 64
- Mega Man X3 21
- Metroid (la série) 98
- Mother Russia Bleeds 70
- Nidhogg 2 72
- Oddworld : L'odyssée d'Abe 64
- Papers, Please 73
- Parappa the Rapper 70
- Power Strike 21
- Pro Evolution Soccer (la série) 42
- Protus 73
- Quake 8
- Rogue Legacy 71
- Secret of Mana 84
- Shovel Knight 68
- Slime San 68
- Sonic Mania 68
- Space Invaders 92
- Street Fighter (la série) 22
- Street Fighter II 11
- Sukikoden 2 20
- Super Mario 64 67
- The King of Fighters '97 19
- Thimbleweed Park 69
- Tomb Raider 114
- Towerfall Ascension 72
- Undertale 73



RETOUR EN... 1998 !

COLIN MCRAE RALLYE

Lorsque *Colin McRae Rally* débarque en 1998 sur PSOne et PC, c'est une nouvelle ère qui s'ouvre pour le monde des jeux de course. En effet, il ne s'agit plus là de courir après trois adversaires sur une même route, mais bien de vous confronter au chrono, et

seulement à lui. De plus, pour l'époque, le gameplay très réaliste du jeu lui vaut d'être la nouvelle référence dans le domaine, devant l'incontournable *V-Rally*. Son successeur, *Dirt Rally*, lui fait honneur aujourd'hui, dix-neuf ans plus tard !



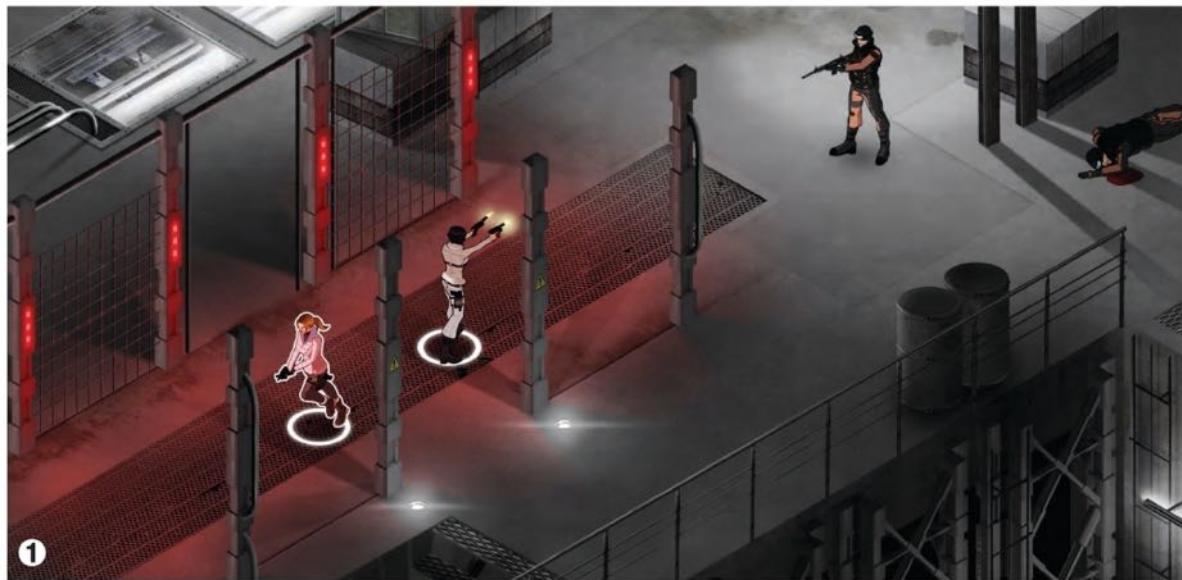




RETOUR EN... 1996 !

QUAKE

Rares sont les jeux pouvant se targuer d'être cités en exemples pour décrire un genre. Pour les FPS, il y a le terme *Doom-like*, mais aussi *Quake-like*. Développé par les papas de *Doom*, *Quake* affichait un moteur 3D extrêmement performant, permettant de voir un objet sous tous les angles ou d'attaquer un ennemi dans le dos. Comparé à *Doom* qui se limitait à tuer des ennemis se trouvant sur votre plan (gauche et droite), *Quake* vous donnait la possibilité de viser aussi bien le haut que le bas de l'écran. Une révélation ! Très nerveux, le jeu disposait en plus d'une partie multi en Lan puis en ligne, ouvrant la voie à un genre encore très prisé aujourd'hui.



FEAR EFFECT REINVENTED

RETOUR EN DEUX TEMPS

Face aux nombreuses demandes des fans, *Fear Effect* est en train de revenir sur le devant de la scène. Après l'épisode *Sedna*, les Français de Sushee Games ont trouvé un accord pour développer un remake du premier opus de la série !

Le studio Sushee Games, ça vous dit quelque chose ? Peut-être pas. Cette équipe de Bretons (à qui l'on doit le point'n click *Goëtia*) est pourtant en train de ressusciter une licence mythique de la PlayStation : *Fear Effect*. Ils ont d'abord obtenu l'accord de Square Enix, à travers son programme Square Enix Collective, pour réaliser *Fear Effect Sedna*, un épisode orienté tactique au tour par tour qui devrait sortir en version définitive cette année, et dont la démo est déjà disponible sur Steam. Pour mémoire, cette initiative avait pour but de mettre à disposition des studios les licences en stand-by dans le catalogue de

Square Enix, pour peu que la proposition soit bonne. Sachant que Sushee Games est toujours au travail sur *Sedna*, c'est avec surprise que l'on a accueilli une deuxième annonce, à la fin du mois d'août, elle aussi connectée à l'univers de *Fear Effect*. Sushee Games a en effet confirmé qu'ils avaient obtenu un nouveau feu vert de l'éditeur nippon pour développer un remake moderne du tout premier épisode de la saga, sorti en 2000.

UNE REFONTE SURTOUT TECHNIQUE

Cette fois-ci, les Français ne passeront pas par la case

Kickstarter comme ils l'ont fait pour *Sedna* (l'accord avec Square Enix ne comprenait que l'utilisation de la licence). L'éditeur polonais Forever Entertainment leur a en effet apporté directement son soutien. Pour le moment, on sait très peu de choses sur ce remake. On connaît son nom, *Fear Effect Reinvented*, et ses objectifs. D'après les premières informations officielles, il devrait essentiellement se concentrer sur une réactualisation visuelle, pour sortir le jeu de l'enfer de polygones dans lequel il est coincé depuis dix-sept ans, et sur une remise à plat de la maniabilité. Le reste – y compris les choix de mise en scène et les

angles de caméra – devrait rester inchangé. La pression vient donc de monter d'un cran chez Sushee Games, qui a d'ores et déjà annoncé que son titre sortirait l'année prochaine.

INFO RÉTRO

On ne va pas se mentir, on est ravis de voir revenir la licence *Fear Effect* sur des termes plus ambitieux que ceux de *Sedna*. Un remake du premier opus devrait permettre de voir si les joueurs sont toujours attachés à la série, sans prendre de grands risques. Sortie : 2018
Supports : PC, PS4, One, Switch
Dév. : Sushee Games



① *Fear Effect Sedna* devrait sortir d'ici la fin de l'année et laisser du temps aux équipes de Sushee pour bosser sur le remake.

② Pour le moment, seul un teaser de quelques secondes où l'on peut voir une nouvelle Hana a été diffusé.

③ *Fear Effect* et sa suite ont marqué la fin de vie de la PlayStation.



STREET FIGHTER II ÉDITION COLLECTOR !



Vous le savez, *Street Fighter*, le titre de baston par excellence, fête ses trente ans. Et le deuxième épisode ses vingt-cinq ans sur SNES. Qui dit anniversaire dit édition collector. Même pour un jeu qui ne se vend plus !

Nous arrivons à une époque où nombre de jeux très populaires du début des années 90 fêtent leur quart de siècle. La saga *Street Fighter*, qui a ouvert la voie au genre de la baston, fête elle ses trente ans (le premier épisode,

souvent oublié des joueurs, était sorti en 1987 sur bornes d'arcade avant d'atterrir sur les micro-ordinateurs et consoles de l'époque). Nul doute que Capcom planifie déjà mout célébrations durant l'année à venir, mais avant d'ouvrir le bal de ces festivités (im)probables, l'éditeur a tenu à faire un appel du pied aux fans inconditionnels et aux collectionneurs avides d'objets rares. En partenariat avec l'incontournable site de vente

en ligne iam8bit, qui s'est fait une spécialité de ce genre de productions, Capcom a remis en vente un nombre limité d'exemplaires de *Street Fighter II*, dans sa version la plus populaire, à savoir sur Super NES !

PLUTÔT RYU OU BLANKA ?

Bien entendu, à 100 € (tout de même...), il ne s'agit pas d'une simple réédition du jeu d'origine, même si cela aurait probablement suffi pour que ces objets trouvent preneurs. Débarrassée des contraintes de packaging des jeux Super NES, cette édition 30e anniversaire bénéficie d'un artwork retravaillé et étendu à l'ensemble de la face avant de la boîte. À l'intérieur, une notice premium ainsi qu'un ensemble de surprises (dont un poster), et évidemment la

cartouche, pleinement fonctionnelle. Celle-ci sera soit rouge, comme le bandeau de Ryu, soit verte, translucide et phosphorescente pour rappeler la peau de Blanka. Personne ne saura d'ailleurs ce qu'il a dans sa boîte, c'est le hasard qui décidera : il y aura 4500 versions Ryu et seulement 1000 versions Blanka. De quoi rendre cette dernière encore plus collector ! Dernier détail aussi amusant qu'inquiétant : le site iam8bit a tenu à prévenir ses joueurs des risques de surchauffe et même d'incendie à l'utilisation de cette cartouche dans une Super NES originale ! Probablement un moyen de se dédouaner des éventuels incidents provoqués par des machines fatiguées et étouffées par la poussière depuis des lustres. Quelle époque formidable...



La cartouche coûte 100 € et à ce prix, vous ne savez même pas si vous avez acheté Ryu ou Blanka !

INFO RÉTRO

Même à un prix quand même prohibitif, cette édition collector de *Street Fighter II* reste une très belle façon de fêter les anniversaires de la série. Pour les collectionneurs et les fans, ces cartouches de couleur tirées à quelques milliers d'exemplaires devraient illuminer une vitrine. Support: Super NES Prix: 100 €



ATARI RETRO HANDHELD SUR TOUS LES FRONTS

Décidé à surfer sur le commerce de la nostalgie dont Nintendo est en train de devenir le champion, Atari fait son come-back en 2017 avec l'Ataribox, mais aussi avec une console portable reprenant le catalogue de la très populaire Atari 2600.

Pour beaucoup de joueurs des années 1980, c'est une console mythique. C'est la machine qui a largement participé à la démocratisation du jeu vidéo avec la NES, celle qui a permis au média de pénétrer dans les foyers. Elle, c'est l'Atari 2600 et elle aura tout juste quarante ans le 14 octobre. Après l'annonce de la commercialisation de l'Ataribox dans les mois qui viennent, Atari a vu dans cette célébration l'occasion de faire revenir sa console antique d'entre les morts – et de récolter quelques billets sur le dos des joueurs nostalgiques, bien entendu. En novembre prochain sortira donc l'Atari Retro

Handheld, une nouvelle réédition qui a le mérite, comme son nom l'indique, d'être portable. Finition façon bois laqué, boutons rouge vif, cette dernière a le mérite d'être originale et intègre un écran de 6,4 centimètres (la moitié de celui d'une PSP par exemple), un stick analogique, une prise Jack et une sortie TV pour pouvoir jouer sur l'écran du salon. Dommage cependant que la machine ne fonctionne qu'avec des piles et non sur batterie. À l'ancienne, quoi !

PAR ATARI OU POUR ATARI ?

Vu d'ici, difficile de savoir si Atari est « aux manettes » ou s'il s'agit

d'une simple concession pour la fabrication de l'engin, comme cela a bien souvent été le cas par le passé. L'Atari Retro Handheld n'est en précommande que sur le site britannique FunStock Retro au prix d'environ 40€, et la marque n'a pas fait de gros battage autour de cette nouvelle sortie. Néanmoins, si le produit vous intéresse, sachez qu'il intégrera directement cinquante jeux du catalogue de l'Atari 2600, à la façon des NES et Super NES Mini chez Nintendo. Asteroids, Centipede ou encore Missile Command font partie des heureux élus, dont la liste complète est disponible sur le site du revendeur. Voilà longtemps que tous les

émulateurs du monde sont capables de faire tourner ces antiquités sur tous les supports qui soient, la qualité de l'Atari Retro Handheld et sa finition décideront donc de sa place chez les collectionneurs.

INFO RÉTRO

Des consoles pseudo rétros sous licence Atari, le marché n'en manque pas. Tout ce qu'on peut espérer c'est qu'avec le retour relatif du constructeur sur le marché, ces produits gagnent en qualité.
Sortie : Novembre 2017
Genre : Console portable
Prix : 40€

A photograph of the Atari Retro Handheld console showing two screens. The left screen displays the game 'Asteroids' with several orange and green rectangular objects (asteroids) moving across a dark background. The right screen displays the game 'Centipede' with a purple centipede-like creature and various colored dots (eggs) on a dark background. A small callout box contains text about the console's collection value. The number '2' is in the top-left corner of the left screen, and the number '3' is in the bottom-right corner of the right screen.

ZONE PC ACCÈS RÉSERVÉ

ZONE PC ACCÈS RÉSERVÉ

ZONE PC ACCÈS RÉSERVÉ

PC GAMER

THE WALKING DEAD
La dernière saison annoncée !

STARCRAFT REMASTERED
Un retour à la hauteur du mythe ?

ARK SURVIVAL EVOLVED
Enfin fini ! Le récit d'un projet fou

PC GAMER

100% GAMING

Jeu concours
GAGNEZ
un PC Gaming
Acer Predator
G1-710

Spécial

NOUVEAUTÉS DE L'AUTOMNE

DESTINY 2

Le FPS de Bungie enfin sur PC ! Premier verdict

Destiny 2, Star Wars Battlefront II
PlayersUnknown's Battleground
Project Cars 2, Call of Duty WWII
Assassin's Creed Origins
Total War Warhammer 2
Wolfenstein II : The New Colossus
Absolver, Vampyr...

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Les dernières infos + l'aide de jeu

TESTS

Hellblade
F1 2017
Gigantic
Sonic Mania
LawBreakers
Fortnite...



**PC GAMER
HARDWARE**
Le meilleur du matos gaming
RX VEGA64, RX VEGA56
AMD se réveille !

TOUTE L'ACTU
HARDWARE

LE GUIDE D'ACHAT HARDWARE EXCLUSIF ! TOUT LE MATOS DE RÉFÉRENCE, POUR TOUS LES BUDGETS !

PC HARDWARE

PC & CUSTOM N°6 JUILLET-AOÛT 2017

GAGNEZ UN PC ACER PREDATOR G1-710

50 NOUVEAUTÉS TECH POUR MONTER VOTRE BÊTE DE COURSE

5 CARTES MÈRES AM4 au banc d'essai

WINDOWS 10 Optimisez votre système pour exploiter vos jeux à 100% !

ROG RAMPAGE V EDITION 10 Asus pète les plombs !

TESTS

- AMD Ryzen 5 Acer Predator G5-2203 TS-PC Racer
- Cooler Master Cosmos II
- Lenovo Legion Y720
- Asus ROG GR8
- Radeon RX 580
- Allermore 15 RJ
- Corsair TX500M
- Roccat Leadr...

L15840-19-F. 5,90 € RD

N°18 Septembre-Octobre 2017

L14572-6-F. 5,90 € RD

TOUTE L'ACTU
GAMING

ZONE PC ACCÈS RÉSERVÉ

ABONNEMENT

NOUVEAU !
124 PAGES RÉTRO

ATARI
TOUTE UNE HISTOIRE

GRAN TURISMO
RÉVOLUTION AU VOLANT

BLADE RUNNER
C'ÉTAIT AUSSI UN JEU !

GAMER Rétro

VIDEO #02 OCT.-NOV. 2017

100% RÉTRO GAMER

Le TOP 10 DE 1997
FINAL FANTASY VII, MARIO 64...

SECRET OF MANA
RETOUR SUR L'UN DES PLUS GRANDS RPG DE L'HISTOIRE

PES
LE ROI DU FOOT, AVANT C'ETAIT LUI !

MATOS
LES ACCESSOIRES À TRAVERS LE TEMPS

DREAMCAST
LA PREMIÈRE CONSOLE EN LIGNE

STREET FIGHTER
30 ANS DE BASTON !
DE 1987 À 2017,
RETOUR SUR UNE SAGA CULTE

LES TRÉSORS
DU GRENIER
VOUS ÊTES RICHES ET VOUS NE LE SAVEZ PEUT-ÊTRE PAS !

METROID
SAMUS, UNE HÉROÏNE DE LÉGENDE



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.

(*) Champs obligatoires

Nom* :

Prénom* :

Société* :

Adresse* :

Code Postal* : Ville* :

Email* :

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

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

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

Carte bancaire n°

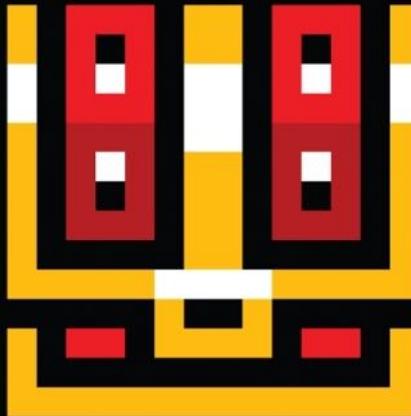
Cryptogramme :

Date de validité :

(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 31/12/2017. 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.



LES TRESORS DU GRENIER

Peut-être que dans votre grenier se trouve un trésor ! Si la plupart des jeux rétros sont bradés, d'autres ont vu leur prix doubler voire plus. Tour d'horizon des merveilles sur lesquelles vous pourriez remettre la main par hasard.



L'Amérique contre le reste du monde

On ne va pas rentrer dans les détails sans vous guider un minimum. Le secteur des jeux rétros est un endroit complexe, voire dangereux pour votre porte-monnaie. Traditionnellement, le commerce du jeu s'est divisé en trois zones, l'Amérique du Nord, l'Europe et le Japon. Trois zones signifient également trois versions différentes d'un même titre ou d'une même console. Il se trouve qu'une grande partie du commerce rétrogaming tourne

autour des versions américaines. En proportion, les stocks de ventes outre-Atlantique sont bien plus fournis que chez nous. Nos bonnes vieilles versions PAL sont beaucoup plus rares, et donc parfois plus chères. Les versions japonaises quant à elles sont pour la plupart moins chères que les autres, hormis quelques exclusivités de l'Archipel. Leurs prix plus attractifs et la qualité généralement supérieure des boîtiers ravissent les collectionneurs.



L'art de chiner

N'essayez pas d'épucher les sites de vente pendant des heures comme nous l'avons fait. Il y a de quoi perdre sa santé mentale tant les prix sont indécents. On parle tout de même de vieilleries, pas toujours bonnes, vendues à minima 100€ alors que l'on pouvait les trouver à 200 francs il y a une vingtaine d'années. Internet n'est pas toujours le meilleur endroit pour dégotter des trésors. En revanche, c'est sur les brocantes et les vide-greniers que l'on peut souvent trouver son bonheur, les

vendeurs pouvant être moins bien renseignés que vous. Tout dépend de l'état de conservation du bien. Un jeu rétro vendu dans sa boîte avec notice et tout ce qui va avec peut facilement valoir le double de la cartouche ou du disque seul. Une autre règle fondamentale du rétrogaming : plus c'est rare, plus c'est cher. Si vous trouvez un Super Mario Bros. : The Lost Levels (communément appelé Super Mario Bros. 2), considérez que vous êtes tombé sur une bonne affaire.



Personne n'en veut... ou presque

Même si c'est la rareté qui détermine en grande partie les prix, certains jeux/consoles ont été tellement mauvais qu'il est difficile d'imaginer des collectionneurs s'y intéresser. On pourrait s'attendre à ce que les consoles ayant fait un bide commercial, telles que la Jaguar, la Lynx ou le Mega-CD, subissent encore leur échec. Et pourtant, ce sont ces mêmes consoles

qui se vendent à prix d'or aujourd'hui, alors que personne n'en voulait jusqu'à présent. Le fait qu'elles ne soient plus en production et que le marché de l'occasion n'ait pas été tendre avec elles n'y sont pas étranger. Reste que voir une Jaguar se vendre à presque 1000€ ça fait quand même un peu mal, alors que l'on peut trouver une PlayStation pour moins de 50€.

Console Atari Jaguar
de Mais
Soyez la première personne à écrire un commentaire sur cet article
Support Jeu vidéo
Plate-forme Atari Jaguar

Affiné par: Utilisez tout

Expédition: □ Livraison gratuite

Etat:

- Occasion
- Comme neuf
- Très bon
- Bon
- Acceptable

Prix + Frais de livraison:

EUR 549,99
+ EUR 2,79 de frais de livraison

EUR 550,00
+ EUR 2,79 de frais de livraison

EUR 850,00
+ EUR 4,50 de frais de livraison

Etat:

O'occasion - Comme neuf

Console ATARI JAGUAR en boîte complète, testée et fonctionnelle... + 10 lire plus

O'occasion - Très bon

Console Complete (boîte, manuel, câbles, jeu cylind., manuel) LA... + 10 lire plus

O'occasion - Bon

Console en très bon état, vendue dans sa boîte d'origine (bon état... + 10 lire plus)

Informations sur le vendeur

comicsrule 100% positif au cours des dernières 12 mois. (54 évaluations totales)

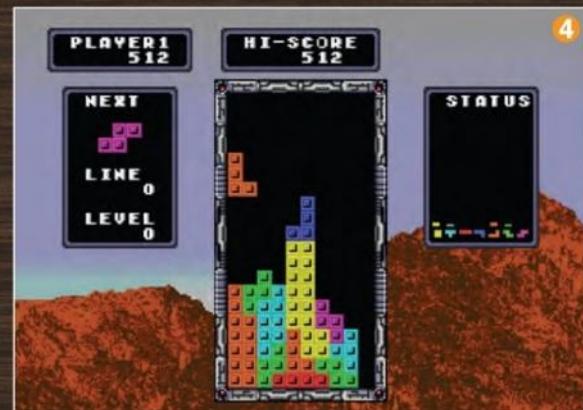
Squallattack 99% positif au cours des dernières 12 mois. (54 évaluations totales)

Ecopropro 100% positif au cours des dernières 12 mois. (34 évaluations totales)

Quand le rétro abuse

Sans même connaître leurs qualités, une vingtaine de jeu ont été classés collectors du fait de leur rareté. La plupart d'entre eux n'existent qu'en moins de 10 exemplaires, et les quelques collectionneurs qui proposent ces titres pratiquent des tarifs absolument aberrants. Les ventes effectives se comptent sur les doigts d'une main mais malgré tout, les prix refusent de baisser et se comptent en milliers, voire en centaines de milliers de dollars.

Gamma Attack (Atari 2600) – 500 000\$
Stadium Events (NES) – 41 000\$
Air Raid (Atari 2600) – 31 000\$
Kizuna Encounter (Neo Geo) – 28 000\$
Nintendo World Championship (NES) – 21 000\$
Red Sea Crossing (Atari 2600) – 14 000\$
Atlantis II (Atari 2600) – 6 000\$
Tetris (Megadrive) – 3 000\$



Vous les avez peut-être...

Green House

C'est à une période où l'on a considéré que jouer dans le train ou dans les toilettes était une bonne idée que sont nés les Game & Watch. *Green House* est un jeu illustré qui date de ce temps révolu et l'un des jeux les plus sympas sur ces consoles. En 1982, le jeu vous invitait à défendre votre jardin contre une invasion de vers et d'araignées.

C'est le quatrième titre à utiliser la technologie Multiscreen des Game & Watch. Fort de cet argument, *Green House* est un succès relatif mais qui n'appelle pas à une suite. L'animation du jardinier est en revanche très connue puisqu'elle fut reprise en 2008 sur *Super Smash Bros. Brawl*, pour créer une attaque de Mr. Game & Watch. L'histoire n'explique pas vraiment pourquoi c'est *Green House* qui est devenu l'un des jeux les plus chers parmi les consoles portables de Nintendo. À titre de comparaison, *Donkey Kong*, qui est le jeu le plus vendu, peut être trouvé pour moitié moins cher.



L'attaque principale de Mr. Game & Watch dans *Super Smash Bros. Brawl* est inspirée de l'animation de *Green House*.

Green House est le quatrième jeu utilisant les Game & Watch Multiscreen. Le plus célèbre étant *Donkey Kong*.

Dr Robotnik's Mean Bean Machine

Quand Sonic rencontre Tetris... Ça aurait pu être le titre du jeu mais SEGA en a adopté un autre plus alambiqué. Sans être sensationnel, ce spin-off se veut un poil plus exhaustif que la version classique du jeu de cubes. Son mode scénario avec ses deux lignes de texte n'est certainement pas ce qui justifie son prix. En revanche, peut-être que le mode 2 joueurs le rend un peu plus attractif. L'explication du tarif élevé se trouve dans l'histoire du jeu. *Dr Robotnik's Mean Bean Machine* c'est avant tout le nom, hors Japon, qui est donné à *Puyo Puyo*, un jeu développé initialement pour MSX2. SEGA veut porter cette licence sur toute sa gamme de consoles et répandre la parole dans le monde entier. Une première version sort en 1993 sur Megadrive. Mais SEGA édite également une version pour la Game Gear la même année et une pour la Master System, déjà has-been à ce moment-là, en 1994. La version Megadrive PAL coûte actuellement trois fois moins cher.



Game & Watch Multiscreen
1982

Version PAL : 110 €
Version US : 100 €
Version japonaise : 100 €



Master System
1994

Version PAL : 160 €
Version US : -
Version japonaise : -



SEGA a voulu faire une version 8-bits de son jeu alors que la version Megadrive est mieux en tout point.

Initialement, le jeu s'appelle *Puyo Puyo* au Japon, et il n'a rien à voir avec le célèbre hérisson bleu.

The King of Fighters '97

Voici un titre particulier dans le cœur des fans et des amateurs du pays du Soleil Levant. La version japonaise de ce jeu de baston est cette fois-ci la plus commercialisée, et actuellement la plus revendue. Pour cause, historiquement, *The King of Fighters '97* n'est jamais arrivé en Europe et tardivement en Amérique. L'attractivité de la version

japonaise du jeu est probablement liée aux personnages supplémentaires disponibles sur l'Archipel. Le titre sort sur Neo-Geo, une console déjà bien vieille en 1997 et si ce n'était pas le constructeur de la console qui avait développé le jeu, pas sûr que *The King of Fighters '97* aurait atterri dessus. En vente depuis

1990, la Neo-Geo n'a alors pas encore dit son dernier mot, mais le déclin n'est plus très loin. La Playstation et la Saturn, ce sont elles les stars que tout le monde attend. C'est sur ces consoles que le portage du jeu aura le plus de succès, même si l'enthousiasme pour ce quatrième volet sera plutôt limité.



Le premier opus de *Gargoyle's Quest* est sorti en 1990 sur Gameboy. Le gameplay n'a pas beaucoup changé entre les deux.

Gargoyle's Quest II : The Demon Darkness

Suite directe de *Gargoyle's Quest* sur Gameboy en 1991, ce jeu reprend sommairement la même formule que son prédecesseur. La seule erreur majeure que commet Capcom avec cette suite, c'est de la publier uniquement sur NES, alors que celle-ci est en fin de vie. Fatalement, le public ne s'arrache pas le jeu, qui devient alors un échec commercial et une aubaine pour les collectionneurs. Dans une tentative désespérée, Capcom tente de faire un portage du second opus sur Gameboy, mais la sauce ne prend toujours pas.



Le jeu s'avère très exigeant, en partie à cause des capacités de base de votre héros qui sont limitées.

Suikoden 2

Deux ans après la version initiale japonaise (connue sous le nom de *Genso Suikoden 2*), ce RPG dans la grande tradition des *Dragon Quest* est plutôt bien accueilli sur le Vieux Continent. Mais dire que l'Europe est complètement passée à côté de cette saga est un euphémisme. Un peu à cause de sa date de sortie tardive, un peu à cause du manque d'intérêt évident des joueurs, le titre est à peine regardé. En 2000, le joueur européen moyen n'a que *Final Fantasy* en tête et il n'y a pas de place pour d'autres productions japonaises du même style. Il faut attendre *Suikoden IV* sur PlayStation 2 pour que la situation se déconte. La transition est très lente et l'Europe n'a toujours pas l'air motivée par la licence en 2002, date de la sortie de *Suikoden 3*. Le troisième épisode n'atteindra jamais nos frontières, mais ce n'est pas bien grave, on se console avec une version PAL de *Suikoden 2* qui vaut maintenant de l'or.



L'intérêt de *Suikoden 2* est de constituer sa propre armée. Plus de 100 perso peuvent être recrutés.

Castlevania : Vampire's Kiss

Les *Castlevania* et la famille Belmont, on en trouve à peu près à tous les coins de rue. Difficile dans ces conditions de parler de pépites rares nous direz-vous. *Vampire's Kiss* sur Super Nintendo est pourtant un épisode de la saga qui n'est pas très répandu, et pour cause, les exemplaires originaux ne sont

trouvables qu'en Europe. Initialement, *Vampire's Kiss* n'est qu'un portage de *Akumajō Dracula X : Chi no Rondo* (plus connu sous le nom de *Rondo of Blood*) sorti en 1993 au Japon. L'adaptation sur la console 16-bits de Nintendo a lieu en 1995. C'est une vague histoire de localisation qui rend

cet épisode aussi unique. La version PAL hérite donc du nom de *Vampire's Kiss*, mais les versions US et japonaise sont bien différentes. Les Japonais conservent un nom proche de l'original, à savoir *Akumajō Dracula XX*, tandis que l'Amérique découvre *Castlevania : Dracula X*.





Dès que l'écran affiche plus de cinq ennemis, la Master System rend l'âme, entraînant de gros ralentissements.



Simpliste au possible, *Power Strike* arrive en 1988, bien après les grands noms des shoot them up.

Power Strike

Comme beaucoup d'autres avant lui, la Master System accueille *Power Strike*, un titre d'arcade qui obtient un second souffle en 1988. Le jeu est générique au possible, pas forcément mauvais mais sans identité et, surtout, sans concepts nouveaux. *Power Strike* peut sans problème s'ajouter à liste des jeux dont on a fait le tour en quelques heures. Il y a de quoi se demander si le prix de vente n'a pas fait un peu de gonflette. L'argument qui peut justifier le tarif, c'est probablement la rareté du produit. On ne connaît pas le nombre de ventes de *Power Strike*, mais quelque chose nous dit qu'elles n'ont pas été très bonnes, faisant ainsi du titre une sorte de collector malgré lui. La version japonaise contient un niveau supplémentaire (ce qui nous amène au nombre incroyable de sept niveaux) mais malgré cela, le jeu est « bradé » au même prix qu'une version américaine.

La Pièce	
Master System	1995
Version PAL :	600 €
Version US :	300 €
Version japonaise :	100 €



Mega Man X3

Mega Man X (*Rockman X* pour les Japonais) est une série connue de la Super Nintendo et appréciée par les amateurs d'action/plate-forme. Bien entendu, la rareté du produit explique en grande partie le prix de vente, qui commence sérieusement à devenir exorbitant. Contrairement à la majorité des autres jeux cités, il est aussi question de qualité.

Mega Man X3 a pris de la valeur grâce à son gameplay bien huilé et approfondi depuis le premier titre en 1993. Ce n'est d'ailleurs pas le seul puisque ses deux ainés, tout aussi bons, ont également bénéficié d'une hausse de prix, même si *Mega Man X3* reste celui dont le tarif est devenu le plus élevé. Alors, si vous trouvez la version européenne dans votre cave ou votre grenier, réjouissez-vous : vous avez de quoi vous payer un aller simple pour New-York.

La Pièce	
Super Nintendo	1995
Version PAL :	600 €
Version US :	300 €
Version japonaise :	100 €



La grosse nouveauté de *Mega Man X3* est de pouvoir jouer Zéro, l'allié de X, dans tous les niveaux du jeu.



Le joueur peut débloquer vers la fin de l'aventure un puissant sabre laser qui détruit presque tout en un coup.



30 ANS DE CASTAGNE

Trente ans ! Trente ans déjà qu'on se met sur la tronche à coups de boules de feux et poings du dragon. Et rien n'aurait pu prévoir qu'on continuerait encore à jouer Ryu en 2017, vu les nombreuses casseroles que se traîne la saga *Street Fighter*. Retraçons l'histoire de cette série élevée aux quarts de cercles.



L'histoire de Street Fighter commence en 1987 par un premier volet assez médiocre, créé par deux game designer japonais du nom de Hiroshi Matsumoto et Takashi Nishiyama. Nishiyama avait déjà réalisé l'excellent Kung-Fu pour la société Irem, avant de rejoindre Capcom, et voulut se lancer dans le créneau du jeu de combat en 1 contre 1 après avoir été inspiré par le succès de *Yie Ar Kung Fu* de Konami sorti en 1985. Un titre qui, déjà, nous montrait en vue de côté des combattants bigarrés et bagarreurs. Et vu que Takashi Nishiyama était également pratiquant d'arts martiaux, il voulut créer un jeu de combat un poil complexe avec des personnages développés, ce qui donna Street Fighter. Mais comme le versus fighting n'était pas vraiment populaire à l'époque, hormis pour les jeux de course, dans le premier Street Fighter, on ne peut choisir que Ryu

ou Ken. Et encore, Ken, c'est que si on combat en mode 2 joueurs.

DES DÉBUTS LABORIEUX

Du coup on se retrouve à jouer Ryu parcourant le monde pour devenir le meilleur en se battant sans répit contre dix autres concurrents contrôlés par l'ordinateur. Les autres personnages ne laisseront d'ailleurs pas un souvenir impérissable puisque seuls certains d'entre eux apparaîtront dans les suites dont Mike le boxeur et Sagat, le boss du jeu. Et non seulement le choix

du perso n'est pas folichon, mais en plus, la maniabilité est aux fraises. Loin de la souplesse de sa suite, Street Fighter est super rigide et même si Ryu et Ken possèdent déjà leurs coups spéciaux à base de boules de feu et autres coups de pieds tournoyants, pour les sortir, c'est une autre histoire. En effet, comme les coups spéciaux font perdre un tiers de la barre de vie de l'adversaire, les développeurs se sont dit que le joueur devait les mériter. Du coup on se retrouve à triturer le joystick avec une précision

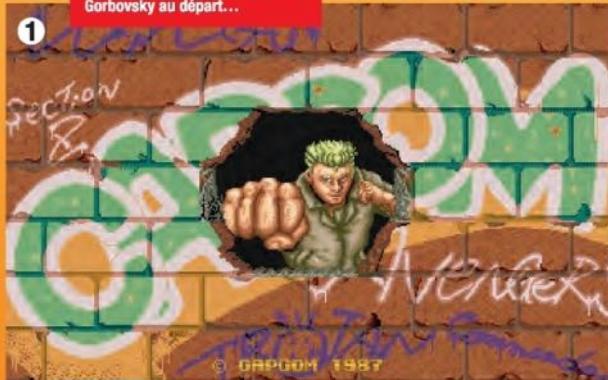
chirurgicale afin que Ryu fasse sa satanée boule de feu, qui ne finira de toute façon par sortir qu'une fois sur deux. En revanche l'ordinateur, lui, peut donner des coups spéciaux à sa guise et on se fait donc laminer en trois coups sans pouvoir rien faire. En outre, alors que Nishiyama voulait créer une borne d'arcade à six boutons avec des coups faibles, moyens et forts, les dirigeants de Capcom, eux, rejettèrent cette idée, ne voyant pas l'intérêt d'un tel système puisque seuls deux boutons suffisaient. Du coup, pour faire

“L'ordinateur, lui, peut donner des coups spéciaux à sa guise et on se fait donc laminer en trois coups !”



① « Braaouuum ! » Street Fighter nous frappe direct au visage dès qu'on lance une partie.

② Zangief, qui s'appelait Vodka Gorbovsky au départ...



original, il fut décidé d'implanter un système nécessitant de taper dans de gros punching-ball intégrés à la borne, mais il fut retiré très vite lorsqu'ils s'aperçurent que les testeurs finissaient avec les mains en sang. De ce fait, un compromis fut choisi avec deux gros boutons gérant l'intensité des coups en fonction de la pression, mais après quelques mois, ils se rendirent compte que les joueurs ne parvenaient pas à manier la bête et Capcom décida, mais un peu tard, d'implanter les six boutons demandés depuis le départ. Et Street Fighter sombra dans l'oubli général. Du coup Takashi Nishiyama quitta Capcom et fut recruté juste après la sortie du titre par la compagnie concurrente SNK et commença à travailler sur Fatal Fury qu'il considère comme son véritable



1



BISON

BLANKA

C. VIPER

CAMMY

CHARLIE NASH

CHUN LEE

➊ L'ouverture de Street Fighter II ayant été jugée raciste, le personnage noir sera changé dans les versions suivantes.

➋ Le fameux niveau bonus où l'on défonce une caisse mal garée sur le port.

➌ « Tu dois vaincre Shei Long » ou comment une mauvaise traduction lance les fans sur la piste d'un personnage inexistant.



2



➌

Street Fighter 2, qui, ironiquement, sortira quelques mois seulement après ce dernier. Un Street Fighter II qui était encore loin d'être prêt car il restait encore à recruter une équipe hors du commun.

LA STREET CRED'

Street Fighter n'est certes pas un jeu exceptionnel, mais il a quand même un certain succès, et une suite est planifiée dans la foulée. Capcom demande alors au tout jeune Yoshiki Okamoto de réaliser un jeu dans la même veine que le premier, mais celui-ci préfère plutôt aller contre l'avis de ses supérieurs en développant Final Fight au lieu d'un nouveau Street Fighter. Il tente quand même de nommer son jeu Street Fighter 89, mais le renomme très vite Final Fight avant sa sortie, de peur que le mauvais souvenir du premier ne fasse chuter les ventes. Et suite au succès de Final Fight, Capcom propose à Okamoto

de réaliser Final Fight 2, mais, encore une fois, ne voulant absolument pas suivre les ordres, Okamoto préfère se pencher sur un vrai Street Fighter 2. Il faut dire que Yoshiki est coutumier du fait de ne pas respecter les décisions de ses supérieurs, ayant déjà été renvoyé par la société Konami pour avoir réalisé le shoot'em up Time Pilot (1982) alors qu'on lui avait demandé de faire un jeu de course ! De fait, on retrouve derrière Street Fighter II tous ceux et celles qui ont fait le succès de Final Fight, dont l'artiste Akira Yasuda,

engagé alors qu'il s'était pointé en pyjama à son entretien d'embauche. Avec un budget confortable de 2,5 millions de dollars, Akira s'amuse à mettre en compétition tous les membres de son équipe afin de créer la galerie de personnages la plus originale possible. En tout, vingt personnes travailleront uniquement sur la création des perso's, soit plus de la moitié de l'équipe consacrée au jeu. Du premier jeu, seuls Ryu et Ken sont repris tels quels, tandis que Sagat se voit affublé d'une nouvelle cicatrice sur le torse censée faire

référence au combat final du jeu précédent. Enfin Mike le boxeur est renommé M.Bison en référence à Mike Tyson, ce qui provoque un véritable imbroglio lors de l'adaptation américaine. Car afin d'éviter un procès avec la star, les noms des boss sont modifiés une fois sur le sol américain avec M.Bison devenant Balrog, Balrog devenant Vega et Vega prenant le nom de Bison. D'ailleurs, pour simplifier le tout, désormais on les appelle respectivement « Boxeur », « Claw » et « Dictateur » lors des tournois. Car

“On retrouve derrière Street Fighter II tous ceux et celles qui ont fait le succès de Final Fight.”



❶ Dhalsim, l'Indien extensible qui aurait été inspiré par le manga Jojo's Bizarre Adventure.

❷ D'ailleurs, la coiffure de Guile aussi est inspirée par un personnage de Jojo's Bizarre Adventure nommé Jean-Pierre Polnareff !



le vrai but derrière le design de Street Fighter II est de créer un jeu parfait pour la compétition, au contraire du premier opus, et il faut donc pouvoir proposer aux joueurs une belle galerie de personnages, chacun avec ses propres coups et techniques de combat, afin que n'importe qui puisse trouver chaussure à son pied. Évidemment, Capcom est au départ réticent à cette idée, car le versus fighting n'est pas très populaire au Japon. Mais Okamoto persiste et ajoute que deux joueurs sur une même borne signifie deux fois plus de pièces dans la machine. Pour le fun, Okamoto décide aussi de simplifier les manipulations pour les coups spéciaux afin de



rendre le jeu beaucoup plus jouissif, mais cela cause un bug permettant au joueur d'enchaîner de nombreux coups sans que l'adversaire ne puisse bouger. C'est ainsi que Capcom invente par mégarde les combos. Et pour ne pas réitérer les erreurs du premier jeu, la borne est directement agrémentée d'un système à six boutons, devenant quasiment la norme pour tous les Street Fighter qui suivront. Ajoutons, comme pour le volet précédent, la présence de niveaux bonus entre les combats, histoire de varier un peu les plaisirs, avec celui repris directement de Final Fight où l'on doit carrément défoncer une voiture. Enfin n'oublions pas les splendides

musiques de Yoko Shimomura qui travaillera ensuite sur la saga Kingdom Hearts. En un mot comme en cent : Street Fighter II est un chef-d'œuvre, et vous allez voir comment il marquera à tout jamais l'histoire du jeu de combat.

HERE COME SOME NEW CHALLENGERS

À sa sortie en mars 1991, rien n'aurait pourtant pu prévoir un tel

succès au vu de l'accueil glacial que lui réserve le public japonais, peu habitué à la scène du versus fighting. Mais une fois disponible aux États-Unis, Street Fighter II : The World Warrior explose tous les records. Capcom, qui n'avait pas anticipé une telle demande, commence à limiter la sortie de ses autres jeux en arcade afin d'installer Street Fighter II dans les bornes, mais cela ne suffit pas et, très vite,

de nombreux pirates commencent à s'engouffrer dans la brèche. C'est ainsi que nous aurons par exemple la fameuse version thaïlandaise Rainbow de Street Fighter II où on peut envoyer des boules de feu dans les airs. De même, afin de surfer sur cet immense succès, chaque éditeur commence à développer son propre Street Fighter. Et ainsi débarquent les World Heroes, Time Killer ou Mortal Kombat... pendant que Capcom ne

“Une fois disponible aux États-Unis, Street Fighter II : The World Warrior explose tous les records !”



❶ DeeJay, premier combattant créé par l'équipe de Capcom USA.

❷ Les jeux Street Fighter Zero/Alpha nous montrent de très chouettes nouveaux perso.

❸ Chaque combattant a son propre boss dans le jeu, celui de Ken c'est Ryu.

❹ Ken fait une blague sur Art of Fighting lorsqu'on se bat contre Dan.



As do you my friend.



Who are you?
Do you know the art of
fighting?

peut rien faire pour empêcher cela. La seule action en justice que tente la compagnie est contre la société Data East qui a développé *Fighter History* en reprenant carrément des animations et des menus de *Street Fighter II*. Mais après un an de procès, la justice tranche en la faveur de Data East arguant qu'il n'est pas possible de prouver le plagiat.

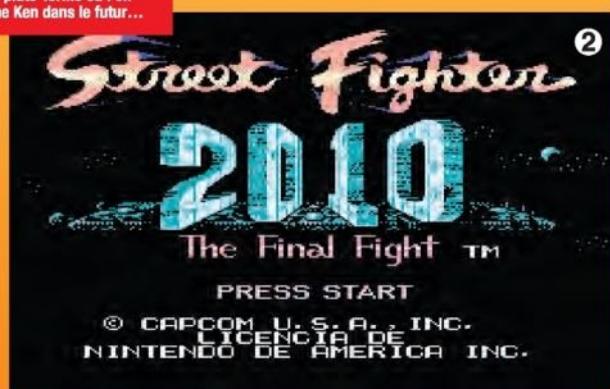
Pendant ce temps, le jeu commence à rencontrer quelques problèmes avec la découverte de nombreux bugs dont le plus connu reste le « Handcuff Glitch » avec Guile, où l'adversaire se retrouve figé tant que Guile n'a pas déclenché une projection. De plus, comme il n'est pas possible de voir combattre deux perso similaires, certains joueurs ne peuvent pas jouer leur personnage préféré. Du coup, Capcom USA entendant ces retours, commence à

faire pression auprès du Japon pour qu'une nouvelle version du jeu sorte, permettant à deux joueurs de jouer le même personnage en même temps et aussi de sélectionner les boss. Ce qui tombe super bien puisque Okamoto est justement en train de s'amuser à faire un tel jeu... et l'année suivante sort donc *Street Fighter II Champion Edition*, première version améliorée d'une borne d'arcade. Quelques mois après, Capcom récidive avec *Street Fighter II Hyper Fighting*, augmentant la vitesse du jeu de 15% et donnant de nouvelles capacités aux combattants afin de concurrencer les nombreuses versions pirates de la borne. Bien sûr, tout le monde veut sa part du gâteau, à commencer par Nintendo.

ISSUS DE LA STREET

Puis en 1992 sort *Street Fighter 2* sur Super Nintendo pour les fêtes de Noël, Capcom ayant été sommé d'adapter le plus rapidement possible son hit sur la toute nouvelle machine de Nintendo qui se fait pourrir au niveau des ventes par une Megadrive toute puissante. À noter que le jeu est vendu chez nous au prix énorme de 690 francs (150€ en comptant l'inflation) alors que normalement, le prix d'un jeu tourne autour de 450 à 550 francs. Évidemment, SEGA veut aussi sa part du gâteau et en 1993 sort *Street Fighter II Special Champion Edition*, mettant à mal les relations entre Nintendo et Capcom. Et alors que tout le monde attend un véritable *Street Fighter III*, arrive à la surprise générale *Super Street Fighter II : The New*

Challenger en 1993, profitant des spécificités des toutes nouvelles bornes tournant sur CPS-2, un moteur maison conçu par Capcom. Vu que le CPS-2 est plus puissant que l'ancien système CPS-1, quatre nouveaux combattants sont ajoutés avec T.Hawk le natif américain, Cammy la soldate britannique, Fei Long le Bruce Lee et D.Jay le kickboxer jamaïcain. Évidemment, d'autres versions sortent ensuite dont la plus aboutie reste *Street Fighter II Turbo*, ajoutant un nouveau boss caché en la personne d'Akuma/Gouki et enfin une barre de Super permettant au joueur d'effectuer des super coups spéciaux dans une



débauche d'effets de lumière. Une option déjà présente chez la concurrence depuis quelque temps. En parallèle, la machine marketing Street Fighter carbure avec des jouets, des comics, et surtout un chouette film d'animation se déroulant durant les événements de Street Fighter II. Et bien décidé à traire sa vache à lait, Capcom se lance aussi dans la production d'un film hollywoodien de sinistre mémoire où l'on peut apercevoir la chanteuse Kylie Minogue en Cammy ainsi que notre Belge préféré Jean Claude Van Damme en Guile. Film qui nous donnera : Street Fighter The Movie The Game en 1995, le tout premier jeu adapté d'un film fondé sur un jeu vidéo où l'on peut jouer avec des versions digitalisées des acteurs.

Et tandis que Yoshiki Okamoto délaisse la saga Street Fighter pour s'intéresser de plus près à celle de Megaman, les joueurs, eux, ne voient toujours pas de Street Fighter III à l'horizon. Et dans le mystère le plus total, sort Street Fighter Zero.

STREET, OÙ ES-TU ?

Une fois Okamoto parti de la licence, c'est Noritaka Funamizu qui prend le relais, supervisant au même moment le développement de X-Men Children of the Atom, un jeu de combat avec les fameux mutants de l'écurie Marvel. Bien entendu, le développement de Street Fighter III a

déjà débuté, mais il reste encore à faire patienter les fans. Et Noritaka confie au tout jeune Hideaki Itsuno participer à la création de Street Fighter Classic : un jeu Super Nintendo censé se dérouler juste après l'histoire du premier Street Fighter. Mais comme Capcom cherche au même moment à écouter son vieux stock de bornes d'arcade conçues sur le système CPS-1, il proposent à Itsuno de créer un jeu pour ces vieilles bornes. Itsuno accepte et Street Fighter Classic devient Street Fighter Zero qui, comme son nom ne l'indique pas, se déroule entre les événements de

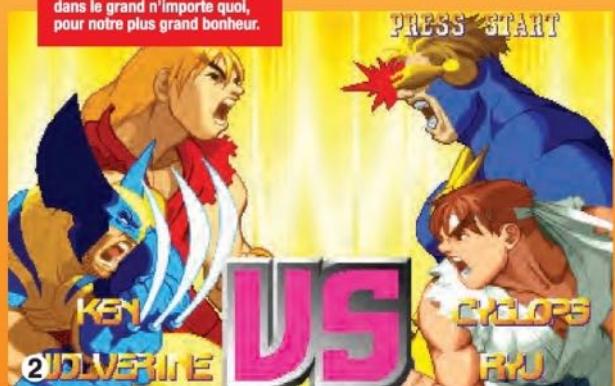
Street Fighter I et ceux du II (et sera renommé Street Fighter Alpha dans le reste du monde). Au fur et à mesure du développement, Capcom décide de quand même mettre Street Fighter Zero sur CPS-2 tandis qu'une version « moins puissante » est programmée sur CPS-1. Et à cause du succès du jeu Darkstalkers où des créatures combattent avec des coups spéciaux phénoménaux, Funamizu prend la décision de faire de Street Fighter Zero un jeu purement arcade avec des graphismes très cartoons, loin du sérieux des combats de Street Fighter II. Au casting on retrouve déjà

“Capcom se lance aussi dans la production d'un film hollywoodien de sinistre mémoire...”



❶ Street Fighter The Movie The Game, où l'on peut jouer avec Jean Claude Van Damme...

❷ Vers la fin des années 90, la saga Street Fighter se lance dans le grand n'importe quoi, pour notre plus grand bonheur.



les traditionnels Ryu, Ken mais aussi Sagat, Bison et Chun-li, tous redessinés pour l'occasion. Puis du premier Street Fighter, les développeurs reprennent Adon et Birdie, et s'amusent même à mettre Guy et Sodom, tous les deux issus de Final Fight, afin de lier enfin les deux sagas. Apparaissent aussi deux nouveaux combattants sélectionnables avec Charlie d'un côté (l'ancien ami de Guile, qui en reprend tous les coups), ainsi que Rose, une magicienne inspirée par le personnage de Lisa Lisa de Jojo's Bizarre Adventure. Enfin, grâce à des codes, on peut également débloquer deux perso cachés : Gouki/Akuma et surtout Dan, créé à la dernière minute, qui est une parodie du personnage de Ryo de la série Art of Fighting



❶ L'incroyable Casting de X-Men vs Street Fighter.

❷ Le très fun Super Puzzle Fighter II Turbo, ou quand Ryu rencontre Tetris.

❸ Ken contre Ryu : le seul combat possible en mode deux joueurs (Street Fighter).



de SNK (qui était une parodie de Ryu à la base). Le tout agrémenté de multiples références au dessin animé Street Fighter II, le film sorti en 1994. Évidemment Street Fighter Zero aura également droit à deux suites, chacune ajoutant de plus en plus de combattants, avec un troisième opus nous proposant carrément le choix entre vingt-cinq personnages dont une partie issue de Final Fight et des deux Street Fighter. Continuant sur cette mouvance, Noritaka Funamizu veut incorporer le cast de Street Fighter à d'autres jeux de la firme et c'est ainsi que nous verrons arriver X-Men vs Street Fighter, où Ryu et Ken se battent contre les mutants, puis Marvel vs Capcom où tous les plus grands héros des deux compagnies se mettent sur la tronche. Et alors que les sagas

Marvel vs Capcom et Street Fighter Zero sont destinées à un large public avec une simplicité à toute épreuve et des explosions de lumière dans tous les sens, Capcom, de son côté, se décide enfin à sortir Street Fighter III à destination des joueurs confirmés qui, franchement, commencent à désespérer de le voir arriver un jour. Mais dans un marché aussi saturé et avec l'arrivée de Tekken et autres SoulCalibur... n'est-il pas un peu trop tard ?

CAPCOM RATE SON COMBO

Pendant que Funamizu est occupé avec ses Marvel vs Capcom et autres jeux délirants, c'est un dénommé Tomoshi Sadamoto qui hérite de la licence Street Fighter, ayant déjà travaillé sur quelques beat'm up de la firme comme Magic Sword (1990) et King of Dragons (1991). Sa mission, s'il l'accepte, est de créer un Street Fighter avec toute une nouvelle génération de personnages, sans reprendre un seul ancien ! Forcément

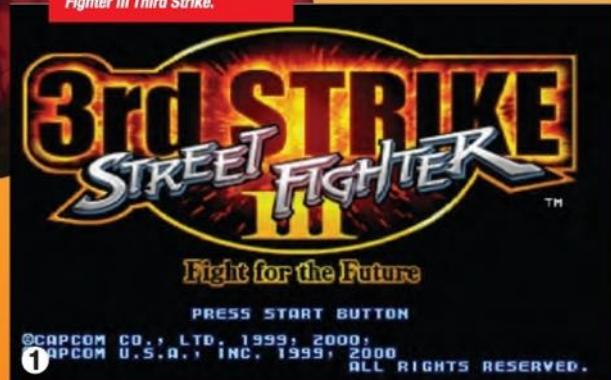
les fans hurlent lorsqu'ils apprennent la nouvelle et il est décidé d'ajouter quand même en dernière minute Ryu et Ken. Évidemment, à sa sortie en 1997, sans un casting connu et beaucoup trop complexe pour le grand public, Street Fighter III : The New Generation fait un bide. Quelques mois après, une suite tente de sortir de la foulée, ajoutant Hugo de Final Fight, mais rien n'y fait. Dix ans après la sortie du premier volet, Street Fighter III est en train de connaître le même destin, surtout

“Le nouveau millénaire ne s'annonce vraiment pas radieux pour la licence...”



1 Street Fighter III Third Strike, un chef-d'œuvre.

2 Réclamée à cor et à cri par la communauté, Chun-Li fait son retour dans Street Fighter III Third Strike.



qu'au même moment, le regard du public est tourné vers les jeux de combat en 3D comme *Tekken* ou *Virtua Fighter*. Du coup Funanizu est rappelé en dernier recours pour tenter de sauver les meubles, et après un développement fastidieux

① Certains personnages, comme Douze (oui, c'est son nom), ont des coups vraiment particuliers.

② *Street Fighter EX*, un jeu *Street Fighter* en 3D développé en externe par Arika Nishitani, mieux connu sous le nom *Nin Nin*.

③ L'immense casting de *Capcom vs SNK 2* fait vraiment plaisir aux fans (dont nous sommes).

④ Dans *Capcom vs SNK 2*, nous pouvons enfin faire combattre nos perso préférés des deux firmes.

⑤ Akuma contre Bison, le duel des boss !



de presque deux ans, sort *Street Fighter III : Third Strike* ajoutant Chun-Li au casting et corrigeant énormément les erreurs de son ainé, devenant ainsi l'un des meilleurs jeux de la saga. Mais les ventes ne suivent pas et le mal est fait. Le nouveau millénaire ne s'annonce vraiment pas radieux pour la licence, qui bénéficie tout de même d'un dernier sursaut avec les excellents *Capcom vs SNK 1* et *2*, permettant aux fans des deux firmes de se mettre enfin d'accord sur qui de Ryu ou Ryo est le plus fort. Une idée qui, ironiquement, vient d'un employé de SNK du nom de Takashi Nishiyama. Nishiyama qui, presque vingt ans après avoir quitté Capcom, va jouer un rôle dans la résurrection de la saga...

CONTINUE ?

Cadeau absolu pour les fans, *Capcom vs SNK 2* est un chant du cygne pour le monde du versus fighting. D'un côté, SNK met la clé sous la porte et est racheté par la compagnie Playmore, tandis que de l'autre, Capcom ne veut plus développer le moindre jeu de combat après l'échec de *Street Fighter III*. Au même moment, Kenji Inafune, « créateur » de *Megaman*, est en train de superviser le développement de la série *Onimusha* où il sympathise avec son sound designer nommé Yoshinori Ono. Il faut dire qu'Ono est déjà coutumier de la saga *Street Fighter*, s'étant notamment occupé de convertir la musique pour le passage de *Street Fighter Zero* sur le système CPS-1, et a participé au son de *Street Fighter III*. Voyant qu'Ono est à l'aise pour manager des équipes, Inafune lui propose de devenir producteur sur la saga de son choix, et évidemment, Yoshinori

Ono demande s'il n'y a pas moyen de ressusciter *Street Fighter*. Mais Capcom n'est vraiment pas chaud à l'idée de mettre la moindre ressource sur un nouveau *Street Fighter* et confie le développement à la société DIMPS, qui a notamment fait les *Sonic Advance* pour SEGA. Ce qui est drôle, c'est que DIMPS a été fondée par un ancien employé de SNK... du nom de Takashi Nishiyama. De ce fait, pour le 20^e anniversaire de la saga sort *Street Fighter IV* (en 2008), avec la géniale idée de faire à la fois un jeu en 3D, mais avec une jouabilité 2D, de la même manière que les premiers *Street Fighter*. Reprenant quasiment

tout le cast de *Street Fighter II* avec l'ajout de Dan et Sakura, *Street Fighter IV* est accueilli avec enthousiasme par les joueurs, relançant de nouveau l'attrait du versus fighting pour le grand public ainsi que le retour de vieilles licences telles que *Mortal Kombat*. À nouveau, de nombreuses versions de *Street Fighter IV* sortent, chacune augmentant drastiquement le nombre de personnages. Capcom se lance en parallèle dans le développement de nouveaux *Marvel vs Capcom* ainsi que d'un *Street Fighter vs Tekken*. C'est dans cette hystérie que sort à la va-vite *Street Fighter V* en 2016, un jeu qui malheureusement aurait

pu bénéficier de quelques mois de développement supplémentaires, sortant dans une version buggée avec un mode online aux fraises. Ainsi, *Street Fighter V* reste pour le moment la dernière mouture de l'aventure *Street Fighter*, une saga qui, trente ans après sa création, continue à déchaîner les fans. Fans que Capcom sait brosser dans le sens du poil en sortant pour cet anniversaire une cartouche spéciale de *Super Street Fighter* qu'on peut même insérer dans une Super Nintendo. Souhaitons à *Street Fighter* encore tout plein d'années de bonheur... et... un *Capcom vs SNK 3* ?

“Street Fighter IV est accueilli avec enthousiasme par les joueurs, relançant de nouveau l'attrait du versus fighting.”



❶ La version Ultra de *Street Fighter IV* et ses 44 personnages jouables...

❷ De nouveaux combattants, comme Asuka, font leur arrivée pour ce quatrième volet.



❶



❷

Quelques dates clés

1987

STREET FIGHTER

Ryu donne ses premiers coups et ne passionne pas vraiment les foules. Peu maniable et pas très beau, on préfère l'oublier.

1991

STREET FIGHTER II : THE WORLD WARRIOR

On reprend tout et on recommence, 12 combattants cultes et une maniabilité à toute épreuve pour un jeu qui réinventa la baston.

1994

SUPER STREET FIGHTER II : THE NEW CHALLENGERS

Quatre perso supplémentaires, nouveaux décors et une musique réorchestrée pour le meilleur volet de la saga, carrément.

1995

STREET FIGHTER ZERO/ALPHA

Le plus mimi de tous les Street Fighter avec ses graphismes dignes d'un dessin animé et un gameplay au poil.

1999

STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE

Oubliez Street Fighter III, cette version corrige tous ses défauts. C'est aussi l'un des plus beaux jeux 2D qu'il puisse exister.

2008

STREET FIGHTER IV

Après neuf ans sans voir le moindre Ryu sur borne d'arcade, Street Fighter revient et défoncera tout. Le monde du jeu de combat d'aujourd'hui lui doit tout.





Dreamcast

PREMIER AMOUR D'INTERNET

Avant la sixième génération de consoles, il n'était pas question de se connecter à cet endroit étrange que constituait Internet. Dans ce domaine, c'est la Dreamcast de SEGA qui joua les pionnières. Retour sur une époque bien différente où jouer via le Web relevait encore de la science-fiction pour bon nombre de joueurs.



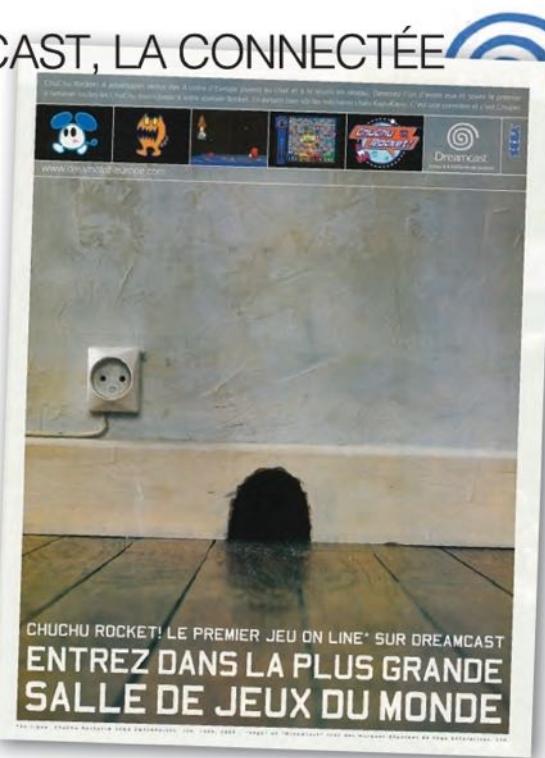
SEGA



Designed
by
Sega
of
Japan

FOCUS DREAMCAST, LA CONNECTÉE

L'histoire de la Dreamcast, vous la connaissez ? Pour faire court, elle est la toute première console 128-bits disponible sur le marché. Elle débarque en fin d'année 1998 au Japon (1999 dans le reste du monde) avec la promesse de faire oublier aux joueurs la débâcle de la Saturn, la précédente console de SEGA. L'illusion sera totale durant la première année de commercialisation. Les joueurs ne remarquent que les qualités de la machine par rapport à la Nintendo 64 ou la PlayStation. Pourtant, lorsque les nouvelles arrivantes de Sony et Nintendo font leur entrée, la donne change complètement. Malgré les efforts de SEGA (et les baisses de prix), la Dreamcast s'avérera aussi décevante en termes de ventes que la Saturn. L'absence de licence vraiment marquante est l'une des



“Le service Dreamarena est disponible dès l'année 2000 avec la sortie de ChuChu Rocket !”



lacunes de la console, lacune qu'elle ne parviendra jamais à combler. SEGA arrête les frais avec la Dreamcast à partir de 2001 et, par la même occasion, avec les consoles de salon en général. Fin de l'histoire. Pas de happy end pour SEGA et sa console. Et pourtant en 1998, la firme japonaise tenait sans le savoir le futur du jeu vidéo entre ses mains... Dès sa sortie, la Dreamcast est la première à proposer une jouabilité en ligne pour ses titres, domaine jusque-là réservé aux joueurs PC. Sa rivale la plus sérieuse, la PlayStation 2, va s'aligner sur l'offre mais plus tard – via son improbable adaptateur externe –, tandis que Nintendo passera à côté de cette opportunité en ne sortant que trois titres online. SEGA lance les hostilités avec la possibilité de brancher la Dreamcast à un modem ou via un adaptateur Ethernet. Le tout s'accompagne d'un support en ligne total (et du fameux Dreamkey en Europe qui permet simplement d'accéder au service). Plusieurs portails sont créés pour couvrir toutes les régions du monde. En Europe, nous héritons de Dreamarena tandis que le service est connu sous le nom de Seganet Link dans la zone US et Seganet ailleurs. L'argument du jeu online est sans précédent, tout comme la possibilité de consulter Internet depuis sa console, et le constructeur japonais n'oublie jamais de le préciser même si toute l'attention de la firme est davantage tournée vers la sortie de Sonic Adventures. Pour la petite histoire, c'est le jeu qui se vendra le plus sur la console avec « seulement » 2,5 millions d'exemplaires écoulés.

UN PORTAIL POUR LES GOUVERNER TOUS

Le fameux Dreamarena, parlons-en. Ce portail et ses équivalents étrangers serviront de modèle à tout ce que les gamers

1 Sur cette pub, on peut lire : « L'ultime console de jeu ». Jamais un slogan de SEGA n'avait été aussi prophétique...

2 Cet appareil qui ressemble vaguement à un radiateur est en fait le modem de base de la Dreamcast.

3 L'interface de Dreamarena en 2000. Assez austère, comme le reste d'Internet à cette époque.



4



FOCUS DREAMCAST, LA CONNECTÉE



1



2

“La Dreamcast est en avance sur son temps. En 1998, il est tôt pour parler de l'avènement d'Internet, qui n'en est qu'à ses balbutiements.”

connaîtront par la suite. On n'a pas encore les vidéos à la demande, le téléchargement de jeux et DLC ou les listes d'amis, mais les principales fonctionnalités de jeu sont là, et même un moteur de recherche ! SEGA est exemplaire

sur le suivi de sa plate-forme. Le service Dreamarena est disponible gratuitement dès l'année 2000 avec la sortie de *ChuChu Rocket*. Lui et les premiers jeux compatibles avec des capacités online serviront de fers de lance à Dreamarena. Parmi les autres gros titres compatibles avec Dreamarena, on retrouve *Quake III Arena* (2000) qui réussit parfaitement son adaptation sur la console de SEGA. En passant sur Dreamcast, le titre d'id Software devient le premier FPS en ligne sur console de salon. Il sera suivi de près par *Unreal Tournament* qui sort en 2001 sur

Dreamcast, en proposant lui aussi un mode online, contrairement à sa version PS2. Les adeptes du Dreamarena se rappellent également de *Phantasy Star Online 1 et 2*. Considérés par beaucoup comme les premiers MMORPG sur console, les deux jeux estampillés PSO ont participé à populariser la console de SEGA. Dans une moindre mesure, des jeux comme *F355 Challenge*, *Jet Set Radio* ou *Daytona 2001* eurent

aussi leur lot de fonctionnalités online à faire valoir. Le problème de la Dreamcast, et c'est en partie ce qui causera sa perte, c'est son line-up assez pauvre. Avec le portage d'un jeu PC comme vedette de son service en ligne, difficile d'attirer les joueurs en masse ! Les meilleurs jeux de la console – comprenez *Shenmue* ou *Crazy Taxi* – sont totalement offline, ce qui valorise certes la Dreamcast, mais pas son portal internet. En 2001, SEGA annonce son intention de quitter le secteur des constructeurs de consoles de salon. La fin de la production de la Dreamcast ne tarde pas et commence la même année au Japon. Les supports en ligne subissent le même sort ; Dreamarena est le dernier à cesser de fonctionner, en 2003.

❶ *Shenmue* est l'un des meilleurs titres de la Dreamcast. C'est aussi un jeu totalement offline.

❷ *Phantasy Star Online* est considéré comme le premier MMORPG sur console, et un incontournable de la Dreamcast.

❸ SEGA a construit un tas de gadgets pour sa console. Ici, le VMU, une cartouche de sauvegarde qui fait aussi mini-jeu !

❹ Pour ne pas être trop dépassé du PC, les recherches internet pouvaient s'effectuer via un clavier comme celui-ci.

INTERNET POUR TOUS !

En dépit des limitations techniques de la période, SEGA essaya d'initier les joueurs à la joie des parties en ligne. Le fameux modem permettant de se connecter était inclus directement avec votre Dreamcast. Une générosité dont fera preuve Sony bien tardivement sur sa



1



PlayStation 2 : son adaptateur réseau n'est pas commercialisé avec la première version de la console, il faudra attendre la PlayStation 2 Slim pour cela. La Dreamcast est également enrichie de plusieurs accessoires dispensables, mais tous pensés pour faciliter l'accès à Internet. Un clavier et une souris pour commencer, rien de plus basique pour explorer le Net sur PC mais sur console c'est assez novateur, quoique pas forcément pratique. Les Japonais et les Américains auront plus tard l'idée de remplacer le modem de base par un adaptateur Ethernet. Ce produit jamais sorti en France porte le nom de Broadband Adapter et précède un autre adaptateur Ethernet, le LAN Adapter, qui n'offre pas le même calibrage. Si elle est novatrice, la Dreamcast est tout

de même assise entre deux chaises. À côté de ses appareils dédiés à internet, SEGA choisit de développer le Link Cable, un câble permettant de brancher deux Dreamcast en simultané afin de jouer ensemble sur deux écrans différents avec deux jeux différents. Seule une poignée de titres

possèdent une compatibilité avec cet appareil, en l'occurrence *F355 Challenge*, *Aero Dancing*, *Virtua On*, *Aerowings 2 Air Strike* et *Capcom vs SNK*. Sans surprise, les équipements internet ont eu plus de succès, même s'il n'y a pas de quoi s'embarrasser pour SEGA.

POUR LA POSTÉRITÉ

SEGA et son ultime console conservent le statut d'avant-gardistes en matière de jeu en ligne. Sony, dont la console sort en 2000, ne va pourtant pas s'inspirer de la plate-forme online de son concurrent pour sa PlayStation 2. Il lui préférera une architecture plus indépendante où chaque jeu possède son propre mode en ligne. En ce sens, la Dreamcast est la plus proche de ce qui est établi comme un standard à partir de la septième génération de consoles. Les successeurs de Dreamarena s'appellent entre autres PlayStation Network, Xbox Live, ou Steam. Toutes ces innovations se sont d'ailleurs greffées à ces nouveaux venus. On parle bien sûr de la

possibilité de payer en ligne via les plates-formes online des consoles ou bien de télécharger les jeux dématérialisés directement par ce biais. En comparaison, l'expérience en ligne de la Dreamcast compte « pour du beurre », étant donné que ce support a surtout été pensé comme un complément.

UN TEMPS QUE LES MOINS DE 20 ANS...

La Dreamcast est donc en avance sur son temps, beaucoup trop en fait. En 1998, il est un peu tôt pour parler de l'avènement d'Internet, qui n'en est qu'à ses balbutiements. La même année, la France ne recense que 4% des foyers correctement équipés pour recevoir Internet à domicile, et le taux n'est pas beaucoup plus élevé dans les autres parties du monde. Et on comprend pourquoi : les connexions sont payantes à la minute, comme pour le téléphone. Les sites sont codés avec un HTML des plus rudimentaires. Et le plus important : ça rame ! C'est déjà laborieux d'ouvrir une page Internet même avec l'ADSL, alors jouer paraît un peu too much. D'ailleurs pour cette raison que Nintendo ne croit pas au pouvoir du Web et préfère se contenter d'un bon vieil écran partagé avec quatre ports manettes. La qualité du modem de la Dreamcast ou son calibrage (56K en Amérique, 33,6K dans le reste du monde) ne sont pas à remettre en cause. En vérité, c'est le monde qui n'est pas prêt pour internet à cette période-là !

2



● *Capcom vs SNK* est l'un des jeux à être compatibles avec le Link Cable, une invention qui n'a pas trouvé son public.

● Des petits malins essaient de reconnecter leur Dreamcast à internet, et le pire c'est qu'ils y arrivent !



Pro Evolution Soccer

DE ISS À PES

QUAND KONAMI ÉTAIT BALLON D'OR

Comme chaque année, l'heure est à la confrontation entre *FIFA* et *PES*. Si l'issue de la rencontre ne fait guère de doute, le rapport de force était inversé il n'y a pas si longtemps. Retour sur une période aussi révolue que dorée pour les fans de foot.



Cela peut sembler inconcevable pour les plus jeunes d'entre vous, mais il fut un temps où *Pro Evolution Soccer*, *PES* pour les intimes, trôna au sommet de la hiérarchie des jeux de football. C'était au début du 21^e siècle, et malgré une concurrence bien plus acharnée qu'elle ne peut l'être aujourd'hui, la série de Konami semblait seule au monde. La presse était unanime, la ferveur populaire réelle, la qualité incontestable... Bref, l'hégémonie se justifiait.

Totallement, même. Mais aussi vrai que Rome ne s'est pas faite en un jour, cette situation de monopole était avant tout le fruit de plusieurs années de labeur. Avant de devenir un phénomène qui dépasse largement le cadre du jeu vidéo puis une ancienne rockstar qui tente péniblement de faire son retour (non, on ne vous jouera pas le couplet de la remontada face

“Réunis sous la même bannière chez nous, *ISS Pro 97* et *ISS 64* sont en réalité issus de deux licences qui n'ont presque rien en commun !”



à *FIFA*), *PES* c'est un itinéraire atypique, jalonné entre autres de malentendus et de changements de noms, mais aussi les balbutiements de l'eSport en France.

L'ANCÉTRE ISS

Durant la période bénie de la Super Nintendo et de la Megadrive, beaucoup de genres profitent de la puissance des hardwares 16-bits pour connaître des avancées majeures. Parmi eux, les simulations de sport, qui voient débarquer des titres de plus en plus aboutis. Tant en termes de représentation visuelle que de jouabilité pure, les bidules rudimentaires que l'on connaît sont surclassés. L'un des jeux phare de cette époque a pour nom *International Superstar Soccer (ISS)*. Développé par Konami, ce dernier impose sa patte dès 1995 et séduit les amateurs de ballon rond du monde entier. Avec ses athlètes aux

proportions réalistes, sa conduite de balle crédible et ses matchs menés tambour battant, il fait forte impression et ringardise à peu près l'ensemble de la concurrence. La sortie dans la foulée d'une version sous-titrée *Deluxe* permettra à l'éditeur japonais d'établir la marque *ISS* et de confirmer au passage sa montée en puissance dans le domaine des simulations de football. Les débuts sont tonitruants, mais ce n'est qu'avec la génération suivante de consoles et l'avènement de la 3D que Konami enfonce le clou.

UN NOM, DEUX STUDIOS

À l'été 1997, la série dégaine coup sur coup deux excellents épisodes. La PlayStation de Sony accueille *ISS Pro*. De son côté, la Nintendo 64 voit débarquer *ISS 64*. Dans des styles très différents, les deux s'avèrent très bons, voire excellents. Mais pour le public comme pour la



1 C'est avec cet écran titre que la longue histoire d'amour entre Konami et le football a débuté.

2 Comme le montre cette tignasse digne de Valderama, certains joueurs adoptent le look des plus grandes stars dès *ISS Deluxe*.

3 Méconnu mais pourtant bien sorti chez nous, *Goal Storm* sur la première PlayStation n'est autre que le véritable ancêtre de *PES*.



- Avec ses modélisations grossières, *ISS Pro* premier du nom n'avait pas l'allure d'une simulation.
- *ISS Pro 98* est un épisode fondateur, qui tend vers plus de réalisme grâce à un moteur physique et des graphismes tout neufs.

○ C'est avec *ISS Pro Evolution* que sont nés la Master League et ses joueurs mythiques comme Miranda, Castello ou Ximenes.



Player Acquisition		
		Firenze 1/7
L1	R1	
Points	20 Remaining	
GK 1	Ivanou	14
CB 5	Stromer	16
CB 17	Ducic	16
CB 4	Hateg	16
DH 15	Jorga	16
DH 8	Cellini	18
SH 7	Rimond	15
SH 14		20
OH 10		22
CF 20		20
CR 11		20
Player		
		Ivanou
	Select	Cancel
		Help

critique, le constat est unanime : le second est meilleur car plus instinctif, plus fidèle à la série. À ce moment-là, personne ne réalise vraiment qu'il s'agit de deux jeux bien distincts. C'est que rien n'est fait pour les différencier.

Les campagnes de pub dans les magazines spécialisés de l'époque sont communes. Et même, les deux titres partagent la même jaquette ! Une confusion qui trouve très certainement ses origines dans d'évidentes raisons marketing. Car au Japon, le doute n'est pas permis. Pris en charge par KCET, basé à Tokyo, *ISS Pro* est appelé dans son pays d'origine *World Soccer Winning Eleven 97* et est en réalité la suite d'un jeu paru chez nous sous le nom de *Goal Storm*. Développé par KCEO, une antenne de Konami basée à Osaka, *ISS 64* est quant à lui la version occidentale de *Jikkyō World Soccer 3*, et, accessoirement, la vraie suite de *ISS Deluxe*. Réunis sous la même bannière chez nous, *ISS Pro 97* et

ISS 64 sont en réalité issus de deux licences qui n'ont presque rien en commun ! Ce malentendu perdurera une année supplémentaire avec les sorties conjointes de *ISS Pro 98* et *ISS 98* sur les mêmes supports.

LA QUALITÉ PROFESSIONNELLE

C'est à ce moment que le challenger va définitivement prendre le dessus. Pendant que KCEO se repose sur ses lauriers et livre un *ISS 98* efficace à défaut d'être brillant, son cousin KCET fait de *ISS Pro 98* une véritable révolution. Fabrizio Ravanelli et Andreas Köpke ont beau s'afficher ensemble sur la pochette des deux versions, le fossé se creuse. *ISS Pro 98* fait comprendre à tous ses envies de réalisme et ses penchants pour la simulation. Sa physique de balle bien plus pointue oblige à doser savamment passes et tirs. La finesse de sa conduite de balle



favorise les changements de rythme et incite à lâcher la gâchette d'accélération. La palette de mouvements et les gestes techniques conduisent à des actions

beaucoup plus variées et travaillées. Bref, la rupture est définitivement établie, et il n'y a alors plus aucune ambiguïté sur le fait que les deux titres ne sont en rien comparables.

C'est d'autant plus vrai qu'en plus de son feeling jamais vu jusqu'alors, ISS Pro 98 se démarquait aussi par sa volonté de proposer des joueurs fidèles à ceux de la réalité. Leurs

principales caractéristiques physiques étaient visibles à l'écran (le crâne chauve de Barthez, les cheveux longs de Seedorf, la petite taille d'un Lizarazu...). De plus, leurs noms avaient beau être fictifs faute de licences, ils n'en restaient pas moins parfaitement identifiables (Backham pour Beckham, Sheallar pour Shearer, Ronarid pour Ronaldo, Bergmans pour Bergkamp...).

“Grâce à la puissance de calcul de la PS2, les développeurs de chez Konami font entrer le jeu de foot dans une nouvelle ère.”





Naturellement, cette quête de réalisme se reflétait dans leurs caractéristiques, ce qui était probablement une première. Les anciens se souviendront avec émotion des boulets de canon

d'un Batistuta, du jeu de tête d'un Bierhoff ou du coup de rein d'un Ronaldo.

ÉVOLUTION RIME AVEC SIMULATION

À partir de là, le ISS « originel » va peu à peu tomber dans l'oubli. Quelques suites seront bien produites, mais la série est alors totalement éclipsée par sa petite sœur. Chez Konami, football rime désormais avec ISS Pro. Dans la foulée de la cuvée 98 débarque donc ISS Pro Evolution. Un épisode tout aussi marquant, qui continue de creuser dans le sillon du réalisme (gameplay affiné, rythme plus posé...), et qui voit surtout l'apparition de la célèbre Master League. Avec elle, il devient possible d'embrasser une carrière d'entraîneur-joueur. Toute une génération va alors se passionner

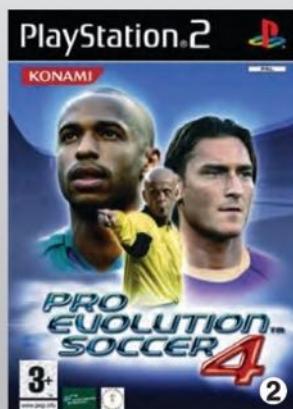
pour ce mode, passant des journées voire des nuits à gérer les transferts, travailler les schémas tactiques et soigner ses compositions en prêtant attention à l'état de forme de ses poulains. ISS Pro Evolution, c'est aussi cette époque étrange où l'on était persuadé que le Nigeria faisait partie du gratin du football mondial. Que Tijjani Babangida était le pendant africain d'un Roberto Carlos et Daniel Amokachi le Ronaldo des Super Eagles. Quand ISS Pro Evolution 2 débarque l'année suivante avec des qualités affinées et un réalisme toujours plus poussé (l'apparition de blessures, notamment), les amateurs de ballon rond répondent présent massivement. La concurrence est dépassée, ignorée, et les choses ne feront que s'accentuer lors des années suivantes.

WE ARE A FOOTBALL TRIBE

Au moment de changer de génération avec le passage à la PlayStation 2, Konami prend une

décision radicale et décide de donner une nouvelle identité à la série. Fini ISS, le lien de parenté qu'il suppose et la connotation arcade qui va avec. Place à Pro Evolution Soccer ! Avec PES, la série entre dans son âge d'or. Une véritable communauté se forme et porte aux nues Shingo « Seabass » Takatsuka, la tête pensante de la licence. Chaque année est l'occasion de voir débouler un nouvel épisode plus abouti que le précédent. Grâce à la puissance de calcul de la PS2, les développeurs font entrer le jeu de foot dans une nouvelle ère. Les visages sont de plus en plus ressemblants, les animations plus vraies que nature, et l'introduction de commentaires donnent à la série des airs de retransmission télé. Et quand certains lui reprochent ses maillots et noms fantaisistes, brandissant l'exhaustivité d'un FIFA, c'est pour mieux s'incliner ensuite devant ses actions léchées.

Ses qualités sont telles que tout le monde est prêt à lui pardonner son enrobage défaillant. Les plus passionnés prennent même le temps de faire le boulot via le mode Edit, passant des heures à renommer un à un joueurs et équipes, à retaper visages et maillots, à enregistrer les derniers transferts avant de partager le fruit de leur labeur. Plus tard, des petits malins parviendront même à proposer des patchs à appliquer illégalement pour que tout soit parfaitement conforme à la réalité. Petit à petit, PES devient un phénomène de société. Les fans



❶ Porté sur la simulation, PES 3 est un épisode très apprécié des joueurs malgré ses problèmes de licences (l'équipe de Hollande, notamment).

❷ Thierry Henry était tellement fan de la série qu'il a arrêté de prêter son image à FIFA et accepté de toucher moins d'argent pour figurer sur les jaquettes.

❸ PES 5 enregistre l'arrivée de nombreux clubs sous licence et est surtout considéré comme étant le meilleur de la série.

se réunissent le week-end pour organiser des tournois qui donneront naissance à la très officielle PES League. Très vite, il s'avère même que la série touche un public plus large que celui constitué traditionnellement de fans de foot. Ces derniers sont évidemment au taquet à la sortie de chaque nouvel épisode. Mais le joueur lambda y trouve lui aussi son compte, y voyant un jeu compétitif à la fois accessible et profond, une sorte de *Street Fighter II* des années 2000, un genre de partenaire tout désigné pour animer les soirées entre potes. On ne compte plus non plus les habituels réfractaires au jeu vidéo qui ce se sont procurés une PlayStation 2 juste pour tâter la série. *PES* est au sommet. On constate des ruptures de stock les week-ends qui suivent sa sortie. Il atteindra son apogée au milieu des années 2000 avec *PES 5* puis *PES 6*, qui deviendront tous deux les « produits culturels » les plus vendus en France l'année de leur commercialisation.

L'ÉTAT DE GRÂCE

Le plébiscite populaire de ces deux épisodes s'explique très facilement. D'abord, parce qu'à cette période le parc de PlayStation 2 installées atteint son pic. Ensuite, car les équipes sous licences y étaient de

plus en plus nombreuses. Enfin, car il s'agit sans contestation possible des deux meilleurs volets jamais produits. Bien que sensiblement différents, *PES 5* (le plus simu) et *PES 6* (un poil plus arcade) incarnent la quintessence de dix années de travail acharné. Tout y a été peaufiné à l'extrême. Certains argueront – à raison – qu'un débordement suivi d'une passe en retrait était souvent synonyme de but. Mais pour être totalement honnêtes, il faudrait qu'ils reconnaissent en contrepartie que les deux jeux offraient des possibilités de construction inégalées pour l'époque.

La circulation du ballon était un régal, le contact avec le cuir presque sensuel (a-t-on seulement fait une physique de balle plus grisante depuis ?), l'aspect tactique plus poussé que jamais. Entre deux joueurs expérimentés, les matchs débutaient forcément par un passage long de plusieurs minutes dans le menu de formation. Dispositif, placement, tireurs de coups de pied arrêtés, attitudes offensives et défensives... tout ou presque pouvait être paramétré pour tirer le meilleur de son équipe. On se souvient par exemple de ceux qui plaçaient Roberto Carlos en attaque pour profiter de sa vitesse de course et de sa frappe de balle ; de ceux qui évoluaient avec réussite en jouant avec des compositions fantaisistes de type 4-2-4 ; ou encore de ceux qui, avec des nations comme l'Iran ou la Corée du Sud, étaient capables de mettre minables les trois quarts du quartier.



LA FIN D'UNE ÉPOQUE

Nous sommes en 2007 et rien n'annonçait la catastrophe qui allait se produire. La PlayStation 2 est la reine des consoles, *PES* le roi des jeux de foot. Konami,



① À l'époque de *PES 6*, les gardiens bénéficiaient d'une I.A. crédible qui leur permettait d'être efficaces sans être surhumains.

② *PES 2008* marque une rupture nette avec la tradition de qualité de la série. Le début de la fin, en quelque sorte.

③ Dernier épisode de la série arcade de jeux de foot de Konami, *ISS 3* proposait un système de duels assez étrange.



probablement aveuglé par l'arrogance, pense que le mariage est parti pour durer encore un temps. Il ne prête pas une grande importance à la sortie de la PlayStation 3 et pond un PES 2008 (oui, cet épisode inaugure aussi une nouvelle numérotation fondée sur

l'année à venir) médiocre qui laissera sur leur faim même les plus fanatisés. La franchise entame alors une longue descente aux enfers. Les développeurs pataugent, bafouillent leur football alors qu'on les pensait parfaitement entraînés. Tel un vulgaire club de Premier

League tenté par un panic buy au montant astronomique le dernier jour du mercato, la série se met à naviguer à vue. Le désamour de la presse et des joueurs n'est pas compris chez Konami, ce qui entraîne des changements d'orientation d'année en année,

sans possibilité pour la série d'installer son jeu, sa nouvelle philosophie. Il y aurait bien des choses à dire sur la chute de PES, sur ses difficultés actuelles et sur ses chances infinitésimales de reprendre un jour sa couronne. Mais l'on déborderait alors du cadre rétro et l'on sortirait du sujet de ce dossier qui est avant tout là pour rendre hommage à un champion magnifique. Peut-être le plus beau et le plus passionnant que le jeu sportif ne verra jamais passer.

“Entre deux joueurs expérimentés, les matchs débutaient par un passage long de plusieurs minutes dans le menu de formation...”



➊ À une époque, la série s'était même essayée au jeu de management avec le bien nommé *PES Management*.



➋ Aujourd'hui, PES fait un peu penser à ce joueur sublime mais sur le déclin qu'est Andres Iniesta [NDLR, mais non].

ATARI

GRANDEUR ET DÉCADENCE

Présent dans le paysage vidéoludique depuis le début des années 70, Atari est un nom presque aussi vieux que le jeu vidéo. Cette compagnie, à la base américaine, a cependant connu des hauts, mais surtout des très bas, et son histoire est semée d'embûches.





Atar... Pour beaucoup de trentenaires et quarantenaires, ce nom a le goût d'une délicieuse madeleine. Pour certains, c'est le souvenir d'une Atari 2600 branchée sur la TV cathodique familiale au début des années 80, pour d'autres, ce sont les nuits passées à jouer ou créer de la musique sur un micro-ordinateur haut de gamme... Mais pour les plus jeunes, Atari ne signifie malheureusement plus grand-chose, si ce n'est un logo un peu old school accolé parfois sur un t-shirt de hipster. Et pourtant, quoi qu'en dise, Atari est une société qui a façonné le marché du jeu vidéo et largement contribué à son essor. Quelques années avant que Nintendo et SEGA règnent sur le milieu avec leurs consoles 8-bits, la compagnie américaine fait ainsi entrer le jeu vidéo dans l'âge de la « commercialisation de masse », grâce à *Pong* et à l'Atari 2600.

ET PONG ARRIVA

Retour en 1971, sur la côte californienne : deux jeunes ingénieurs, Nolan Bushnell et Ted Dabney, créent leur propre version de *Spacewar!*, l'un des premiers jeux vidéo au monde. Baptisé *Computer Space*, cet exercice de style leur permet de se faire la main avant de passer aux choses sérieuses. En juin 1972, les deux hommes fondent ainsi Atari, un nom inspiré du jeu de Go japonais, qui signifie « cible ». Pour son premier jeu, Atari va chercher son inspiration juste à

“Au milieu des années 70, *Pong* est le jeu d'arcade immanquable et il remplit les caisses d'Atari !”

côté et reprend les bases de *Table Tennis*, disponible sur la console Magnavox Odyssey. Ainsi né *Pong*, LE jeu d'arcade qui fait fureur au début des années 70. Car l'idée de génie de Bushnell et Dabney, c'est de vendre leur invention aux cafés et aux salles de jeu, afin de toucher un maximum de personnes. Une stratégie payante, et l'anecdote est d'ailleurs connue : la première borne de *Pong*, installée dans un bar de Sunnyvale, tombe en panne dès le premier soir d'exploitation. Lorsque le propriétaire ouvre la machine le lendemain, il découvre un monnayeur tellement rempli de pièces de monnaie que la mécanique est devenue inopérationnelle. Un véritable phénomène, donc, au grand dam de Magnavox, qui intentera quelques années plus tard à Atari un procès pour plagiat. Quoi qu'il en soit, au milieu des années 70, *Pong* est le jeu d'arcade immanquable et remplit les caisses d'Atari. La société va alors enchaîner les succès, lors de ce que l'on peut clairement appeler son « âge d'or » : *Space Race*, *Battlezone* ou encore *Break Out* assoient sa domination. *Break Out*,

notamment, est un jeu très important, car il a directement inspiré, de l'autre côté du Pacifique, un certain Tomohiro Nishikado, futur créateur de *Space Invaders*. Et qui trouve-ton derrière la conception de ce tout premier casse-briques de l'histoire ? Le duo Steve Jobs et Steve Wozniak qui, avant de fonder Apple, était employé chez Atari.

ÂGE D'OR ET TÊTE DE BOIS

Bref, pour Nolan Bushnell – désormais seul maître à bord suite au départ de Ted Dabney – tout va pour le mieux. Sa société engrange de gros bénéfices et la créativité de ses développeurs semblent au sommet. À l'époque, d'ailleurs, les rumeurs les plus folles circulent sur le cadre de travail chez Atari, qui s'apparentait plus à un camp hippie : ça buvait, ça fumait et tout le

Sortis juste après l'Atari 2600, les Atari 400 et 800 sont des micro-ordinateurs qui ont connu un succès relativement confidentiel en comparaison de la console de salon.



1966

II 19:48

1



1 Ancêtre de Tomb Raider et Uncharted, Pitfall sur Atari 2600 est surtout l'un des premiers jeux édités par Activision.

2 Break Out est l'un des plus gros succès d'Atari en arcade, inventeur du célèbre genre casse-briques. Il a inspiré la création de Space Invaders.

3 La version Atari 2600 de Pac Man souffre d'énormes carences techniques et n'arrive pas à la hauteur de l'arcade.



2



3



L'Atari 2600 reste, à ce jour, la machine la plus emblématique conçue par Atari, et son design est reconnaissable entre tous.

ATARI



“C'est ainsi que le premier démantèlement d'Atari a lieu en 1984...”

monde vivait plus ou moins en communauté. Un temps bel et bien révolu. En 1975, Atari décline *Pong* en version console de salon et le jeu entre donc dans les foyers. Si les ventes sont bonnes, Bushnell veut aller plus loin et rêve d'un boîtier où l'on pourrait faire entrer des cartouches, pour profiter d'une infinité de jeux. Mais produire une telle machine coûte très cher, si bien que la décision est prise de revendre Atari à Warner Communications, pour la coquette somme de 28 millions de dollars. Warner avait alors les reins assez solides pour investir 100 millions de dollars dans la conception de l'Atari 2600, qui sort aux États-Unis le 14 octobre 1977. Vendue 199\$, accompagnée deux joysticks et du jeu *Combat*, la 2600 va connaître un succès mitigé les premiers mois, qui va cependant

rapidement s'accélérer à mesure que de nouveaux jeux sortiront. Atari a ainsi la bonne idée de signer avec un maximum de studio de développement, multipliant les sorties. C'est sur cette console qu'un certain Activision a sorti ses premières productions, bien avant d'être le mastodonte que l'on connaît aujourd'hui. La 2600 va donc connaître une fulgurante ascension sur le continent nord-américain,



① Allan Alcorn (tout à droite) est le véritable cerveau derrière *Pong*. C'est lui qui embaucha Steve Jobs pour son premier emploi.

② Souvent considéré comme le pire jeu de tous les temps, *E.T.* est surtout le titre qui a largement participé au crash du jeu vidéo de 1983.

③ Afin de se débarrasser des millions de cartouches de *E.T.* invendues, Atari en a enterré une partie dans le désert du Nouveau-Mexique.

④ La descendante de l'Atari 2600, baptisée 5200 était bien plus puissante, mais n'a pas connu le succès escompté.

⑤ L'Atari ST et ses dérivés (ici le 1040 ST) a permis à Atari de se faire un nom sur le marché de la micro-informatique dans les années 90.



Atari, c'est plus de 400 jeux !

114



32



26



17



32



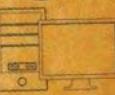
44



17



128



12



s'écoulant à plus de 2 millions d'exemplaires en 1980 et jusqu'à 8 millions d'exemplaires en 1982. C'est d'ailleurs cette année-là qu'elle sort, enfin, en France.

STORM IS COMING

Mais, au début des années 80, le vent commence à tourner et une gigantesque tempête se prépare. Alors que la 2600 est la console la plus populaire du moment, elle doit faire face à une féroce concurrence et, surtout, accueille une production à la qualité de plus en plus discutable. Le portage de *Pac Man*, par exemple, est réalisé en à peine cinq mois, et se retrouve largement bridé par la puissance limitée de la machine. Atari décide de fabriquer 12 millions de cartouches (alors que « seulement » 10 millions de

2600 sont en circulation) et n'en vend « que » 7 millions. Un chiffre en soi énorme, mais qui n'est pas suffisant. Ce sont donc 5 millions d'inventus qui restent sur les bras de la société. Autre exemple, encore plus problématique : l'adaptation de *E.T.* en jeu vidéo. Nous sommes en juillet 1982 et le film de Steven Spielberg est l'un des plus gros succès au cinéma de ces dernières années. Atari charge alors le développeur Howard Scott Warshaw de créer un jeu autour du film... en seulement cinq semaines. Faisant tout ce qu'il peut, Warshaw accouche d'un titre bancal et mal fini, qui n'a même pas été testé par Atari avant d'être envoyé en usine pour fabrication des cartouches. Les conséquences sont catastrophiques : si le jeu se vend tout de même à 1,5 million d'unités, de très nombreuses personnes rendent très vite leur achat et Atari se retrouve avec plusieurs millions d'exemplaires sur les bras.

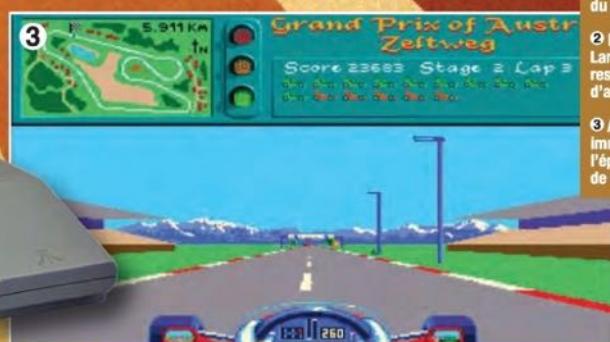
Ainsi est d'ailleurs née la légende des cartouches



② Dungeon Master était l'un des meilleurs jeux de l'Atari ST, ancêtre du genre Dungeon Crawler.

③ Développé par feu le studio Lankhor, Le Manoir de Morteville reste un classique du jeu d'aventure.

④ Autre titre de chez Lankhor immémorable, Vroom proposait à l'époque une excellente sensation de vitesse.





1 On a tendance à l'oublier, mais le premier *Rayman* est sorti sur Jaguar avant d'arriver sur PlayStation.

2 La série *V-Rally* reste une belle référence en la matière et a su plaire aux amateurs de course arcade.



MIDI intégrée et a été utilisé par de nombreux musiciens, trop heureux de pouvoir composer à moindres frais. C'est donc une belle période qui s'ouvre pour Atari qui, jusqu'au milieu des années 90, va rester solidement ancré sur le marché. L'Atari ST a accueilli quelques grands classiques du jeu vidéo – français, notamment – comme *Le Manoir de Mortevelle*, *Vroom*, ou *L'Arche du Capitaine Blood*. Mais, malheureusement, tout ça ne durera pas. En parallèle de son succès sur le marché de l'informatique, Atari souhaite revenir sur le devant de la scène côté

“La Jaguar, ce gouffre financier qui a signé la fin d'Atari en tant que constructeur...”

de E.T. enterrés dans le désert du Nouveau Mexique, qui est en grande partie vraie (on vous conseille d'ailleurs à ce titre le visionnage du très bon documentaire *Atari : Game Over*). De nombreux mauvais choix stratégiques ont donc entraîné Atari sur une pente très glissante et la compagnie affiche plus de 583 millions de dollars de pertes à la fin de l'année 1983. Entretemps, le fameux « crash du jeu vidéo » a eu lieu : déçus par de trop mauvais jeux, les consommateurs se désintéressent brusquement de ce nouveau média. Le marché américain est alors en berne. C'est aussi durant cette funeste année qu'Atari rate une opportunité en or, celle de devenir le distributeur officiel aux États-Unis d'une certaine Nintendo Famicom venue du Japon. Peu confiant en l'avenir de cette nouvelle machine, Atari décline le partenariat proposé par

la firme de Kyoto. Deux ans plus tard, la console 8-bits, renommée NES, débarque sur le continent, avec le succès qu'on lui connaît...

LE DÉBUT D'UNE NOUVELLE ÈRE

C'est ainsi que le premier démantèlement d'Atari a lieu en 1984. D'un côté, la branche « ordinateur et consoles de jeu » est revendue à Tramiel Technologies et devient Atari Corp. De l'autre, la division « Arcade » passe quelque temps sous la houlette de Namco, avant de redevenir indépendante en 1985. Pour Atari, c'est le début d'une nouvelle ère, mais aussi d'un certain renouveau avec le succès. Jack Tramiel, fondateur de Commodore remercié quelques mois plus tôt, fait du très bon travail avec sa marque nouvellement acquise et décide de tourner Atari vers la

micro-informatique grand public, alors en pleine explosion. Tramiel va alors réussir à écouter le stock d'Atari 2600 restant pour financer la suite et c'est sous sa direction que va naître le fameux Atari ST, l'un des ordinateurs les plus populaires de la fin des années 80, à même de tenir la dragée haute à l'Amiga (conçu par un certain... Commodore). Ces deux machines sont rapidement devenues des emblèmes de la micro-informatique de l'époque et, à l'image de la guerre Megadrive/Super Nintendo, elles vont permettre à des milliers de geeks de s'affronter à coups d'arguments techniques. L'Atari ST était ainsi particulièrement réputé pour la qualité de sa puce sonore ainsi que sa prise





1 Portage de l'arcade, *California Games* sur Atari Lynx permettait de s'adonner au surf, au roller ou encore au frisbee. L'un des titres les plus populaires de la console.

2 *Rygar : Legendary Warrior* est lui aussi issu de l'arcade. Jeu d'action-aventure difficile et sans pitié, il a fait transpirer les mains de nombreux joueurs.

3 Seule console portable produite par Atari, la Lynx avait la particularité d'être ambidextre.

4 C'est l'une des pires consoles de tous les temps et celle qui a signé la fin d'Atari en tant que constructeur : voici la Jaguar.

console. La firme sort ainsi en 1989 la Lynx, première console portable en couleurs de l'histoire. Très puissante et bien conçue, elle devra cependant faire face à la Game Boy de Nintendo, et sa killer app *Tetris*. Ajoutons à cela la Game Gear de SEGA, et vous comprendrez vite qu'elle souffrira rapidement de ventes médiocres. Mais ce n'est rien en comparaison de la Jaguar, gouffre financier qui a signé la fin d'Atari en tant que constructeur. Sortie en 1993, la Jaguar se voulait une console de salon 64-bits extrêmement puissante, reléguant les 16-bits à l'état de petits jouets pour gosses. Si elle a accueilli des jeux comme *Rayman* ou *Alien vs Predator*, sa difficulté de programmation, son hideuse manette et, surtout, la concurrence féroce de la PlayStation ont vite balayé ses chances de succès (entre 250 000 et 500 000 consoles auraient au total été vendues). Nous sommes donc en 1996, et Atari décide de jeter l'éponge.

Atari devient français

Tramiel décide de revendre Atari à JTS, un fabricant de disques durs qui ne fera rien de la marque

pendant deux ans. Vient ensuite le rachat par Hasbro Interactive, pour seulement 5 millions de dollars (rappelons qu'à la fin des années 70, Bushnell avait cédé Atari à Warner pour 28 millions). Ce géant du jeu va alors miser sur l'aura « rétro » de la marque, tentant de faire revenir *Pong* sur le devant de la scène, avec un succès somme toute limité. Début 2001, nouveau changement de propriétaire et de continent, puisque Hasbro Interactive est racheté dans son ensemble par Infogrames, qui était alors l'une des plus grosses sociétés de jeux vidéo dans l'Hexagone. Cette fois-ci, terminé la nostalgie : Infogrames va tourner Atari vers le futur et éditer sous sa bannière des jeux comme *V-Rally*, *Test Drive Unlimited*, *Neverwinter Nights* ou le funeste *Enter The Matrix*. Des jeux à la qualité variable et des ventes insuffisantes pour épouser les dettes accumulées, d'autant plus qu'Infogrames n'est pas vraiment dans une forme olympique. En 2013, Atari et toutes ses filiales déposent le bilan et sont repris in extremis par Atari SA, la maison mère française. Désormais sous la direction de Frédéric Chesnais, ancien employé d'Infogrames, Atari va tenter un surprenant retour aux sources, en lançant la console Ataribox. Allons-nous assister à une énième résurrection du phénix ?

Le

TOP

10

de l'année

1997





À quoi jouions-nous il y a vingt ans ? À des jeux pleins de pixels, certes, mais en 1997, pas mal de licences se sont élevées au rang de monuments. Nous nous sommes fait plaisir en sélectionnant pour vous les 10 perles qu'il ne fallait pas rater cette année-là.

10 AGE OF EMPIRES

Les années 90 sont l'âge d'or des jeux de stratégie en temps réel. À cette époque, l'industrie les produit par paquets de dix et de merveilleuses pépites émergent du lot (*StarCraft*, *Dune*, *Command and Conquer*). *Age of Empires* fait bien évidemment partie de ces merveilles. Les développeurs d'*Ensemble*

Studios dévoilent un jeu qui marie véracité historique et richesse de contenu. Ses campagnes solo sont extrêmement fournies, et l'arrivée en 1998 de son extension *The Rise of Rome* va faire passer le jeu à la postérité. S'il fallait donner d'autres preuves qu'*Age of Empires* est bel et bien

un best-seller, il suffit de regarder ce qui se fait aujourd'hui. *Age of Empires : Definitive Edition*, la version HD du premier opus, débarque en octobre et à une date encore indéterminée, nous aurons droit à un *Age of Empires IV*, dix ans après la dernière extension du troisième volet. Le second épisode avait

déjà eu droit au même traitement de faveur avec une version HD en 2013 ainsi que trois extensions totalement inédites. Malgré une jouabilité vieillissante et l'absence de support pour du multijoueur en ligne, *Age of Empires* est toujours un STR plébiscité par le public.

09 GRAND THEFT AUTO

La passion des joueurs pour les vols de voitures et la vie de gangster a commencé avec le premier épisode de *Grand Theft Auto*. Mais on est très loin des standards que nous imposent la série depuis le troisième opus. Le premier *GTA* est un jeu développé sans un brin de scénario et avec une vue du dessus qui ne se

prête pas vraiment à l'immersion, comme cela peut être le cas de nos jours. De surcroît, le jeu offrait des graphismes particulièrement laids qui rappelaient davantage la génération des consoles 16-bits. En revanche, l'attraction pour le sensationnel de Rockstar (appelé encore DMA Design en 1997)

était déjà là à cette époque. Meurtres, vols, trafics... s'il n'y a pas de scénario, les développeurs s'en sont donné à cœur joie pour le côté polémique des missions. Reste que *GTA* possède déjà un point fondamental de la licence : sa liberté d'action. La ville est vaste et en dehors des missions,

personne ne dicte votre conduite, une véritable aubaine pour les joueurs agacés par les aventures scriptées. Et c'est précisément cela qui a plu au public et à une partie de la presse... et qui continue de plaire avec les suites que l'on connaît à la saga.

08 LYLAT WARS

Starwing avait frappé fort en 1993 sur Super Nintendo. Sa suite directe, *Lylat Wars*, (ou *Star Fox 64 Outre-Atlantique*) frappe tout aussi fort en 1997. Fox, Falco et toute la bande du premier opus reprennent du service pour aller une nouvelle fois affronter Andross sur la planète Venom. La tâche s'avère redondante par rapport au premier épisode, mais *Lylat Wars* semble bien plus inspiré que son ainé. La modélisation 3D est aux petits oignons, tout comme le reste des graphismes. Chaque cinématique de début et de fin de mission vaut le coup et certaines plus que d'autres. Les vrais joueurs se rappelleront de la scène du vaisseau-mère sur Katina, largement inspirée par le film *Independence Day*. Au-delà des considérations esthétiques, Nintendo a réussi à transcender

les traditionnels shoot them up en apportant de nouvelles façons de jouer. L'apparition du tank et du sous-marin (appelés respectivement Landmaster et Blue-Marine, soyons précis) est peut-être la meilleure idée de ce deuxième opus. On peut pester sur le fait qu'ils ne soient pas accessibles à tous les niveaux, mais l'innovation est là, faisant de *Lylat Wars* un des hits de l'année 1997, sur N64 bien sûr.



1 Loopings et autres cascades aériennes sont faisables. C'est à la fois impressionnant et très utile en combat.

2 La Star Fox Team au grand complet. Fox et ses compères ont gagné un charisme à chaque nouveau volet.



07 GOLDENEYE 007

Si vous n'avez pas incarné James Bond en 1997, vous êtes passé à côté d'un des meilleurs FPS de la génération 64-bits. Et n'ayons pas peur des hyperboles : l'un des meilleurs FPS de tous les temps, rien que ça !

Rarement une adaptation cinématographique aura aussi bien marché dans le petit monde des jeux vidéo. L'inénarrable *Goldeneye 007* est un FPS d'anthologie qui s'est

écoulé à pas moins de 8 millions d'exemplaires, en exclusivité sur Nintendo 64. Ce succès tonitruant, la firme japonaise le doit à Rare et à sa prise de risque. Le titre estampillé *James Bond* devait à la base être un jeu de plate-forme, mais c'est sous l'impulsion du studio britannique que le jeu prit sa forme définitive. *Goldeneye 007* est loué par toute la presse pour

ses qualités graphiques impressionnantes pour l'époque. Le réalisme que tous mettent en avant s'accompagne aussi d'éloges sur les phases d'infiltration du jeu. Film d'espionnage oblige, de nombreuses scènes du titre vous incitent à vous glisser discrètement dans le dos de l'ennemi et ces passages sont

probablement les plus réussis de *Goldeneye 007*. Aujourd'hui, cela peut faire sourire tant l'intelligence artificielle a mal vieilli, mais en 1997, se glisser dans le costard d'un agent du MI6 était sensationnel. Fort du succès de son premier FPS, Rare développe *Perfect Dark*, une suite spirituelle de *James Bond* tout aussi aboutie que *GoldenEye 007*.

❶ L'intro de *Goldeneye 007* reprend à la perfection celle du film. Le jeu a cependant pris des libertés avec le scénario.

❷ Le studio Rare ne s'est jamais pris au sérieux. Même le très guindé James Bond n'échappe pas à une blague potache.

❸ En plus de Pierce Brosnan, Roger Moore, Timothy Dalton et Sean Connery ont été créés, mais retirés du produit final.



“Un FPS d'anthologie qui s'est écoulé à pas moins de 8 millions d'exemplaires...”

06 CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT

La série des *Castlevania* est longue comme le bras. Mais s'il ne doit y avoir qu'un seul opus dans ce classement, c'est forcément *Symphony of the Night*. Et puis, c'est le seul qui est sorti en 1997 de toute manière...

Un véritable chef-d'œuvre pour une saga qui prend un virage serré en 1997. *Castlevania : Symphony of the Night* marque le début d'une nouvelle génération pour cette

licence où le scénario est plus complexe et profond et où le concept du jeu est bien plus recherché. Les joueurs disent adieu à la famille Belmont et à la progression linéaire.

Ici, c'est le personnage d'Alucard qui est mis en avant, et qui s'apprête à explorer la bâtie de Dracula. Le gameplay qui sent bon le *Metroid* va mettre tout le monde d'accord :

Symphony of the Night est certainement le *Castlevania* le plus indispensable de la saga. Vingt ans plus tard, c'est toujours d'actualité tant ce style ne vieillit pas. Le titre arrive à tirer son épingle du jeu là où le fameux *Metroid* n'a pas forcément brillé : son scénario. Si Alucard semble bien mystérieux au début de l'aventure, l'exploration du donjon et la rencontre avec les différents protagonistes nous en apprend un peu plus sur son passé et, surtout, sa relation avec son père. Les critiques comme les joueurs ont aussi apprécié le tout nouvel arsenal mis à la disposition du héros. De l'épée longue à la dague, la jouabilité est profondément modifiée et l'on ne regrette pas une seconde le vieux fouet des Belmont.



Les premières minutes de jeu permettent de revivre le combat épique entre Richter Belmont et le comte vampire.

05 MARIO KART 64

Suite direct du jeu de course le plus fun qui soit, *Mario Kart 64* marche dans les pas de son aîné. Qu'importe si le jeu n'est pas follement original, Big N maîtrise sa recette et ce second épisode devient instantanément un hit en 1997.

C'est probablement l'un des titres les moins révolutionnaires de cette liste, mais avec un peu moins de 10 millions de jeux distribués à travers le monde, il est le second titre le plus vendu de la

Nintendo 64, juste après *Super Mario 64* (et ses 11 millions de ventes). Le succès impressionnant du jeu s'explique en grande partie par la popularité du premier épisode sorti sur Super Nintendo en 1992. La claque du premier

opus est telle que la réputation de la licence n'est plus à faire en 1997. *Mario Kart 64* s'impose naturellement comme le jeu

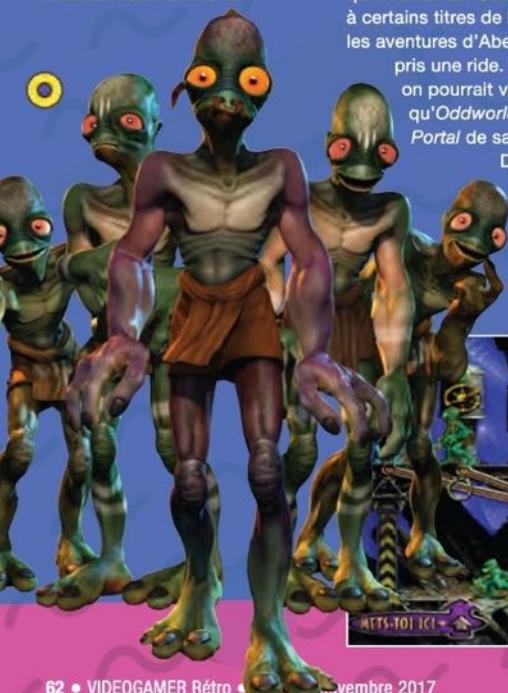
de course familial le plus prenant et le plus fun parmi ses concurrents. D'ailleurs, très peu de développeurs ont tenté de marcher sur ses plates-bandes, et les quelques téméraires qui sont allés jusqu'au bout se sont cassé les dents. Nintendo 64 oblige, le jeu est livré dans une vraie 3D qui fait honneur à la console. L'équipe artistique est probablement celle qui a fourni le plus gros travail sur *Mario Kart 64*. Grâce à elle, chaque circuit a une identité forte et différente du niveau précédent. Nintendo ne nous avait pas habitués à cela sur le premier opus. Les mêmes thèmes étaient, en effet, utilisés à plusieurs reprises, ce qui donnait un côté répétitif désagréable.



04 ODDWORLD : L'ODYSSEE D'ABE

Pour peu que vous ne soyez pas hermétique à l'humour noir, *Oddworld* est un jeu qui vaut le détour pour sa narration très sombre. Dans le cas contraire, le jeu a aussi beaucoup fait parler de lui pour ses phases de puzzle-game.

Les jeux de plate-forme et les puzzle games sont à l'origine d'un mariage heureux cette année-là.



Oddworld : l'Odyssée d'Abe nous offre un titre prenant par sa difficulté et l'intense réflexion qu'il demande. Contrairement à certains titres de la liste, les aventures d'Abe n'ont pas pris une ride. Si l'on osait, on pourrait vous dire qu'*Oddworld* est le *Portal* de sa génération.

Dans les deux

cas, nous avons affaire à une licence très immersive. Le scénario d'*Oddworld*, bien que marqué par l'humour noir, est on ne peut plus sérieux. Il est question d'esclavagisme, de génocide et de quête de liberté. Abe est un ancien captif qui doit à tout prix sauver son peuple d'une mort certaine. Cette histoire, déjà pas très

joyeuse, est appuyée par une ambiance très pesante qui donne un véritable cachet à *Oddworld*. En 1997, la critique retient surtout la qualité de l'intelligence artificielle ainsi que la direction artistique du projet. Mais aujourd'hui encore, même ses phases de recherche et de réflexion valent le détour.

"Oddworld est un peu le *Portal* de sa génération..."



❶ *Oddworld* n'est pas un jeu très familial. Au programme : torture, esclavagisme et extermination d'espèces étrangères.

❷ Les décors du jeu reflètent bien l'ambiance angoissante du titre où l'on nous rappelle que la mort n'est jamais bien loin.

03 GRAN TURISMO

Le jeu de course de l'année 97 ! Ce n'est pas pour rien que nous avons consacré plusieurs pages à la saga *Gran Turismo* dans ce numéro. *GT* n'est pas qu'un bon jeu, il est le début d'une renaissance pour le jeu de caisses.

Un peu moins de 11 millions d'exemplaires écoulés à travers le monde, rien que ça. *Gran Turismo* est le jeu le plus vendu de toute l'histoire de la PSOne et, au même titre que *Final Fantasy VII*, il a largement participé à faire vendre cette console de salon. Les jeux de course d'antan ont relativement mal vieilli et font peine à voir en comparaison des productions modernes. Mais avant de mettre *Gran Turismo* au placard des vieilleries

pixélisées, sachez que son ultra réalisme peut encore vous surprendre. C'est tout de même une licence qui a fait passer le genre des jeux de course de simple course-poursuite en circuit à une véritable simulation de conduite. La physique

du jeu y a été revue de A à Z. Il n'est plus simplement question d'appuyer bêtement sur le bouton d'accélération et de suivre le circuit. La gestion des virages, de la vitesse et des freinages est ici primordiale, et la sortie de route n'est jamais loin. La précision scrupuleuse du titre,

on la retrouve aussi dans la modélisation des voitures. Pour le premier titre de sa licence, Polyphony Digital a décidé d'obtenir la licence de onze constructeurs de luxe pour obtenir des voitures d'une réalisation à faire pâlir la concurrence.

"Avec 11 millions d'exemplaires écoulés à travers le monde, *Gran Turismo* est le jeu le plus vendu de toute l'histoire de la PSOne."

1 TOYOTA

USED/INFORMATION

WHITE PEARL MICA

PRICE: 8,370

TYPE FR
236hp
1550kg

SUPRA 3.0 GT LIMITED

SPEC INFO

Day 10 0:30 MA70 SUPRA

1 Avec l'acquisition de plusieurs grandes marques de voitures, *Gran Turismo* s'en est donné à cœur joie pour la modélisation.
2 Pas besoin de regarder dans le rétroviseur pour voir que *Gran Turismo* a détrôné tous ses concurrents en 1997.



02 FINAL FANTASY VII

Véritable bombe atomique de la PlayStation, *Final Fantasy VII* reste dans l'esprit des joueurs comme le meilleur titre de la saga. Si cette affirmation reste à débattre, il est indéniablement l'un des meilleurs jeux de 1997.

Probablement le meilleur jeu de la saga *Final Fantasy*.

La raison est simple : cette saga avait déjà pas mal de succès

durant ses six premiers épisodes. Square décide d'aller beaucoup plus loin avec cet opus en franchissant le cap délicat de la 3D.

Le défi est relevé avec succès, la franchise fait partie des titres qui ont le mieux réussi leur transition. Fait nouveau dans la série, des

cinématiques viennent ponctuer l'aventure, certaines resteront d'ailleurs dans les annales (un certain passage avec Séphiroth et Aeris par exemple). Le jeu a bien entendu ouvert la voie à la dizaine de titres de la saga qui sont sortis depuis. Mais c'est aussi au genre tout entier du J-RPG japonais que *Final Fantasy VII* donne ses lettres de noblesse en Europe. Sony doit également une fière chandelle à cet épisode, puisqu'il a renforcé la popularité de la PlayStation fraîchement acquise grâce à des titres comme *Resident Evil* ou *Crash Bandicoot*. À l'E3 2015, Square Enix avait promis l'arrivée d'un remake de ce titre illustre mais à l'heure actuelle, le projet ne semble pas avoir avancé d'un pouce. On attend...

“Square décide d'aller beaucoup plus loin avec cet opus en franchissant le cap délicat de la 3D...”



Final Fantasy VII est un excellent représentant du J-RPG japonais et va participer à sa popularisation.



01

SUPER MARIO 64

L'histoire l'a montré, il est impossible de détrôner Mario. Le lancement de *Super Mario 64* l'illustre parfaitement. À moins de faire une allergie aux moustaches, vous n'avez aucune raison de ne pas (re)jouer à ce titre culte.

C'est bien lui le titre incontournable de l'année 1997. Bien que sorti en 1996 au Japon, il débarque sur le Vieux Continent en 1997, en même temps que la nouvelle console de Big N : la Nintendo 64. Comme bon nombre de jeux de ce top 10, *Super Mario 64* est une vraie bombe, parce qu'il représente un tournant majeur de l'histoire du jeu vidéo. Pour le plombier moustachu, c'est une véritable transformation à tous points

de vue grâce à l'utilisation de la 3D. Le charme du jeu de plate-forme d'autan et son univers enchanteur y sont conservés. Malgré quelques angles de caméra à la ramasse (très communs jusqu'à la génération de consoles suivante), *Super Mario 64* réussit

sa reconversion avec brio, notamment grâce à un level design de toute beauté. C'est aussi le début des véritables aventures du héros le plus célèbre de Nintendo. Si le jeu est toujours fragmenté en niveaux, *Super Mario 64* met avant tout l'accent sur la

recherche des fameuses 120 étoiles. Une liberté totale est ainsi donnée au joueur pour qu'il puisse explorer les différents mondes et son hub central gigantesque. Grâce à ce titre, Mario a su se réinventer, un exercice dans lequel il excelle toujours... depuis 1983.

"Pour le plombier moustachu, c'est une véritable transformation à tous points de vue grâce à l'utilisation de la 3D."



❶ Voir un plombier sortir d'un tuyau n'a jamais été aussi beau ! Nintendo est clairement à la pointe sur *Super Mario 64*.

❷ 120 étoiles sont dispersées à travers tout le château. Toutes les récupérer demande beaucoup d'abnégation.

❸ Très tôt dans le jeu, Mario débloque la capacité de voler. Un énorme plus pour un gameplay déjà très varié.







LES MEILLEURS JEUX NÉO-RÉTRO

QUAND LES DÉVELOPPEURS FONT DU VIEUX AVEC DU NEUF

« Néo-rétro » : sous ce terme étrange se cache une tendance très forte du jeu vidéo, tout spécialement sur la scène indépendante. Prenant comme parti pris visuel un style résolument ancien, ces titres récents se dotent de mécaniques plus modernes, mélangeant ainsi les gameplay et les époques. Il existe des jeux néo-rétros dans beaucoup de genres différents, et nous avons ici sélectionné nos petits chouchous.

TENDANCE LE NÉO-RÉTRO

JEUX DE PLATE-FORME

LA VALSE DES GRANDS CLASSIQUES

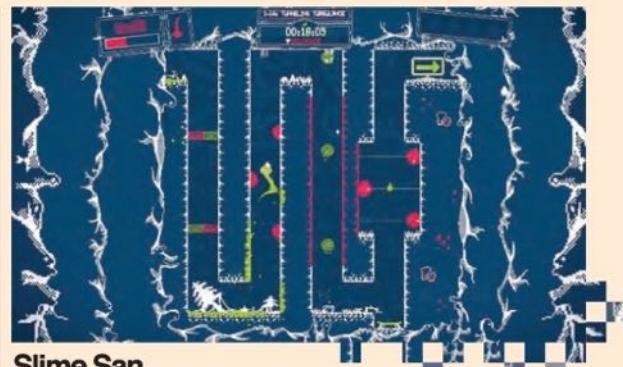
Genre presque aussi vieux que le jeu vidéo, la plate-forme se marie particulièrement bien avec le néo-rétro. On ne compte plus les titres récents qui optent pour une réalisation « old school » et le choix a été difficile. Voici nos préférés.



Shovel Knight

L'HÉRITIER DE LA NES

Shovel Knight est un hommage appuyé aux jeux de plate-formes de la NES, et plus particulièrement des titres comme *Duck Tales* ou *Megaman*. Bref, une lettre d'amour au Capcom des années 80. De l'aveu même des développeurs, le titre est pensé pour coller le plus possible, graphiquement parlant, à une production issue de la 8-bits de Nintendo. S'il est clairement un des meilleurs jeux néo-rétros jamais sortis, c'est aussi l'un des meilleurs plateformer de ces dix dernières années. Si possible, privilégiez la version Switch, qui propose une campagne inédite.



Slime San

SIMPLEMENT HARD

Visuellement, *Slime San* est ce que l'on peut appeler un jeu qui « pique les yeux » : avec son look presque monochrome, on le croirait sorti d'un Amstrad CPC ou d'un MSX. Mais lorsqu'on le prend en main, tout change : la maniabilité est d'une précision impressionnante, et le rythme du jeu s'impose naturellement. Ici, les tableaux sont très courts, mais, à la manière de *Super Meat Boy*, la mort est fréquente et le retour au début du tableau immédiat. Jeu rêvé pour le speedrun, *Slime San* est un pur exercice de skill, à la bande chiptunes entêtante.

Développeur : Yacht Club Game / Disponible sur : PC, Switch, 3DS, PS4, ONE, WIIU, PS Vita / Prix : 22,99€

Développeur : Fabraz / Disponible sur : Switch, PC / Prix : 11,99€



Sonic Mania

LE PIXEL LUI VA SI BIEN

Après de trop longues années d'errances, SEGA a décidé de revenir aux bases de Sonic et le met en scène dans un épisode qui carbure 100 % à la nostalgie. Mais, loin d'être une simple resucée des trois premiers *Sonic* sortis sur Megadrive, *Sonic Mania* se présente comme un best of 2D de tout ce que le hérisson nous a offert. Mélange de niveaux inédits et de décors déjà connus, *Sonic Mania* est surtout extrêmement fun à parcourir et nous fait retrouver la sensation de vitesse ébouriffante que l'on a découverte au début des années 90. Tout juste sorti !



La Mulana

BOUCLE RÉTRO

À l'origine, *La Mulana* est un jeu gratuit sorti en 2005 (presque lui-même rétro, donc), qui se veut un pur hommage aux jeux de plate-forme du micro-ordinateur MSX. Quelques années plus tard, en 2012, le titre a connu un remake, proposant une refonte complète de ses graphismes. Point de modernité dans cette nouvelle version, cela dit, puisque le style s'inspire cette fois-ci de l'Amiga 500. Sans pitié, le titre de Nigoro rappelle la bonne époque des *Rick Dangerous*, où un vaillant archéologue explorait des ruines bourrées de pièges.

Développeur : C. Whitehead / Disponible sur : Switch, PC, PS4, One / Prix : 19,99€

Développeur : Nigoro / Disponible sur : PC, PS Vita / Prix : 14,99€

JEUX D'AVVENTURE

À FOND DANS LA NOSTALGIE



Genre phare dans les années 80 et 90, le jeu d'aventure s'est depuis un peu perdu en route, mais revient en force avec le néo-rétro. Il faut dire que la 2D et les pixels se prêtent évidemment très bien à la réflexion.



Thimbleweed Park

LE MEILLEUR DE 1989

Thimbleweed Park a tout du projet Kickstarter amené à cartonner : deux créateurs mythiques, à qui l'on doit *Maniac Mansion* ou *The Secret of Monkey Island* et la volonté de faire un jeu « comme à l'époque », avec toutefois la pointe de modernité qui va bien. Ron Gilbert, l'un des cerveaux derrière le jeu, le dit très bien : *Thimbleweed Park* ressemble aux point'n click tels que l'on s'en souvient, et pas tels qu'ils étaient vraiment. Résultat : un jeu d'aventure drôle, tordu, souvent difficile, mais terriblement attachant, et qui affiche un pixel-art sublime.

Développeur : Terrible Toybox / Disponible sur : PC / Prix : 19,99€



Lone Survivor

LE RÉTRO-MALAISE

Lone Survivor est un jeu atypique à plus d'un titre. Il a en effet été entièrement créé par un seul homme (l'excellent Jasper Byrne) et puise son inspiration dans une saga majeure du Survival Horror, elle tout en 3D : *Silent Hill*. Les trois premiers épisodes de la mythique licence de Konami servent ici de modèle, pour un résultat aussi passionnant que dérangeant. Dans un monde post-apocalyptique, un homme doit survivre et explorer ce qu'il reste de son immeuble. Décor en 2D, ambiance sonore glacante, jeux de lumière travaillés... *Lone Survivor* est la preuve qu'un jeu en pixel-art peut vraiment faire peur.

Développeur : Jasper Byrne / Disponible sur : PC, PS Vita, PS4, Wii U / Prix : 14,99€



Her Story

CONFESIONS INTIMES

C'est le seul titre de notre sélection qui n'opte pas pour un rendu en pixel-art. *Her Story* s'inspire en effet de la mode des jeux d'aventure du milieu et de la fin des années 90, où de vrais acteurs s'agitaient face à une caméra. C'était la grande mode du FMV (Full Motion Video), pour un résultat souvent... très kitsch. Mais pas de ça ici : le but est de saisir les bons mots clés pour visionner une suite d'extraits d'interrogatoire d'une jeune femme. Le titre prend ainsi la mécanique du moteur de recherche façon Google et nous embarque dans une histoire très fine.

Développeur : Sam Barlow / Disponible sur : PC, iOS / Prix : 5,99€



Dropsy

SILENCE, ÇA JOUE

Visuellement, *Dropsy* s'inspire énormément des jeux d'aventure LucasArts des années 90 : graphismes colorés en 2D, interface à base d'icônes, résolution d'énigmes... Mais, contrairement à ses modèles, il n'y a aucune ligne de dialogue. Tout passe par des dessins, des expressions, une mise en situation. Moralité : le titre brouille les pistes, joue de son apparence naïve et mignonne, mais nous plonge dans une histoire souvent cruelle, mais très belle.

Développeur : Tendershoot / Disponible sur : PC, iOS / Prix : 9,99€

TENDANCE LE NÉO-RÉTRO

BASTON - ULTRAVIOLENCE

ATTENTION, ÇA TACHE !

L'avantage du pixel-art, c'est que la représentation de la violence est beaucoup moins suggestive et problématique. Du coup, les développeurs se lâchent et n'hésitent pas à plonger leurs réalisations dans un bain d'hémoglobine.



Mother Russia Bleeds SANG POUR SANG

« Un déroulement jouissif, gore et explosif » : on pourra se contenter de ces quelques mots et vous encourager à acheter *Mother Russia Bleeds* sur le champ, mais il faut bien remplir ces pages. Le jeu du studio parisien Le Cartel est une version de *Streets of Rage* sous acide, prenant place dans une version ultra décadente de l'URSS. Complètement accros à une mystérieuse drogue, les quatre personnages jouables défoncent des crânes à coups d'extincteur, sur fond de musique electro furieuse. Un beat'em all sans pitié, qui ne lésine pas sur l'hémoglobine.

Développeur : Le Cartel / Disponible sur : PC, PS4 / Prix : 14,99€



Butcher KILL'EM ALL !

Butcher ne paie pas de mine à première vue : personnages de quelques pixels de haut, graphismes assez grossiers et scénario pour ainsi dire inexistant. Mais dès les premiers niveaux, on comprend ce qui fait sa force : la précision de son gameplay, axé sur l'éradication à coup de fusil et l'esquive des tirs ennemis. Accompagné d'une bande-son industrielle particulièrement énervée, *Butcher* nous embarque immédiatement dans sa frénésie, qui n'est pas sans rappeler, dans un autre genre, le premier *Doom*.

Développeur : Tranzhuman Design / Disponible sur : PC, PS4 / Prix : 9,99€



Hotline Miami 2 ATTENTION, DROGUE DURE

Véritables stars du jeu indépendant, *Hotline Miami 1* et 2 sont même peut-être déjà passés entre vos mains. Dans le cas contraire, il ne vous reste plus qu'à vous précipiter sur ces deux expériences de jeu vidéo hors norme, aussi déroulantes qu'épuisantes. Notre préférence va au second épisode, qui explode les murs de son prédecesseur, aussi bien en matière de mécaniques de jeu que de narration. Jeu d'action en vue du dessus violent, vulgaire et criard, *Hotline Miami 2* peut rendre fou... de plaisir.

Développeur : Dennaton / Disponible sur : PC, PS4, PS Vita, Android / Prix : 14,99€



Party Hard LE TUEUR DE FÊTE

Contrairement aux autres jeux de cette page, *Party Hard* mise davantage sur la subtilité, puisqu'il s'agit surtout d'un jeu d'infiltration. Infiltration qui consiste tout de même à mettre à mort sans pitié les participants à une fête, visiblement trop bruyante pour le voisin psychopathe que vous incarnez ici. Tous les moyens sont bons pour parvenir à vos fins et il faut redoubler de malice pour trouver la façon la plus discrète (et parfois violente) de nettoyer la carte. Véritable hommage aux slashers des années 80, *Party Hard* est un jeu aussi amoral que bien flicelé.

Développeur : Pinoki Games / Disponible sur : PC, PS4, PS Vita, iOS / Prix : 12,99€

ROGUE-LIKE

L'ALÉATOIRE AU SERVICE DU RÉTRO



Les *Rogue-like* ont définitivement la cote depuis quelques années, et optent souvent pour un style graphique en pixel-art. Là aussi, le choix a été difficile, mais quatre titres du genre ressortent malgré tout du panier.



Dead Cells

MÉLANGE DES GENRES

Développé par un studio bordelais, *Dead Cells* est pour le moment toujours en accès anticipé sur PC. Mais il fait pourtant partie de cette sélection, tant il est déjà complet et très agréable à parcourir. Puisant à la fois dans le *Rogue-like*, le *hack'n slash* et le *Metroidvania*, *Dead Cells* offre au joueur la possibilité de parcourir une suite de niveaux en 2D tout simplement magnifiques. À la fois exigeant et addictif, le titre est suffisamment bien construit pour nous donner envie de relancer « juste encore une petite partie », et ce jusqu'au bout de la nuit.

Développeur : Motion Twins / Disponible sur : PC, PS4, PS Vita / Prix : 12,99€



Flinthook

MÉLANGE, ENCORE

Flinthook a indéniablement un charme fou, qui agit dès qu'on lance le premier niveau. Mélange de jeu de plate-forme et de *Rogue-like*, il vous propose de partir à l'assaut de différents vaisseaux de l'espace, dans un style très « Albator avec des animaux », à fois coloré et précis. Son gameplay très aérien, centré sur le grappin et pas mal de combats, est d'une finesse remarquable, mais le jeu reste difficile, surtout parce qu'il faut parvenir à chaque boss sans mourir pour progresser. La génération aléatoire des niveaux permet cependant d'éviter la lassitude.

Développeur : Tribute Game Inc / Disponible sur : PC, PS4, ONE / Prix : 14,99€



Crypt of the Necrodancer

MONTEZ LE SON !

Crypt of the Necrodancer aurait pu être dans la catégorie « ovnis » de ces pages, tant son concept est barré. Voici en effet le seul jeu qui mélange *Rogue-like* et jeu de rythme, puisque vous devez faire avancer votre personnage en rythme avec la musique, sous peine de faire du sur-place. Chaque ennemi a son propre pas de danse et vous devez alors vous adapter pour le vaincre. En plus de profiter d'un style graphique unique, le titre est avant toute une expérience sonore hors norme, sa bande-son étant un petit bijou que l'on ne se lasse pas d'écouter.

Développeur : Brace Yourself Game / Disponible sur : PC, PS4, PS Vita / Prix : 14,99€



Rogue Legacy

L'HÉRITIER DES 90'S

Rogue-like se prête très bien au jeu de plate-forme, et *Rogue Legacy* en est un de ses plus beaux exemples. Reprenant à la fois l'ambiance de *Ghosts n'Goblins* et l'aspect exploration d'un *Castlevania*, le titre vous place dans la peau d'un chevalier (et de son héritier à chaque fois que vous mourrez), qui doit vaincre les secrets d'un château qui change d'architecture à chaque nouvelle partie. Entre deux défaites, il est possible d'investir l'or gagné précédemment pour être un peu plus fort, et donc aller un peu plus loin. Une mécanique d'une efficacité imparable.

Développeur : Cellar Door Game / Disponible sur : PC, PS4, ONE, PS Vita / Prix : 14,99€

TENDANCE LE NÉO-RÉTRO

JOUER ENTRE POTES

POUR DE BONNES SOIRÉES À L'ANCIENNE

Quoi de mieux que quelques manettes, une grande TV, des pizzas et un groupe d'amis pour passer une excellente soirée ? Le néo-rétro s'applique là encore très bien au couch-gaming et les réussites dans le genre sont nombreuses.



Towerfall Ascension

BOMBERMAN 2010

Vous avez quatre manettes, un canapé et des amis à disposition ? Alors vous devez obligatoirement jouer à *Towerfall Ascension*, un des meilleurs party-game de ces dernières années. Le principe est diaboliquement simple : sur une carte en 2D, quatre archers s'affrontent. Mais attention, votre nombre de flèches est limité et il faut souvent aller récupérer vos munitions plantées dans le mur pour espérer vous en sortir. Terriblement précis, et très facile à prendre en main, *Towerfall Ascension* est la garantie d'une excellente soirée entre potes.

Développeur : Matt Thorson / Disponible sur : PC, PS4, One, PS Vita / Prix : 14,99€



Broforce

EXPENDABLES

On pourrait résumer *Broforce* comme « un gros foutoir furieux, drôle et explosif ». À quatre joueurs, le titre est ainsi particulièrement jouissif et part dans tous les sens. Inspiré par le run'n gun façon *Metal Slug*, le titre met en scène des sosies de stars de films d'action des années 80 et 90, qui ont chacun un gameplay différent. Selon votre humeur, vous préferez ainsi incarner Rambor, Brominator, Robocop ou encore Bro Dredd. Presque entièrement destructibles, les décors deviennent vite un vrai gruyère, pour notre plus grand plaisir.

Développeur : Free Lives / Disponible sur : PC, PS4 / Prix : 13,99€



Nidhogg 2

DUEL EN PIXELS

Plus étrange que *Broforce*, moins « immédiat » que *Towerfall*, *Nidhogg 2* est pourtant l'un des meilleurs jeux multijoueur du moment, qui plus est particulièrement agréable à faire en duo. Le but est ici de pousser l'adversaire vers l'extrême de l'écran en le combattant à l'arme blanche. Un principe tout bête, pimenté par des obstacles et des décors totalement délirants. Il faut dire que la direction artistique est particulièrement folle, et beaucoup plus travaillée que dans le premier épisode.

Développeur : Messhof / Disponible sur : PC, PS4 / Prix : 14,99€



Hidden in Plain Sight

MEURTRES ENTRE AMIS

Dans *Hidden in Plain Sight*, jusqu'à quatre joueurs sont réunis à l'écran et doivent faire preuve de ruse et de malice pour se débarrasser des autres. Car, à la base, personne ne sait vraiment qui est qui, tout le monde étant caché dans une foule de clones. Commence alors un véritable jeu de massacre tout en subtilité et en rigolade, qui plus est pimenté par cinq modes de jeu différents. De quoi s'amuser pendant une longue soirée, le tout avec quelques pixels et pour moins de 5 €.

Développeur : Adam Spragg / Disponible sur : PC, Android / Prix : 5,99€

LES OVNIS

INDESCRIPTIBLES, MAIS GÉNIAUX !

Pour terminer ce dossier, voici une sélection de jeux néo-rétros qui ne rentrent dans aucune case. Gameplay atypique, univers délirant, ambiance sonore des plus marquantes... Voici des expériences qui ne vous laisseront pas indifférent.

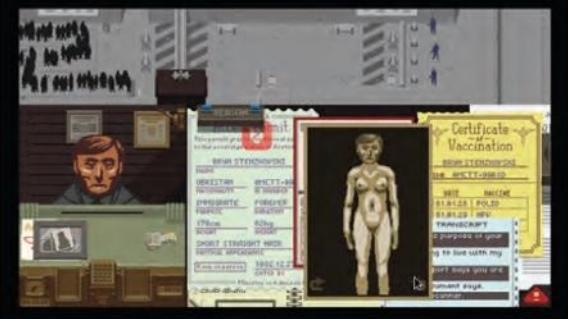


Undertale

CHEF-D'ŒUVRE RÉTRO ?

Paradoxe : *Undertale* est sans doute le jeu le plus laid de ce dossier, mais c'est aussi l'un des plus marquants, l'un des plus fous. Phénomène indé de 2015, ce titre développée de A à Z par Toby Fox surprend à chaque instant. Alors que l'on pense jouer à un RPG aussi bien inspiré de *Zelda* que de *Mother*, le titre bifurque dans le loufoque façon LucasArts et nous emmène ensuite dans le jeu d'action façon shoot'em up. *Undertale* est un titre unique, qui peut déplaire, mais a aussi de grandes chances de vous marquer durablement.

Développeur : Toby Fox / Disponible sur : PC, PS4, PS Vita / Prix : 9,99€

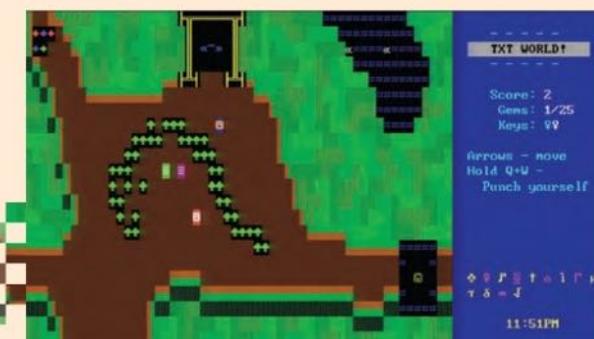


Papers, Please

PAS SI SIMPLE...

Le pitch de *Papers, Please* est d'une austérité certaine : dans un pays fictif sous le joug d'un régime communiste dans les années 80, vous incarnez un garde-frontière, qui doit contrôler les papiers de chaque nouvel entrant. À mesure que les jours passent, les règles se complexifient et il faut redoubler de vigilance pour ne pas laisser entrer les « mauvaises » personnes. Petit à petit, une intrigue politique se tisse et l'on prend un malin plaisir à tenter de déjouer les règles du gouvernement. Un jeu faussement simpliste, qui cache une richesse insoupçonnée.

Développeur : 3909 / Disponible sur : PC, iOS / Prix : 8,99€



Frog Fractions 2

COMPLÈTEMENT FOU !

Nous disions plus haut qu'*Undertale* était le jeu le plus moche de ce dossier, mais en fait non : c'est bien *Frog Fractions 2* qui a la palme de la laideur. Ce jeu étrange et fou se mérite et il faut déjà comprendre comment le lancer (si, si !). Mais ensuite, c'est un tourbillon d'humour absurde qui nous emporte, à condition de lire l'anglais. Rempli de mini-jeux débiles et de références au jeu vidéo (si vous voulez lire un résumé décalé de *Mass Effect 2*, vous êtes au bon endroit), *Frog Fractions 2* est un titre unique, qui ne peut que diviser. Et c'est pour ça qu'on l'aime.

Développeur : Mostly Tigerproof / Disponible sur : PC / Prix : 19,99€



Proteus

PROMENADE MUSICALE

Genre déjà atypique en soi, le walking simulator se trouve ici transformé grâce au pixel art. Dans un style graphique minimaliste, qui rappelle l'Amstrad CPC en plus coloré, *Proteus* vous propose d'explorer librement une île, en vue à la première personne. Au fil de la balade, les saisons évoluent, d'étranges phénomènes musicaux apparaissent, et l'on se laisse porter, presque hypnotisé, par cet étrange rythme, lent et contemplatif. Difficile de bien cerner les tenants et les aboutissants du titre, mais une chose est sûre : une fois terminé, on se plaît à y repenser...

Développeur : Ed Key & David Kanaga / Disponible sur : PC / Prix : 9,99€

STUDIOS, ÉDITEURS : LES DISPARUS

Game over

Au cours de l'histoire relativement courte du jeu vidéo, plusieurs sociétés ont été d'illustres précurseurs. Les plus glorieuses d'entre elles coulent des jours heureux et produisent des AAA à la chaîne. D'autres ne sont plus de ce monde : faillites, rachats ou nouvelles appellations auront eu raison d'elles...







Maxis L'ERREUR FATALE

1987
2015

Durant sa longue existence, Maxis n'a fait que deux faux pas : vendre ses licences lucratives à une grosse société, et produire un titre dispensable.



1

ENTRER LE PRÉNOM : Ordine

PERSONNALITÉ

- Propreté
- Aisance
- Dynamisme
- Espièglerie
- Caractère
- (Gémeaux)

CREER UN SIM

Biographie de Ordine Tapoca

❶ Le rêve de tous les joueurs de SimCity se réalise avec la sortie des Sims : créer et gérer sa propre famille.

❷ C'est particulièrement austère, mais cette première version de SimCity contient déjà l'essentiel du gameplay.

❸ Malgré son apparence charmante et sa personnalisation ultra poussée, Spore est un jeu très moyen...

Ce nom ne parlera qu'aux joueurs les plus créatifs. Maxis, ce n'est rien d'autre que l'entreprise à l'origine de la série des *Sims* et de *SimCity*. C'est cette dernière licence qui va attirer l'attention d'un géant du jeu vidéo : Electronic Arts. En 1997, dix ans après la création du studio par Jeff Braun et Will Wright, la société est rachetée par EA qui lui commande, trois ans plus tard, la production du premier opus des *Sims*. Les deux licences sont plus que lucratives et Maxis a un avenir radieux devant lui. Mais son nouvel actionnaire principal n'est pas

de cet avis. Pour exploiter les juteuses séries, EA transfère le développement dans une nouvelle division appelée The Sims Studio. Maxis a alors les mains libres pour développer *Spore*, son futur projet qui s'avère être un gros flop. Dépourvu de ses principaux atouts et de son indépendance, le studio ne présente plus d'intérêt. Il ferme ses portes en 2015, un an après la sortie de *Sims 4* qui porte encore la marque de l'entreprise.

On lui doit
La série des *SimCity* (dès 1989)
La série des *Sims* (dès 2000)

2

SYSTEM OPTIONS DISASTERS MINDSETS

RESIDENTIAL ZONE

Map 1901

Biographie de Ordine Tapoca

3

Grain sous vos pieds

Residence

Création de nouveaux éléments pour envahir.

Pepe - niveau 2

Autres

Le jeu de base





❶ Les grands noms du point'n click sont apparus grâce à LucasArts. *Monkey Island* est sa saga la plus connue.

❷ La vocation première de LucasArts était bien sûr de monétiser tous les jeux sous licence *Star Wars* ou *Indiana Jones*.

❸ Le studio n'a pas chômé et a lancé des productions de qualité comme *Outlaws* ou *Zombies Ate my Neighbors*.



On lui doit
La série *Maniac Mansion* (dès 1987) ; la série *Monkey Island* (dès 1990) ; *Zombies Ate my Neighbors* (1993) ; *Outlaws* (1997) ; *Grim Fandango* (1998) ; les jeux *Star Wars* (dès 1987)



1982
2013

LucasArts DÉVORÉ PAR LES SOURIS

George Lucas a fait confiance à Disney pour produire ses films et ses jeux...
Comme quoi, la magie ne fonctionne que dans les dessins-animés.

Faisant partie des nombreuses sociétés exploitant les licences de George Lucas, LucasArts a fait des jeux *Star Wars* et *Indiana Jones* une spécialité. Les sorties seront nombreuses et s'étaleront sur plusieurs générations de consoles. LucasArts démarre en 1982 sous le nom de Lucasfilm Games. Les productions des premières années sont proches du néant. Il faut attendre 1987 pour que le succès pointe le bout de son nez avec *Maniac Mansion* et sa fameuse suite, *Day of the Tentacle*, qui sortira en 1993. 1987 est aussi

l'année de la première adaptation de *Star Wars* en jeu vidéo. Même si l'exploitation de cette licence est le principal fonds de commerce de LucasArts, les développeurs prennent quand même le temps de produire de bons jeux. Il faut dire que certains grands noms du jeu vidéo font leurs premières armes dans le studio de George Lucas, comme c'est le cas d'un certain

Tim Schafer. Avec des titres comme *Monkey Island* ou *Grim Fandango*, les années 90 constituent l'âge d'or du studio – ainsi que des point'n click, que LucasArts réussit à rendre populaires. En 2012, c'est Disney qui rachète toutes les sociétés de George Lucas pour la coquette somme de 4 milliards de dollars. LucasArts est évidemment dans

le lot, mais le studio est dans un bien mauvais état. Le dernier projet de développement d'envergure date de 2010 (*Star Wars : le Pouvoir de la Force II*) et même en tant qu'éditeur, le dernier jeu en date est le mitigé *Star Wars : The Old Republic*. La décision de Disney est sans appel : en 2013, LucasArts ferme ses portes définitivement.

“En 2012, c'est Disney qui rachète toutes les sociétés de George Lucas pour la coquette somme de 4 milliards de dollars.”

1996
2009

Ensemble Studios

UN ÂGE RÉVOLU

Étrange et tragique histoire que celle d'Ensemble Studios. Sans jamais avoir fauté, le studio se retrouve à mettre la clé sous la porte...



Age of Mythology a fait grimper la qualité de la série d'un cran, ne serait-ce que grâce à ses graphismes.

Star Wars Galactic Battlegrounds n'a pas eu le génie d'Age of Empires. Le jeu copie juste les mécanismes de son ainé.

Microsoft fait un choix douteux en éditant Halo Wars uniquement sur Xbox 360. Du coup, le succès est mitigé.

À l'instar de Maxis, le succès d'Ensemble Studios ne repose que sur le développement d'*Age of Empires* et de ses suites. L'histoire commence bien puisqu'en 1997 sort le premier opus de la saga, seulement un an après la création du studio. Le succès est immédiatement au rendez-vous. Les suites ne tardent pas à s'enchaîner année après année. Après la seconde extension d'*Age of Empires II : The Conquerors*, Ensemble Studios enchaîne avec *Star Wars Galactic Battlegrounds* en 2001 et *Age of Mythology* en 2002. La société peut se vanter de n'avoir fait aucune fausse note durant sa carrière, même après avoir été rachetée en 2001 par Microsoft. La collaboration entre les deux entités se passe bien tandis que les suites de la saga (*Age of Mythology* et *Age of Empires III*) continuent d'avoir du succès. Le dernier jeu développé par le studio est *Halo Wars*, le STR fondé sur la franchise *Halo*. En dépit de ce dernier jeu

controversé, Ensemble Studios n'a jamais fait de fausses notes avec sa licence phare. Contre toute attente, Microsoft annonce la fermeture de la structure juste après la commercialisation du titre.



On lui doit

La série des *Age of Empires* (dès 1997) ; *Star Wars Galactic Battlegrounds* (2001) ; *Halo Wars* (2009)



3



1 Avec *Shadowman*, Acclaim signe l'un des jeux d'aventure les plus sombres de la génération 64-bits.



2 *Burnout* faisait la part belle aux explosions de bolides et à une conduite peu responsable.



3 Le portage sur console de salon de *Mortal Kombat* a contribué à la prospérité du jeu et d'Acclaim.

417500

RAIDEN

On lui doit

Mortal Kombat (1992)
Turok : Dinosaur Hunter (1997)
Shadowman (1999)
Burnout (2001)



Acclaim Entertainment PAS TOUJOURS BRILLANT...

1987
2004

Acclaim a édité une grosse quantité de titres pendant ses belles années. Mais combien de bons jeux ? Malheureusement pas assez pour survivre.

La compagnie, fondée en 1987, a d'abord comme objectif d'être l'éditeur et le distributeur incontournable en Amérique du Nord. Accessoirement, Acclaim se lance dans la fabrication de jeux d'arcade dès le début des années 90. Son premier succès en tant qu'éditeur est le portage sur console du tout premier *Mortal Kombat*. À partir de là, le studio voit de plus en plus grand. Gregory Fischbach, le fondateur d'Acclaim, veut des studios de développement affiliés à sa société. En 1995, la folie des grandeurs prend forme avec

l'achat de Probe Software, Sculptured Software et surtout d'Iguana Entertainment, à qui Acclaim doit la saga des *Turok*. Malgré le renfort de ces trois studios, les licences que possède Acclaim ne perdurent pas. Avec le désaveu du public vers la fin des années 90, les difficultés financières ne tardent pas pour aboutir, en 2004, au dépôt de bilan

pur et simple de la société. Le nom Acclaim est racheté en 2005 par Howards Marks, ancien directeur général d'Activision. Celui-ci fonde Acclaim Games, une société de distribution de MMORPG asiatiques en Amérique du Nord. Après son rachat en 2010 par Playdom (puis Disney), Acclaim Games est également fermé.



“Avec le désaveu du public, les difficultés financières ne tardent pas pour aboutir, en 2004, au dépôt de bilan.”



Argonaut Games

BONNE TECHNIQUE, MAUVAISE EXÉCUTION

La popularité d'Argonaut repose surtout sur la Super FX et *Starwing*. De belles performances techniques, qui n'en font pas pour autant de bons développeurs.

1 Le nombre de jeux à succès est assez faible dans le catalogue d'Argonaut. *Buck Bumble* en fait partie.

2 À l'instar de *Starwing 2*, *Kanaan* fait partie des jeux qu'Argonaut a dû annuler alors que celui-ci était presque fini.

3 Avec sa Super FX, *Starwing* et le Studio Argonaut font une prouesse technique qui restera dans l'histoire.

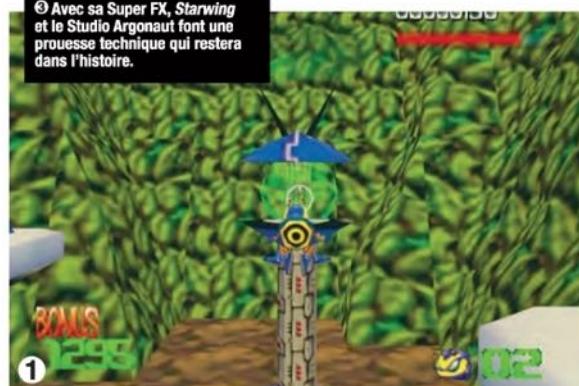
Argonaut Games (devenu Argonaut Software Limited à partir de 1995) démarre son activité en tant que simple studio de développement. Les titres ne s'enchaînent pas à une vitesse folle durant les années 80. Mais la vie des développeurs anglais connaît un vrai tournant en 1993 lorsqu'Argonaut, en collaboration avec Nintendo, crée une première version de *Starwing*. Sans sourciller, les Britanniques affirment pouvoir booster les capacités graphiques de la

Super Nintendo (et de *Starwing* par la même occasion) avec la création d'un GPU dédié à la console. Avec l'accord de la firme au plombier, Argonaut crée la puce Super FX qui permet les rendus 3D précurseurs de *Starwing*. La création de composants informatiques continue d'être une partie intégrante des activités du studio, jusqu'à sa disparition. Ce qui cause sa perte, c'est bien le manque de bons jeux. Les titres qui s'enchaînent ne prennent

pas auprès des joueurs et le *Starwing 2* qui aurait dû sortir en 1995 est finalement annulé par Nintendo. En 2004, aucune des activités ne s'avère rentable et, après s'être séparé de sa division de haute technologie ainsi que d'une centaine d'employés, Argonaut met la clé sous la porte pour cause de problèmes financiers insolubles.

On lui doit

La Super FX (1993) ; *Starwing* (1993) ; *Buck Bumble* (1999)





1 *Shadow of the Beast* est la première réussite de Psygnosis en tant qu'éditeur. Deux suites verront le jour.

2 Avant de se tourner vers *GTA*, DMA Design offre à Psygnosis le monde mignon et coloré des *Lemmings*.

3 *WipEout* est bien accueilli par les joueurs en 1995 et s'avère assez impressionnant manette en mains.



Psygnosis IRREDUCTIBLE ÉDITEUR

L'enseigne a connu ses meilleurs moments en tant qu'éditeur. Paradoxalement, ce qui reste de son cadavre sert de studio de développement à Sony.

L'histoire de l'éditeur/développeur Psygnosis démarre un peu avant l'ère de l'Atari 520 à laquelle la société s'intéresse dès le début. Les premiers jeux du studio sont développés sur cette plate-forme et, bien que le succès ne soit pas planétaire, *Deep Space* ou encore *Barbarian* sont suffisamment bons pour permettre à Psygnosis de subsister. Les succès en tant qu'éditeur sont plus lucratifs. Il s'allie dès l'année 1989 à des studios comme DMA Design (plus connu de nos jours sous le nom de Rockstar) et Reflections

Interactive. Ces deux-là vont respectivement lui donner les licences des *Lemmings* et de la série *Shadow of the Beast*. Et puis, comme d'autres studios listés ici, Psygnosis est racheté. L'heureux propriétaire n'est autre que Sony, qui va assimiler progressivement la société à partir de 1993, avant de

l'engloutir en 2000. Avant la disparition totale du nom de l'entreprise, Psygnosis développe en interne *WipEout* en 1995 sur PlayStation. Le studio de développement perd en indépendance et à la sortie du jeu, ce dernier est déjà renommé Sony Studios Liverpool. Néanmoins, Psygnosis persévère en tant

qu'éditeur et prend le parti d'éditer *WipEout* et d'autres jeux sur d'autres supports que la console de Sony. Le constructeur japonais revend en 2000 une partie des actifs et des licences de Psygnosis, et ne garde finalement que le studio de développement, ayant déjà perdu son identité quelques années plus tôt.

“Avant la disparition totale du nom de l'entreprise, Psygnosis développe en interne *WipEout* en 1995 sur PlayStation.”

On lui doit
Shadow of the Beast
(1989) ; *Lemmings*
(1991) ; *WipEout* (1995) ;
Destruction Derby (1995)



Infogrames DES JEUX ET DES RACHATS

1983
2003

Tristement célèbre pour la qualité et la difficulté de ses jeux, Infogrames s'est spécialisé dans le rachat de compagnies et en a perdu son identité.



Cocorico !, voici une société française immanquable dans l'industrie vidéoludique avant le début du 21^e siècle. Infogrames est avant tout connu pour les nombreuses licences littéraires et cinématographiques adaptées sur console, mais également pour certains jeux particulièrement mauvais. Mais en 1983, lorsqu'Infogrames est créé, les navets ne sont pas encore d'actualité. Comme Acclaim, et presque à la même période, Infogrames rachète à tout va des studios de développement. Ces nouveaux développeurs permettent à l'entreprise de sortir des titres bien connus dans l'Hexagone, et pas forcément

dans le bon sens du terme, comme *Tintin au Tibet* ou *Spirou*. La chute de l'histoire arrive en 2001, date à laquelle Infogrames rachète Hasbro Interactive qui possède dans ses cartons ni plus ni moins que la propriété intellectuelle d'Atari et une bonne partie de ses licences. L'idée de faire revivre la gloire de la marque est bien entendu évoquée, mais Infogrames veut aller plus loin à partir de 2003 en adoptant le nom d'Atari pour toutes les démarches commerciales de la compagnie. Ce n'est qu'en 2009, malgré des difficultés financières, qu'Infogrames Entertainment change définitivement son nom pour Atari SA.

① *Alone in the Dark*, relativement moche et grotesque de nos jours, était précurseur dans la 3D en 1992.

② La difficulté des *Schtroumpfs* est délirante. Heureusement qu'Infogrames s'est rattrapé sur d'autres facettes du jeu.

③ *Tintin au Tibet* illustre parfaitement la passion d'Infogrames pour les jeux inspirés de licences littéraires.

On lui doit

Alone in the Dark (1992)
Les Schtroumpfs (1994)
Tintin au Tibet (1996)



Bullfrog Productions

SA VIE, SON ŒUVRE

Bullfrog a marqué les esprits grâce au génie d'une seule personne. En son absence, ses ex-collègues ont eu beaucoup de mal à faire tourner la baraque.

Le succès fulgurant de Bullfrog Productions, on le doit surtout à un homme : Peter Molyneux. À lui seul, il incarne ce que le studio a réalisé de mieux durant toute l'existence de l'entreprise. Ce qui lui permet de se faire connaître, c'est bien entendu le jeu de gestion *Populous*. Succès garanti en 1989, ce qui entame l'âge d'or de l'entrepreneur. Une fois encore, l'histoire de ce studio est intimement liée à celle d'Electronic Arts : ce dernier rachète Bullfrog Productions en 1995. 1997 marquera cependant la fin de l'hégémonie du studio. Peter

Molyneux ne tient pas en place et quitte sa propre entreprise pour en fonder une autre : Lionhead Studios (qui disparaît elle aussi en 2016). Après la sortie de *Dungeon Keeper* et *Theme Hospital*, ses deux derniers jeux à succès, Bullfrog défaillit petit à petit et disparaît officiellement lors de son incorporation à la division britannique d'Electronic Arts.

On lui doit

Populous (1989) ; *Syndicate* (1993) ; *Theme Hospital* (1997) ; *Dungeon Keeper* (1997)



Les créations de Bullfrog sont un peu décalées. *Theme Hospital* est le titre le plus délirant produit par le studio.

En bonus : Atari et THQ

TROP POPULAIRES POUR MOURIR

Ces deux entreprises n'ont en commun que le fait d'avoir survécu. Enfin, c'est un bien grand mot puisqu'aujourd'hui elles ne sont plus du tout les mêmes.

Atari aurait largement eu sa place dans cette liste étant donné que la firme américaine n'a rien produit d'intéressant dans le monde du jeu vidéo depuis bien longtemps. Il faut dire que l'histoire d'Atari démarre mal. Nolan Bushnell fonde son entreprise en 1972 et crée le mythique *Pong* dans la foulée. Mais seulement quatre ans plus tard, la société est rachetée par Warner Communications. À partir de là, Atari va se morceler jusqu'à n'être que l'ombre de lui-même. Warner revend le département console et jeux à Tramel Technology en 1984. Les deux entités décident de renommer leur petit bout de société respectivement Atari Games et Atari Corporation. Les deux Atari passeront entre d'innombrables mains, jusqu'au cycle infernal de la vente/dissolution. C'est finalement Infogrames qui obtiendra l'héritage d'Atari Corporation. Actuellement, Atari SA (Infogrames donc...) existe toujours, ou plutôt elle vivotte après un dépôt de bilan en 2013 et le remboursement de la dette de l'entreprise. Quant à THQ, la conclusion de son aventure est sensiblement la même, mais elle

démarre bien différemment. Si THQ est largement connu pour son apport à l'univers du jeu vidéo, l'entreprise créée en 1989 est d'abord spécialisée dans la fabrication de jouets. Ce n'est qu'au début des années 2000 que THQ devient un éditeur de renom. Avant cela, les jeux n'étaient que des licences portées sur consoles, un mariage rarement heureux... Mais au début du siècle, THQ prospère avec l'achat d'autres sociétés. C'est grâce à THQ Canada (Relic Entertainment) que la compagnie publie deux licences majeures : *Dawn of War* et *Company of Heroes*. D'autres licences à succès viendront se greffer plus tard mais malgré tout, THQ ne s'y retrouve pas financièrement. Certaines franchises sont des échecs commerciaux gargantuesques, *Homefront* est régulièrement désigné comme l'un des gouffres financiers qui a mené THQ à sa perte. Dès 2010, l'entreprise est déjà en mauvaise posture avec des pertes chiffrées en centaines de millions de dollars. La descente aux enfers va durer jusqu'à la fin 2012, date à laquelle THQ se déclare en

faillite. Une bonne partie des filiales sont démantelées tandis que le reste est vendu au plus offrant. Pour la postérité, Nordic Games achète

la marque THQ en 2014 et décide, dès 2016, de se renommer THQ Nordic Games pour bénéficier de la notoriété de la marque.

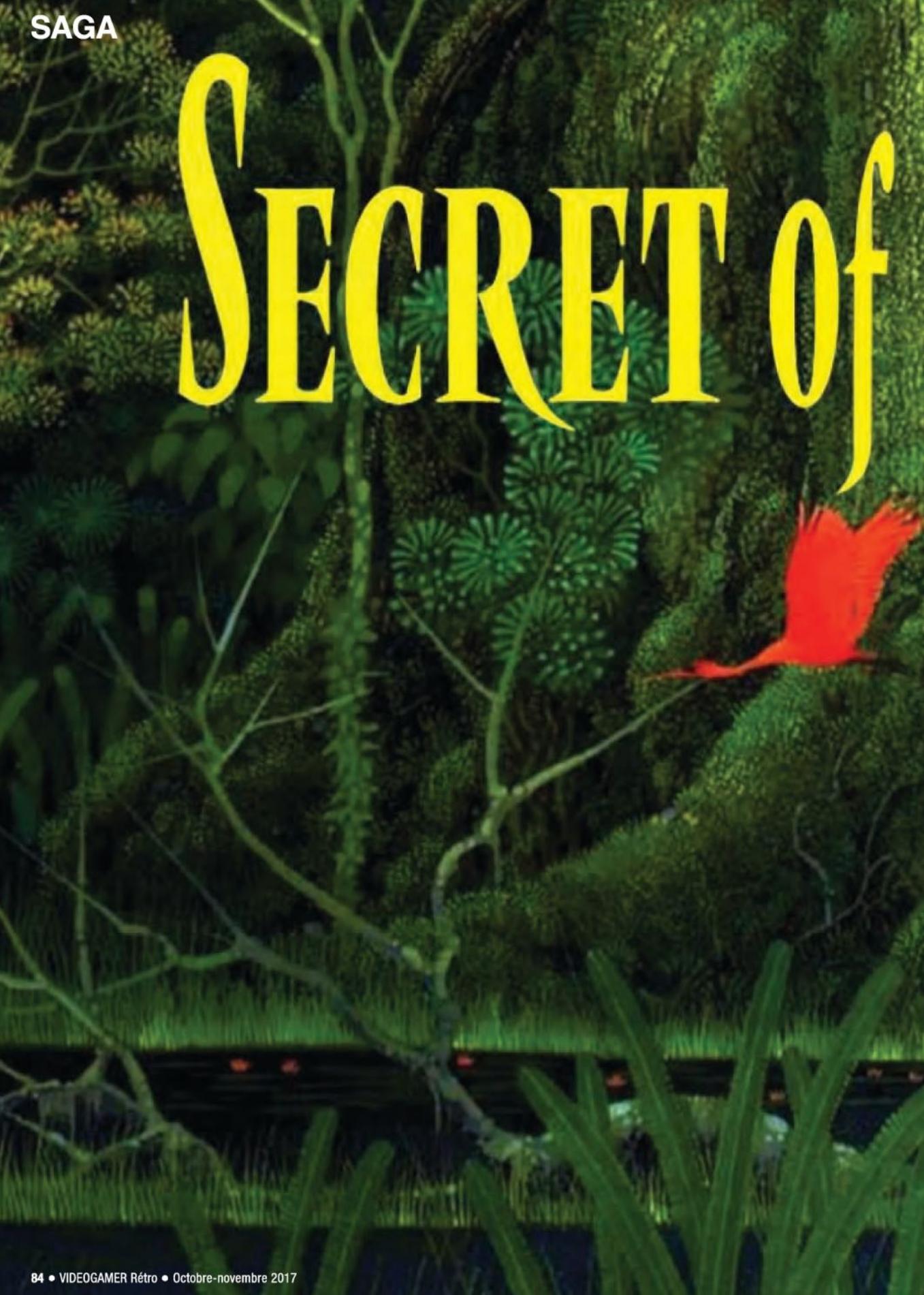


1 Atari restera éternellement connu pour la création de *Pong*. Mais la société n'a plus la même identité aujourd'hui.

2 Contrairement à Atari, THQ est encore très actif. Son stand complet à la Gamescom 2017 est là pour témoigner.

SAGA

SECRET of



MANA



LE PREMIER GRAND RPG CASSÉ DE SQUARE

Secret of Mana, l'un des RPG majeurs de la Super NES, aura vingt-cinq ans l'année prochaine. Square Enix a déjà profité de l'occasion pour annoncer un remake 3D total. De notre côté, on a surtout vu cet anniversaire comme une opportunité de vous parler d'un jeu qui a marqué toute une génération, en dépit de son côté étrange, biscornu, cassé. Retour en 1993.



SAGA SECRET OF MANA



1



2

Ou plutôt un petit peu avant. Dans son coude à coude avec la Megadrive, entamé à l'aube des années 90, la Super NES peut compter sur un genre plutôt mal représenté chez le rival SEGA : le RPG. En plus de ses propres initiatives, le constructeur peut ainsi s'appuyer sur les productions de certains poids lourds du jeu de rôle pour soutenir sa console, à l'image des

Japonais de Square. Après avoir réussi sur NES, la série *Final Fantasy* continue son chemin sur Super NES avec ses épisodes IV, V et VI. C'est durant le développement du premier que se mettent en place les éléments qui vont aboutir à la création de *Secret of Mana* (connu sous le nom de *Seiken Densetsu 2* dans l'Archipel nippon). Les producteurs Hiromichi Tanaka, Koichi Ishii et le programmeur

Nasir Gebelli participent en effet aux travaux préparatoires de *Final Fantasy IV* quand ils commencent à envisager certaines des idées qui ont ensuite été reprises dans *Secret of Mana*. « *Final Fantasy IV* aurait pu être, en substance, ce qu'a été *Secret of Mana*. Beaucoup des choix de game design dont nous avons débattu pendant le développement de ce quatrième opus ont finalement été réutilisés dans *Secret of*

Mana. Le jeu dans son ensemble représente une direction que nous songions à prendre pour *Final Fantasy IV*, mais ça n'a pas été le cas », expliquait Tanaka en 2006 au magazine suédois LEVEL. Parmi ces choix, celui d'une orientation nettement plus action, avec des combats en temps réel dans un univers totalement ouvert, où les ennemis sont affichés sur la carte d'exploration et où les joutes

1 Lors des voyages Canon, qui permettent de se déplacer entre deux endroits éloignés, la console abuse du mode 7.

2 La ville de Bolet, où tous les habitants sont des champignons, offre des effets visuels remarquables.

3 Les trois héros découvrent Flamy, le jeune dragon qui deviendra leur moyen de transport par la suite.

“L’ambition de l’équipe est de s’appuyer sur un nouveau périphérique pour donner vie à ses idées...”



3



ne sont plus séparées du reste de l'aventure.

SYNERGIE ET RUPTURE

Tout cela n'atterra donc pas dans *Final Fantasy IV* mais dans un autre projet, qui porte alors le nom de *Chrono Trigger* (qui, on le rappelle, sera un autre RPG à succès de Square et de l'équipe Mana sur Super NES). Akira Toriyama est d'ailleurs déjà au travail et l'ambition de l'équipe est de s'appuyer sur un nouveau périphérique pour donner vie à ses idées. Cet outil providentiel, c'est la mythique extension qui aurait permis à la Super NES de

lire des CD-ROM. Développée par Sony pour le compte de Nintendo, elle incarne alors la promesse d'un support aux capacités démultipliées pour les développeurs. C'est un océan de possibilités qui s'offre à eux et les papas du futur *Secret of Mana* profitent amplement de ces perspectives pour concevoir les bases de leur jeu. Seulement voilà, rien ne se passe jamais comme prévu dans le monde du jeu vidéo et le lecteur de CD pour la Super NES devient vite une arlésienne, avant d'être purement et simplement annulé (pour devenir bien des années plus tard la PlayStation, mais c'est une autre histoire, qui a déjà été



Après avoir erré dans le désert, entre les monstres et les sables mouvants, nos trois protagonistes arrivent au village de Kakkara.

Secret of Mana varie ses ambiances et, après le désert de Kakkara, nous emmené dans une contré enneigée.

Nombreux sont les ennemis issus de la flore et de la faune ; Brigitte Bardot n'aurait pas apprécié...

maintes fois racontée). Le coup est rude pour Tanaka et ses collègues, qui s'attendent à voir leur travail partir à la poubelle. Mais Square leur demande plutôt de faire avec et de tenter de sauver les meubles avec ce qu'ils ont sous le coude, à savoir des cartouches. Le revirement est brutal. « Beaucoup, et j'insiste sur le beaucoup, d'éléments ont disparu quand le support CD a été annulé. Nous avons dû tout reprendre depuis le début. Je pense que nous avons enlevé presque la moitié de ce qui aurait dû être dans le jeu au départ », a détaillé Tanaka, appuyé par son collègue Koichi Ishii :

« le développement de *Secret of Mana* a été brouillon et incroyablement stressant. À partir du moment où le support CD a été annulé, nous avons dû constamment nous battre contre le hardware, qui était inadéquat et ne pouvait pas accomplir ce que nous avions en tête. Ça a été rude et honnêtement, je suis surpris que le jeu n'ait pas été un désastre total ».



SAGA SECRET OF MANA



①



②



UN JEU PLEIN DE CONTRADICTIONS

Voilà qui est difficile à envisager quand on connaît l'aura de *Secret of Mana* aujourd'hui. Le jeu arrive néanmoins sur les étals en 1993, à la suite d'un premier *Seiken Densetsu*, renommé *Mystic Quest* en Europe et paru sur Game Boy. Surtout, *Mana* roule dans les traces de *The Legend of Zelda : A Link to the Past*, sorti un an auparavant et qui partage avec lui de nombreuses caractéristiques structurelles. Comme le voulaient

ses créateurs, *Secret of Mana* est un des représentants primitifs d'un sous-genre encore balbutiant, l'Action/RPG. Il se débarrasse donc de la rupture entre exploration et combats pour mettre ces deux éléments sur le même plan, en temps réel. Ou presque. L'une des plus flagrantes différences avec *Zelda* réside en effet dans cette jauge d'endurance, qui se vide à chaque coup donné ou à chaque sprint déclenché. Pour frapper à pleine puissance, il faut attendre qu'elle se recharge, sans quoi les

dégâts – affichés à l'écran en chiffres, comme dans tout bon RPG qui se respecte – seront négligeables. Difficile de savoir s'il s'agit d'un ancêtre de l'Active Time Battle (ATB) qui deviendra la marque de fabrique de *Final Fantasy*, ou simplement d'un cousin éloigné, mais la parenté

① Les combats de boss sont détachés du reste de l'aventure, et se déroulent dans des arènes fermées.

② Illustration parfaite du côté fourre-tout de *Secret of Mana* : l'apparition du Père Noël, transformé en monstre !

③ Pour défaire les boss de chaque zone, le jeu exige de monter ses magies au maximum, et donc de passer par la case farming.





Les égouts qui relient les deux villes impériales de Sudia et Nordia, un donjon typique de *Secret of Mana*.

entre les deux est irréfutable : cette jauge rythme les batailles de *Secret of Mana* comme l'ATB le fait dans *Final Fantasy* à partir du quatrième opus. Une idée intéressante, qui oblige à gérer ses temps forts et ses temps faibles ainsi que sa distance de combat avec l'adversaire, tout en conservant la fluidité du gameplay. Mais étrangement, *Secret of Mana* n'applique pas cette volonté de dynamisme à toutes ses phases de combat : ainsi, utiliser un objet ou lancer un sort requiert de passer par un menu fastidieux et mal fichu qui oblige à mettre le jeu en pause. Une sorte de réminiscence du RPG classique, assez contraire à l'esprit du jeu, qui donne à ses combats une forme d'arythmie atypique pour le genre. De même les parades et esquives automatiques, ou le switch constant entre les coups de taille et d'estoc qui sortent aléatoirement sur le seul et unique bouton d'attaque, pourraient déstabiliser quiconque découvriraient le jeu aujourd'hui.

LE MULTI COMME PLANCHE DE SALUT ?

L'autre grande originalité du gameplay de *Secret of Mana*, celle que beaucoup de joueurs ont gardée en mémoire, c'est cette feature rarissime qui permet à trois participants de contrôler chacun un des héros du jeu, par l'intermédiaire de l'inévitable



multitap. Dès le départ, Square prévoit un groupe réduit de protagonistes pour proposer une expérience unique : le joueur n'en contrôlera qu'un seul, les deux autres étant maniés par l'intelligence artificielle. Bien entendu, le challenge imposé est celui de l'adaptation. Face aux différentes situations, la personne derrière la manette doit composer avec les capacités, les forces et les faiblesses de chacun des personnages et switcher entre eux si besoin. Une notion renforcée par l'idée que tous trois peuvent maîtriser les différentes armes du jeu et donc exercer des styles de combat variés. *Secret of Mana* se veut souple, et c'est également ce que sous-tend la création du damier, un ancêtre du système de gambits qui permet de choisir le comportement de combat de ses partenaires. Malheureusement, et en dépit de

La 3D de la discorde

C'est officiel : *Secret of Mana* va renaître en 3D sur PC, PS4 et PS Vita. Square Enix l'a annoncé à la fin du mois d'août avant d'ajouter quelques détails sur cette refonte. Elle bénéficiera ainsi d'un doublage complet en japonais, et d'une traduction des textes en français. Les morceaux de Hiroki Kikuta seront réorchestrés et il sera toujours possible de jouer à trois en local (rien sur le mode en ligne pour le moment). Le jeu devrait être vendu autour de 40€, mais pour l'instant, la plus grande inquiétude des fans, c'est l'aspect esthétique du jeu, dont la 3D a été particulièrement mal accueillie. Rendez-vous le 15 février 2018 pour en savoir plus.



concept novateurs, jouer avec l'I.A. est une lutte de tous les instants : contre le pathfinding désastreux, contre ce damier tellement flou qu'il en devient presque inutile, contre ces compagnons qui n'appliquent pas vraiment nos ordres. Par chance, Square intègre une alternative. « Le multi était

un bonus, ce n'était pas prévu à l'origine. Mais nous nous sommes rendu compte qu'il était assez simple de programmer le contrôle des trois personnages principaux et que beaucoup de joueurs préféreraient des partenaires humains », se rappelle Hiromichi Tanaka. Un bonus salvateur, qui permet au jeu de se démarquer

“*Secret of Mana* est un des représentants primitifs d'un sous-genre encore balbutiant, l’Action/RPG.”

SAGA *SECRET of MANA*



➊ Parfois, le jeu réussit à instaurer une ambiance sinistre, en décalage avec l'essentiel du scénario.

➋ Les villes et villages de *Secret of Mana* peinent à donner une illusion de vie.

➌ Nos trois héros rencontrent la Résistance au sein de l'Empire. Un chapitre qui aurait mérité qu'on s'y attarde davantage.

de la concurrence et de contourner par la même occasion les problèmes posés par son I.A. Un quatrième joueur a même été envisagé avant que les limites techniques de la Super NES ne viennent enterrer cette possibilité.

FLOU ARTISTIQUE

Mais *Secret of Mana*, c'est aussi une histoire et un univers attachants, qu'on ne fait pourtant

que toucher du doigt. Comme les autres épisodes de la saga, il se concentre sur l'énergie Mana, utilisée par le passé pour alimenter une forteresse volante, véritable défi de la civilisation humaine aux divinités. Ces derniers, furieux, ont envoyé des hordes de monstres et de démons envahir les villes et les villages. C'est là qu'un jeune héros, armé de l'épée Mana, a détruit la forteresse pour mettre

fin à la catastrophe et restaurer la paix. C'est cette épée que le personnage principal va malencontreusement retirer d'un rocher en tout début de jeu, libérant ainsi les vilaines créatures qu'elle retenait scellées. Cette relecture du mythe arthurien marque le début d'un voyage initiatique dans le but de renforcer le pouvoir de l'épée et de réinstaurer la paix. Si ce résumé peut sembler clair, c'est qu'il a

“Le RPG de Square demeure très superficiel vis-à-vis de son univers ou de ses personnages.”





1



2

été conçu pour vous permettre de comprendre les enjeux d'un récit loin d'être limpide par ailleurs. La nature du Mana, le rôle des armes et des graines qui lui sont liées, la géopolitique générale du jeu, la destination finale de l'aventure : tout ces éléments majeurs de l'histoire sont constamment maintenues dans une sorte de flou artistique. Que ce soit à cause des coupes subtiles par la version CD, ou simplement à cause de la traduction occidentale – qui a tronqué une partie importante des dialogues pour des raisons techniques –, le RPG de Square demeure très superficiel vis-à-vis de son univers ou de ses personnages.

Le premier semble exister uniquement pour servir de décor au jeu, tandis que les seconds manquent cruellement d'épaisseur, de nuances, d'humanité. On a d'ailleurs du mal à estimer le degré de gravité réel de cette intrigue, qui fluctue suivant les scènes, les niveaux, la traduction ou le chara-design. Là encore, Ishii confirmera en 2006 que les coupes imposées au jeu lui avaient fait perdre son ton original, plus sombre que celui finalement adopté. Et que dire de ce dernier tiers, totalement désarmant, qui impose d'enchaîner les donjons sans autre lien narratif que des voyages à dos de dragon en

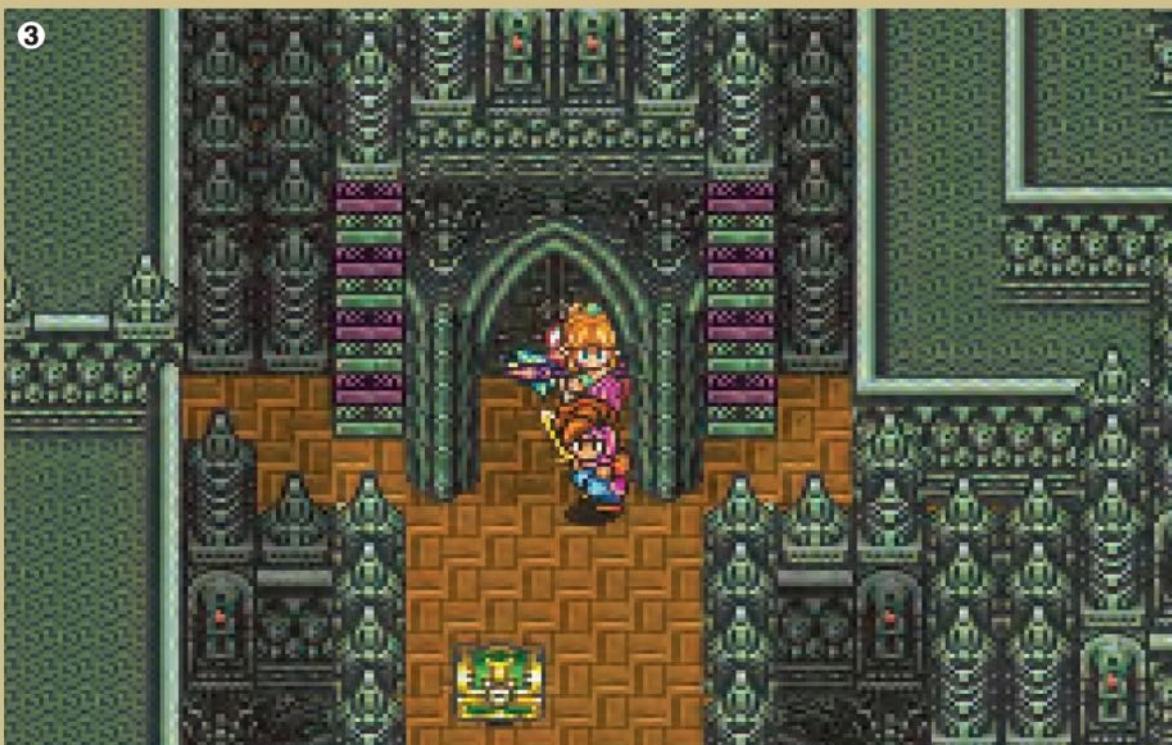
mode 7 ? Indéniablement, *Secret of Mana* est un jeu qui a souffert. Mais ça ne signifie pas qu'il manque de personnalité et d'identité. Koichi Ishii a ainsi concédé avoir mis beaucoup de sa propre personne dans le jeu. Les monstres rencontrés au cours de l'aventure sont souvent issus de ses propres cauchemars et le fait que ces différentes créatures n'aient absolument rien en commun donne au bestiaire un certain charme. Voilà ce qu'est *Secret of Mana*, un jeu qui parle aux émotions plutôt qu'à la raison, à l'instar des merveilleuses compositions d'Hiroki Kikuta. Il y a un parallèle à tenter avec ces

❶ Un style visuel reconnaissable entre tous, typique des productions RPG (ou approchant) du début des années 90...

❷ Dans le dernier tiers de l'aventure, le joueur ne fait que voyager à dos de dragon entre les différentes temples sans plus de liant narratif que cela.

❸ *Mana* réussit à épater par moments par le design de certains décors, comme le château dans lequel se trouve Nostéra.

grands titres malades sortis récemment, que ce soit *Metal Gear Solid 5* ou à plus forte raison *Final Fantasy XV*. Des productions dont les lacunes sont patentées mais qui réussissent, en tant qu'ensemble, en tant que représentants attendrissants d'une certaine persévérance, à se faire une place dans le cœur des joueurs.



3

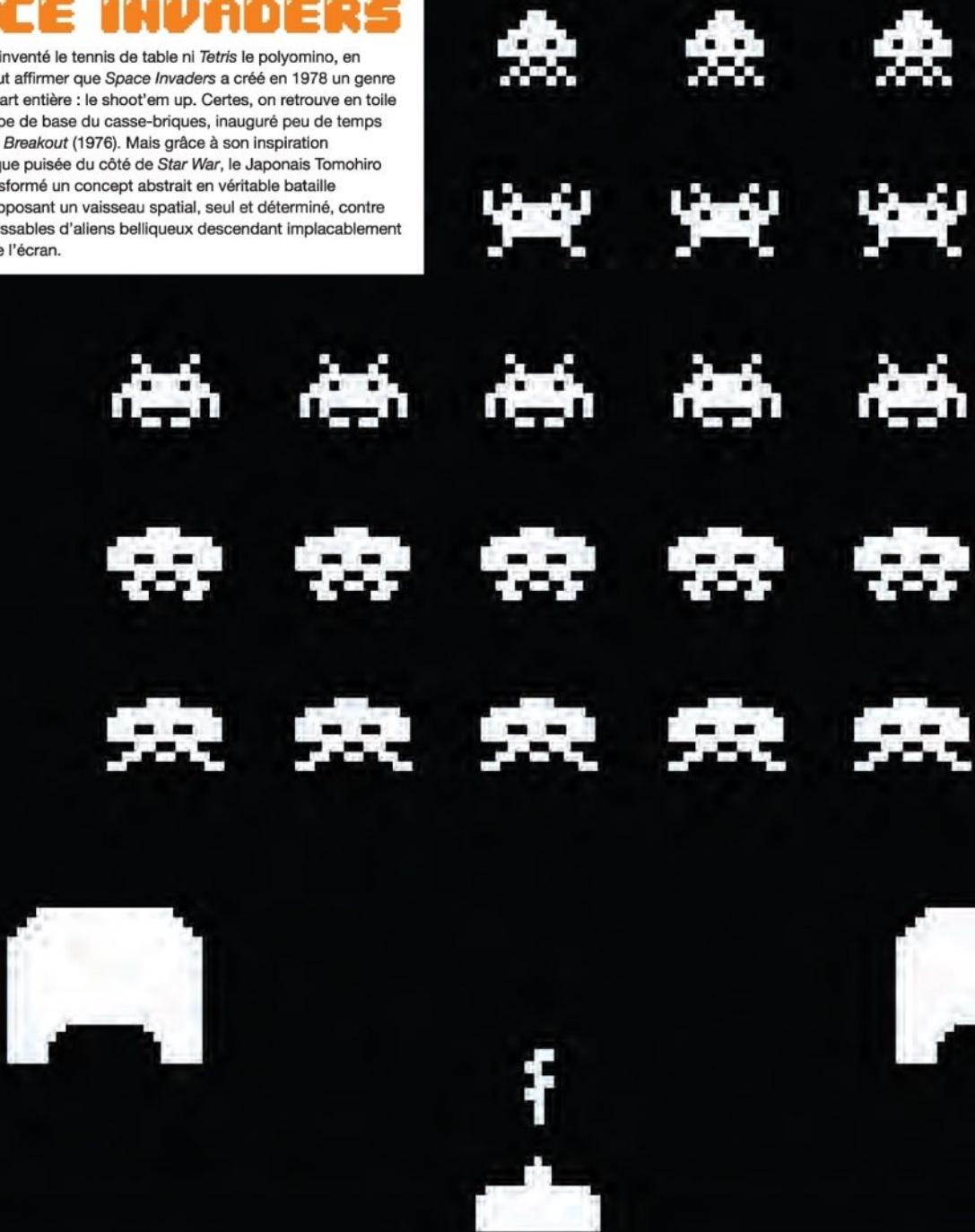
254450

2560

RETOUR EN... 1978 !

SPACE INVADERS

Si *Pong* n'a pas inventé le tennis de table ni *Tetris* le polyomino, en revanche, on peut affirmer que *Space Invaders* a créé en 1978 un genre vidéoludique à part entière : le shoot'em up. Certes, on retrouve en toile de fond le principe de base du casse-briques, inauguré peu de temps auparavant avec *Breakout* (1976). Mais grâce à son inspiration cinématographique puisée du côté de *Star War*, le Japonais Tomohiro Nishikado a transformé un concept abstrait en véritable bataille interplanétaire opposant un vaisseau spatial, seul et déterminé, contre des hordes intarissables d'aliens belliqueux descendant implacablement depuis le haut de l'écran.



000



CREDIT 02

VIDEOGAMER R606 93

LE JEU DU FILM



LES ANDROIDES RÉVENT-ILS
DE JEUX ÉLECTRONIQUES ?

En octobre sort au cinéma *Blade Runner 2049*, la suite des aventures de Rick Deckard dans le Los Angeles du futur. Hasard du calendrier, sortait également il y a vingt ans la meilleure adaptation vidéoludique d'un film culte. Son nom ? *Blade Runner*.

1



① Les lieux du film ont vraiment été reconstruits à la perfection dans le jeu. Ici, Chinatown.

② Il est très dangereux de trainer sur le toit du Roosevelt Hotel...



Blade Runner est à l'origine une nouvelle parue en 1968 écrite par l'auteur de science-fiction Philip K. Dick et intitulée sobrement : *Les Androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* Se déroulant dans un Los Angeles de 1992 pollué par les retombées d'une ancienne guerre nucléaire, le livre nous raconte les déboires d'un chasseur d'androïdes nommé Rick Deckard, marié, engagé pour anéantir des robots rebelles afin qu'il puisse se payer un mouton vivant. Évidemment, dès la sortie de la nouvelle, de nombreuses tentatives infructueuses eurent lieu afin de la porter sur grand écran, mais il aura néanmoins fallu attendre

1977 avec l'arrivée d'un jeune réalisateur issu de la publicité du nom de Ridley Scott pour qu'enfin un film soit mis en chantier. Car Ridley Scott a une vision : transformer cette histoire un peu austère en une enquête de détective à la manière des vieux films des années 40 avec Humphrey Bogart. Renommé *Blade Runner* (c'est plus vendeur), le film se déroule cette fois en 2019 avec des androïdes appelés dorénavant « répliquants » et n'ayant que quatre années en tout à vivre. Rick Deckard, célibataire sous les traits d'Harrison Ford, est engagé contre son gré pour « retirer » les robots, et

“Le jeu se permet d'avoir sept fins différentes, chacune en fonction des actions du joueur.”

Les différents *Blade Runner*

Blade Runner a la particularité d'avoir eu plusieurs versions au cinéma. Tout d'abord une version d'origine connue sous le nom *Productor-Cut* sorti en 1982 avec une narration d'Harrison Ford pour nous expliquer l'histoire et un final optimiste comportant des plans repiqués au *Shining* de Stanley Kubrick. En 1992, pour le dixième anniversaire, sort une nouvelle version appelée *Director's Cut* reprenant un montage d'origine tel que l'avait imaginé Ridley Scott à la base. Enfin, pour les vingt-cinq ans du film en 2007, Ridley Scott refait un dernier montage nommé *The Definitive Edition* avec quelques ajouts et un son amélioré.

Si on compte aussi les versions censurées en fonction des pays, il existe sept versions du film au total.



LE JEU DU FILM BLADE RUNNER

commencera à se demander s'il n'est pas lui-même un androïde. De nombreuses scènes sont enlevées du livre, comme toute la fin se déroulant dans le désert californien, mais surtout, alors que le Los Angeles du roman semble triste et vidé de tous ses habitants, dans le film c'est tout l'inverse. Baignant dans l'imagerie poisseuse d'un Los Angeles surpeuplé, bourré de publicités avec des gros néons : *Blade Runner* marque avant tout l'histoire de la science-fiction par sa beauté visuelle, représentant un futur qu'on retrouvera même trente-cinq ans après dans des sagas comme *Deux Ex et Final Fantasy*. De même, outre l'image, de nombreuses inventions du film devinrent également cultes, comme le système ESPER permettant de déceler le moindre détail d'une photo, ainsi que le

test de Voight-Kampf créé afin de détecter les répliquants. Et puisqu'on parle technologie, en 1997, sort justement un jeu *Blade Runner* par le biais de la compagnie Westwood, surtout connue à ce moment pour ses excellents jeux de stratégie en temps réel avec la série des *Command & Conquer* mais aussi *Dune 2 : Battle of Arrakis* (déjà l'adaptation réussie d'une grande saga de la science-fiction).

UNE ORIENTATION SINGULIÈRE

Alors que de nombreux éditeurs voulaient faire de *Blade Runner* un FPS comme c'était la mode à l'époque, Westwood décida d'en faire un jeu d'aventure point'n click, genre qui commençait à tirer vers la fin. De plus, contrairement à ce qu'on aurait pu penser, les développeurs

décidèrent également de ne pas reprendre le scénario du film mais d'inventer une toute nouvelle histoire avec un autre personnage, nommé Ray McCoy, enquêtant (au départ) sur un massacre dans un magasin d'animaux. Là où l'idée est géniale, c'est que tout le jeu se déroule donc durant les événements du film et nous pouvons ainsi recroiser quelques personnages du long métrage comme Leon le répliquant, Tyrell l'industriel à l'origine des androïdes et même Rachel, sa secrétaire, au détour d'une cinématique ; le tout doublé en V.O. par les acteurs d'origine. De plus, afin de retranscrire parfaitement l'ambiance du film, les gars de chez Westwood firent appel à l'immense Syd Mead qui avait désigné tous les décors et accessoires du *Blade Runner* de Ridley Scott, nous permettant de

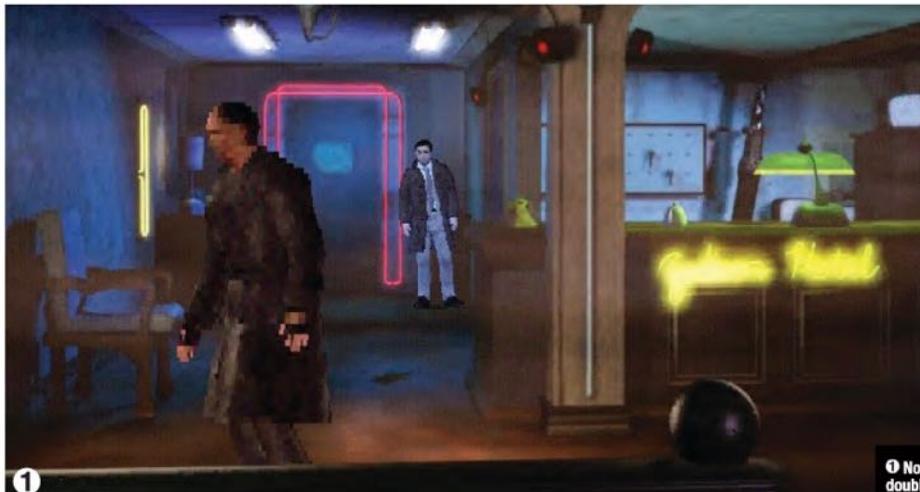
nous balader dans des endroits cultes du long métrage tel que Chinatown, la Tour Tyrell ainsi que l'hôtel Roosevelt.

Évidemment, outre les décors, un gros travail fut effectué sur l'ambiance sonore, en reprenant directement les nombreux sons du film comme le bruit de la foule dans les rues peuplées de Los Angeles ainsi que tous les bruitages des appareils. Et même la musique, recomposée pour l'occasion, restait similaire, ce qui faisait qu'on se croytait réellement dans le *Blade Runner* de Ridley Scott. Mais même avec une bonne ambiance et de jolis graphismes, un jeu ne serait rien sans un bon scénario et là encore, les développeurs firent des prouesses.

HEAVY RAIN AVANT L'HEURE ?

S'étalant sur 4 CD, le jeu nous emmène sur la trace de plusieurs répliquants commençant à décliner un à un les scientifiques de Tyrell. De ce fait, nous allons pouvoir enquêter dans les différents quartiers de la ville, grâce à notre fameux Spinner (une voiture volante), le tout entrecoupé de cinématiques reprenant de nombreux passages cultes du film. Et afin de rendre hommage aux multiples versions existantes de *Blade Runner* (voir encadré), le jeu se permet d'avoir sept fins différentes, chacune en fonction des actions du joueur. Nous pouvons en effet décider de mener à bien notre mission en supprimant tous les répliquants et devenir ainsi le meilleur Blade Runner de tous les temps, mais aussi choisir de laisser vivre les robots et partir avec eux. En outre, afin que chaque partie

“Le jeu n'a toujours pas bénéficié d'une ressortie, à l'heure où la mode est au retour en HD de nombreuses licences du passé.”



1



2



3

➊ Notre rencontre avec Leon Kowalski doublé en version française, comme dans le film, par Marc De Georgi.

➋ On peut choisir dans le menu l'intensité avec laquelle Ray pose ses questions (sarcastique ou sympa).

➌ Le fameux système ESPER qui nous permet de découvrir des détails cachés dans les photos. Ici, un Blade Runner en arrière plan.



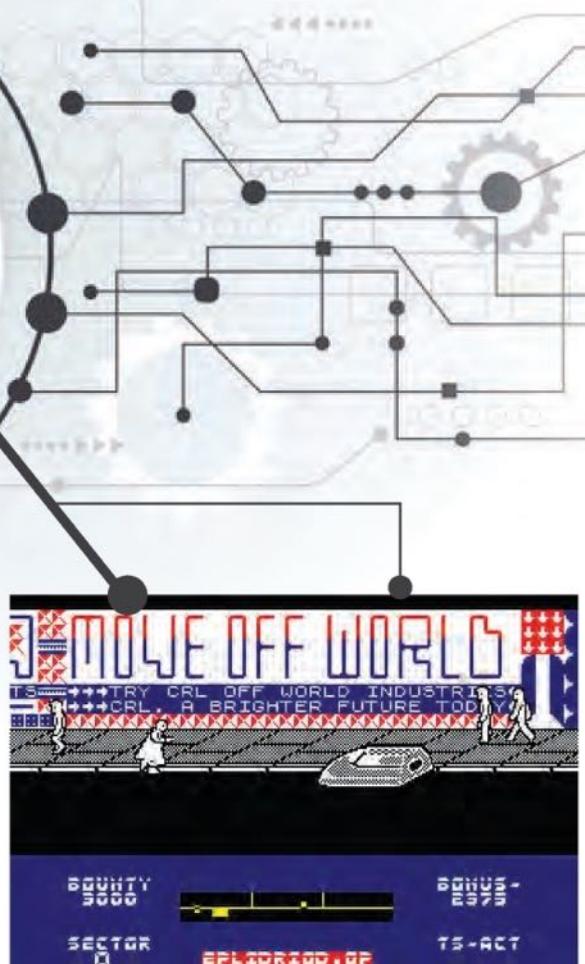
Profitons d'un moment de calme sur notre balcon afin d'oublier tous ces meurtres.

L'autre Blade Runner - Le Jeu

Si le jeu de Westwood est considéré comme la meilleure adaptation de *Blade Runner*, ce n'est pas le cas d'un autre jeu vidéo adapté du film sorti en 1985 sur quelques ordinateurs de l'époque. À l'inverse du jeu «récent», ici on joue Rick Deckard se déplaçant dans les rues de Los Angeles afin de retrouver et de retirer vingt-cinq répliquants dans le jeu. Évidemment, la mauvaise maniabilité du titre, ajoutée à sa répétitivité et ses graphismes passables (même pour 1985) ont fait que le titre fut très vite oublié. Le comble ? La version Amstrad plante au bout de treize répliquants supprimés.

soit différente, le jeu détermine aléatoirement si un personnage est répliquant ou non, nous forçant à les faire passer le test de Voight-Kampf afin de le savoir. Car évidemment, la technologie du film, aussi, est intégrée au jeu et de nombreux puzzles nous demandent de passer une photo au peigne fin avec le formidable système ESPER. En vrai, si on omet le côté un peu daté du jeu avec ses personnages à gros pixels et le fait qu'on doive sauvegarder constamment à cause de morts stupides (le rat du pont, c'est de toi qu'on parle), *Blade Runner* de Westwood reste toujours

aussi palpitant vingt ans après sa sortie. Faisant à la fois plaisir aux fans du film mais aussi à ceux du livre, puisque le jeu réutilise également des passages du bouquin. Et pour ses trente-cinq années, le souvenir de *Blade Runner* reste toujours aussi vivace avec une nouvelle réédition Blu-ray et DVD sortant quasiment tous les cinq ans. Malheureusement le jeu, lui, n'a toujours pas bénéficié d'une quelconque ressortie, à l'heure où pourtant la mode est au retour en HD de nombreuses licences du passé. Espérons tout de même un jour le voir réapparaître sur une quelconque plate-forme...



SAGA





METROID

LA REINE DE L'ESPACE

La chasseuse de primes la plus célèbre de la galaxie est revenue le 15 septembre avec la version HD de *Metroid II : Return of Samus*.

Avec plus de 31 ans de carrière, Samus est à l'origine de l'une des sagas les plus marquantes de Nintendo. Retour sur les exploits d'une héroïne à qui l'on doit une licence, un genre, et bien plus que cela...

SAGA METROID

En 1986, Nintendo est déjà le roi du pétrole sur le marché vidéoludique. *Mario*, *The Legend of Zelda*, ou encore *Donkey Kong* sont déjà des hits qui ont conquis le monde entier. La Famicom vit de beaux jours et, pour assurer une longue vie à sa première console de salon, Nintendo décide de créer une extension permettant de lire les disquettes et ainsi gagner en stockage mémoire. Cet appareil baptisé Famicom Disk System n'est pas très bien reçu par les éditeurs et les développeurs. Les jeux coûtent trop cher à développer, le catalogue de la Famicom Disk System n'est pas très fourni, forçant Big N à réagir pour développer des jeux sur sa machine. C'est dans ce contexte d'urgence que *Metroid* fait ses premiers balbutiements. Le jeu fait partie de ces nouvelles licences

développées en guise de bouche-trou. C'est l'équipe Nintendo R&D1/Intelligent Systems qui prend le titre en charge. Sans réelle conviction, les contours du projet se dessinent progressivement et, s'il n'y a pas de vraies idées à la base de cette licence, les développeurs vont suivre une logique imparable : ne pas faire un ersatz de *Mario*. Bien au contraire, *Metroid* est développé aux antipodes du plombier moustachu. En dehors de quelques phases de plate-forme, tous les concepts sont revus un à un, pour finalement aboutir à un run and gun mettant en scène un androïde traquant des extra-terrestres dans ce qui ressemble à un métro futuriste. Le jeu est loin d'être terminé mais cela permettra au moins de trouver un nom définitif à la licence : *Metroid*. La légende

veut que le projet ait accéléré à l'arrivée de Yoshiyuki Sakamoto (qui a travaillé sur les premiers *Donkey Kong*). Sakamoto reprend la barre au poste de réalisateur et inclut plus ou moins tout ce qui fera le succès de *Metroid* : monde immense et ouvert, équipement à trouver, boss... Il a également été décidé qu'un androïde au cœur de l'aventure serait finalement une femme. Même si les héroïnes sont très rares à cette époque, ce n'est pas pour mettre en avant la cause féministe que ce choix est fait, mais plus pour provoquer un effet de surprise. Une des rares choses que l'on n'attribue pas au réalisateur, c'est l'ambiance si particulière de la licence qui s'éloigne des standards familiaux de Nintendo : *Metroid* se veut beaucoup plus mature qu'un *Mario* ou qu'un *Kid Icarus* et il est appuyé par une ambiance visuelle

et sonore très travaillée. On ne vous apprendra rien en vous disant que *Metroid* a finalement rencontré un certain succès dès sa sortie en 1988 au Japon puis en 1989 en Europe. Nintendo comprend alors qu'il a une poule aux œufs d'or entre les mains et souhaite enchaîner les opus. *Metroid II : Return of Samus* sort sur Gameboy en 1992 en Europe, suivi en 1994 de *Super Metroid*, le chef-d'œuvre dont nous vous parlions dans notre premier numéro, et qui a porté la licence à son sommet.

Nintendo rate le coche

Metroid a triomphé sur toutes les machines de Nintendo. Mais, vers la fin des années 90, alors que le prochain épisode des aventures de Samus Aran est envisagé, un phénomène historique se produit : le passage de la 2D à la 3D. Tandis que *Mario* s'offre un épisode d'anthologie sur la dernière console en date, la Nintendo 64, l'avenir de la chasseuse de primes est plus qu'incertain. On ne se bouscule pas à Kyoto pour donner de nouvelles idées de gameplay et c'est bien là le problème : comment envisager tout ce qui a fait le succès de *Metroid*, en sortant de la relative sécurité de la 2D ? Cette panne d'inspiration est d'autant plus dramatique que l'épisode fondateur a été une vraie révolution grâce à son gameplay. *Metroid* premier du nom et ses suites ont inspiré bon nombre de titres dont un certain *Castlevania* et son célèbre *Symphony of the Night*. Rétrospectivement, *Metroid* a carrément inspiré un genre de jeu à part entière que l'on connaît aujourd'hui sous le nom de Metroidvania. En 1998, les gros

"Metroid se veut beaucoup plus mature qu'un *Mario* ou qu'un *Kid Icarus* et il est appuyé par une ambiance visuelle et sonore très travaillée."



Malgré les couleurs criardes de la NES et ses boss miniatures, *Metroid* était un jeu particulièrement mûr par rapport aux autres titres de Nintendo.



Dès le premier opus, on retrouve des personnages et des lieux emblématiques. Tourian et Mother Brain en font partie.

Les dangereux Metroids étaient déjà graphiquement aboutis. On ne pouvait pas en dire autant de Samus à cette époque.



① Les boss du troisième opus sont bien plus impressionnantes et meurtrières que tous ceux créés auparavant.

② Voici la surprise qui attendait les joueurs ayant terminé le jeu assez vite : Samus sans son armure.

③ L'histoire de *Super Metroid* démarre par la rencontre de la chasseuse et d'une larve de Metroid qui voit en elle une mère.



bonnets de Nintendo cherchent à définir les contours de ce qui s'annonce comme un *Metroid 64*.

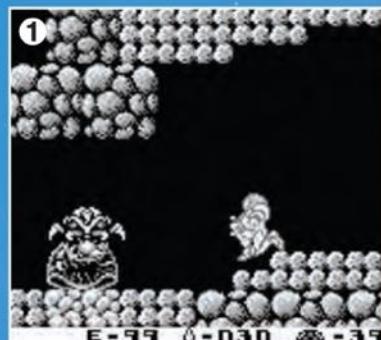
Il est retenu que cet épisode sera un TPS comme une bonne partie des productions de l'époque.

Même avec cela en tête, Nintendo n'arrive toujours pas à avancer.

Les premiers travaux ne conviennent pas et l'ambiance si soignée dans les trois premiers titres n'est pas suffisamment bien retranscrite au goût de la société nipponne. Après un certain temps, l'entreprise change son fusil d'épaule et se dirige vers un FPS, mais il est déjà trop tard.

La Nintendo 64 agonise, et tandis qu'elle se meurt avec quelques-uns de ses meilleurs titres (*Majora's Mask*, *Banjo-Tooie* ou encore *Conker's Bad Fur Day*),





“En intégrant la chasseuse à *Super Smash Bros.*, Nintendo fait de Samus ce qu’elle est vraiment : une icône de Nintendo.”



① À cause des limites techniques de la Game Boy, *Metroid II : Return of Samus* est le seul épisode de la saga à être sorti en noir et blanc.

② De nombreuses références à la planète Zebes sont cachées dans les *Metroid Prime*, comme pour rappeler les heures de gloire de Samus.

③ Le fait de voir Samus en sous-vêtements a visiblement beaucoup plu aux joueurs comme aux développeurs, à tel point que cela est devenu récurrent.

④ Jusqu'à *Metroid Prime*, Samus avait presque toujours les mêmes pièces d'équipement à récupérer.

Metroid 64 arrive bien tardivement. La console décède finalement un 3 mai 2002, date de la sortie de la GameCube, sans qu'aucun jeu *Metroid* ne soit sorti ou qu'au moins une version jouable ne soit présentée à la presse.

Le cas *Super Smash Bros.*

Avant l'incident N64, Nintendo décide d'inclure Samus dans

le casting d'un autre hit sorti en 1999 : *Super Smash Bros.*. Cette simple décision a donné un peu de continuité au personnage de Samus qui aurait pu disparaître du cœur des joueurs. Mais le plus important, c'est qu'en intégrant la chasseuse à *Super Smash Bros.*, Nintendo fait de Samus ce qu'elle est vraiment : une icône de Nintendo, au même titre que Mario, Link ou Fox.

Résurrection à la 1^{re} personne

Le passage à vide de la période N64 n'a pas été vain. La saga *Metroid* en a profité pour s'exporter sur Game Boy Advance, avec *Metroid Fusion* en 2002. Le projet de FPS n'est pas pour autant abandonné, bien au contraire. Le chantier se met en branle et après une longue hésitation, c'est finalement Retro Studios, une autre filiale de





1

Nintendo, qui est chargé de développer le jeu en collaboration très proche avec Nintendo.

Ce futur *Metroid*, sorti en Europe en 2003 sur NGC sous le nom de *Metroid Prime*, est probablement l'épisode que la firme japonaise a le plus couvé. Le parti pris de faire passer la saga de jeu d'action/aventure à FPS était déjà risqué. Nintendo ayant déjà placé la barre très haut avec *Super Metroid*, il fallait que sa suite sur console de

salon soit parfaite en tous points. Pour cette raison, la collaboration entre Nintendo et Retro Studios prend rapidement des allures de chaperonnage. Le studio américain, avec sa faible expérience, doit valider chaque étape du projet avec Shigeru Miyamoto, Kensuke Tanabe et Yoshi Sakamoto. Du côté du public et de la presse, le titre est attendu avec une

2



① Il a été question pendant un long moment que *Metroid Prime* soit un TPS. C'était à l'époque où le jeu était attendu sur N64.

② Ne vous fiez pas à sa taille, ce n'est qu'un mini-boss qui ne donne pas trop de fil à retordre.

③ Contrairement à ce que suggère son apparence, ce Metroid ne veut que nous protéger.

3



certaine appréhension, rapidement éclipsée par la qualité de *Metroid Prime*. Sans être une vraie révolution comme ses aînés, il apporte un véritable renouveau à la série et est l'un des meilleurs FPS/aventure aux côtés de *Half-Life* ou *Turok*, sortis quelques années plus tôt. *Metroid Prime 2 : Echoes* et *Metroid Prime 3 : Corruption* sont des suites dignes d'intérêt (surtout *Corruption* et sa jouabilité à la Wiimote) qui permettent à la saga de renouer avec le succès.

La nostalgie au goût amer
Nous sommes en 2007, *Metroid Prime 3 : Corruption* est à peine sorti et déjà le prochain *Metroid* se prépare. Trois ans de développement plus tard, Nintendo commercialise *Metroid Other M*, un titre qui diffère de ses aînés par ses décisions scénaristiques. Le jeu est beaucoup plus orienté sur le personnage de Samus que d'habitude. Une voix, des émotions et même de nouveaux

compagnons... Cet épisode change totalement le point de vue que l'on porte à la saga et à son personnage. *Other M*, c'est également un titre qui veut renouer avec son passé. C'est le premier épisode à utiliser la 2D depuis *Zero Mission* et son scénario se situe juste après celui de *Super Metroid*, un véritable appel pour les fans. Et pourtant, *Other M* est l'épisode du désaccord. La critique l'accueille relativement bien, mais ce n'est pas le cas de tous les joueurs. On lui reproche essentiellement un gameplay mou, parfois pas très bien pensé (en particulier les quelques phases à la première personne). C'est aussi l'histoire qui divise la communauté. Certains estiment que pour un épisode centré sur la narration et les origines de Samus, *Other M* s'y prend plutôt mal et introduit des personnages fades ainsi qu'une héroïne étrangement naïve qui nous change de l'image badass à laquelle la chasseuse nous a

habitualisés. D'autres pointent du doigt les stéréotypes que le jeu n'hésite pas à mettre en avant. La relation entre Samus et l'officier Malkovitch est considérée par certains fans comme un odieux cliché de série B, et on a tendance à leur donner raison...



“Metroid Prime 4, dévoilé à l'E3 2017, sera le prochain gros titre de la saga, mais il faudra patienter au minimum jusqu'en 2018...”



1



2



3

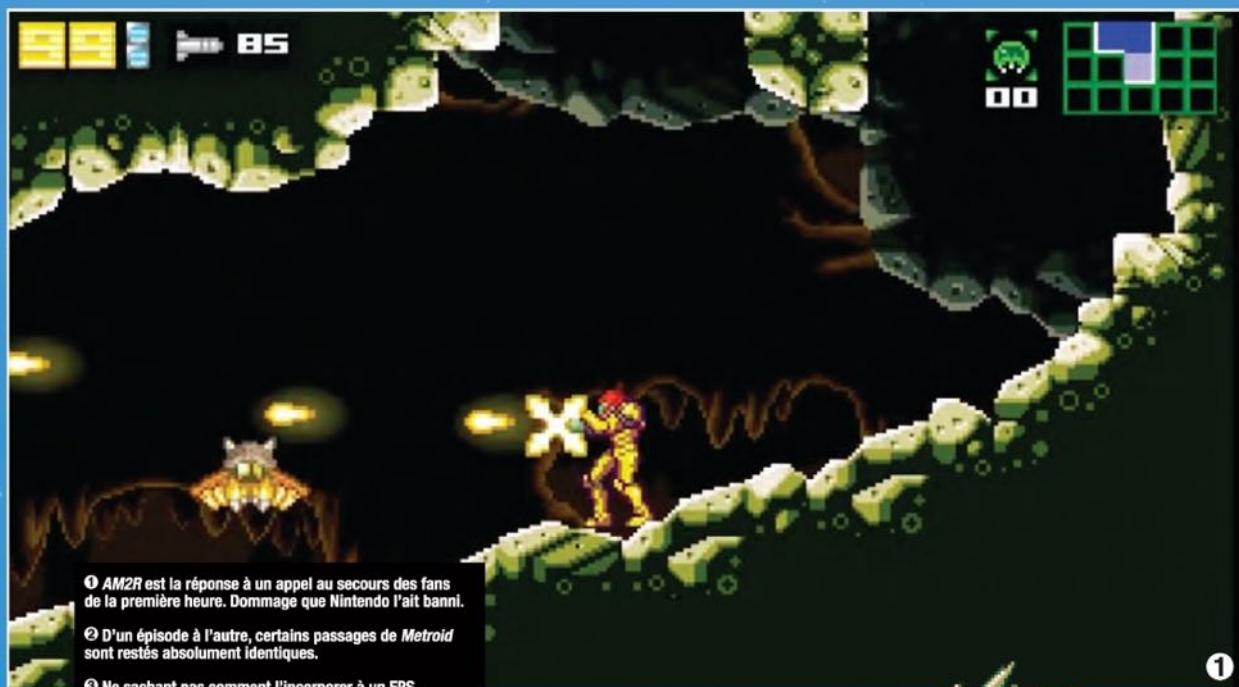
Des spins-off comme s'il en pleuvait...

À côté des titres majeurs, la firme de Mario a largement exploité sa saga mythique avec des jeux sur consoles portables. Bien que ces derniers aient permis à l'aventurière galactique de perdurer entre deux épisodes majeurs, ces spins-off n'ont pas été de véritables enjeux dans le développement. Nintendo s'est contenté de ressortir le gameplay qui a fonctionné auparavant. Une idée simple qui a permis à Big N de mettre une grosse licence sur toutes ses consoles portables et qui s'assure presque sans soucis un succès critique et commercial. Dès 2002, c'est *Metroid Fusion* qui ouvre la voie sur Game Boy Advance, suivi en 2004 de *Metroid : Zero Mission*. Ces jeux, qui ont usé jusqu'à la corde le concept de base, n'ont pas brillé par leur originalité et existaient davantage pour contenter les fans de la première heure. Les spin-off ont également connu leurs heures de gloire en FPS, bien que tardivement après le succès de la saga *Metroid Prime*. *Metroid Prime : Hunters* débarque en 2006 sur DS soit quatre ans après la première itération, et il faut attendre 2016 pour voir arriver *Metroid Prime : Federation Force* sur 3DS. Là encore, pas grand-chose à garder pour la postérité. Pour bien nous faire comprendre que Nintendo tenait à la licence de la chasseuse de primes, la société nous offre *Metroid Prime : Pinball* en 2007 et *Metroid Prime : Blast Ball* en 2016. Ces deux bizarries sans aucun lien apparent avec la saga *Metroid*, auront au moins le mérite d'être deux titres originaux qui ne se reposent pas sur leurs lauriers. Et ils ne sont pas si mauvais que ça en plus...

● Retro Studios a réussi un joli coup en faisant passer l'héroïne en 3D. Graphiquement, *Metroid Prime* était supérieur à la moyenne.

● Le scanner est une invention brillante de *Metroid Prime*. Il permet de mieux cerner l'univers de Samus.

● Ridley est l'ennemi juré de Samus. Il apparaît dans tous les épisodes et même dans *Super Smash Bros. Brawl*.



AM2R est la réponse à un appel au secours des fans de la première heure. Dommage que Nintendo l'ait banni.

D'un épisode à l'autre, certains passages de Metroid sont restés absolument identiques.

Ne sachant pas comment l'incorporer à un FPS, Retro Studios a proposé que la boule morphing soit l'unique phase du jeu en TPS.

1

Une communauté en manque de rétro

Après la sortie du titre en 2010, la saga ne donne plus du tout signe de vie, comme elle l'avait fait à l'époque de la Nintendo 64. Un effet de déjà-vu qui frustrera la communauté. Pour compenser, les aficionados les plus acharnés se sont regroupés autour des jeux les plus anciens pour créer un maximum de contenu et de compétitions. Super Metroid est par exemple connu pour être l'un des jeux les plus joués en speedrun. Les joueurs montrent le besoin d'un retour aux sources pour la saga, sentiment renforcé par la qualité relative de Metroid : Other M. C'est de ce constat qu'est né Another Metroid 2 Remake (AM2R), développé sur PC en 2016 par Milton Guasti, un fan/développeur indépendant. Son idée est simple : rendre un

hommage vibrant à l'épisode de la saga qu'il considère comme le plus riche. Big N fait rapidement valoir ses droits sur la propriété intellectuelle et AM2R disparaît du Net très rapidement. Cependant, si Nintendo a privé les joueurs d'un excellent remake (gratuit au passage), la firme a bien entendu le cri-d'alarme de la communauté qui réclame le retour de son héroïne en deux dimensions. Et comme par hasard, c'est précisément le second épisode de la licence que Nintendo nous a lui aussi servi en remake le 15 septembre dernier... Les aventures de la chasseuse de primes ne s'arrêteront bien sûr pas à cet élan de nostalgie. Metroid Prime 4, dévoilé à l'E3 2017, sera le prochain titre de la saga sur Switch, mais il faudra patienter au moins jusqu'en 2018 pour mettre la main dessus.



ABONNEMENT



1 AN
6 NUMÉROS



1 AN
12 NUMÉROS

**PROFITEZ DU MEILLEUR DU JEU VIDÉO
D'AUJOURD'HUI... ET D'HIER, ET**

ÉCONOMISEZ 38%

**59€ SEULEMENT
AU LIEU DE 95€40***

SUR LE PRIX DE VENTE AU NUMÉRO

Les 5 avantages de l'abonnement

- 1** Une économie appréciable sur le prix au numéro
- 2** Vos magazines livré directement chez vous
- 3** Recevez vos numéros avant leur parution kiosque
- 4** Ne manquez aucun numéro
- 5** Une garantie 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 :
**VidéoGamer - 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 :
VidéoGamer – 56, rue du Rocher - 75008 Paris

OUI je m'abonne à **VidéoGamer 12 n° + VidéoGamer Rétro 6 n°** au prix de **59€** au lieu de **95,40€***

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

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

Mme M.

(*) Champs obligatoires

Nom* :

Prénom* :

Société* :

Adresse* :

Code Postal* : Ville* :

Email* :

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

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

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

Carte bancaire n°

Date de validité : Cryptogramme :

(validité minimale 2 mois) (3 derniers chiffres au dos de votre carte)

Date et signature obligatoires :

* 12 numéros de VidéoGamer à 4,50€
+ 6 numéros de VidéoGamer Rétro à 6,90€.
Offre valable en France métropolitaine et
réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au
31/12/2017. Pour l'étranger, tarifs disponibles
sur : abo.nickelmedia.fr. Ces informations sont
destinées aux traitements de votre abonnement,
à défaut, il ne pourra être mis en place.





LA SIMULATION DE LA GLOIRE

1997 marque une nouvelle ère pour les jeux de course. Fini le temps où les jeux d'arcade se ressemblaient tous, fini le temps où seul l'aspect graphique faisait la différence et où les joueurs ne se sentaient pas l'âme d'un pilote. Bienvenue dans l'ultra réalisme de *Gran Turismo* et sa nouvelle approche du jeu de caisses !

Pratiquement sans expérience et sans notoriété, Polys Entertainment était parti pour vivre dans l'ombre de sa maison mère, Sony. Il commence à travailler en tant que studio de développement interne tandis que la multinationale japonaise prépare le lancement en grande pompe de sa toute première console : la PlayStation. C'est à cette nouvelle machine que Polys offre son tout premier jeu de course. Ainsi, en 1994, le public japonais découvre *Motor Toon Grand Prix*. Ce n'est pas vraiment le succès dont rêve Sony mais au moins, le titre existe et a le mérite d'étoffer le line-up de lancement de la PlayStation, qui doit absolument s'imposer face à Nintendo et SEGA. *Motor Toon Grand Prix* ne prend même pas la peine de traverser les frontières de l'Archipel. La même année, *Ridge Racer* fait également partie des

"Le studio ajoute un sous-titre qui en dit long sur son chef-d'œuvre : « The real driving simulator ». Et c'est loin d'être un mensonge."

jeux de lancement de la PS1 et a largement la préférence des joueurs. Kazunori Yamauchi, le directeur historique et producteur de Polys Entertainment le sait : *Motor Toon* n'est qu'un coup d'essai. Après une suite tout aussi moyenne, Polys prépare *Gran Turismo*, un projet autrement plus ambitieux qui va sceller son destin.

NOUVEAU NOM POUR UNE NOUVELLE VIE

Il faudra cinq années à l'équipe de Yamauchi pour venir à bout de

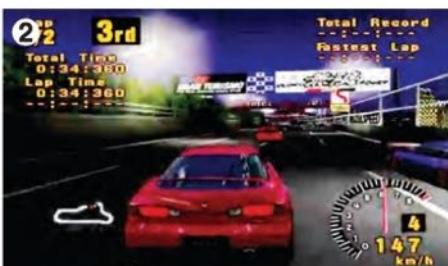
son immense projet. Alors même que *Motor Toon* n'est pas encore sorti, *Gran Turismo* est déjà dans les tuyaux. Pourtant, à cause du caractère insatisfait de Yamauchi et de son manque de personnel, *Gran Turismo* prend (déjà !) un retard phénoménal. Le producteur de la saga est un homme perfectionniste qui tient absolument à exploiter toutes les capacités de la PlayStation et se soucie du moindre détail de son jeu. L'avenir lui donne raison

puisque c'est ce perfectionnisme qui fait l'immense succès de *Gran Turismo* à travers le monde. En dépit des problèmes de temps, Polys Entertainment parvient à livrer *Gran Turismo* en 1997 et c'est la naissance d'un nouveau blockbuster. Le titre bat tous les records de popularité, et ses 10,8 millions d'exemplaires vendus en font le jeu le plus vendu de la PlayStation. Fort de ce triomphe absolu, Polys Entertainment prend son destin en main. Il n'est plus question de travailler à la botte de Sony, désormais le studio est indépendant et prend Polyphony Digital comme nouveau nom, histoire de marquer le coup.

LA RECETTE DU SUCCÈS

Sous sa nouvelle appellation, le studio veut se consacrer en toute logique à sa nouvelle licence. *Gran Turismo* possède déjà tous les atouts de la saga, dès sa première itération.

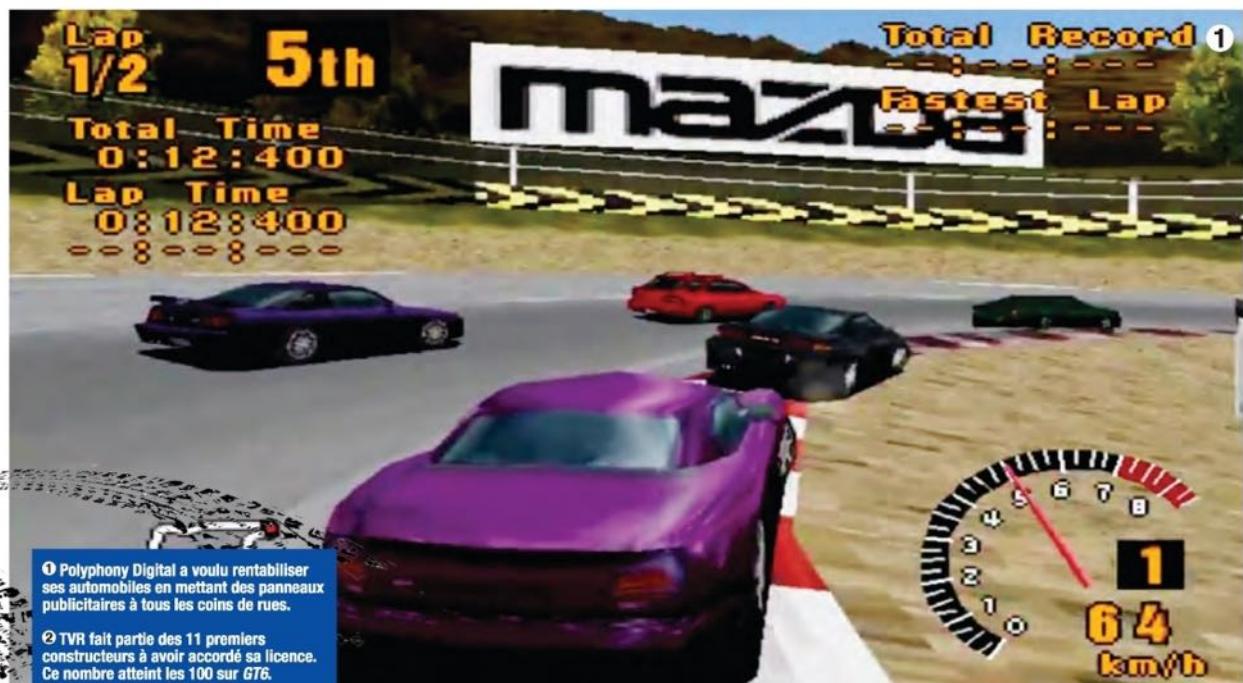
Concernant la presse et les joueurs, ils retiendront notamment l'utilisation de la 3D. Non pas que celle-ci soit nouvelle, *Motor Toon* était déjà en 3D, mais elle est ici particulièrement bien gérée. La modélisation des décors et des véhicules est exemplaire, et la qualité des voitures est soulignée par la critique. C'est Yamauchi qui exige, dès le début du projet, un niveau de réalisme encore jamais atteint, sans se contenter de voitures fictives ou vaguement pompées comme le faisaient ses concurrents. Il parvient à négocier l'obtention de onze licences automobiles, dont certaines sont déjà mondialement connues (Toyota, Mitsubishi, Chevrolet...).



1 Difficile à croire, mais ce sont bien les mêmes personnes qui sont à l'origine de *Motor Toon Grand Prix*.

2 Il faut patienter jusqu'à GT5 pour avoir des cycles jour/nuit, mais en attendant, les circuits nocturnes de GT1 sont réussis.

3 Les dégâts sur les véhicules n'étaient pas affichés en 1997. Il faudra attendre *Gran Turismo 5* pour cela.



• Polyphony Digital a voulu rentabiliser ses automobiles en mettant des panneaux publicitaires à tous les coins de rues.

• TVR fait partie des 11 premiers constructeurs à avoir accordé sa licence. Ce nombre atteint les 100 sur GT6.

• La base du mode solo de la saga est d'obtenir des permis pour participer à des courses de plus en plus complexes.

NEW CAR/INFORMATION



Day 64

00.280



DEMIO

2



Day 64

11.480



Cerbera

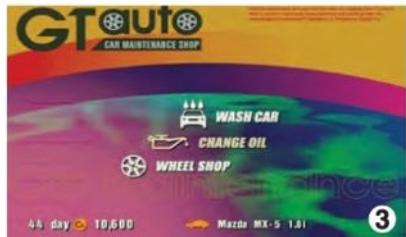
3

Pour son premier volet, *Gran Turismo* affiche le nombre indéniable de plus 140 modèles de bolides au total, nombre qui ne fera que grossir au fur et à mesure. Polyphony pousse le vice jusqu'aux détails des pièces détachées, un élément central du jeu qu'il est possible de customiser. Le seul manque de réalisme que se permet GT, ce sont les dégâts apparents sur les voitures. À ce sujet, les développeurs ont les mains liées car les constructeurs automobiles ont été clairs : les voitures ne doivent pas être abîmées, même virtuellement... À la sortie de *Gran Turismo*, le studio ajoute un sous-titre qui en dit long sur son chef-d'œuvre : « The real driving simulator » (« Le vrai simulateur de conduite » en français). Et c'est loin d'être un mensonge ou une appellation commerciale. *Gran Turismo* change les habitudes des joueurs qui, jusque-là, ne connaissaient que des jeux de course en arcade.

Gran Turismo enfin nomade

Depuis le tout premier GT les joueurs en avaient rêvé, mais ce n'est qu'en 2009 que *Gran Turismo* arrive enfin sur console portable, sur PSP en l'occurrence. Contrairement aux jeux estampillés Concept ou Prologue, ce *Gran Turismo* nomade est complet, encore que sans Carrière (bouh). Plus de 800 voitures pour 35 circuits, le ratio est bon, même meilleur que pour *Gran Turismo* 4. Un gros détail vient perturber ce tableau idyllique : le jeu n'est jouable qu'à quatre au maximum...





“Gran Turismo 5 sort en 2010 et malgré une nouvelle réussite commerciale, on sent que la saga n'est plus aussi dominante qu'autrefois.”

La valse des projets

Polyphony annonce dès 2005 la sortie d'un *Gran Turismo HD*. L'idée n'est pas de donner une seconde jeunesse au tout premier jeu de la licence, mais bien de faire un portage de *Gran Turismo 4* sur PS3. Une étrange pensée qui ne prendra jamais vie. *GT HD* est abandonné en cours de route pour que les équipes puissent se recentrer sur le développement du cinquième opus. Il ne reste qu'une démo jouable de cette époque. Un petit contenu avec un circuit unique et une dizaine de voitures.

et des titres à la physique peu réaliste. Yamauchi et son équipe enfoncent le clou avec un gameplay revisité qui offre pour la première fois des sensations de conduite dignes de la réalité. Plus question de marteler le bouton d'accélération à la manière d'un *Grand Prix*. La gestion de la vitesse et du freinage devient vite primordiale pour éviter les sorties de piste. Toutes ces notions forment la base dont va se servir Polyphony pour développer les suites de *GT*. Les détracteurs de la saga considéreront que le titre n'a pratiquement pas évolué entre *Gran Turismo* et *Gran Turismo 2* sorti en 1999. En vérité, si le gameplay a peu évolué en deux ans, c'est surtout la notoriété du jeu qui s'est accrue.

De 11 constructeurs, Polyphony passe à 33 sur son deuxième volet, avec désormais 650 voitures modélisées !

PLEIN PHARES

Gran Turismo 3 : A-Spec est le point culminant de la saga avec ses 14,8 millions de titres vendus sur PS2. Paradoxalement, c'est aussi l'épisode de la saga qui doit faire face aux plus gros problèmes, à commencer par un souci de timing. En 2000, Sony veut recommencer le tour de force de la PS1 en proposant *GT3* dès le lancement de sa future PlayStation 2. Mais le développement du jeu ne se passe pas comme prévu, et beaucoup de retard est pris à cause de la modélisation des voitures et d'une progression hasardeuse due à une console que le studio ne maîtrise pas. Le rêve de Sony ne se réalise pas, *Gran Turismo 3* impose son savoir-faire, et sa date de sortie est repoussée en 2001. Yamauchi n'envisage pas que

- ① Jusqu'à *GT3*, la saga souffre d'un problème de clipping. Mais ce n'est rien comparé aux soucis d'I.A.
- ② *Gran Turismo 3* introduit une interface beaucoup plus intuitive. Et en plus de cela, elle a de la gueule !
- ③ Certaines options sont là justes pour faire beau. Laver sa voiture n'a par exemple aucun impact particulier.
- ④ Certaines courses s'inspirent de circuits très connus comme ceux de Monaco ou de Seattle.

GRAND VALLEY SPEEDWAY



Position

4/9

Lap

1/3

Total Time

0:13.619

Best Lap

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

0:13.616



le jeu puisse sortir en étant incomplet mais dans la bataille, il sacrifie tout de même un grand nombre de voitures. Au final, « seulement » 180 modèles sont disponibles une fois le jeu commercialisé, malgré un nombre

de constructeurs toujours plus grand. Mais il en faut plus que cela pour entamer l'enthousiasme des joueurs qui se ruent massivement sur le titre dès sa sortie et en font l'opus le plus populaire de la série. Comme

à l'époque du premier *Gran*

Turismo, GT3 fait office de vitrine pour la PS2 de Sony, et cherche à apporter encore plus d'immersion que les premières versions. À sa sortie, le jeu se trouve à nouveau sans concurrents sérieux, comme à ses premières heures.

DU LAISSEZ-ALLER

Gran Turismo 4, sorti en 2005, n'est pas un épisode marquant de la saga. Bien que très attendu par les joueurs et ayant connu des ventes satisfaisantes, le titre manque d'ambition. Quelques nouveaux modes mineurs viennent s'ajouter tels que le B-spec, mais rien de bien folichon. Le problème étant qu'entre 2001 et 2010, Polyphony se laisse aller et se surprend à produire une série de spin-off plutôt moyens. Ce n'est pas tant la qualité de la production qui est en cause, mais son intérêt. Que ce soit *Gran Turismo Concept* (2002)

Gran Turismo 4 Prologue (2003) ou *Gran Turismo 5 Prologue* (2007), les titres sont relativement vides. Notons toutefois que *GT5 Prologue* est le premier jeu de la série à atterrir sur PlayStation 3. En conséquence, c'est aussi le premier jeu à bénéficier d'un véritable mode en ligne accueillant jusqu'à 16 joueurs et d'un nouveau moteur graphique. *Gran Turismo 5* sort avec du retard en 2010 et malgré une nouvelle réussite commerciale, on sent que la saga n'est plus aussi dominante qu'autrefois. Dans la première moitié des années 2000, de nouveaux concurrents émergent. Ils s'appellent *Forza* ou *Need for Speed*, et n'ont plus rien à envier à la série *GT*. Le sixième épisode de la série, en 2013, confirme le mauvais état de santé de la licence. Certains modes disparaissent (comme les courses d'endurance ou le mode B-Spec) et des éléments comme l'I.A. commencent vraiment à accuser le poids des années. Le prochain épisode majeur, que l'on connaît sous le nom de *Gran Turismo Sport*, doit arriver le 18 octobre en Europe. Malgré tout, à en croire les premiers retours de la presse internationale, *Gran Turismo* est une licence mythique qui est en train de perdre tout ce qui a fait son succès vingt ans en arrière.



Drive train: FR Power: 64PS/6500rpm Torque: 10.50kgf.m/3500rpm Weight: 6/80kg



① Avant GT5, GT5 Prologue est le premier épisode de la licence à avoir eu droit à un mode multijoueur en ligne.

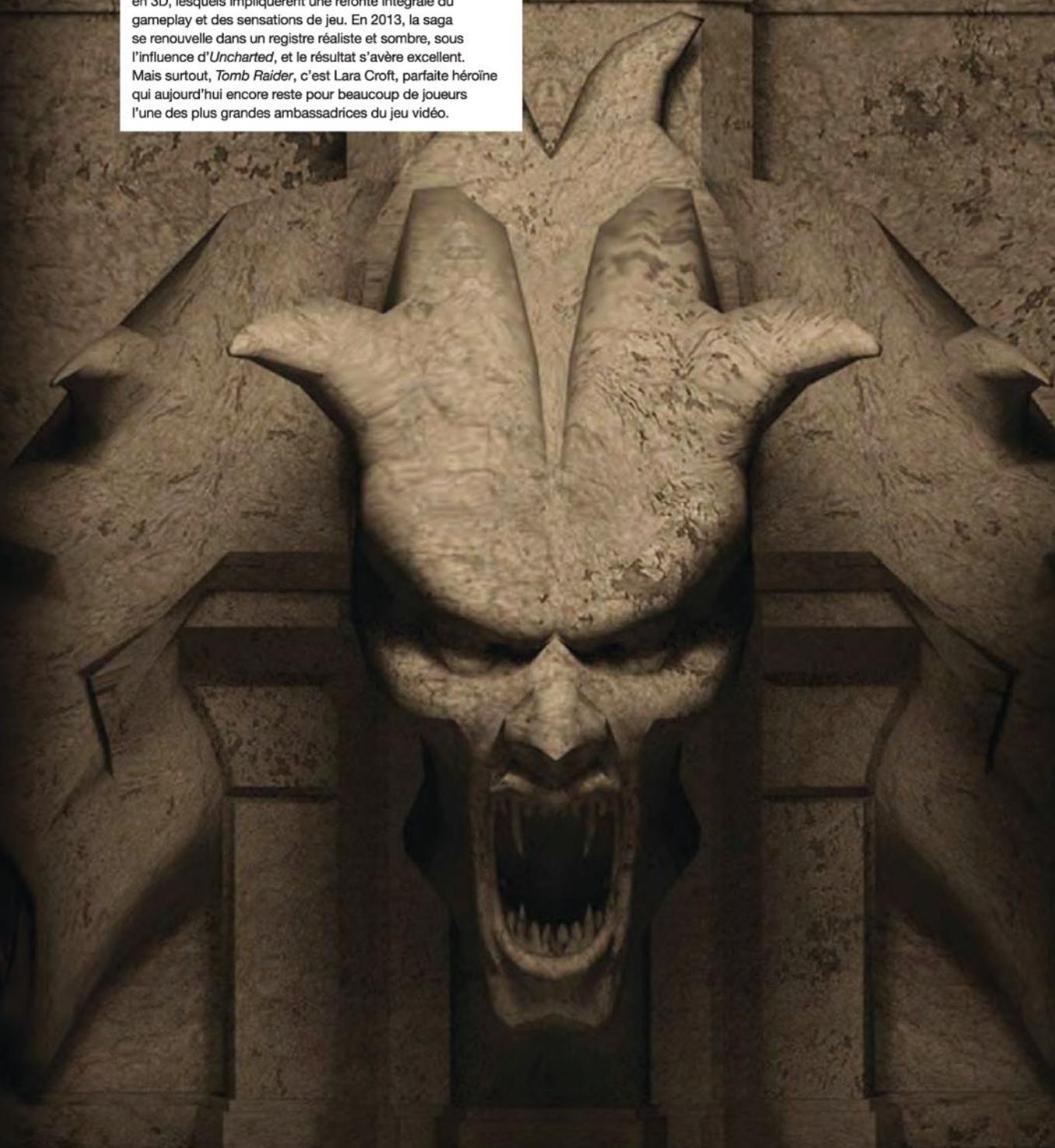
② Une dizaine de voitures et un seul circuit, voilà ce que propose GT HD. Heureusement, cette démo est gratuite.

③ Les images officielles de GT Sport sont très belles, mais les critiques sont mitigées à son sujet.

RETOUR EN... 1996 !

TOMB RAIDER

À l'instar de plusieurs licences apparues dans les premières années d'existence de la PSOne, *Tomb Raider* a largement contribué à la révolution que fut le passage aux graphismes en 3D, lesquels impliquèrent une refonte intégrale du gameplay et des sensations de jeu. En 2013, la saga se renouvelle dans un registre réaliste et sombre, sous l'influence d'*Uncharted*, et le résultat s'avère excellent. Mais surtout, *Tomb Raider*, c'est Lara Croft, parfaite héroïne qui aujourd'hui encore reste pour beaucoup de joueurs l'une des plus grandes ambassadrices du jeu vidéo.





LES ACCESSOIRES À TRAVERS LE TEMPS

Le rétrogaming n'est pas qu'une question de jeu vidéo ! Il ne faut en effet pas oublier les milliers d'accessoires qui sont sortis depuis plus de trois décennies. Les oubliés, les grands classiques, les plus étranges... En voici douze qui nous ont marqués.





Super Scope 6
One game
and Wipe
pinpoint
different
es. Rotate
Blocks in two variations of
some sneaky alien rodents in
With precision down to a
gives you accuracy that
experienced before.

MATOS LES 12 CLASSIQUES

JOYBOARD

« L'ancêtre de la Wii Balance Board » : c'est souvent ainsi qu'est décrit le Joyboard, un étrange accessoire dédié à l'Atari 2600. Cette planche à connecter à la console n'est ni plus ni moins qu'un contrôleur à utiliser exclusivement avec ses pieds et son corps.

Penchez-vous en avant pour avancer, appuyez avec le pied droit pour tourner... Soyons francs : le tout était particulièrement pénible à utiliser et a vite été oublié au profit du bon vieux joystick. Atari 2600 / Atari

1982



NES ADVANTAGE

Les sticks arcade sont aujourd'hui répandus et souvent considérés comme la meilleure façon d'apprendre à jouer à un jeu de combat. Mais au milieu des années 80, la manette fait son entrée et on ne jure plus que par elle. Les amateurs de salles enfumées pouvaient tout de même se procurer le NES Advantage pour la 8-bits de Nintendo. Un look qui reprend les codes de la console, deux boutons d'action, un joystick bien solide et – chose rare – un mode Turbo. Voilà qui semble indispensable pour retrouver les « vraies » sensations d'une partie de *Donkey Kong*. NES / Nintendo



1987

SEGA 3D GLASSES

Aussi appelée SegaScope 3D Glasses, cette paire de lunettes conçue pour la première version de la Master System permettait de simuler un effet 3D dans certains jeux compatibles. Il suffisait de les chauffer pour profiter d'un bel effet de profondeur dans *Space Harrier*, *Out Run* ou encore *Zaxxon*. Efficace dans l'effet recherché, elles avaient l'inconvénient de procurer un sérieux mal de crâne au bout de quelques minutes. Pour l'anecdote, on doit cette invention à Mark Cerny, qui est depuis devenu l'architecte principal de la PlayStation Vita et de la PlayStation 4. Master System / SEGA

1987



ROBOT R.O.B.

Voici sans doute l'accessoire le plus étrange et original sorti sur NES. En 1985, Nintendo se lâche et décide d'accorder un petit robot à sa console 8-bits. Mais à quoi sert-il ? Tout simplement à interagir avec deux jeux (*Stack Up* et *Stack Up*). R.O.B utilisait ainsi la seconde manette, et appuyait lui-même sur les boutons en fonction de certaines actions du joueur. La technologie utilisée, héritée de celle du pistolet zapper, utilisait les flashes de couleur émis par la télévision, ensuite transmis au robot. Un principe très malin, mais un gros manque d'applications concrètes. NES / Nintendo



SEGA CONTROL STICK

Face au NES Advantage, il y avait le Control Stick de SEGA, sorti la même année. Ce stick arcade s'utilisait exclusivement avec la Master System, alors principale concurrente de la NES (surtout en Europe, où la console a connu un joli succès). Là encore, le design colle impeccablement avec celui de la console 8-bits et il faut avouer que l'ensemble s'avère très classieux. Jouer à Space Harrier ou Hang On avec ce Control Stick était un vrai plaisir. Master System / SEGA

1987

POWER GLOVE

Devenu au fil des ans un véritable symbole des années 80, dans ce qu'elles ont de plus kitsch, le Power Glove pour la NES est une véritable curiosité. Presque vingt ans avant la Wii, ce gant intégrait différents capteurs et était capable d'interpréter les mouvements du joueur. Il était ainsi possible de sauter en levant rapidement le bras ou encore de tirer en pointant le doigt vers l'écran. Peu de titres étaient cependant compatibles, et la plupart se montraient peu jouables avec l'accessoire. Devenu culte au fil des ans, le Power Glove a même donné son nom à deux groupes de musique ! NES / Mattel/Pax



1989

SUPER SCOPE

Au début des années 90, la génération 16-bits envahit les foyers et Nintendo doit absolument proposer quelques indispensables accessoires à sa Super NES. La NES a eu le pistolet zapper avec sa robe orange, et sa petite soeur se devait de faire « bigger, louder ». D'où le Super Scope, sorte de bazooka pour mômes qui a la particularité d'intégrer une lunette de visée. Un accessoire qui faisait à l'époque rêver dans les magazines, mais dont le potentiel n'a pas vraiment été exploité. Super NES / Nintendo



1992



1992

SEGA ACTION CHAIR

L'Action Chair de SEGA est un objet tellement rare que l'on se demande presque s'il a vraiment existé. Il a pourtant été aperçu sur eBay en 2010, au prix de 500\$. Compatible avec la Megadrive (qui a décidément droit aux accessoires les plus fous), mais aussi la Master System, l'Action Chair était un fauteuil monté sur vérins, relié à une manette. Il était ainsi capable de bouger en fonction de l'action à l'écran : allez à gauche dans un jeu et la chaise va se pencher sur la gauche. Un principe hérité des bornes d'arcade, qui n'a pas dû trouver sa place dans beaucoup de salons. Megadrive/Master System / SEGA

MATOS LES 12 CLASSIQUES

SEGA MENACER

Conçu comme une réponse de SEGA au Super Scope de Nintendo, le Menacer était le pistolet de « nouvelle génération » pour la Megadrive, ce qui implique nécessairement un design plus travaillé et la possibilité de viser via la lunette intégrée. Malheureusement, un peu comme avec le Super Scope, le Menacer n'a pas vraiment rencontré de succès, essentiellement à cause du manque d'intérêt des jeux compatibles. À noter qu'il était tout de même jouable avec le très bon *Terminator 2 - The Arcade Game*. Megadrive / SEGA

1992



2003

NAMCO G-CON

Aussi connu sous le nom de GunCon, le G-con de Namco a fait les beaux jours des possesseurs de la première PlayStation. Ce premier modèle d'une série de trois (les suivants sortiront sur PS2 et PS3) avait en effet l'intérêt d'être vendu en bundle avec le rail-shooter *Time Crisis*, une excellente conversion du jeu d'arcade. Solidement conçu, il proposait un bouton rouge sur le côté qui permettait de se mettre à couvert dans le jeu. Les sensations de jeu étaient vraiment très bonnes. PlayStation / Namco

1994



FISHING CONTROLLER

Quoi de mieux, en matière d'immersion, que de pratiquer un simulateur de pêche en utilisant une manette en forme de canne à pêche ? Un constat limpide pour SEGA, qui commercialise en 2000 ce Fishing Controller pour *SEGA Bass Fishing*. Prise en compte des mouvements de l'utilisateur, vibrations lorsque ça mord... Le sens de détail et de la reproduction était impressionnant. À noter qu'il était possible de l'utiliser pour jouer à *Virtua Tennis* et *Soulcalibur*, pour un résultat... surprenant. Dreamcast / SEGA

2000





NAMCO NEGCON

En 1995, la PlayStation de Sony commence tranquillement à s'imposer dans les foyers. Console mythique s'il en est, elle s'accompagne surtout d'une manette très originale pour l'époque. Mais Namco tente d'aller plus loin et propose en 1995 le NeGcon, un pad doté d'un système de pivot en son milieu, ce qui permet aux deux parties de pivoter vers l'avant ou vers l'arrière. Un choix de design audacieux et à première vue étrange, qui trouve tout son intérêt dans les jeux de course, puisqu'il est possible d'accélérer en faisant tourner l'un ou l'autre côté. PlayStation / Namco



FORTE VFX1

Vingt ans avant l'arrivée de l'Oculus Rift ou du HTC Vive, la réalité virtuelle était déjà très à la mode et plusieurs casques sont sortis sur le marché durant la seconde moitié des années 90. Parmi eux, le VFX1 de Forte est sans doute l'un des plus populaires. Est-ce

pour autant un bon produit ? Oh que non ! Car, en 1995, la technologie n'était tout simplement pas à la hauteur. Définition ridicule, temps de latence infernal, nausée au bout de quelques minutes... Sur le papier, ça faisait rêver, mais en pratique, rien ne marchait.

PC / Forte Technologies Inc.

REZ TRANCE VIBRATOR

Rez a toujours été un très étrange objet vidéoludique et a su s'adapter à son époque. Ce « shooter musical » a par exemple récemment connu une réédition compatible avec le PlayStation VR, pour un résultat assez exceptionnel. En 2001, la version PS2 de Rez pouvait se pratiquer avec un accessoire nommé Trance Vibrator, soit un petit module vibrant qui fonctionnait en rythme avec l'OST du jeu. Une façon originale de s'immerger un peu plus dans l'œuvre de Testuya Mizuguchi. PlayStation 2 / ASCII



STEEL BATTALION CONTROLLER

En 2002, la Xbox de Microsoft accueille l'un de ses jeux les plus exigeants. Exigeant en matière de gameplay, mais aussi en matière de finances. Car ce jeu de Mecha se pratiquait exclusivement avec un contrôleur XXL, qui coûtait la bagatelle de 200\$. Deux énormes joysticks, des boutons dans tous les sens... On se croirait presque dans le cockpit d'un avion. Les quelques chanceux qui ont pu jouer à Steel Battalion avec cette gigantesque interface ont en tout cas pris un plaisir énorme, exacerbé par le fait qu'ils faisaient partie des rares élus.

Xbox / Capcom

2002

À SUIVRE DANS VIDEOGAMER RÉTRO

PROCHAIN
NUMÉRO LE
24
NOVEMBRE

LA SAGA

STAR WARS

LE JEU VIDÉO
CONTRE-ATTAQUE !



VOTRE PASSION, C'EST AUSSI LA NÔTRE



Le mag n°1 des Gamers



Le mag 100% Rétro Gaming



Le meilleur du jeu vidéo PC



Le mag 100% Hardware



Hors-série VidéoGamer



Hors-série VidéoGamer



Les meilleurs conseils d'expert.
Sans jargon !



100% Internet Pratique



100% Windows 10 pratique

GAMER

VIDEO
100% RETRO GAMING

Rétro

OCTOBRE-NOVEMBRE 2017 NUMÉRO 02

L 13296 - 2 - F: 6,90 € - RD

