NOUVEAU !
N°1
124 PAGES

SONIC MANIA
LE COME BACK DU HÉRISSON !

SEGA
60 ANS D'HISTOIRE
C'ÉTAIT PLUS FORT QUE TOI !

VIDEO GAMER Rétro

#01
AOÛT
SEPT. 2017

100% RÉTRO GAMING

JOUEZ RÉTRO AUJOURD'HUI !

ÉMULATEURS, CONSOLES DÉDIÉES, RÉÉDITIONS...
NOTRE GUIDE COMPLET



ELLE ARRIVE A LA RENTRÉE

SUPER NES MINI

LE RETOUR D'UNE MACHINE DE LÉGENDE
TOUS LES JEUX EN TEST - 44 PAGES !



TEKKEN

TOUT SUR LE ROI
DE LA BASTON

CRASH BANDICOOT

ZOOM SUR LE PREMIER HIT
DE NAUGHTY DOG

FF XII

RETOUR SUR PS4 !

DONKEY KONG COUNTRY

UNE PETITE RÉVOLUTION !

PS3 - N64
MASTER SYSTEM

30 ANS DE JEUX

PS4

PlayLink FOR PS4*

Le party game* dont le thème c'est... TOI !

QUI ES-TU ?™



Utilise ton téléphone comme manette !**

™

INCLUS AVEC PlayStation.Plus

TÉLÉCHARGE-LE SANS FRAIS SUPPLÉMENTAIRES SUR LE PLAYSTATION®STORE

DISPONIBLE LE 05.07.17



12 www.pegi.info

EXCLUSIVITÉ PlayStation®4

SMARTPHONE OU TABLETTE REQUIS

*jeu festif

"PlayStation", "PS4" and "△○×□" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
Qui es-tu ?™ ©2017 Sony Interactive Entertainment Europe. Published by Sony Interactive Entertainment Europe Ltd, 10 Great Marlborough Street, London, W1F 7LP. Developed by Wish Studios Ltd.
Qui es-tu ? est inclus dans le cadre de l'abonnement PlayStation®Plus. Téléchargement disponible du 04/07/2017 au 25/10/2017 et jouable pendant toute la durée de votre abonnement.
Téléchargement de l'application compagnon Qui es-tu ? sur un appareil iOS ou Android est nécessaire pour pouvoir jouer. Pour une performance optimale, iOS9+ ou supérieur ou Android 4.4 ou supérieur est recommandé.
Compatibles. Plus d'informations sur la compatibilité sur playstation.com/playlinkforps4. Une manette DUALSHOCK®4 est nécessaire pour configurer Qui es-tu ? et le système PlayStation®4.



ÉDITO

DU RETRO DANS LE VISEUR

Ça faisait un bon moment que nous souhaitions faire un *VIDEOGAMER Rétro*. Tout d'abord parce que la plupart des journalistes de l'équipe ont commencé à jouer il y a longtemps (ils sont donc vieux et maîtrisent le sujet !) et ensuite parce que nous avons constaté qu'il y avait de plus en plus d'accros au retrogaming. L'arrivée de la Super NES Mini nous a définitivement convaincus de faire ce magazine. En effet, la Super Nintendo a marqué toute une génération et cette ressortie va permettre aux plus jeunes d'entre vous de tâter le game de papa et à papa de rejouer aux titres de sa jeunesse. La Super NES Mini propose donc 21 titres que nous avons tous testés. Comme vous le constaterez, certains ont pris un léger coup de vieux mais d'autres sont toujours au sommet et nous rappellent qu'il est encore compliqué de nos jours de se frotter à un *Zelda,* par exemple. Mais comme le rétro, ce n'est pas seulement Nintendo, nous vous proposons aussi de revenir sur la PS3, la N64 et la Master System qui fêtent cette année respectivement leurs 10, 20 et 30 ans de jeux. Nous avons également souhaité vous donner toutes les ficelles pour jouer rétro en 2017 sur tous types de plates-formes, sans oublier quelques sagas comme *Tekken, Crash Bandicoot* ou encore la folle histoire de SEGA. Nous attendons vos retours ! D'ici là bonne lecture et bonnes vacances à tous.

La Rédaction

“La Super NES Mini propose 21 titres que nous avons tous testés.”



Hung Nguyen
Faut que ça saute ! Sport, bizarreries 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 épopées, virtuelles ou pas : le globe-trotter, c'est lui !

Thomas Huguet
Faut que ça soit physique ! Foot, basket, baston, course auto : le sportif, c'est lui !

VIDEOGAMER Rétro

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

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

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

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

Dépôt légal : à parution
Commission paritaire : En cours
ISSN : En cours

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

Tous droits de reproduction réservés
VIDEOGAMER est une marque déposée

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans *VideoGamer* 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.

PETIT JOUEUR OU VRAI GAMER ?



VIDEO GAMER
POUR JOUEURS EXIGEANTS

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.

EN VENTE ACTUELLEMENT

BONUS 2 AFFICHES COLLECTOR XXL





BIENVENUE DANS VIDEOGAMER RÉTRO !

SOMMAIRE

#01 Août-septembre 2017



Super Nintendo Classic Mini
Tous les jeux en test !

p.52



Jouez rétro aujourd'hui !

p.20

TOUS LES JEUX DE CE NUMÉRO

ActRaiser 97
Aladdin 97
Axelay 97
Castlevania IV 68
Chrono Trigger 97 122
Contra III : The Alien Wars 88
Crash Bandicoot N. Sane Trilogy 100
Day of the Tentacle Remastered 122
Donkey Kong Country 54
Doom Classic 122
Dragon Ball Z : La Légende Saïen 97
EarthBound 76
F-ZERO 56
Final Fantasy VI 90
Final Fantasy XII : The Zodiac Age 16
Heroes of Might and Magic III HD 122
International Superstar Soccer 97
Kirby's Dream Course 93
Kirby's Super Star 92
Landstalker 114
Mega Man X 80
Pole position 6
R-Type 122
Resident Evil 8
Secret of Mana 62
Sonic Mania 14
Space Invaders 18
Star Fox 64
Star Fox 2 65
Star Wars : Knights of The Old Republic 122
StarCraft Remastered 10
Street Fighter II Turbo 66
Super Bomberman 97
Super Ghouls'n Ghosts 96
Super Mario Kart 72
Super Mario RPG 94
Super Mario World 78
Super Metroid 84
Super Punch-Out!! 77
Super Tennis 97
Tekken 108
Tetris Free 122
The Legend of the Mystical Ninja 97
The Legend of Zelda : A Link to the Past 58 98
TMNT IV : Turtles in Time 97
WipEout Omega Collection 12
Yoshi's Island 82
Zaxxon 44

30 ans de jeux

p.30



Master System - N64 - PS3

p.116

La saga SEGA





La saga Crash Bandicoot

p.100



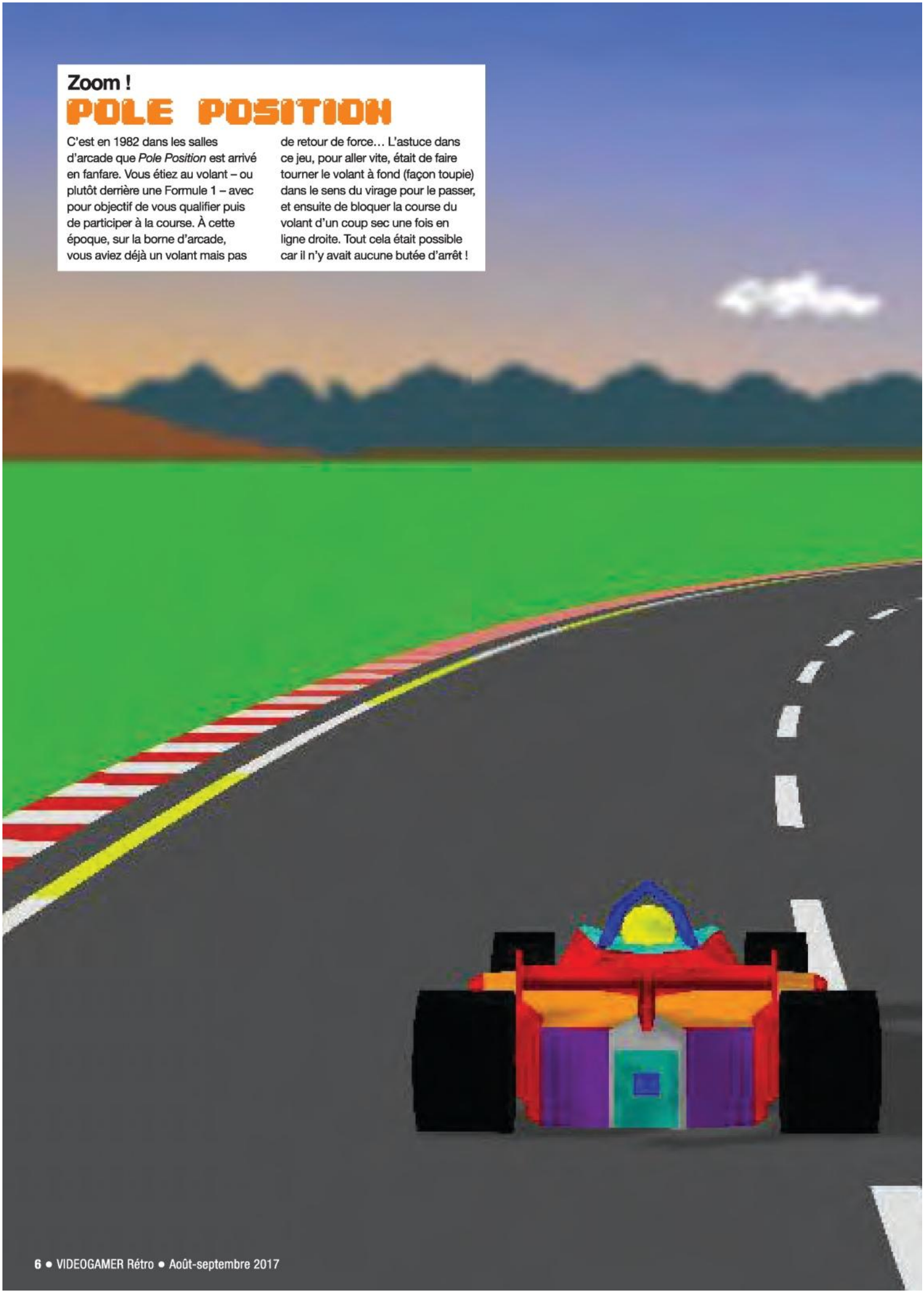
La saga Tekken

p.108

Zoom !

POLE POSITION

C'est en 1982 dans les salles d'arcade que *Pole Position* est arrivé en fanfare. Vous étiez au volant – ou plutôt derrière une Formule 1 – avec pour objectif de vous qualifier puis de participer à la course. À cette époque, sur la borne d'arcade, vous aviez déjà un volant mais pas de retour de force… L'astuce dans ce jeu, pour aller vite, était de faire tourner le volant à fond (façon toupie) dans le sens du virage pour le passer, et ensuite de bloquer la course du volant d'un coup sec une fois en ligne droite. Tout cela était possible car il n'y avait aucune butée d'arrêt !




BIG DUO





Zoom !
RESIDENT EVIL

En 1996, les joueurs les plus téméraires découvrent *Biohazard, Resident Evil* chez nous. Ici, nous sommes avec Jill Valentine, mais il était possible d'incarner aussi Chris Redfield (le jeu étant plus dur avec le perso masculin). Cette image d'illustration se situe dans la première partie du jeu, mais c'est surtout le moment où le joueur comprend pour la première fois ce que lui réserve le titre de Capcom. Une fois arrivé dans ce couloir, un chien très mal intentionné brise une vitre et saute à la gorge du héros. Nul besoin de préciser que bon nombre de gamers sont morts pour la première fois ici. Le ton était donné !

StarCraft Remastered

LE CONFORT MODERNE

Saga culte et référence de la stratégie en temps réel, *StarCraft* s'offre une cure de jouvence avec la sortie de *StarCraft Remastered*, le remake HD du premier épisode. Et Blizzard a bien fait les choses…

L'année prochaine, au printemps 2018, *StarCraft* aura vingt ans. Mais Blizzard était pressé de fêter l'anniversaire de son STR (stratégie en temps réel), si bien que le studio sort cet été *StarCraft Remastered*, une nouvelle version du jeu. Et il met les petits plats dans les grands : non seulement le titre offre les classiques des versions HD du moment (refonte graphique intégrale, compatibilité avec les écrans larges UHD/4K, musique et effets sonores remasterisés, passer d'une version à l'autre en un clic), mais Blizzard l'a peaufiné pour proposer des options qui sortent de l'ordinaire. Par exemple, *StarCraft Remastered* est compatible avec l'ancienne version, ce qui signifie que les joueurs qui l'achètent peuvent jouer avec les possesseurs du titre d'origine – *StarCraft* ou *Brood War* d'ailleurs, puisque l'extension est aussi concernée. Autres idées appréciables, de nouveaux systèmes de recherche de joueurs et une gestion de la sauvegarde en ligne. On pouvait s'y attendre avec Blizzard mais c'est confirmé : *StarCraft Remastered* est une belle réédition.

LA PERFECTION, OU PRESQUE

Mais au fait, de quoi s'agit-il ? Eh bien pour ceux qui ne jouaient pas sur PC à la fin des années 90, sachez que *StarCraft* est la troisième licence lancée par Blizzard, après *Warcraft* en 1995 et *Diablo* en 1996. Et comme *Warcraft*, il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel. D'ailleurs, le titre applique si bien les recettes de son aîné que certains le résument à un « *Warcraft* futuriste », par opposition au background fantasy de ce dernier. C'est une simplification erronée car si *StarCraft* s'inspire effectivement de *Warcraft*, ses trois factions (Terrans, Protoss et Zergs) et leurs unités respectives sont d'une telle qualité et d'une telle complémentarité, le tout jouit d'un équilibre – le nerf de la guerre – tellement parfait que pour beaucoup, c'est bien *StarCraft* la référence absolue du STR, pas *Warcraft*. Ce n'est pas pour rien que les compétitions eSport du jeu sont longtemps restées les plus suivies et les plus folles (en Corée du Sud notamment), ce n'est pas non plus pour rien que sa suite, *StarCraft 2*, découpée en trois épisodes, n'est sortie qu'en 2010. Soit douze ans après ! C'est dire si le jeu se suffisait à lui-même.



INFO RÉTRO

Comme prévu, Blizzard a fait du beau boulot avec *StarCraft Remastered*, qui propose une refonte graphique du titre d'origine, mais pas que. De nouvelles options font leur apparition, et le jeu est compatible avec le « old » *StarCraft*. Parfait pour initier quelques potes.

Sortie : 14/08/2017
Supports : PC, Mac
Genre : STR
Dév. : Blizzard









1 Ah, l'hydralisk Zerg. *StarCraft Remasteredw* replonge les fans vingt ans en arrière. Et le multijoueur est concerné.

2 3 Avant/après refonte HD chez les Protoss. Ça n'a pas l'air évident comme ça, mais le boulot est fait…

4 5 … Et l'avantage, c'est que Blizzard préserve l'équilibre du jeu et permet aux deux versions d'être compatibles.

LA BIBLE DU GAMER PC



EN VENTE ACTUELLEMENT



❶ Des armes sont présentes, si bien qu'il faut faire attention à la résistance de son vaisseau.

❷ L'esthétique tellement reconnaissable de la série a fait beaucoup pour sa renommée.

❸ Sur les circuits les plus difficiles, lancé à pleine vitesse, les sensations sont grisantes.

WipEout Omega Collection
À pleine vitesse

L'une des séries les plus cultes de la PlayStation revient sur PS4 dans une édition remaster de trois anciens titres. À travers la *WipEout Omega Collection*, retour sur un mythe à la carrière moins riche qu'il n'y paraît.

Le premier *WipEout* a plus de vingt ans. Le jeu de Psygnosis est sorti en 1995 sur PC et PlayStation, toute jeune à l'époque (une version Saturn a vu le jour en 1996). Si le titre n'est pas une révolution sur le fond – un jeu de course reste un jeu de course, même avec des vaisseaux – c'est sur la forme que *WipEout* en impose : son style visuel aux lignes racées, futuristes et très graphiques tranche avec la production de l'époque. Quant aux musiques techno et électro, elles sont composées en interne mais de grands noms (Chemical Brothers, Orbital) sont déjà là et prendront encore plus de place dans les épisodes suivants. *WipEout* est un jeu qui avait du style, il fallait que ça se voit… et ça s'est vu ! La série a démarré fort et les épisodes se sont enchaînés à la fin des années 90 (quatre jeux en quatre ans, avec la version N64), avant de s'espacer au début des années 2000 avec le passage en exclusivité PlayStation. Il faut dire que malgré ses bonnes idées (les aérofreins latéraux qui donnent sa particularité au gameplay, les armes offensives/défensives, les modes de jeu sympas), la saga *WipEout* n'avait pas tant de choses à dire et les différents volets ont vite eu tendance à se ressembler, avec pour seul argument le changement de support et les progrès graphiques (*WipEout Fusion* sur PS2 en 2002, *WipEout Pure* sur PSP en 2005, etc.). Le dernier épisode date de 2012, il est sorti sur PS Vita et se nomme *WipEout 2048*. Il manquait donc une arrivée sur PS4…

DÉJÀ VU, MAIS EFFICACE

Un manque désormais comblé. Derrière l'appellation *WipEout Omega Collection* se cache une compilation de trois titres : *WipEout HD*, *WipEout HD Fury* et *WipEout 2048*, sachant que *WipEout HD* était déjà un remake déguisé des deux épisodes PSP, *WipEout Pure* et *Pulse*. Quand on vous dit que la série a tendance à bégayer… Ce qu'elle ne bégaie pas en revanche, c'est son style et son gameplay : les courses sont toujours aussi intenses et jouissives, d'autant que le 1080p en 60 fps tombe à pic. Les modes de jeu sont classiques, assez simples (courses, contre-la-montre, etc.) et le tout se révèle un peu austère, mais le contenu est au rendez-vous, en ligne comme en local. Et si vous souhaitez un test plus complet de cette *WipEout Omega Collection*, n'hésitez pas : *VideoGamer 55*, toujours en kiosque, fait le point sur le jeu !



❷



❸

INFO RÉTRO

La série *WipEout*, démarrée en 1995, n'est plus assez à la mode pour que Sony prenne le risque de développer un nouvel épisode. La *WipEout Omega Collection* fait donc le job, et nous renvoie quelques années en arrière. Le rétro, ça a du bon !

Sortie : Disponible
Support : PS4
Genre : Course
Développeur : Sony & cie

ZONE PC ACCÈS RÉSERVÉ • ZONE PC ACCÈS RÉSERVÉ



ZONE PC ACCÈS RÉSERVÉ • ZONE PC ACCÈS RÉSERVÉ


SONIC
MANIA

SONIC MANIA
L'APPEL DU RÉTRO

Constatant que *Sonic* s'avère incapable de sortir de l'impasse, des développeurs amoureux de la série reviennent aux racines du mythe avec *Sonic Mania*. Sans doute le meilleur épisode depuis longtemps…

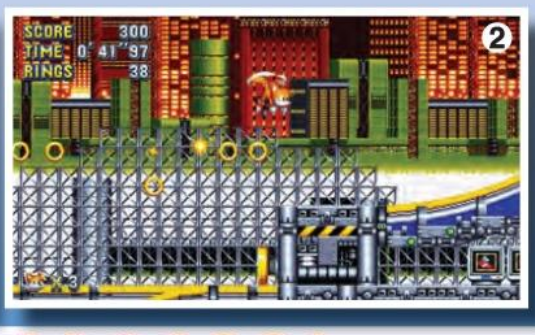
Il y avait un décalage saisissant à l'E3, le salon du jeu vidéo qui se tenait à Los Angeles, en juin. Deux jeux *Sonic* se faisaient face sur le stand de SEGA. L'un, *Sonic Forces*, prévu pour la fin de l'année, continuait d'espérer qu'une certaine modernité puisse sauver le hérisson bleu, échoué dans l'oubli depuis trop d'années. À coups de 2,5D et de gameplay très « runner », il affichait des décors explosifs, parfois sombres et pour tout dire assez déroutants. L'autre, *Sonic Mania* (sortie fixée au 15 août), affichait ostensiblement son aspect rétro. Et pour cause : c'est un quasi remake des premiers jeux ! Eh bien savez-vous lequel a fait le plein de journalistes et a convaincu le plus de joueurs ? *Sonic Mania* bien sûr, vous l'aviez deviné. Une énième preuve que la saga *Sonic*, qui a connu son âge d'or dès son lancement, au début des années 90 sur Megadrive, n'arrive pas à se réinventer et qu'il vaut mieux, enfin, assumer ce qu'elle est : une ode à la 2D « à l'ancienne », rapide et directe. *Sonic Mania* a tout pour satisfaire les fans. Ce sont d'ailleurs eux qui sont aux manettes…



PAR ET POUR LES FANS

Car *Sonic Mania* est développé par une équipe menée par deux fans de la première heure (Christian Whitehead et Simon Thomley), dont le premier s'est fait connaître il y a quelques années en développant des versions pirates de *Sonic*. Séduit par la qualité des jeux, SEGA avait alors embauché les deux compères pour réaliser les portages mobiles des deux premiers épisodes. *Sonic Mania* est un projet un peu différent, à mi-chemin entre la réédition pure et la variation sur un thème. Par exemple, certains niveaux du jeu sont des décalques parfaits du premier *Sonic* (la Green Hill Zone !). Presque ? Oui car ça et là, de manière fine et astucieuse, les développeurs ont instillé des variations : un saut un peu différent ici, un décor légèrement décalé par là… En fait, *Sonic Mania* revisite le passé de la série (les trois premiers épisodes) en mêlant respect et digressions (il y a aussi des niveaux originaux), le tout dans une maniabilité impeccable et un style graphique inimitable. L'hommage est parfait, le jeu séduisant. Sonic is back !





1 La vitesse est au cœur du gameplay, avec une maniabilité typique mais qui fonctionne bien.

2 Sonic, Knuckles et Tails sont tous les trois disponibles, ce qui entraîne quelques variations.

2 Le style graphique de *Sonic Mania* reproduit à l'identique les premiers épisodes… les ralentissements en moins.



INFO RÉTRO

Avec son style à l'ancienne et son décalque des plus belles heures de la saga (les premiers jeux), *Sonic Mania* semble n'être qu'un remake. En fait, il est plus subtil que cela car ses développeurs ont ajouté leurs propres idées. Le mélange est prometteur !

Sortie : 15/08/17
Supports : PS4, ONE, Switch, PC
Genre : Plate-forme
Dév. : Headcannon, PagodaWest



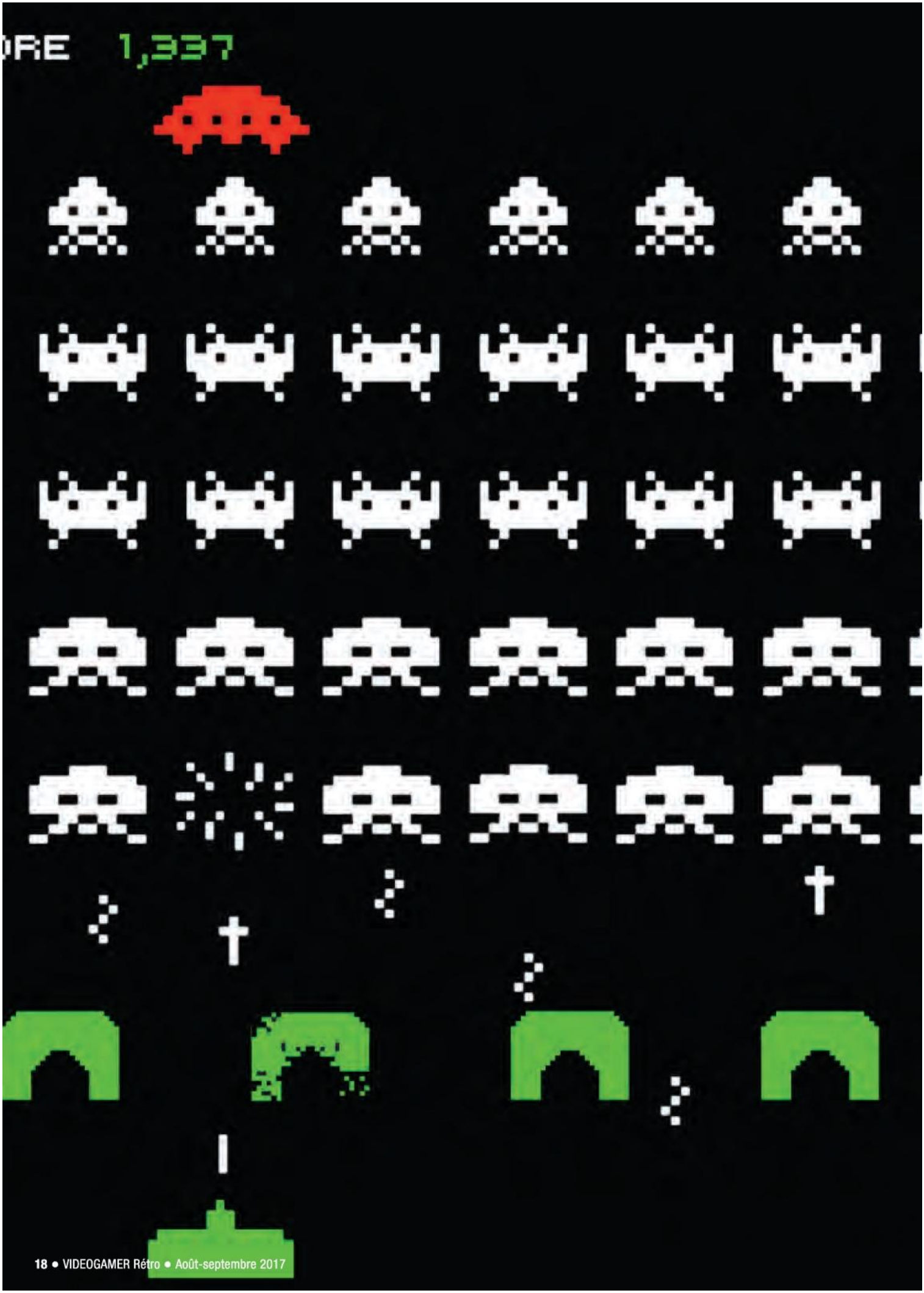


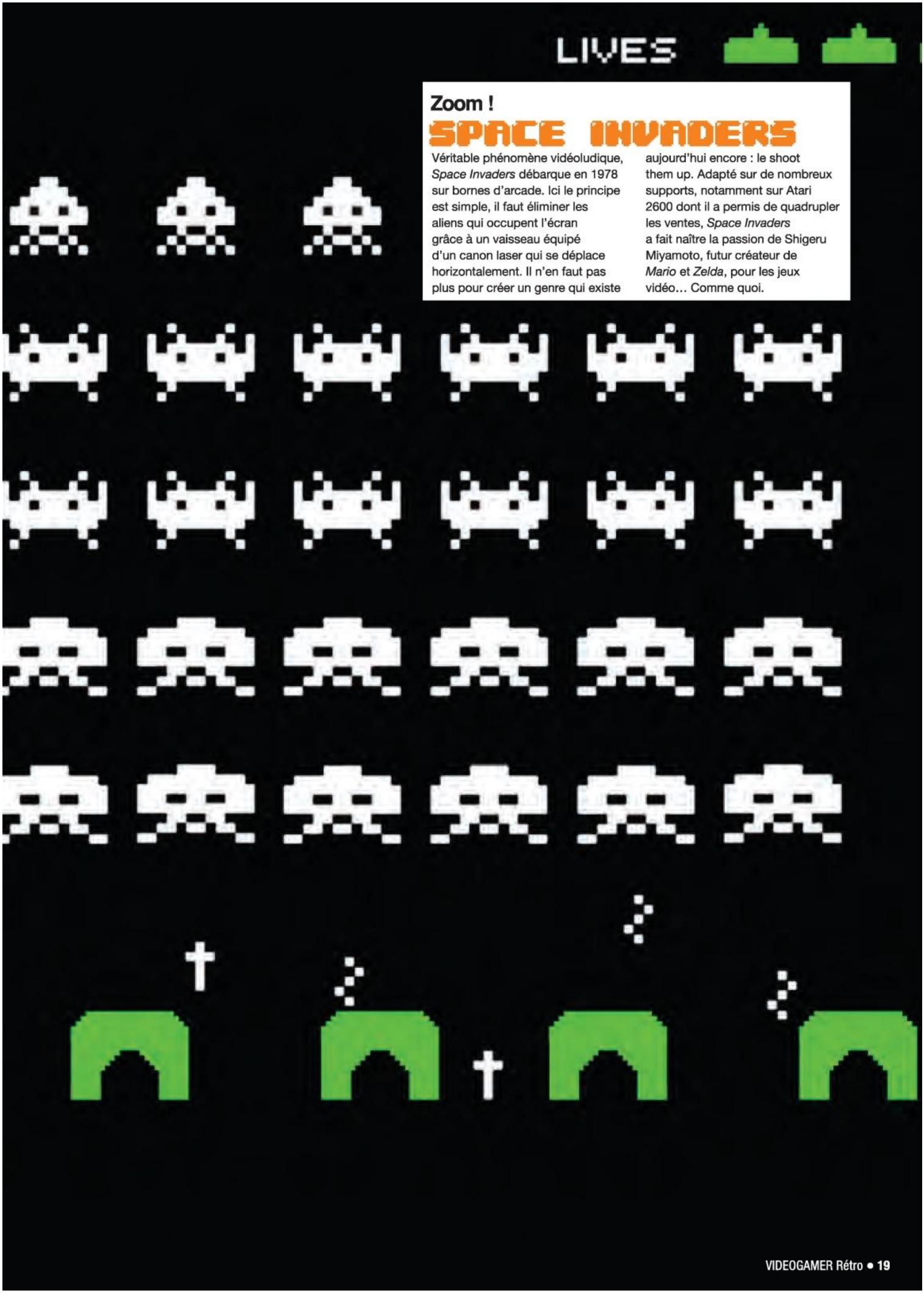
Final Fantasy XII : The Zodiac Age

La version ultime !

Le développement d'un *Final Fantasy* n'a jamais été simple mais depuis plusieurs années, chaque épisode prend des allures de casse-tête chinois ! La « trilogie *FF XIII* » et ses multiples directions, le lancement calamiteux du MMORPG *Final Fantasy XIV* qu'il faudra supprimer, retravailler puis ressortir, les déboires de *Final Fantasy XV* dont on voit partout, en y jouant, les coupes et les transformations… Et à chaque fois, des années d'attente pour qu'un épisode voit le jour. Cette malédiction, c'est à se demander si ce n'est pas *Final Fantasy XII* qui l'a lancée : lorsqu'il sort en 2006 au Japon sur PS3, tout le monde sait que le chantier a été douloureux. Son réalisateur, Yasumi Matsuno, n'a-t-il pas été écarté et remplacé par Hiroyuki Ito et Hiroshi Minagawa ? Il se murmure que les choix radicaux de game design – le temps réel, le monde ouvert, les gambits – ne font pas l'unanimité chez Square. Mais il faut y aller, le jeu sort… Et il divise. Certains adorent sa modernité (il annonce le style action/RPG très « MMO » d'aujourd'hui) et ses qualités formelles (la musique !), d'autres tirent sur un scénario moyen et les fameuses orientations du jeu, pas assez « *FF* ». En 2007, sort au Japon une *International Zodiac Job System* (PS3) qui change un peu la donne en figeant les spécialisations des persos dans un système de jobs zodiacaux. C'est cette version que l'on retrouve adaptée sur PS4. Si l'on y ajoute des graphismes lissés en HD, un mode accéléré pour ne plus perdre un temps fou sur la map, les voix japonaises ou anglaises, nous obtenons une édition ultime que l'on conseille vivement. Car oui, nous aimons *Final Fantasy XII*.

Support : PS4 / Genre : RPG
Développeur : Square Enix


ORE 1,337



Zoom !

SPACE INVADERS

Véritable phénomène vidéoludique, *Space Invaders* débarque en 1978 sur bornes d'arcade. Ici le principe est simple, il faut éliminer les aliens qui occupent l'écran grâce à un vaisseau équipé d'un canon laser qui se déplace horizontalement. Il n'en faut pas plus pour créer un genre qui existe aujourd'hui encore : le shoot them up. Adapté sur de nombreux supports, notamment sur Atari 2600 dont il a permis de quadrupler les ventes, *Space Invaders* a fait naître la passion de Shigeru Miyamoto, futur créateur de *Mario* et *Zelda*, pour les jeux vidéo… Comme quoi.



Jouer rétro

LE B.A.-BA !

Renouer avec ses ex, ce n'est une bonne idée que quand on parle jeux vidéo : revivre son enfance, retrouver le goût du défi à l'ancienne… les raisons divergent autant que les méthodes. On ne vous explique pas tout, mais presque !



Quelle que soit la décennie qui fasse office de théâtre pour vos souvenirs d'enfance ou d'adolescence, il y a de grandes chances que quelques babioles physiques viennent vous rappeler, de temps à autre, des sensations presque oubliées. Un manuel rempli de codes dont vous ne vous rappelez pas la signification, un disque rayé ou un vieux pad dont le cliquetis quand vous l'agitez évoque une colère oubliée, il n'en faut généralement pas plus pour avoir envie de replonger. Rafraîchir ses réflexes endormis, oublier temporairement ses nouvelles responsabilités, enfin découvrir un joyau autrefois inaccessible… Les motifs de regarder en arrière sont nombreux ! Heureusement, les moyens d'y parvenir sont variés et de plus en plus accessibles. Que l'on parle émulation, rééditions, remakes et autres machines plus ou moins dédiées à l'affaire, jouer ou rejouer à des titres d'antan est souvent beaucoup plus simple que d'avoir à trouver puis brancher une machine vingt ou trentenaire – sensation inégalable en théorie, mais pas toujours ultra pratique. Sans trop rentrer dans les détails, nous passons en revue les solutions du moment, des plus faciles à mettre en place aux plus ardues.

Méthode 1

LE RÉTRO PAR PROCURATION

Si nombre de joueurs ne jurent que par l'ancien et gardent leur Megadrive branchée H24, d'autres se satisfont de quelques minutes de voyage dans le temps. Pour certains, il n'est même pas nécessaire de poser les mains sur un quelconque pad !

Soyons francs : parfois, le besoin que l'on ressent de revivre un bout de son histoire vidéoludique tient plus à la nostalgie d'une époque qu'au manque spécifique occasionné par un morceau de code antédiluvien. A-t-on vraiment besoin de rejouer à *Altered Beast* là, tout de suite, ou voudrait-on seulement retourner, ne fut-ce que quelques minutes, au début des années 90 pour être débarrassé des factures, du boulot, du taux de cholestérol et des mille et une choses qui fâchent dans la vie ? Nombreux sont ceux qui ont cédé à l'impulsivité d'un achat, passé plusieurs heures à installer un émulateur ou pour marier leur vieille console avec le LCD du salon pour abandonner Zelda, Peach et les autres demoiselles en détresse en quelques minutes, leur dépression éclair soignée par de gros pixels parfois baveux. À ceux-là, on conseille de gagner du temps et d'économiser de l'argent, et plutôt de regarder quelqu'un d'autre jouer et/ou parler du titre visé. Let's Play, chaînes YouTube ou Twitch couvrent avec passion, analyse, humour – ou simplement en silence – l'intégralité des jeux auxquels vous pourriez penser. Outre l'effet madeleine, c'est une excellente occasion d'apprendre énormément de choses sur vos jeux, séries et machines préférés, mais aussi sur ceux et celles que vous avez toujours rêvé de posséder sans jamais y parvenir, et qui sont malheureusement parfois inaccessibles techniquement ou financièrement aujourd'hui.

"Outre l'effet madeleine, c'est une excellente occasion d'apprendre énormément de choses sur vos jeux, séries et machines préférés."





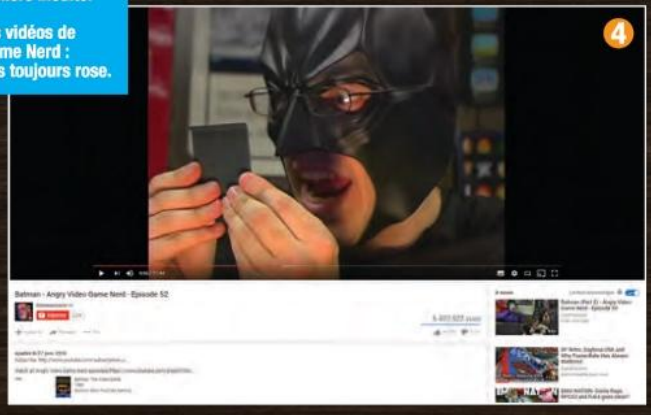
1 Beaucoup de chaînes intéressantes sont en anglais : n'oubliez pas votre *Harrap's* !

2 Chez nous, le joueur du grenier est une proposition valable, du moins sur les chroniques de jeu.

3 Les Games Done Quick, un moyen génial de (re)vivre un jeu d'une manière inédite.

4 Les premières vidéos de l'Angry Video Game Nerd : le rétro, c'est pas toujours rose.





Méthode 2

LES RÉÉDITIONS

La prise de risque n'étant plus forcément payante pour nombre d'éditeurs, les rééditions, remakes et remasters sortent à un rythme fourni, permettant aux uns de remplir les caisses, et aux autres de (re)découvrir des perles dans d'excellentes conditions.

Age of Empires, Call of Duty, Bully, Crash Bandicoot, Day of the Tentacle, Bioshock, Final Fantasy VII, Gears of War, Shadow of the Colossus, Baldur's Gate, Zelda ou *Street Fighter II* : ces titres, plus ou moins références dans leur genre, ont pour point commun d'avoir été ravalés une, deux ou mille fois à travers les âges, les machines et les desiderata commerciaux de leurs éditeurs respectifs. Généralement et de plus en plus souvent désormais, l'opération est faite avec un goût certain et l'affaire est confiée à un studio qui s'efforce d'améliorer ce qui peut l'être, de gommer les rides et d'exploiter au mieux le hardware d'accueil. Qu'on apprécie ou pas la tendance, elle permet à une pelletée de titres de retrouver une deuxième jeunesse, et aux joueurs nés de la dernière pluie de s'offrir des pans entiers d'Histoire pour pas grand-chose. Au niveau consoles, chaque magasin en ligne monnaie ses vieilleries : rétrocompatibilité chez Xbox, émulation PS1/PS2 et remasters PS3 chez Sony, console virtuelle chez Nintendo – que l'on n'en peut plus d'attendre sur Switch, par ailleurs. Côté PC, Steam propose des vieux titres pas toujours adaptés au matériel moderne quand Good Old Games (GoG pour les intimes) se charge de tout ajuster et étoffer pour s'assurer un bon fonctionnement sur les PC d'aujourd'hui. Enfin, smartphones et tablettes accueillent une énorme quantité d'adaptations et rééditions plus ou moins opportunistes et pas forcément praticables sans manette. Mieux vaut s'informer avant de craquer : deux ou trois euros balancés par-ci par-là dans le vent sur des titres injouables et qui ne seront jamais mis à jour pour fonctionner sur le prochain iOS / Android, ça peut finir par peser lourd.

"Qu'on apprécie ou pas la tendance, elle permet à une pelletée de titres de retrouver une deuxième jeunesse…

Du bon… et du moins bon :

Ico & Shadow of the Colossus

Deux monuments PS2 qui avaient filé la migraine à plus d'un joueur. Sur PS3, le framerate est totalement stable et l'aliasing et le flou disparaissent.



Grim Fandango

Un des meilleurs point'n click de l'Histoire du jeu vidéo, désormais jouable sur à peu près n'importe quelle console, sans oublier les plates-formes mobiles.



Halo MC Collection

Tout *Halo* (ou presque) sur One avec un énorme boulot de ravalement fait sur les deux premiers et du contenu additionnel à gogo. Pas exempt de soucis au lancement, mais impressionnant.



Metro Redux

Deux titres fantastiques mais trop lourds pour la génération PS3 / 360 débarquent sur PS4 / One en étant presque aussi beaux et fluides que sur PC.



Zelda : Wind Waker HD

L'un des grands moments de l'époque GameCube refait de fond en comble sur Wii U. Plus beau, fluide et débarrassé de certaines séquences pénibles à jouer.



Megaman 2 mobile

Spécialiste du recyclage, Capcom s'y prend parfois très mal, en témoigne cette version indigente quasi injouable sur n'importe quel smartphone dernier cri. Scandaleux.

Tony Hawk's Pro Skater HD

Des bugs de collision, un contenu léger et des DLC mesquins entachent un travail par ailleurs convenable. Pas sûr que c'était une bonne idée, dans le fond.



Silent Hill HD Collection

Une compile incomplète, esthétiquement saccagée et techniquement aux fraises, bugs visuels et sonores à l'appui. Une horreur qui ne fait pas honneur à Konami.



Prototype

Comme *Bioshock, Sleeping Dogs, Saints Row* ou *Resident Evil 6* : des versions "HD" qui tournent mal ou qui n'apportent rien de titres trop récents pour déjà manquer.



Tales Of Symphonia

Rare et cher sur GameCube, le jeu débarque sur PC avec un portage boiteux, des textes problématiques et une caméra handicapante. Quel dommage !



Méthode 3

LES MACHINES DÉDIÉES

Devant le boom du retrogaming, certains constructeurs rivalisent d'inventivité pour vous proposer des solutions permettant de dépoussiérer vos cartouches, manettes et réflexes. Attention cependant : ce n'est pas toujours très officiel, ni très qualitatif !

Pour Nintendo, qui entretient savamment le marché de la revente au noir de consoles ayant triplé de prix, l'aventure Classic Mini ne fait sans doute que commencer. Sa NES, produite en trop faibles quantités pour éviter une inflation monumentale, est désormais remplacée par la SNES mini, attendue en septembre et dont la phase de précommande a fait beaucoup de malheureux – et ce malgré les promesses du constructeur d'en produire davantage. Devant le succès de l'initiative, Nintendo se trouve même mal à l'aise quant au devenir de sa Console Virtuelle, promise à un bel avenir sur Switch mais dont les contours de l'offre n'ont toujours pas été définis. L'expérience prouve qu'il y a en tout cas un marché pour ces machines bien conçues, officielles et remplies de classiques d'antan. Un marché que d'autres constructeurs essaient déjà d'occuper depuis quelques années au travers de consoles « X en 1 » du style Retron 5, Super Retro Trio ou Retro Freak. Si ces machines permettent de jouer à la quasi-totalité des ludothèques Nintendo et SEGA de l'ère 8/16-bits avec les cartouches et pads d'origine, la compatibilité n'est pas intégrale, l'émulation (via Android le plus souvent) reste imparfaite et la qualité de fabrication est relativement sommaire, au mieux. Enfin, signalons pour les éviter soigneusement les infectes petites Megadrive dont SEGA laisse à diverses entreprises chinoises le soin de malmener avec une émulation et une ergonomie souvent discutables. L'ancien constructeur laissera-t-il passer cette occasion de surfer sur la vague ? A-t-il les moyens de fabriquer ou d'exiger un certain niveau de qualité ? Seul l'avenir nous le dira et en attendant, c'est Nintendo qui a le champ libre !

"L'expérience prouve qu'il y a un marché pour ces machines bien conçues, officielles et remplies de classiques d'antan."



À l'heure où sont écrites ces lignes, le dernier *Zelda* est émulé dans sa version Wii U. Pour autant, le jeu étant en exploitation commerciale, on ne salue que l'exploit technique.



1 La NES Mini est aujourd'hui introuvable à son prix de vente normal.

2 Nintendo a intérêt à produire assez de SNES, pour ne pas entretenir de bulle spéculative.

3 La possibilité de sauvegarder n'importe où donne une deuxième jeunesse à certains jeux difficiles.

4 La Retron 5, une proposition valable pour les vieilles cartouches.

5 Le système repose sur une architecture Android. Ça reste donc de l'émulation…

Nintendo Classic Mini

Un prix plus qu'honnête, une qualité de fabrication inégalable malgré des choix discutables (pas d'alimentation, longueur des câbles sur la NES), une sélection de classiques efficace : si on s'arrêtait là, ce qui commence à ressembler à une gamme de consoles rétro officielle chez Nintendo aurait tout bon, ou presque. Le hic, c'est évidemment les toutes petites quantités sorties des usines, permettant aux premiers (multi) servis de faire leur beurre sur les autres.
Prix : 70€
Disponibilité : septembre pour la SNES Mini

Hyperkin Retron 5

Toutes les variantes de GameBoy, NES et Super Nintendo, Megadrive (et Master System via convertisseur) de tous territoires peuvent être pratiquées grâce au Retron 5, client le plus connu dans le genre. Le hardware n'est pas parfait, la manette est ignoble et les cartouches sont parfois mal reconnues, mais ça fonctionne : en branchant n'importe quel pad SNES/MD/NES, on peut jouer à tout jeu physique inséré avec des options modernes (filtres, savestates…) sur un écran LCD en 720p et avec une compatibilité globale très satisfaisante, mais pas totale.
Dispo - Prix : env. 150€

Méthode 4
L'ÉMULATION

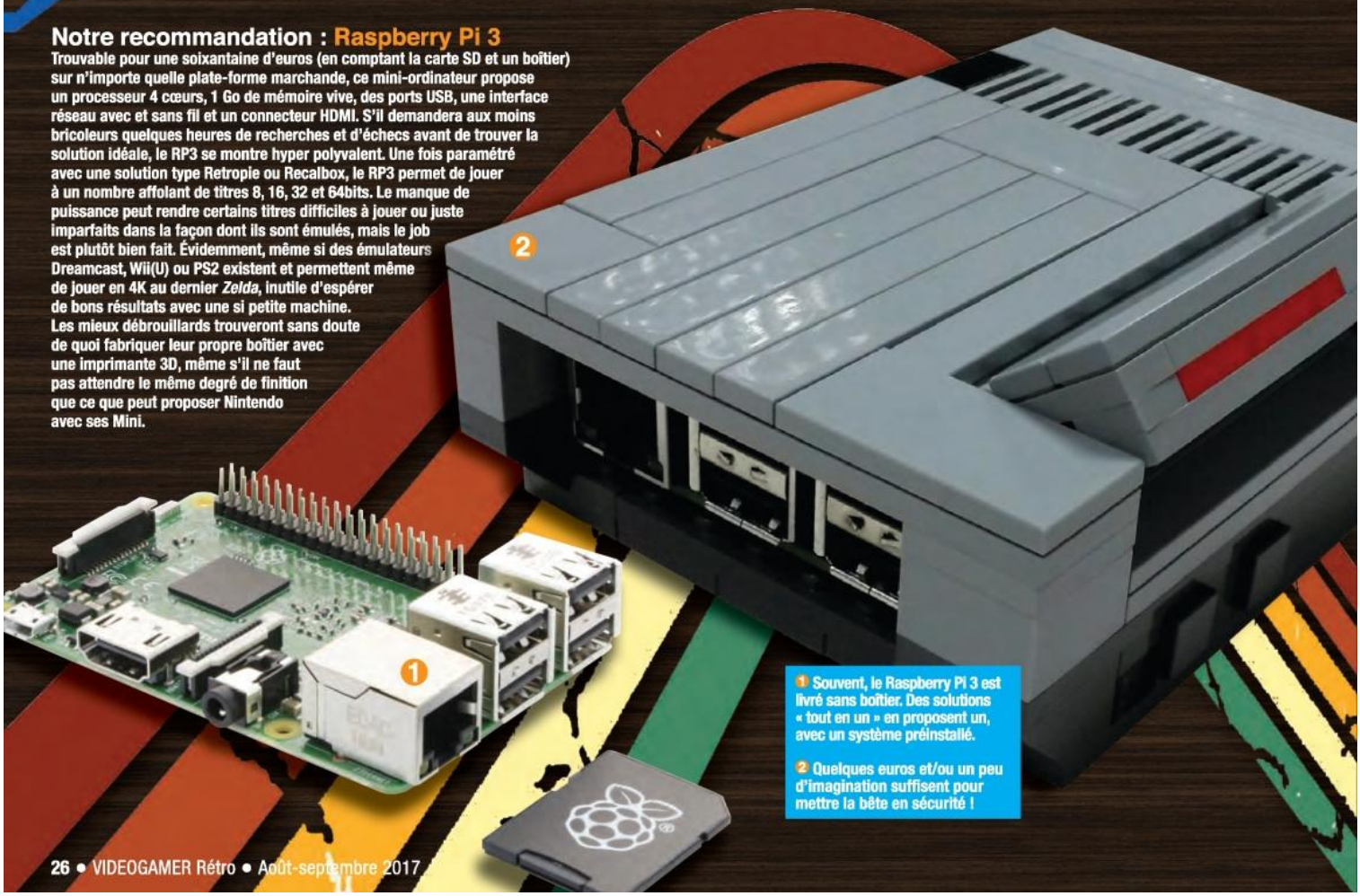
La puissance des PC et consoles d'aujourd'hui leur permet de reproduire, parfois à l'identique ou presque, le comportement d'anciennes machines, mais aussi de plus récentes. Des questions légales se posent, mais ça fonctionne… et de mieux en mieux !

De tous temps, le débat sur la légalité de l'émulation a fait rage sur les forums du monde entier, chacun pensant détenir une science lui permettant d'énoncer avec conviction une exactitude absolue sur le sujet. La vérité, c'est que certains contours sont encore flous, la faute à des textes pas toujours clairs, d'occasionnelles jurisprudences et surtout une mansuétude relative de la part des acteurs du jeu vidéo quand il s'agit de parler de vieux titres plus forcément exploités commercialement. Rappelons tout de même que si l'émulation – la reproduction du fonctionnement d'une machine – est légale, la distribution et la détention de programmes et œuvres protégés par des droits d'auteurs ne l'est pas. Mario, Sonic, Ryu et Daxter sont la propriété intellectuelle de leurs créateurs et ce n'est pas parce que vous possédez *Street Fighter II* sur Super Nintendo que vous avez le droit de télécharger la ROM, ou encore – évidemment – que cela vous autorise à pirater tous les jeux de baston de Capcom. De même, toutes les petites mentions des sites de téléchargement mentionnant une limite de 24 heures pour supprimer un jeu ne s'appuient sur rien de concret et sont donc, tout comme vous, susceptibles d'attirer le courroux des ayant-droits. Ces derniers ayant comme on le disait tendance à fermer les yeux sur l'utilisation qui est faite (à titre personnel) de leurs vieilleries, à chacun de juger la moralité de sa pratique. Toujours est-il qu'au jour d'aujourd'hui, la très grande majorité des consoles et systèmes ayant existé sont émulés avec de très bons résultats, seule une poignée d'irréductibles résistant encore et toujours à l'envahissement de leur code. Côté machines récentes, les Xbox se refusent aux ingénieurs du monde entier, tandis que l'émulation PS3 n'en est qu'à ses débuts, peu de titres étant réellement jouables.

"Aujourd'hui, la très grande majorité des consoles et systèmes ayant existé sont émulés avec de très bons résultats."

Notre recommandation : Raspberry Pi 3

Trouvable pour une soixantaine d'euros (en comptant la carte SD et un boîtier) sur n'importe quelle plate-forme marchande, ce mini-ordinateur propose un processeur 4 cœurs, 1 Go de mémoire vive, des ports USB, une interface réseau avec et sans fil et un connecteur HDMI. S'il demandera aux moins bricoleurs quelques heures de recherches et d'échecs avant de trouver la solution idéale, le RP3 se montre hyper polyvalent. Une fois paramétré avec une solution type Retropie ou Recalbox, le RP3 permet de jouer à un nombre affolant de titres 8, 16, 32 et 64bits. Le manque de puissance peut rendre certains titres difficiles à jouer ou juste imparfaits dans la façon dont ils sont émulés, mais le job est plutôt bien fait. Évidemment, même si des émulateurs Dreamcast, Wii(U) ou PS2 existent et permettent même de jouer en 4K au dernier *Zelda*, inutile d'espérer de bons résultats avec une si petite machine. Les mieux débrouillards trouveront sans doute de quoi fabriquer leur propre boîtier avec une imprimante 3D, même s'il ne faut pas attendre le même degré de finition que ce que peut proposer Nintendo avec ses Mini.



1 Souvent, le Raspberry Pi 3 est livré sans boîtier. Des solutions « tout en un » en proposent un, avec un système préinstallé.

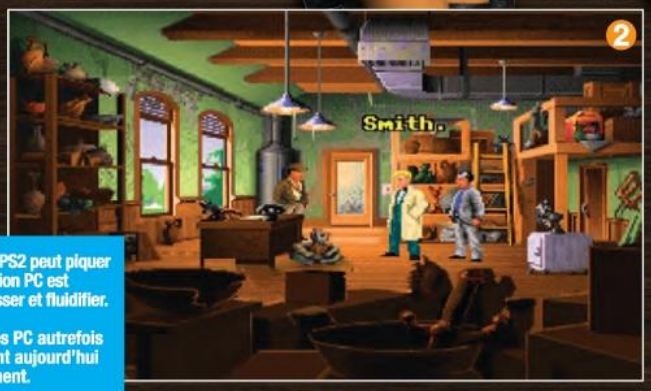
2 Quelques euros et/ou un peu d'imagination suffisent pour mettre la bête en sécurité !

Jouer dans un navigateur

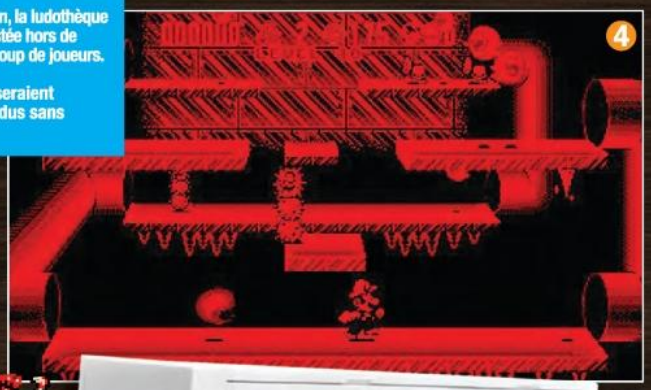
De nos jours, les Chrome et autres Firefox, bardés de plugins, sont tout à fait capables de faire tourner un émulateur et même mieux. Si les *Mario, Sonic* et autres perles sont jouables en deux ou trois clics, tout passe par Flash et nombreux sont ceux qui peuvent légitimement être réticents à utiliser le plugin gruyère de Macromedia. On saluera en revanche l'équipe d'OpenLara, qui permet de jouer à un niveau du premier *Tomb Raider* dans son browser – idéal pour flinguer quelques loups numériques et autres espèces protégées lors de la pause déjeuner !











1 Rebrancher sa PS2 peut piquer les yeux. L'émulation PC est capable de tout lisser et fluidifier.

2 D'anciens titres PC autrefois inaccessibles sont aujourd'hui émulés parfaitement.

3 Sans l'émulation, la ludothèque Neo-Geo serait restée hors de portée pour beaucoup de joueurs.

4 Certains jeux seraient à tout jamais perdus sans émulation.

Si vous en avez une qui traîne, la Xbox première du nom et la Wii sont tout à fait capables, via quelques manipulations relativement accessibles, de se transformer en machine à tout émuler ou presque.



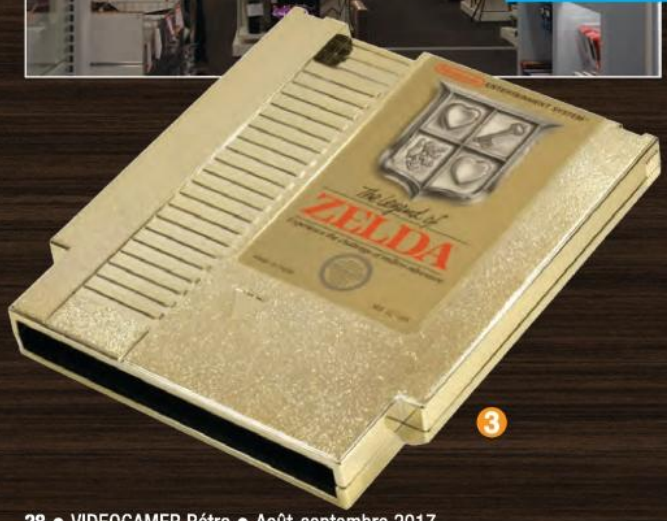
Méthode 5

RESSORTIR DU VIEUX MATOS

Pour replonger dans son enfance ou se faire un trip archéologie, il n'y a rien de mieux que le vrai hardware d'époque, qu'il ait 18 mois ou 30 ans. Ceci étant, les obstacles existent et certains peuvent être insurmontables, ou presque.

Les défenseurs intégristes du retrogaming ne vous le répèteront jamais assez : entre l'émulation de telle machine qui n'arrive pas à fidèlement reproduire le buisson du neuvième niveau dans tel jeu, cette réédition qui ne comporte pas la musique originelle à cause d'un accord de licence expiré et tous les avantages techniques qui n'existaient pas autrefois et qui dénaturent l'expérience, rien ne vaut le fait de brancher son vieux matos exactement comme à l'époque. Le mieux, ce serait donc de brancher sa SNES en RGB sur un tube cathodique, d'avoir un vieux PC sous la main pour jouer comme en 1999. La proposition se défend tant elle garantit que le titre sera identique à ce qu'il était le jour de sa sortie, au bug ou ralentissement près. Relativement aisée à mettre en place lorsque l'on dispose de la place et du matériel nécessaires, cette méthode devient on ne peut plus ardue quand il faut acquérir la console ou, surtout, le jeu visé. Si trouver certaines machines en état de marche reste faisable, mettre la main sur une Super Nintendo à peu près blanche ou une Dreamcast sans soucis de lecture est nettement plus ardu. C'est d'autant plus vrai qu'avec le boom du retrogaming, nombreux sont ceux qui pensent pouvoir tirer profit de leurs vieilleries, pourtant délaissées jusqu'à ce qu'ils se rendent compte de leur valeur potentielle. Pour les jeux, c'est encore plus dur : on en trouve à la pelle dans les magasins d'occasions, mais il ne faut pas être regardant sur l'état des cartouches et disques, les boîtes étant souvent cassées ou absentes. Et dès que le titre est jugé un tant soit peu rare, les prix s'envolent sans que rien ne le justifie – d'autant que les jeux vraiment recherchés n'atterrissent généralement jamais dans les







1 Les enseignes reprennent vos merveilles pour une misère, mettent les raretés de côté et surfacturent le reste.

2 Les vieilles consoles de Nintendo ont tendance à jaunir avec l'âge.

3 Les pistes magnétiques des cartouches s'oxydent avec le temps.

rayons, les vendeurs parfois peu scrupuleux préférant faire main basse dessus. Sur internet, à condition de trouver des sites de confiance et de vérifier comme il se doit les références de chacun, c'est beaucoup mieux. En y mettant le prix, on tombe sans problème sur la perle assez rare qui faisait briller ses yeux d'enfant. Dans un cas comme dans l'autre, mieux vaut disposer d'un compte en banque bien garni, de patience et d'un maximum de jugeotte.

Un entre deux mondes

Certains petits malins proposent des cartouches contenant un espace mémoire amélioré et diverses fonctions permettant de stocker une pelletée de jeux, de sauvegarder à la volée et bien d'autres choses. Ces cartouches nécessitant une console d'origine pour pouvoir fonctionner, on se retrouve avec une solution intéressante pour ceux qui disposent de SEGA et Nintendo 8/16/64 bits. C'est un peu cher (de 50 à 150€ selon les modèles), mais ça peut être idéal pour élargir sa ludothèque, ou au moins lui épargner des sorties toujours dangereuses pour les pistes parfois oxydées des cartouches d'antan.



"Sur internet, c'est beaucoup mieux. En y mettant le prix, on tombe sans problème sur la perle rare qui faisait briller ses yeux d'enfant."

Attention à l'écran !

La plupart des anciennes machines utilisent une prise péritel composite (câble jaune pour la vidéo, blanc et rouge pour le son), RGB, la génération post PS1 proposant aussi du S-Video, component ou VGA. Aujourd'hui disparues ou presque, ces connectiques nécessitent donc des adaptateurs pour afficher une image correcte – parfois mise à l'échelle – sur nos diagonales modernes. Souvent, malheureusement, le rendu est vraiment horrible et l'expérience un peu gâchée, d'autant que les grands écrans grossissent tous les défauts d'époque. Le mieux, c'est évidemment d'avoir un écran cathodique sous la main ! Même avec une petite diagonale, le résultat sera largement meilleur.

1 Si vous avez un écran cathodique et que le jeu rétro vous intéresse, gardez-le !

2 Il est aujourd'hui très facile de trouver manettes et câbles sur le Net.



10, 20… et 30 ans !

JOYEUX ANNIVERSAIRE(S)

L'avantage avec autant de machines sorties depuis le milieu des années 80, c'est qu'on trouve toujours un petit quelque chose à fêter. Cette année, la PS3, la N64 et la SEGA Master System sont à l'honneur. Trois époques du jeu vidéo.

Le clin d'œil est malicieux. Sans forcer, juste en épluchant les archives du jeu vidéo, il saute aux yeux que trois des plus importantes consoles du marché se sont donné rendez-vous cette année, en 2017, pour fêter un anniversaire à compte rond. Dix ans pour la PlayStation 3, vingt ans pour la Nintendo 64 et trente ans pour la Master System ! Alors bien sûr, pour arriver à ce résultat, il faut faire de « petits arrangements » avec l'histoire. Il faut retenir les sorties françaises de chacune de ces machines, sinon nous aurions une année de retard à chaque fois, voire deux pour la Master System, sortie en 1985 au Japon sous le nom SEGA Mark III. Mais enfin, c'est bien en France que nous sommes ! Et nous voici donc à fêter un triple anniversaire, à célébrer des consoles radicalement différentes. Différentes tout d'abord par leur époque, leur puissance. La Master System symbolisait, avec la NES, l'ère 8-bits, le début de la démocratisation des consoles de salon au coeur des années 80. La N64 marquait quant à elle une transition, le passage du jeu vidéo « à l'ancienne » vers la 3D, le voyage vers les années 2000. Quant à la PS3, elle fut – et est encore, pas si vieille – la console de la HD, une machine qui a cherché sa place, nous le verrons. Trois consoles différentes ensuite car, ironie de l'histoire, elles représentent chacune un constructeur différent (mais tous japonais !), trois concurrents qui batailleront depuis des années. Si les années 80 et 90 furent rythmées par le duel féroce entre SEGA et Nintendo (Master System vs NES, Megadrive vs SNES, etc.), la fin des années 90 et les années 2000 virent SEGA s'éclipser au profit de Sony, ce dernier imposant la « marque » PlayStation comme LE synonyme incontestable de jeu vidéo. Aujourd'hui, SEGA a renoncé au hardware. Mais sa Master System, la plus vieille des trois consoles de ce dossier, fut une machine essentielle de l'histoire du vidéo. Nous allons vous rappeler pourquoi. Mais avant, nous évoquerons la place étonnante prise par la N64 de Nintendo (courte, mais intense !). C'est toutefois par la plus jeune que nous allons commencer, la PS3. C'est parti…

"Si les années 80 et 90 furent rythmées par le duel entre SEGA et Nintendo, les années 2000 virent SEGA remplacé par Sony."



❶ La Master System de SEGA est sortie en septembre 1987 en France. Elle était sortie un an auparavant aux USA, et en 1985 au Japon.

❷ La N64 est elle aussi sortie en France en septembre, mais en 1997 ! Vive la rentrée.

❸ La PS3 quant à elle, a débarqué en France en mars (!) 2007, cinq mois après la sortie américaine de novembre 2006.


Son anniversaire
30 ans
1
SEGA MASTER SYSTEM/Power Base
CARTRIDGE INPUT
RESET
PAUSE
POWER ON
TV SYSTEM
CONTROL 1
CONTROL 2
CARD INPUT
2
Nintendo
NINTENDO 64
Son anniversaire
20 ans
SONY
SELECT
START

PS3

Après le succès stratosphérique de la PS2, voilà que débarque en 2007 une PlayStation 3 prête à reprendre le flambeau. Ce n'est pas exactement ce qui s'est passé, et ça fait une belle histoire à raconter…



❶ La PS3 s'est vendue à plus de 80 millions d'exemplaires dans le monde. C'est moins que la PS2, mais tout de même !

❷ *The Last of Us* (ici représenté par Ellie) est l'un des plus grands jeux de la PS3, et du jeu vidéo en général.

Bon anniversaire 10 ans

Il y a quelque chose d'un peu trompeur dans l'introduction de cet article, page ci-contre. Quelque chose qui laisse à penser que la PlayStation 3 n'a pas été un succès, qu'elle a vécu une carrière sans gloire dans l'ombre trop écrasante de sa grande sœur, la PS2. Cette image colle à la peau de la PlayStation 3 et, disons-le tout net, elle est fausse. Vendue à plus de 85 millions d'exemplaires dans le monde depuis son lancement en novembre 2006 (au Japon et aux États-Unis, l'Europe ne la voyant arriver qu'en mars 2007), la PS3 se classe sans peine dans le haut des charts mondiaux, derrière la Wii et la PS2 bien sûr, mais devant sa rivale la Xbox 360, par exemple. On aurait tendance à croire que la machine de Microsoft a gagné le « duel » de cette génération – si l'on écarte la Wii, pas dans la course – mais c'est faux. Malgré sa domination aux États-Unis et en Angleterre, la Xbox 360 se fait passer devant (de peu !) par la PS3 grâce aux marchés japonais et européen. Et au final, pas de quoi parler d'échec.

LE VERRE À MOITIÉ VIDE

Oui mais voilà. Si l'image de la PS3 n'est pas aussi glorieuse qu'elle pourrait y prétendre, c'est parce que les choses peuvent aussi être présentées autrement. Parce qu'après l'avoir vu à moitié plein, on peut voir le verre à moitié vide.

"Malgré sa domination aux États-Unis et en Angleterre, la X360 se fait passer devant par la PS3 grâce aux marchés japonais et européen."



ANNIVERSAIRE PS3

On pourrait préciser, par exemple, que des quatre PlayStation, la PS3 est bel et bien celle qui a le moins bien marché – avec ses déjà plus de 60 millions de ventes, la PS4 est assurée de faire mieux. Ou rappeler qu'après la domination sans partage de la PS2 (70% du parc de sa génération), la PS3 n'a pris « que » 30% de parts de marché, bousculée par la Xbox 360 et, surtout, le succès fou de la Wii de Nintendo. Alors sans parler d'échec, il y a bien un fléchissement de la puissance de Sony durant l'ère PS3 (2007/2013, avec une fin de commercialisation en 2017). Comment l'expliquer ? Plusieurs facteurs se mêlent : d'abord, il y a le prix de la machine à son lancement, 600€ rapidement ramenés, fin 2007, à 400€ mais qui compliquèrent la sortie de la console. Il y a, on l'a dit, la concurrence acharnée d'un Microsoft qui, avec la 360, a appris des erreurs de la première Xbox, et d'un Nintendo sur un nuage avec la Wii. Il y a aussi le manque d'intérêt pour le Blu-ray, qui ne fut pas un argument aussi fort que l'était le DVD de la PS2. Et puis il y a la grande sœur, justement, tellement bien vendue qu'une partie des joueurs n'a pas vu l'intêret d'une nouvelle machine aux graphismes « pas si différents ». D'ailleurs, le succès actuel de la PS4 s'explique aussi par ce « creux générationnel » : certains acheteurs de PS2 sont passés directement à la PS4…

POLITIQUE DE STUDIOS

Résumer la PS3 à un passage à vide, réel mais relatif, serait une erreur. Comme chaque PlayStation, la machine a beaucoup apporté au jeu vidéo, même si cela semble moins évident que pour d'autres consoles. La PlayStation 3, c'est d'abord celle du PlayStation Network (PSN) et de la démocratisation du jeu en ligne chez Sony, avec une politique tarifaire plus accessible (la gratuité) que les comptes Xbox



❶ Nintendo cartonne avec la wiimote ? Sony réplique avec les PS Move. On rigole, mais ils sont encore là !

❷ Sorti en 2009, *Uncharted 2 : Among Thieves* est le meilleur épisode PS3 de la série.

❸ Plus tôt dans l'année sortait *Heavy Rain*, bijou narratif signé Quantic Dream. *Beyond : Two Souls*, le jeu suivant, sera moins bon.

❹ *Metal Gear Solid 4 : Guns of the Patriots*, épisode controversé de la série de Hideo Kojima (2008).









❶ *LittleBigPlanet*, en 2008, fait le pari de la plate-forme communautaire. Un vrai petit bijou !

❷ On a un peu oublié la série *inFamous* de Sucker Punch mais en 2009, le premier jeu fut bien accueilli.

❸ Le premier pad de la PS3 se nommait SIXAXIS, et ne vibrait pas. La DualShock 3 rétablira la situation.

❹ Certains considèrent *Journey* (2011) comme l'un des plus grands jeux. En tout cas oui, il est magnifique.

❺ La caméra PlayStation Eye venait en complément des PS Move. Son utilisation est restée anecdotique.





Live Gold/Silver du concurrent. C'est aussi l'apparition des PS Move pour singer la Wii mais qui, l'air de rien, sont encore là aujourd'hui et vivent une seconde jeunesse avec le casque de réalité virtuelle PS VR – on ne peut pas en dire autant de Kinect. La PS3, c'est aussi le reflet d'une époque avec le PlayStation HOME (ahah), promesse d'un monde virtuel total dans lequel les joueurs se baladeraient, vivraient, interagiraient comme dans le « vrai monde ». À l'époque, nous sommes en pleine « *Second Life* et MMORPG-mania »… Et puis la PS3, tout simplement, c'est aussi et surtout un catalogue d'exclusivités comme seul Sony sait les fournir, et l'émergence de studios qui font encore aujourd'hui la loi. Le premier d'entre eux, c'est Naughty Dog qui impose son style avec la série *Uncharted*. Puissance graphique, aventure avec un grand A, rebondissements et QTE comme s'il en pleuvait, les trois premiers jeux explosent à la face du monde. Ils seront complétés en 2013 par le définitif *The Last of Us*, un pur chef-d'œuvre. À côté de Naughty Dog, il y a aussi Quantic Dream *(Heavy Rain)*, Media Molecule *(LittleBigPlanet)*, Sucker Punch *(Infamous)*, Insomniac *(Resistance)*, les studios Sony Santa Monica *(God of War 3)*… Sans oublier l'explosion de la scène indépendante, dont *Journey* est le plus beau fleuron sur PS3. Comme pour rappeler qu'au-delà des chiffres, ce qui compte, ce sont les jeux.





"La PS3, tout simplement, c'est aussi et surtout un catalogue d'exclusivités comme seul Sony sait les fournir."

NINTENDO 64

La fin d'une époque, le début d'une autre… Avec ses cartouches et sa technologie 64-bits, la N64 symbolise mieux que n'importe quelle autre machine le passage à un nouveau jeu vidéo, celui de la 3D et des années 2000. Et quel catalogue !



❶ Avec un peu plus de 32 millions de consoles vendues dans le monde, la N64 est considérée comme un (relatif) échec commercial.

❷ S'il ne doit en rester qu'un, c'est lui : Mario a fait tout son possible pour booster la carrière de la N64.

Aaaaah, la Nintendo 64. Parlez d'elle avec l'un de ses anciens possesseurs – tous ne l'ont pas casée au grenier, d'ailleurs – et il l'évoquera avec des étoiles dans les yeux, un petit pincement au cœur et une larme au coin de l'œil. Un peu comme la Dreamcast de SEGA, le rival de toujours. Et plus ou moins pour les mêmes raisons : la N64 est une console qui n'a pas rencontré le succès qu'elle méritait mais qui, par certains des jeux de son catalogue, laisse un souvenir indélébile dans le cœur des Nintendophiles.

The Legend of Zelda : Ocarina of Time et sa « suite » *Majora's Mask*, le FPS *GoldenEye 007* et ses parties de folie à plusieurs, le top du studio Rare avec *Banjo-Kazooie*… Et puis le plombier sur tous les fronts avec *Mario Kart 64, Paper Mario* et bien sûr, l'indétrônable *Super Mario 64*, aujourd'hui encore le symbole du passage parfait de la plate-forme à la 3D. Mais alors, avec autant de bons jeux et de souvenirs impérissables, comment et pourquoi la Nintendo 64 n'a-t-elle pas connu une carrière aussi glorieuse que ses aînées, les

"Ocarina of Time, GoldenEye, Banjo-Kazooie… Et puis le plombier sur tous les fronts avec Super Mario 64 !"





❶ *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* est l'un des plus grands chefs-d'œuvre du jeu vidéo, et puis c'est tout !

❷ Avec son joystick analogique, la manette de la N64 innove et impose un standard qui sera repris par tout le monde.

"La N64 a eu le temps de se faire ringardiser par la PSOne."



cultissimes NES et Super NES ? Tout d'abord, avant d'entrer dans le vif du sujet, il faut relativiser « l'échec » de la machine : avec ses 32 millions de ventes mondiales, la N64 n'est pas un bide et puisque nous évoquions la Dreamcast au début de cet article, elle se place nettement au-dessus d'elle (10 millions) ou de sa rivale de l'époque chez SEGA, la Saturn. Mais tout de même, il est admis que la N64 aurait pu mieux faire, notamment si Nintendo n'avait pas tant tardé à sortir sa console.

Sans rentrer dans les détails, rappelons qu'au début des années 90, Nintendo et Sony travaillent ensemble à l'après-SNES, sur une machine optant pour un lecteur de CD-ROM…

UNE QUESTION DE TIMING

La collaboration n'aura pas lieu, Sony sortira en 1995 la PlayStation et entretemps, Nintendo aura choisi de faire l'impasse sur la technologie 32-bits (celle de la PSOne et de la Saturn de SEGA) pour passer directement à la génération suivante, d'où le nom de la console. Un pari audacieux, mais infructueux : en arrivant sur le marché en 1996 (au Japon, aux États-Unis) et 1997 (en Europe), la N64 a eu le temps de se faire ringardiser par la console de Sony. La PSOne affiche fièrement ses graphismes en 3D, son audio de qualité, son look multimédia, son line-up insensé. Songez que 1996 et 97 sont les années de sortie de *Final Fantasy VII, Resident Evil, Tekken 3, Tomb Raider, Gran Turismo*… Autant de hits qui lancent une nouvelle ère de jeu vidéo, plus mature, plus raccord avec le public adolescent que dessine le paysage vidéoludique. Et puis en privilégiant le support cartouche vieillissant, Nintendo a pris le risque de limiter les capacités de ses jeux alors même que l'idée était de leur octroyer un surplus de qualité par la puissance de la console. Une console par ailleurs plus difficile à programmer que la PlayStation, ce qui explique aussi la « désertion » des éditeurs







❶ *Lylat Wars*, l'autre nom de *Star Fox 64*, est l'un des meilleurs épisodes de la série. Et il gère le Rumble pack !

❷ Le quoi ?! Le Rumble pack, ce gadget qui permet aux manettes N64 de vibrer…

❸ N'y allons pas par quatre chemins : *Super Mario 64* est le meilleur *Mario*, le plus inventif, le plus génial, le plus tout. Voilà, c'est dit !



tiers, un phénomène bien connu des fans de Nintendo qui n'a fait que s'amplifier depuis la N64 : les consoles Nintendo sont faites pour des jeux Nintendo ! Dans certains cas, cela fait leur succès (la Wii, le bon départ de la Switch), dans d'autres cela cause leur perte (la GameCube, la Wii U).

DEUX TITRES DE LÉGENDE

Et c'est bien ce qui reste, aujourd'hui, de la Nintendo 64 : ses jeux !

Deux d'entre eux se détachent. Le premier, *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* (1998), est considéré comme l'un des plus grands jeux de tous les temps, parfois le plus grand. Il transporte Link dans un monde ouvert et en 3D somptueux, apporte des idées géniales (les trajets dans le temps avec l'ocarina), enfile les donjons cultes comme des perles et fait souffler un vent épique tout du long, pour une aventure inoubliable. Si vous ne l'avez pas fait et possédez une 3DS, foncez sur son remake ! Le second, c'est *Super Mario 64*. Disponible au lancement de la console, il fait passer le jeu vidéo d'aventure/plate-forme à l'ère de la 3D, tout simplement. L'utilisation du pad de la N64, avec son stick analogique révolutionnaire, est parfaite. La gestion de l'espace, des déplacements de Mario, l'agencement des mondes et des défis, tout est réglé au millimètre dans ce jeu d'orfèvre. Nintendo imprime sa patte, désormais ses machines sont seules au monde.

SEGA® Master System™

Symbole des années 80 à l'instar de la NES, la Master System de SEGA n'a pas connu le même succès que sa rivale. Elle n'en reste pas moins une console essentielle pour comprendre comment tout a commencé…



Quand nous disons « comment tout a commencé », il ne faut pas le prendre au pied de la lettre. La Master System, comme la NES, sont des consoles dites « de 3e génération », des 8-bits qui succèdent à d'autres machines plus anciennes. Toutefois, les consoles de SEGA et de Nintendo sont restées dans l'histoire comme celles par lesquelles le jeu vidéo a pris son envol. Déjà, elles succèdent au fameux krach de 1983, celui qui avait mis toute une industrie par terre aux États-Unis. Ensuite, elles installent une rivalité entre SEGA et Nintendo qui construira, façonnera de A à Z l'économie du jeu vidéo. Nous ne jouerions pas sur les mêmes machines, en 2017, sans le duel Master System/NES ! Et puis surtout, ce sont les consoles avec lesquelles le jeu vidéo entre pour de bon dans les foyers, celles qui démocratisent à une vitesse folle ce qui n'était encore qu'un loisir marginal. Bien entendu, elles ne l'ont pas fait avec la même force : si la NES de Nintendo fait partie des meilleures ventes de consoles mondiales (plus de 60 millions), la Master System de SEGA pointe loin derrière, entre 10 et 12 millions.

UN DUEL FONDATEUR

Vous aurez noté que quand il s'agit d'évoquer la Master System, il est difficile de faire l'impasse sur la NES. C'est que les deux machines



❶ Sortie en septembre 1987 en France, la Master System sera suivie de près par la NES. Rivales, on vous dit !

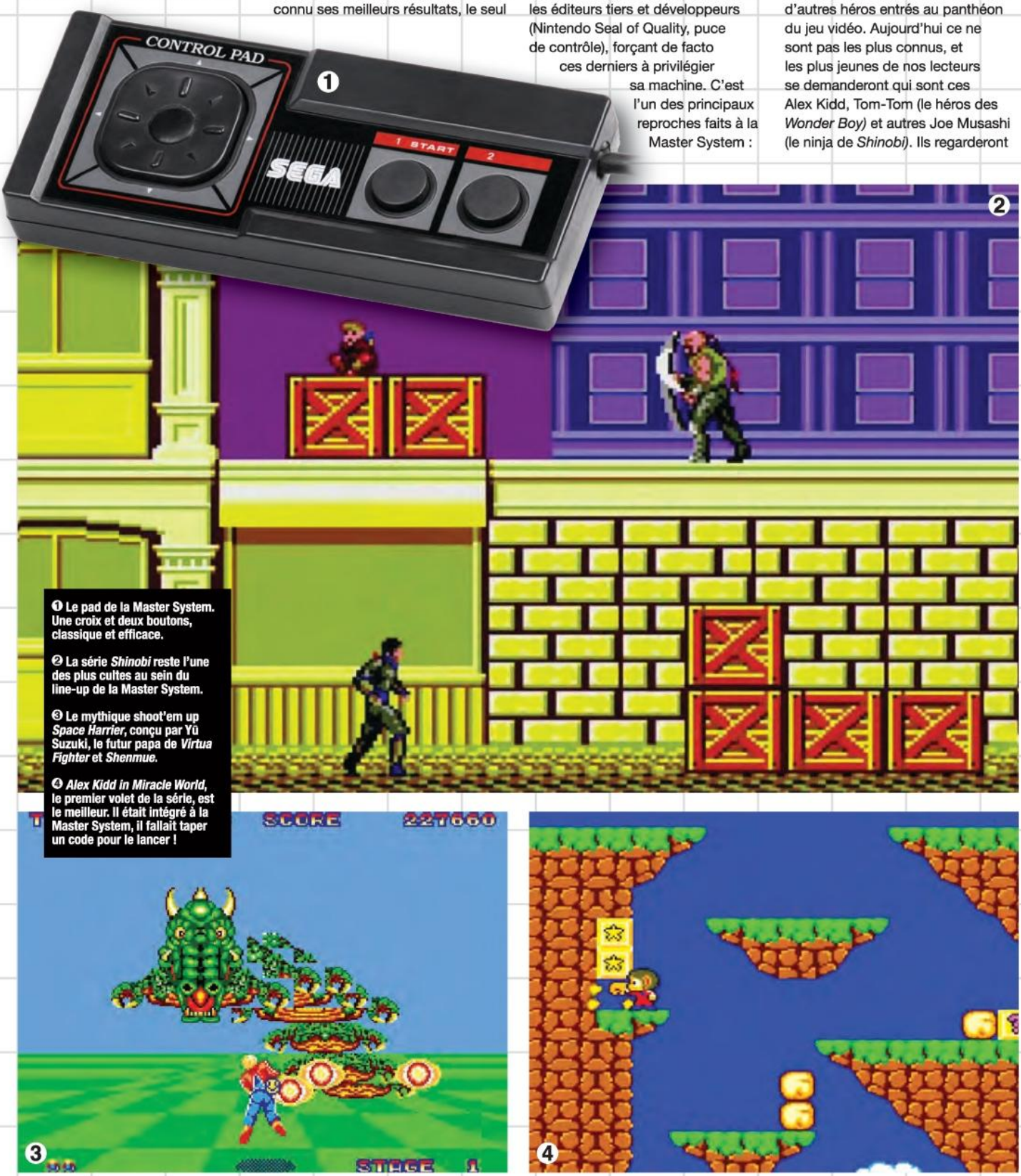
❷ Alex Kidd, l'une des mascottes de la Master System. Et il en fallait, pour s'opposer au Mario d'en face…

"La Master System et la NES installent une rivalité qui façonnera de A à Z l'économie du jeu vidéo."

sont indissociables. La Master System est (entre autres) une réponse de SEGA à la NES de Nintendo. Et c'est l'installation réussie et la domination de cette dernière qui expliquent, en grande partie, la carrière mitigée de la Master System. Car il faut préciser ici que si la Master System et la NES sont toutes deux sorties en France en 1987, à un mois d'intervalle, en réalité, la console de Nintendo était installée depuis bien plus longtemps que celle de SEGA sur le marché japonais : 1983 pour l'une, 1985 pour l'autre (sous le nom SEGA Mark III) ! Idem aux États-Unis, avec un an d'écart. Ce n'est pas pour rien que c'est sur le marché européen que la SEGA Master System (SMS) a connu ses meilleurs résultats, le seul où elle a fait jeu égal avec la NES. En France, on estime les ventes de Master System à près d'un million, un excellent score… Ce décalage au Japon et aux États-Unis (une éternité dans le monde du jeu vidéo) se double d'un « détail » qui a changé beaucoup de choses : dès la fin des années 80, Nintendo prend soin de verrouiller ses relations avec les éditeurs tiers et développeurs (Nintendo Seal of Quality, puce de contrôle), forçant de facto ces derniers à privilégier sa machine. C'est l'un des principaux reproches faits à la Master System : sa ludothèque est trop faible pour lutter avec celle de la NES. Néanmoins, les posesseurs de la console ne voient pas les choses de cet œil. Et ils ont bien raison !

STARS OUBLIÉES

Car si la SMS n'a pas eu de Link ou de Mario pour prendre son envol, elle a offert aux joueurs bien d'autres héros entrés au panthéon du jeu vidéo. Aujourd'hui ce ne sont pas les plus connus, et les plus jeunes de nos lecteurs se demanderont qui sont ces Alex Kidd, Tom-Tom (le héros des *Wonder Boy)* et autres Joe Musashi (le ninja de *Shinobi)*. Ils regarderont



❶ Le pad de la Master System. Une croix et deux boutons, classique et efficace.

❷ La série *Shinobi* reste l'une des plus cultes au sein du line-up de la Master System.

❸ Le mythique shoot'em up *Space Harrier*, conçu par Yū Suzuki, le futur papa de *Virtua Fighter* et *Shenmue*.

❹ *Alex Kidd in Miracle World*, le premier volet de la série, est le meilleur. Il était intégré à la Master System, il fallait taper un code pour le lancer !



❶ *Out Run*, le classique de chez SEGA, a eu droit à son adaptation sur SMS. Culte !

❷ La version Master System d'*Aladdin* était sympa, mais bien en-dessous du jeu sur Megadrive…

❸ Le light phaser ! Avec lui, l'auteur de cet article a initié son père à la chasse au canard (et au jeu vidéo).

❹ La Master System eut ses lunettes 3D ! Moins de 10 jeux compatibles et un intérêt limité, mais quand même.

❺ Le Control Stick. Une manette classique, mais avec un stick arcade. Ça faisait tout de suite plus classe…

aussi d'un œil amusé le look de la machine (un peu austère), le matos inventé par SEGA au fil des ans (le pad arcade et le stick champignon, le pistolet light phaser, les lunettes 3D). Peut-être même riront-ils de savoir que la SMS d'origine avait deux entrées pour les jeux : une pour les cartouches classiques, l'autre pour des cartes mémoires à plus faible capacité de stockage. Mais c'est grâce à elle que les premiers acheteurs français de la SMS purent jouer au jeu de moto *Hang-On* ! Paradoxalement, si la Master System eut d'excellentes « exclusivités » (concept à relativiser dans la mesure où de nombreux titres furent adaptés de l'arcade, comme *Out Run* ou *After Burner)*, c'est son line-up de fin de vie qui est resté dans les mémoires. *Sonic the Hedgehog, Castle of Illusion*… Hey mais attendez, ce sont des portages de jeux Megadrive !

TRANSITION FORCÉE

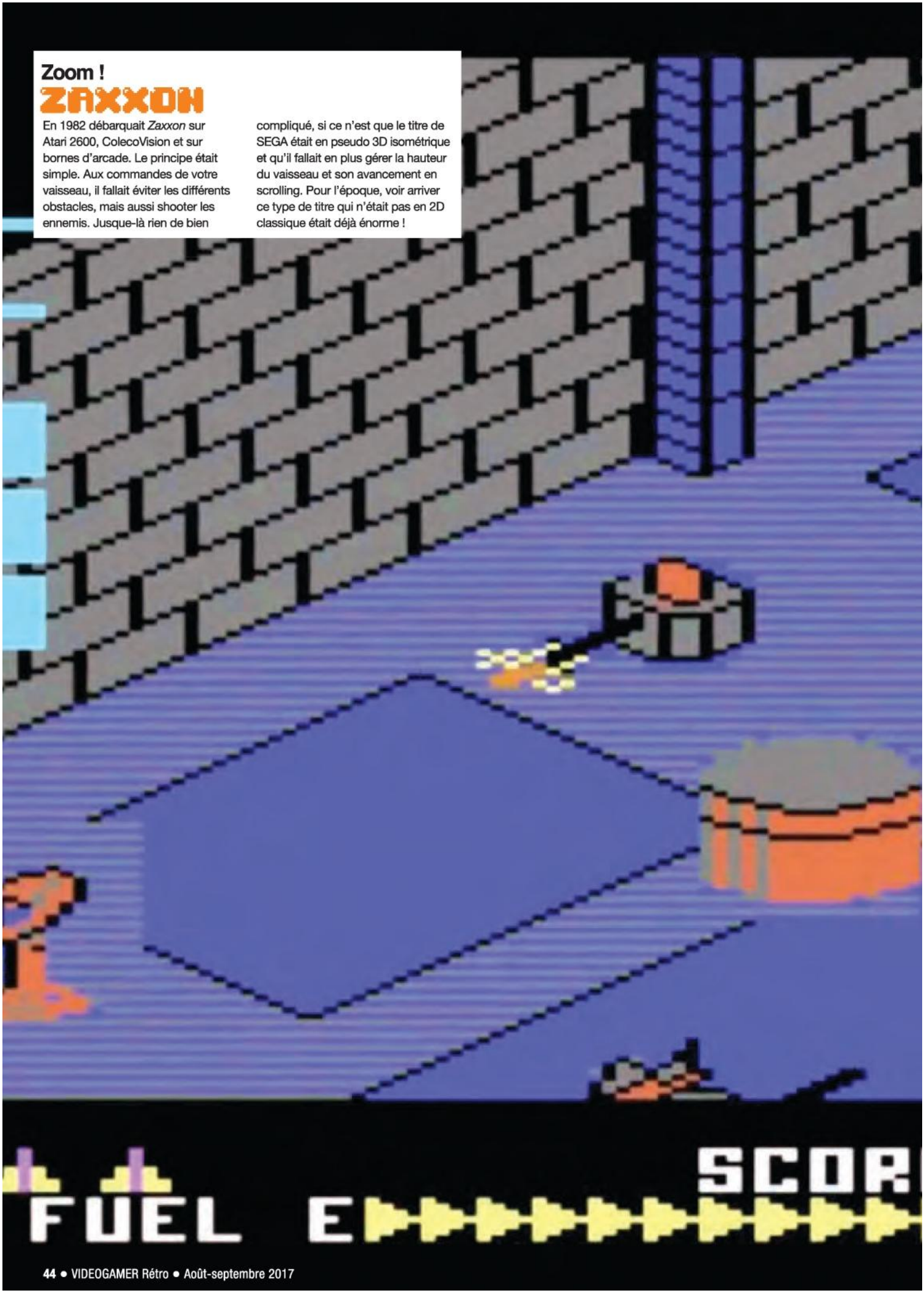
Eh oui ! En 1990, la 16-bits de SEGA sort en France, deux ans après son arrivée sur le sol nippon. Le constructeur a appris de ses erreurs. La Megadrive est puissante, attractive. Son line-up en jette, les éditeurs tiers sont au rendez-vous. Et enfin, une mascotte se détache (Sonic) ! À partir de cet instant, aussi poussée par la Game Gear, la Master System connaît un déclin logique. Mais elle a posé les bases d'une concurrence devenue culte.

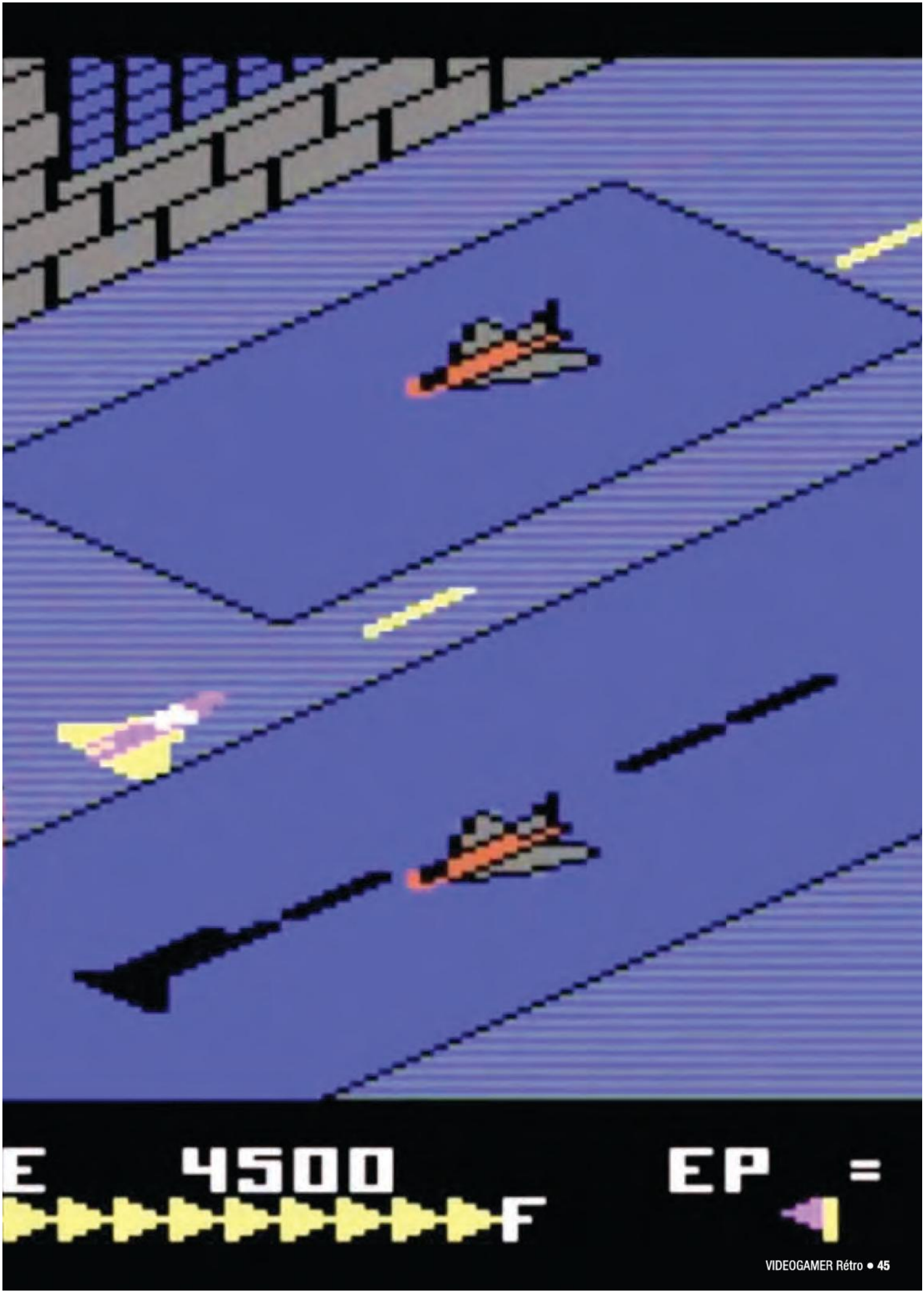
"Si la SMS eut d'excellentes exclusivités, c'est son line-up de fin de vie qui est resté dans les mémoires…"

Zoom !

ZAXXON

En 1982 débarquait *Zaxxon* sur Atari 2600, ColecoVision et sur bornes d'arcade. Le principe était simple. Aux commandes de votre vaisseau, il fallait éviter les différents obstacles, mais aussi shooter les ennemis. Jusque-là rien de bien compliqué, si ce n'est que le titre de SEGA était en pseudo 3D isométrique et qu'il fallait en plus gérer la hauteur du vaisseau et son avancement en scrolling. Pour l'époque, voir arriver ce type de titre qui n'était pas en 2D classique était déjà énorme !



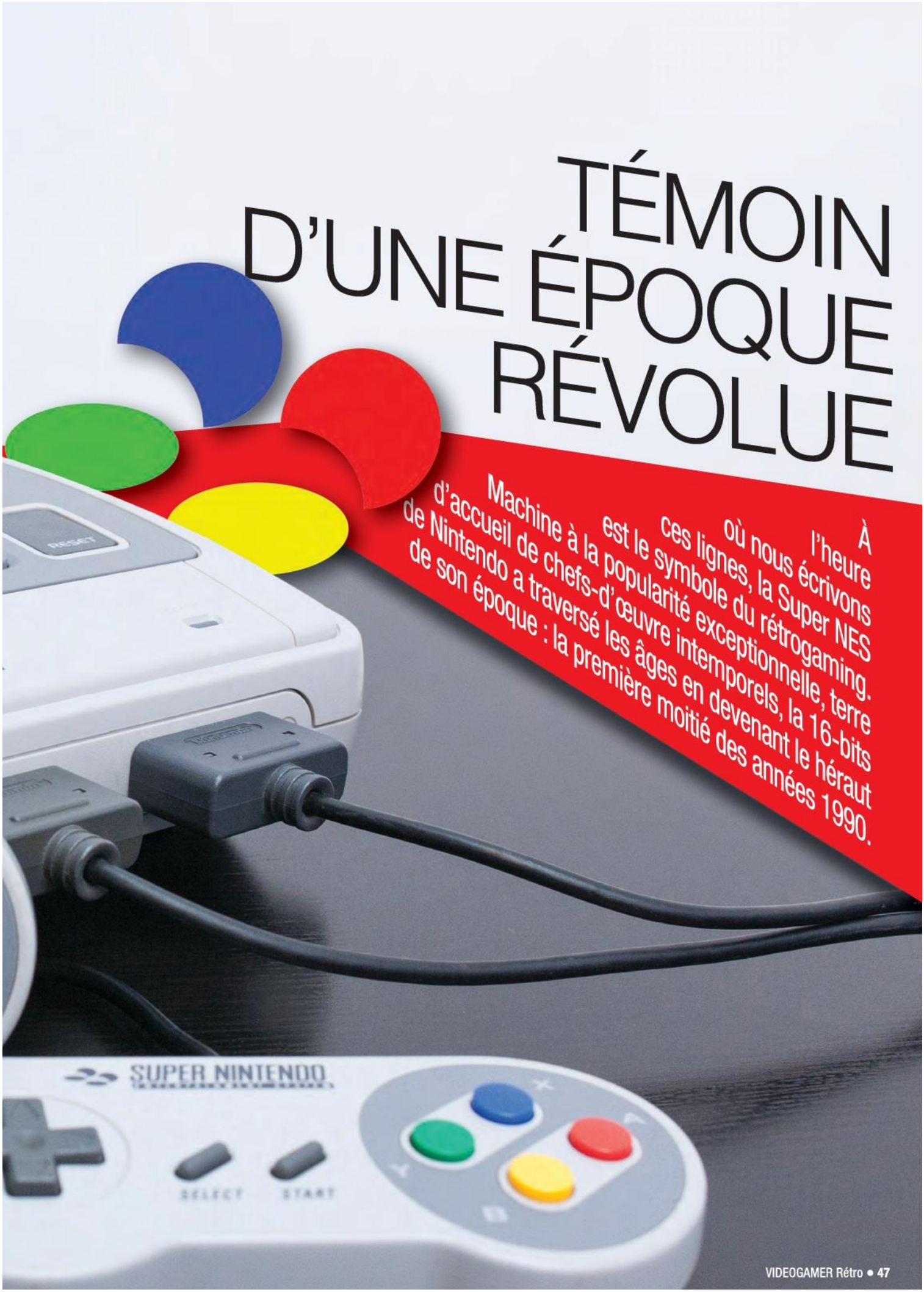

E 4500
EP =
F

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



TÉMOIN D'UNE ÉPOQUE RÉVOLUE

À l'heure où nous écrivons ces lignes, la Super NES est le symbole du rétrogaming. Machine à la popularité exceptionnelle, terre d'accueil de chefs-d'œuvre intemporels, la 16-bits de Nintendo a traversé les âges en devenant le héraut de son époque : la première moitié des années 1990.



ZOOM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Beaucoup de consoles se sont créé une aura mythique à travers les âges, et ce pour différentes raisons. L'Atari 2600 a démocratisé le jeu vidéo à domicile, la NES a lancé le règne de Nintendo et de *Mario*, la PlayStation a signé l'entrée dans l'ère de la 3D, la Dreamcast et son destin tragique ont marqué au fer rouge toute une génération d'amoureux de SEGA… Rares pourtant sont celles qui sont aussi universelles que la Super NES. Elle représente pour beaucoup de joueurs un âge d'or du jeu vidéo, une époque bénie et colorée qui a vu passer le média dans une autre dimension. La Super Nintendo, comme elle se faisait appeler en Europe, c'est aussi l'apogée de la 2D et la toute première guerre des consoles, symbolisée par un duel à distance entre deux mascottes. Mais son règne est surtout celui d'un catalogue exceptionnel, construit comme pour la NES sur la base des pépites imaginées par les esprits fertiles de Nintendo. Pourtant, au début des années 90, le contexte n'est déjà plus celui qui a vu naître la 8-bits. La NES a beau dominer un marché qu'elle a largement révolutionné, elle commence à avoir de la concurrence. D'autres constructeurs se sont lancés dans l'espoir d'émuler le succès de la firme de Kyoto. Certains sont même déjà passés au cran au-dessus, avec des consoles de nouvelle génération, les fameuses 16-bits. C'est le cas de NEC et de sa PC-Engine mais aussi et surtout de SEGA, qui veut faire de sa Mega Drive un Nintendo-killer. Sous pression, le constructeur dégaine donc la Super Famicom – le nom japonais de la machine – à la fin de l'année 1988. Elle n'arrivera qu'en novembre 1990 au Japon et en avril 1992 dans l'Hexagone, un peu à la bourre sur ses concurrentes donc, mais avantagée par le prestige acquis par la marque Nintendo. L'attente est colossale : la NES s'est écoulée à ce moment-là à des dizaines de millions d'exemplaires. Nintendo sait qu'il s'agit de bâtir sur cette dynamique pour réussir, comme le confirme le nom de son nouvel engin, qui reprend en premier lieu la même nomenclature que sa grande sœur. Pour le public, la filiation est évidente. Mais histoire d'assurer le coup, Nintendo va confier le démarrage de sa nouvelle console à celui qui est devenu sa figure de proue : Mario.

“Nintendo va confier le démarrage de sa nouvelle console à celui qui est devenu sa figure de proue : Mario.”

LE MOTEUR NINTENDO

Super Mario World assure un démarrage canon à la Super NES











❶ Nintendo a retenté le coup du Zapper de la NES avec le Super Scope, sorti en 1992 pour une poignée de jeux hélas anecdotiques.

❷ Alors que c'est Virgin qui s'occupe d'*Aladdin* sur Megadrive, sur Super NES, Capcom continue son partenariat avec Disney.

❸ *Chrono Trigger* est l'un des RPG les plus populaires de la Super NES en dépit du fait qu'il ne soit jamais sorti en Europe.

❹ Les dernières années de la Super NES verront exploser le talent de Rare, avec la série *Donkey Kong Country*.



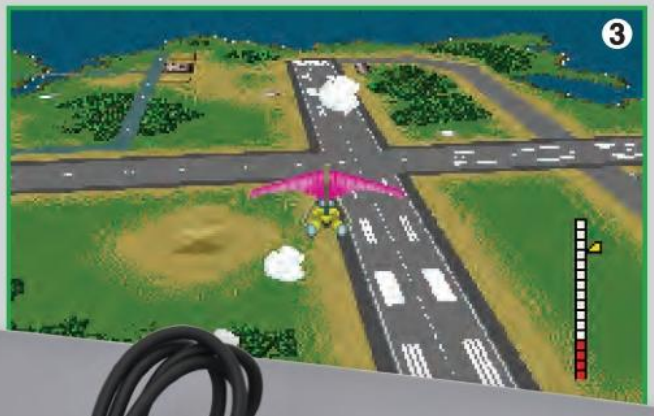
❶ Alors que le *Club Dorothée* bat des records d'audience, les jeux estampillés *Dragon Ball* se multiplient.

❷ *Super Mario Kart* est l'une des nouvelles licences Nintendo de la Super NES. Il a été imaginé sur la base d'un *F-Zero* jouable à deux.

❸ Dès le lancement de la console, *Pilotwings* est chargé de montrer la puissance du Mode 7, qui simule un effet de 3D.

❹ La Super NES aura droit à sa propre souris, avec son tapis en plastique dur, pour aller avec *Mario Paint*.







sur tous les continents, en même temps qu'il représente le passage de témoin entre la génération 8 et 16-bits. Bien que légèrement plus joli que son prédécesseur, ce quatrième opus qui ne dit pas son nom n'est pas là pour être la vitrine technologique de la console. Ce rôle est dévolu à *F-Zero* et *Pilotwings* – absent toutefois du lancement européen –, deux nouvelles licences maison qui épatent les joueurs grâce à l'un des plus gros arguments techniques de la Super NES : le fameux Mode 7, un système d'affichage permettant de manipuler les sprites et les décors en 2D afin de simuler un effet de profondeur et donc de 3D. La Super Nintendo est pourtant loin de dominer le marché techniquement. Mais, comme nous le disions plus haut, ce sont ces titres, développés au sein de Nintendo, qui vont la tracter vers les sommets, qui vont attirer le public et donc au final consolider des partenariats dans le but de lui offrir encore davantage de grands jeux. Parmi eux, beaucoup de nouvelles licences. C'est le cas de *Mario Kart*, par exemple. Conçu pour devenir un jeu de course où deux joueurs pourraient s'affronter sur le même écran, il dévoile tout le potentiel multijoueur de la console et signe les premiers pas de Mario dans un gameplay radicalement différent de celui qui l'a vu naître. C'est le cas également de *Star Fox*, dont la puce exceptionnelle permet à la console d'afficher de la 3D, autant dire le futur. Les différents épisodes de *Mario*, puis ceux de *Kirby* ou encore de *Donkey Kong Country* vont quant à eux affirmer l'accointance particulière de la machine avec le genre plate-forme, très en vogue à l'époque. Mais on pourrait également citer *Super*





❶ Avec *Street Fighter II*, Capcom invente un genre majeur des années 90 : le versus fighting.

❷ Pas très impressionnant techniquement, *Super Mario World* sera tout de même un véritable carton commercial.

“La Super NES est la représentante d’une époque où le jeu vidéo, loin d’être meilleur ou moins bon, s’appréciait différemment.”





Metroid ou encore l’inénarrable *The Legend of Zelda : A Link to the Past*, qui ont tous deux forgé la légende de leur série.

LA FOIRE AUX CHEFS-D’ŒUVRE

Nintendo joue donc son rôle et montre la voie. Face à de telles réussites, les studios tiers s’enfoncent dans la brèche et profitent des qualités d’une machine dont la supériorité technique n’est peut-être pas écrasante donc, mais qui dispose d’une vraie personnalité visuelle et sonore. Capcom, qui entretenait déjà une relation très étroite avec le constructeur à la fin des années 80, lui réserve ses plus gros hits de l’époque, à commencer par le très novateur *Street Fighter II*. Un titre devenu culte qui a tout simplement posé les bases de la baston 2D jusqu’à aujourd’hui et ouvre alors la porte d’un tout nouveau genre, dans lequel s’épanouiront *Mortal Kombat*, *Killer Instinct* et autres *Fatal Fury*. Le développeur nippon choisit également la Super NES pour continuer la série *Mega Man* et pourquivre ses adaptations Disney (telles qu’*Aladdin* ou *Goof Troop*). Squaresoft est un des autres grands développeurs qui continue sa route avec la Super Nintendo, pour produire certains de ses meilleurs RPG. On pense bien sûr à *Final Fantasy VI* mais aussi à *Chrono Trigger* ou *Secret of Mana*, qui viennent s’ajouter à pléthores d’autres excellents jeux de rôle (*Tales of Phantasia, Tactics Ogre* ou encore *Dragon Quest* pour les amateurs d’import) pour en faire l’un des genres de prédilection de la console. Si de nombreuses personnes concèdent aujourd’hui avoir découvert le RPG avec *Final Fantasy VII* sur PlayStation, la génération précédente de passionnés est tombée amoureuse de ce gameplay si particulier sur 16-bits, en particulier sur Super Nintendo.

UN SOUVENIR TRÈS VIVANT

Pur produit de son époque, la Super Nintendo n’échappe pas à ses grandes tendances, à ses effets de mode. Les adaptations de films et de dessins animés à succès en font clairement partie. Disney se taille une part de choix, comme c’était le cas sur NES, mais le géant de l’entertainment américain n’est pas seul sur le créneau. La culture japonaise et les mangas font ainsi une percée remarquable à l’étranger et la France est probablement le pays



❶ Étrenné sur NES, *Metroid* fait un somptueux retour sur Super NES avec un titre considéré comme le meilleur de la série.

❷ L'effroyable *Tintin au Tibet*. Comme beaucoup de jeux Infogrames, il est magnifique mais difficilement maniable.

❸ *Final Fantasy* culminera sur Super NES avec un sixième épisode magistral et très mature.

❹ La Super NES américaine a eu droit à un design différent…

le plus touché par le phénomène. *Dragon Ball*, véritable tête de gondole de cette révolution, crève l'écran avant d'être adapté plusieurs fois sur une Super NES qui partage le même public, celui du *Club Dorothée*. Son catalogue est également marqué par le travail d'Infogrames qui s'échine à produire des jeux à partir de bandes-dessinées franco-belges très populaires comme *Tintin* ou *Astérix*. Des titres pas toujours très efficaces, voire carrément agaçants, mais qui participent au charme de la machine, notamment à travers leur esthétique impeccable. Car la Super NES ne se résume pas qu'à ses jeux, aussi grandioses soient-ils. La Super Nintendo, c'est aussi une ambiance. Une certaine chaleur dans la palette de couleurs, un côté rondouillard dans ses graphismes, ce son velouté qui contraste tellement avec celui beaucoup plus métallique de la Mega Drive. Il y a une notion de confort et de familiarité qui est aujourd'hui attachée à la Super NES. Elle est la représentante d'une époque où le jeu vidéo, loin d'être meilleur ou moins bon, s'appréciait tout simplement différemment : à travers de grosses boîtes en carton fragiles face aux dégâts du temps, à travers ces épaisses notices qui aiguillaient le joueur mais déroulaient aussi sous ses yeux ébahis tout un univers, qui prendrait vie un peu plus tard au moment de lancer son jeu. Ce n'est pas pour rien que la Super Nintendo a hérité du titre de reine des 16-bits. Non pas qu'elle soit la meilleure d'un point de vue technique. Mais c'est probablement elle qui retranscrit le mieux cette ère si différente, celle du jeu vidéo à papa. La Super Nintendo, c'est la douceur de la nostalgie.









SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ NINTENDO CLASSIC MINI

LE RETOUR D'UNE LÉGENDE

La Super NES Mini débarque en septembre et avec elle, 21 titres qui ont marqué toute une génération de joueurs.

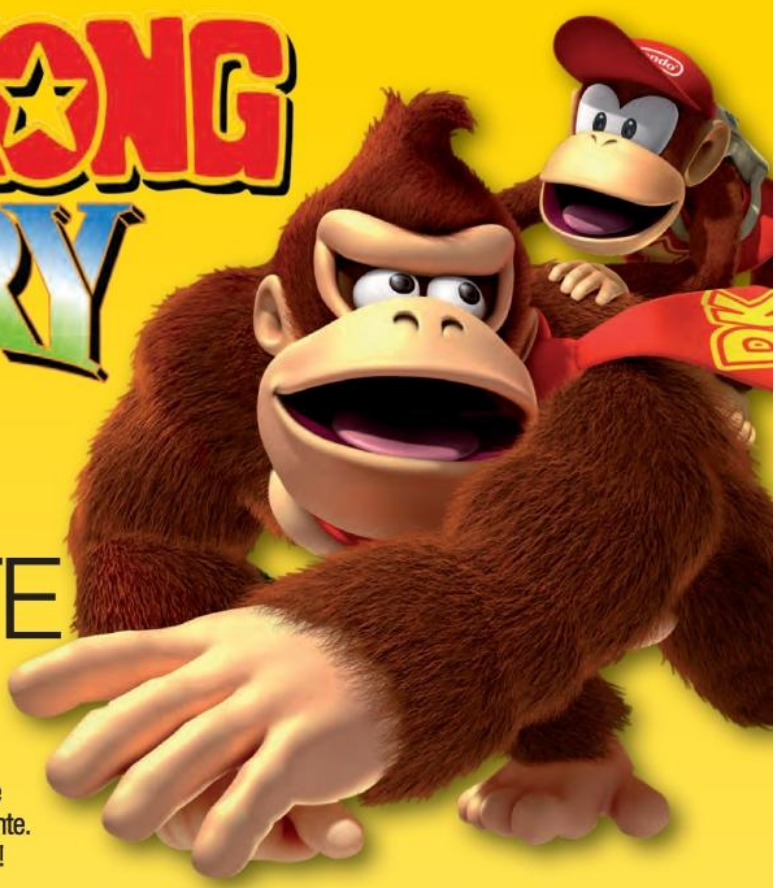
Il n'aura fallu que quelques heures pour que la Super Nintendo Classic Mini soit en rupture de stock chez tous les revendeurs. Et pour cause, l'engouement autour de cette machine n'est pas dû au hasard car la Super Nintendo a marqué toute une génération de joueurs, à commencer par nous ! C'est pourquoi nous vous proposons de découvrir (ou redécouvrir) les 21 jeux auxquels vous pourrez jouer d'ici quelques semaines sur votre écran HD. Parmi eux, *The Legend of Zelda : A Link to the Past* qui mérite à lui tout seul l'achat de la machine, mais aussi *Donkey Kong Country, F-Zéro, Super Mario Kart, Street Fighter II, Secret of Mana, Star Fox*, etc. Bref, de quoi vous plonger quelques semaines, voire quelques mois, dans les années 90 et jouer ou rejouer à ces titres incontournables qui aujourd'hui encore font office de références pour tout gamer qui se respecte ! En fait, cette année, Nöel tombe le 29 septembre !



SOMMAIRE

Donkey Kong Country P54
F-ZERO P56
The Legend of Zelda :
A Link to the Past P58
Secret of Mana P62
Star Fox P64
Star Fox 2 P65
Street Fighter II Turbo P66
Castlevania IV P68
Super Mario Kart P72
EarthBound P76
Super Punch-Out!! P77
Super Mario World P78
Mega Man X P80
Yoshi's Island P82
Super Metroid P84
Contra III :
The Alien Wars P88
Final Fantasy VI P90
Kirby's Super Star P92
Kirby's Dream Course P93
Super Mario RPG P94
Super Ghouls'n Ghosts P96
Les grands absents P97

DONKEY KONG COUNTRY



QUI S'Y FROTTE S'Y PIQUE

Mémorable pour ceux qui l'ont pratiqué, le jeu de plate-forme de Rare l'est autant pour ses visuels enchanteurs que pour sa difficulté aliénante. Si les premiers ont mal vécu, la seconde est toujours au rendez-vous !

Pour quiconque disposait d'une 16-bits concurrente à l'époque, *Donkey Kong Country* avait un côté magique. Son rendu graphique à base d'images de synthèse était suffisamment inédit pour provoquer l'envie irrésistible d'envoyer paître hérissons bleus, manette 3 boutons et add-ons ridicules. Colorés, variés, somptueux parfois, les graphismes de *DKC* en mettaient plein la vue, point. Ceci étant, on en restera au passé, les ravages du temps qui passe n'ayant pas été cléments avec un titre qui paraît aujourd'hui bien vieillot, parfois difficilement visible – bonjour les séquences sombres – et en tout cas nettement moins charmant que d'autres jeux en sprites plus traditionnels. La nostalgie fonctionnant heureusement sur d'autres sens que la vue, on passe volontiers sur l'aspect parfois décati de ces simiesques aventures.

TERRAIN MINÉ

Pour se faire plaisir, il faudra cependant faire avec une inertie prononcée, pas forcément dérangeante ni impraticable mais qui tranche tout de même avec la précision diabolique de certaines références plus modernes. Diddy et surtout Donkey Kong ont tendance à glisser quelques secondes de trop, ce qui occasionnera sans doute quelques regrettables passages de vie à trépas. On passe toujours d'un compère à l'autre en un clic, le duo fonctionnant plus comme un système de bouclier – le moindre impact tue – que comme une proposition véritable de coopération, même si on peut jouer à deux. Avec le recul, on fera des niveaux traversés les vraies stars du titre de Rare : à la manière des *Mario* plus récents, chaque monde propose une thématique différente. De la simple plate-forme au début, on passe à l'utilisation de lianes, de montures aux propriétés diverses, de barils faisant office de canons qu'il faut synchroniser, et ainsi de suite jusqu'à mélanger certains effets pour un challenge accru. Rien d'infernal en

Bourré de secrets
Gros défi, mine de rien
Conception des niveaux

Parfois frustrant
Il a mal vieilli
La suite est bien meilleure

"Rien d'infernal, sauf quand une séquence bien abusée vient tester le niveau de zen du joueur."





❶ Le jeu est truffé de secrets et autres passages dérobés que l'on ne peut atteindre que sous certaines conditions. Il y a de quoi se creuser la tête !

❷ Diddy est un poil plus agile que son comparse. Il est souvent le personnage de choix des joueurs.



❶ Rhinocéros, autruche, espadon et d'autres vous aideront à traverser certains niveaux un peu plus sereinement, à condition de les trouver !

❷ Rare réutilisera sa technologie pour ***Killer Instinct***, qui ne fait malheureusement pas partie de la liste de jeux de cette Classic Mini.

vrai, sauf quand une séquence bien abusée vient tester le niveau de zen du joueur. On pense bien sûr au niveau de la mine avec ses chariots bien lourds, ses rails qui disparaissent sans crier gare et son cheminement à mémoriser au millimètre près. Ultimes syphons à « continues », ces passages infâmes feront office de test de volonté pour les plus courageux, les autres préférant sans doute exploiter les sauvegardes rapides pour s'épargner une alopécie éclair due au stress. Très bon jeu de plate-forme en 1994, *DKC* a aujourd'hui un peu trop vieilli, surtout quand trône sur la même compilation un *Super Mario World* qui, lui, tend à se bonifier avec l'âge. Proposer le second volet de la trilogie, plus joli et plus dense, aurait peut-être été une bonne idée pour Nintendo – même si le charme de l'original risque tout de même d'attirer plus d'un joueur.





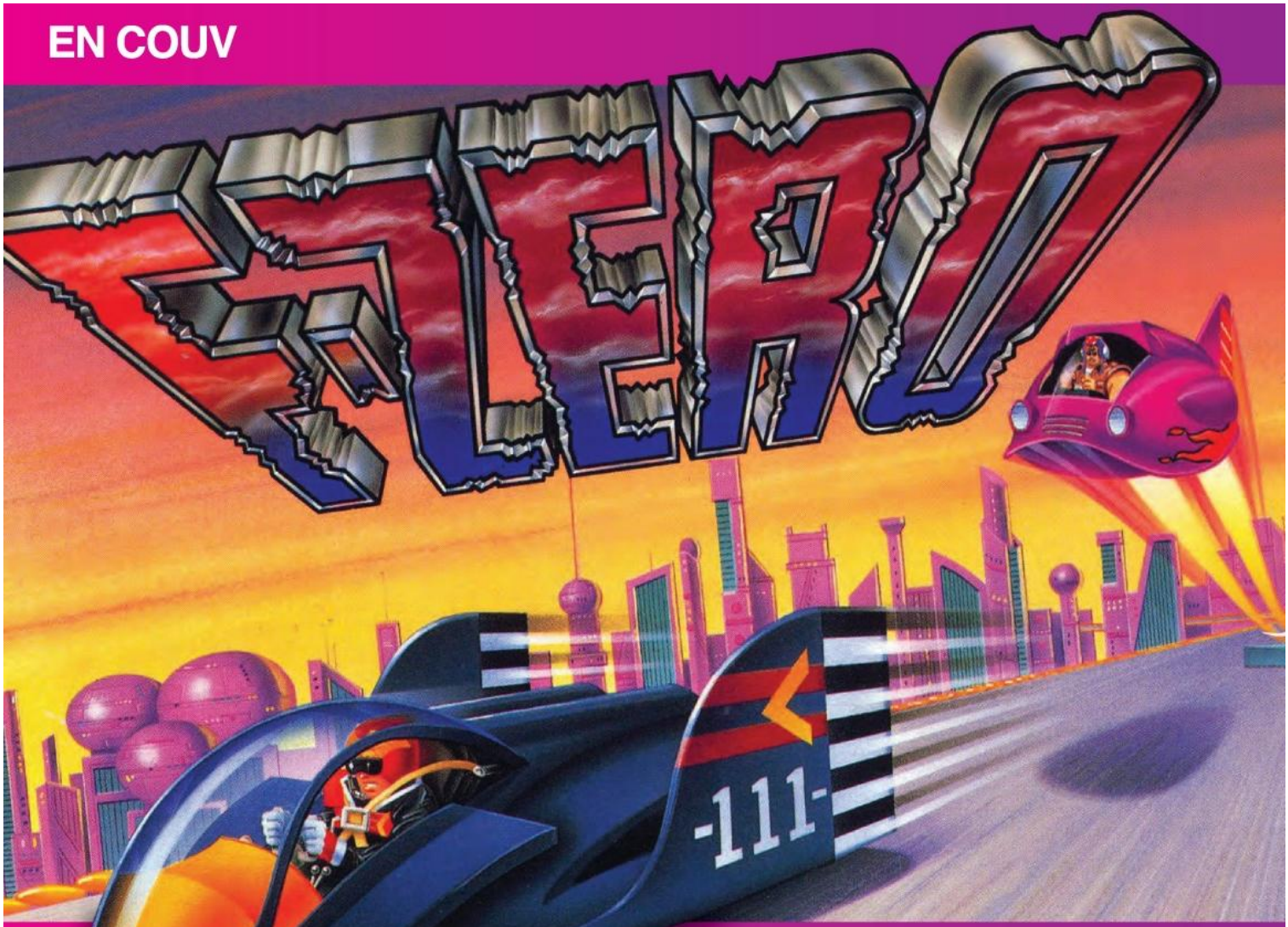
Supports : SNES, Console Virtuelle (VC), SNES Classic Mini
Genre : Plate-forme
Langue : Français
Nb de joueurs : 1-2
Dév. : Rare

NOTRE**AVIS**

Nombreux sont ceux qui se jetteront sur *Donkey Kong Country* en espérant revivre leurs folles après-midis d'ados, quand leurs mains pleines de Nutella beurraient copieusement les manettes des copains. On ne doute pas que la magie puisse fonctionner à nouveau, mais il y a de fortes chances que la sauce ne prenne pas pour les autres, le visuel un peu démodé et les pics de difficulté étant un peu difficiles à avaler aujourd'hui.

Thomas Huguet

14



POUR L'AMOUR DE LA TRAJECTOIRE

Pour une majorité de joueurs, *Super Mario Kart* incarne le jeu de course sur Super NES. C'est oublier le brillant *F-Zero*, sorti près d'un an avant lui. Si leur ADN est très similaire, les deux titres sont pourtant partis dans des directions radicalement opposées.

Si *Super Mario Kart* a été le succès tonitruant que l'on sait sur Super NES, c'est d'abord grâce à *F-Zero*. Quelques mois après sa sortie, ce dernier va en effet inspirer Hideki Konno et lui donner envie de créer un jeu de course chaleureux et jouable, pour la première fois, à deux sur le même écran. Mais en novembre 1990, la convivialité n'est pas (encore) au programme. Disponible dès le lancement de la Super Famicom au Japon avec *Super Mario World*, *F-Zero* a la lourde tâche de démontrer tout le potentiel de la nouvelle console 16-bits de Nintendo. Pas question donc de faire dans la demi-mesure, il faut marquer les esprits. Le constructeur choisit ainsi d'en faire un jeu de course futuriste, où les bolides, à mi-chemin entre des aéroglisseurs et des vaisseaux spatiaux, flottent au-dessus de la piste à une vitesse encore jamais vue. *F-Zero* va vite, très vite même. Tout du moins le fait-il croire au joueur avec brio. Car il est l'ambassadeur du fameux Mode 7, un algorithme qui permet à la console de simuler la profondeur en manipulant des images de pixels tout ce qu'il y a de plus classiques. Une technologie que *Mario Kart* reprendra à son compte.

Le Mode 7
Des circuits fabuleux
Exigeant comme rarement

Pas de mode deux joueurs
Quatre véhicules
Dépouillé visuellement

COMME UN GOÛT DE FORMULE 1

Grâce au Mode 7, *F-Zero* se démarque. Relativement sobre visuellement, il réussit néanmoins à convaincre le joueur d'une vitesse de défilement démente tout en proposant des sprites de grande taille. La performance est exceptionnelle pour l'époque et forge en partie l'identité de ce nouveau titre. Car *F-Zero* devient également très vite connu pour son exigence, qui rappelle – sans surprise – les jeux de Formule 1. Ses tracés sont aussi impardonnables que génialement conçus, et réclament une gestion quasi-parfaite de la trajectoire et du freinage. Ils enchaînent lignes droites, chicanes et virages à angle droit avec une maîtrise rare et saupoudrent le tout avec des variations de terrain, des tremplins ou encore des aimants. Autant de

"On répète inlassablement ses gammes à la recherche de la meilleure trajectoire."





❶ Dans chaque circuit, une zone vous permet de réparer votre machine pendant quelques précieuses secondes.

❷ Une simple bousculade avant de prendre un tel tremplin, et c'est l'échec assuré, il faut recommencer la course.

❸ Ces mines sont le genre de petites surprises que réservent les circuits de *F-Zero*.







subtilités qu'il s'agit d'appréhender, tout en tenant à l'écart des poursuivants accrocheurs, qui n'hésiteront pas à vous envoyer dans le décor. S'écarter de la trajectoire idéale, c'est être puni par une perte de vitesse ou des dégâts qui menacent l'intégrité de votre vaisseau. Dans *F-Zero*, la vitesse est punitive et la sortie de route signifie le game over.

Un peu comme son héritier *WipEout* quelques années plus tard, l'intérêt du jeu se situe avant tout dans la chasse aux records. Plongé dans une sorte de transe entretenue par l'excellente bande-son du jeu, on répète inlassablement ses gammes à la recherche de la meilleure trajectoire, pour battre son chrono encore et encore.



Supports : SNES, SNES Classic Mini
Genre : Course
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Dév. : Rare

NOTRE AVIS

Véloce, technique, exigeant, *F-Zero* est une nouvelle sorte de jeu de course à sa sortie. Un titre qui certes ne se partage pas et peut sembler assez chiche en contenu, avec ses quatre véhicules et ses trois coupes. Mais sa profondeur, le titre de Nintendo la cache dans cette quête du perfectionnisme qu'il propose au joueur. Une référence qui n'a pas pris une ride.

Florian Velter

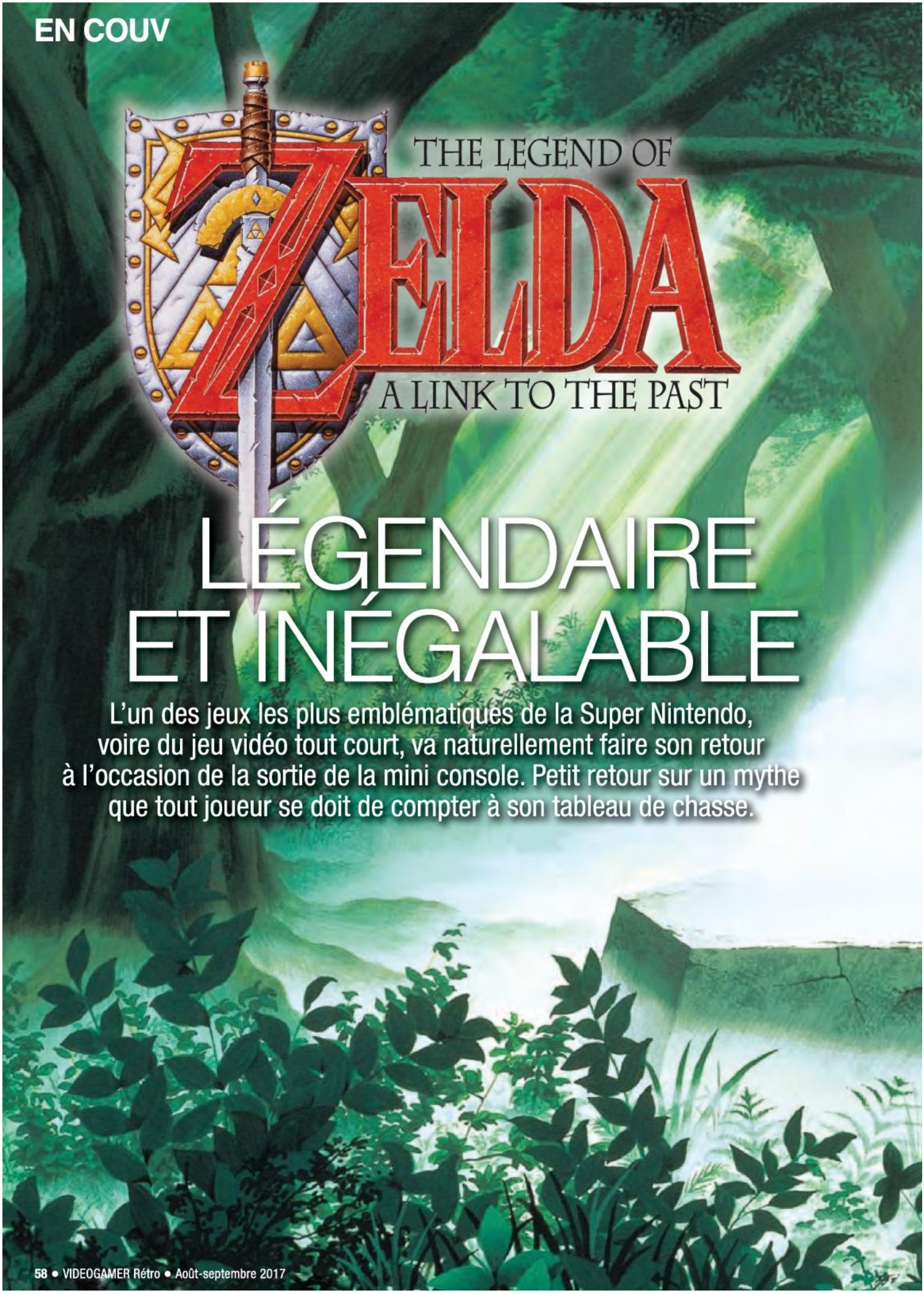
18



❹ Captain Falcon deviendra bien vite le visage le plus emblématique de la série.

❺ Samuraï Goroh est quand à lui l'ennemi juré de Falcon, un pilote implacable.

❻ L'illustration de la jaquette japonaise du jeu, dans un style très comic-book.



LÉGENDAIRE ET INÉGALABLE

L'un des jeux les plus emblématiques de la Super Nintendo, voire du jeu vidéo tout court, va naturellement faire son retour à l'occasion de la sortie de la mini console. Petit retour sur un mythe que tout joueur se doit de compter à son tableau de chasse.





C'est près de cinq ans après la sortie du déroutant *Zelda II : The Adventures of Link* que paraît *A Link to the Past*. Et pour ce retour tant attendu, la décision est prise de renouer avec les origines de la série. Avec ce troisième épisode, le seul disponible sur Super Nintendo, Shigeru Miyamoto, Takashi Tezuka et leurs équipes abandonnent à peu près tout ce que tentait le précédent volet. Passent à la trappe les points d'expérience, le système de vies ou encore la vue de profil majoritairement employée. Le retour en arrière est radical ; radical mais salvateur. Car avec *A Link to the Past*, Nintendo livre un classique instantané, un chef-d'œuvre inégalable qui se caractérise par une efficacité à toute épreuve et un génie sans cesse renouvelé.



❶ Pour venir à bout des boss, il faut utiliser intelligemment les items récupérés plus tôt dans le donjon.

❷ Dans *A Link to the Past*, Link peut désormais nager, ce qui donne de la variété à l'exploration.

❸ L'ouverture de coffres est un passage incontournable dans tout *Zelda* qui se respecte.

EN TOUTE SIMPLICITÉ

A Link to the Past est à l'opposé des grosses productions actuelles, qui mettent un temps fou avant de nous plonger dans l'ambiance. Lorsque Link est





❶ Le Monde des Ténèbres n'est pas très accueillant, notamment car ses habitants ont la forme d'animaux.

❷ La bande-son du jeu, signée Kôji Kondo, est magnifique et compte de nombreuses mélodies mythiques.

❸ L'acquisition d'Excalibur est un passage marquant car il confère un véritable sentiment de puissance au joueur.

réveillé par la voix de la Princesse Zelda et qu'il voit son oncle quitter la maison par une nuit d'orage, le joueur sait que quelque chose de tragique l'attend. Puis quand il le retrouve mourant dans les sous-sols du château d'Hyrule, il comprend qu'une aventure épique s'ouvre à lui. À peine une poignée de minutes et quelques lignes de dialogues sont passées depuis l'écran titre. Pourtant, le jeu est parvenu à toucher en plein cœur et à dessiner les contours d'une promesse. *Zelda III* n'a pas grand-chose à raconter, puisqu'il repose essentiellement sur le concept de la jeune fille en détresse à sauver. Mais il est un modèle de narration, qui arrive à laisser un souvenir indélébile de chacun de ses moments forts. À ce titre, la découverte du Monde des Ténèbres demeure l'un des passages les plus marquants de la série. D'abord parce que la première fois qu'il s'y rend, le joueur contrôle un Link transformé en petit animal inoffensif. Et ensuite parce que sa simple présence signifie que le jeu est deux fois plus vaste et complexe qu'escompté. Pour la première fois dans la série, le héros est amené à visiter deux mondes parallèles pour mener à bien sa quête. Interdépendants, ceux-ci sont au cœur de nouveaux types d'énigmes, puisqu'il faudra multiplier les allers-retours et tirer parti de leurs différences géographiques pour se frayer un chemin vers les nombreux donjons qui ponctuent l'aventure.

Le rythme, la narration
Les donjons magnifiques
L'idée des deux mondes

On en voudrait plus
Et c'est…
… tout !

À L'ÉPREUVE DU TEMPS

Les palais à visiter sont l'occasion pour Nintendo de laisser s'exprimer tout le génie créatif qu'on lui connaît. Ainsi, en plus des objets déjà croisés dans le passé (bombes, arc, boomerang, etc.), le jeu intègre une série de nouveaux items (marteau, grappin, bottes de Pégase, etc.) ouvrant sur de nouvelles mécaniques. *A Link to the Past* impressionne par la qualité de ses puzzles ou de ses boss, et c'est d'autant plus vrai qu'il intègre une certaine verticalité à son level design. Il a beau renouer avec la vue aérienne du premier volet, il oblige à réfléchir avec des cartes qui s'étalent sur plusieurs étages, comme lorsqu'il invite à se jeter dans un trou pour atteindre un niveau inférieur. *A Link to the Past* représente la quintessence de ce qu'est capable de proposer la saga avec une aventure en 2D. Il est un jeu charnière qui a permis de fixer de nombreuses conventions pour le futur de la série. D'ailleurs, si cette dernière a dû attendre *Breath of the Wild* pour renouer avec la dimension open world de l'opus originel, c'est sans doute parce que, consciemment ou non, les équipes de Nintendo en avaient fait une sorte de canevas.

En termes de rythme, de construction et de contenu, les épisodes majeurs qui ont suivi ne sont jamais que des déclinaisons de ce qu'il proposait. *Ocarina of Time* s'est élevé à son niveau parce qu'il intégrait avec brio une dimension supplémentaire – la 2D laissant place à la 3D –, tout en parvenant à codifier le jeu d'aventure tridimensionnel à une époque où tout restait à faire. Mais à y regarder de plus près, les deux ont beaucoup en commun. Ultime preuve de son niveau de perfection : sa recette n'a jamais été égalée alors qu'elle a pourtant été maintes fois copiée.





Supports : SNES, SNES Classic Mini, GBA
Genre : Action-Aventure
Langue : Français
Nb de joueurs : 1
Dév. : Nintendo

NOTRE AVIS

Plus d'un quart de siècle après sa sortie, *A Link to the Past* n'a rien perdu de sa superbe. Toujours aussi beau et brillamment conçu, il ravira tous ceux qui auront la bonne idée de l'approcher, qu'ils soient fans ou parfaits néophytes. Un modèle de jeu d'action/aventure comme on n'en voit passer qu'un par décennie, et encore.

Hung Nguyen

"*Zelda III* est un modèle de narration, qui arrive à laisser un souvenir indélébile de chacun de ses moments forts."



20



LE MEILLEUR RPG DE LA SUPER NINTENDO ?

La Super Nintendo Classic Mini renferme quelques perles du RPG. Parmi elles, *Secret of Mana* est l'une des plus connues en Europe. Et c'est bien normal, puisque c'est l'un des rares jeux de rôle nippons à avoir à l'époque atteint nos frontières.

En 1994, Squaresoft, qui n'avait pas encore fusionné avec Enix, est déjà le géniteur de quelques-uns des meilleurs RPG jamais créés. Problème : la plupart de ces titres n'ont alors jamais atteint les côtes européennes. Peu de joueurs occidentaux connaissent la valeur réelle de la série *Final Fantasy*, par exemple, qui est devenue culte en France et ses pays voisins à partir de *Final Fantasy VII*. Mais, quelques années avant, en 1993 très



❶ Grosse originalité à l'époque, il est possible de jouer en coop' jusqu'à trois joueurs.

❷ Les premiers ennemis rencontrés sont assez inoffensifs et même plutôt mignons.









❶ Avec sa mèche géante et son bandana rose, le héros de *Secret of Mana* est immédiatement reconnaissable.

❷ Comme tout bon RPG qui se respecte, les donjons se finissent par un affrontement contre un boss bien musclé.

exactement, Squaresoft décide de sortir, dans une version intégralement traduite dans la langue de Molière, un certain *Secret of Mana*, qui est en fait la suite de *Mystic Quest* sur Gameboy, véritable premier épisode de la saga *Seiken Densetsu*. Vous êtes perdu ? On peut vous comprendre. Pour faire simple, *Secret of Mana* est appelé *Seiken Densetsu 2* au Japon, mais les oracles de la localisation ont mystérieusement décidé qu'il ne se nommerait pas *Mystic Quest 2* chez nous. Bref, tout ça pour en arriver au cœur de notre sujet : à une époque où le RPG japonais rayonne très peu en Europe, l'arrivée de *Secret of Mana* est une aubaine, et des milliers de joueuses et joueurs vont alors découvrir ce qu'est vraiment un action-RPG.

Durée de vie énorme
Très bel univers
Personnages attachants

Manque d'indications
Début assez difficile
Histoire classique

UN MONDE FASCINANT ET GIGANTESQUE

Il faut dire que, quelques années auparavant, *Zelda III : A Link to the Past* a déblayé le terrain, même si ce dernier ne peut pas tout à fait être qualifié de RPG. *Secret of Mana* respecte en revanche les règles canoniques du genre : des personnages qui montent en niveau, qui sont définis par des caractéristiques chiffrées et qui doivent gérer un inventaire. En cela, *Secret of Mana* est un RPG, un vrai. Mais ces combats en temps réel où il faut « basher » le bouton d'attaque et faire preuve de réflexes pour éviter de se faire laminer le rapprochent de *Zelda*, l'Occident n'étant alors pas encore tout à fait prêt pour le système de combats au tour par tour de *Final Fantasy*. Bref, Squaresoft se livre ici à un numéro d'équilibriste pour tenter de séduire un plus large public et on peut dire que c'est réussi. *Secret of Mana* se dote ainsi d'un scénario fort classique (le bon vieux coup du jeune héros banni de son village qui doit sauver son honneur et empêcher la destruction du monde), mais développe un univers fascinant et se dote d'une ampleur quasi inédite pour l'époque. Rarement l'impression de liberté et l'envie de partir à l'aventure dans des contrées lointaines n'avaient jusqu'alors aussi bien été retranscrites. Si le déroulement peut sembler aujourd'hui sans surprise (alternance d'exploration de la carte, de donjons et de repos dans les villes et villages), cette structure était nouvelle sur console à l'époque et le souffle épique dégagé par l'ensemble était capable de nous emporter pendant des dizaines d'heures. Et il l'est toujours.



Supports : SNES, Wii, iOS, Android, SNES Classic Mini
Genre : Action-RPG
Langue : Français
Nb de joueurs : 1-3
Dév. : Squaresoft

NOTRE AVIS

Pierre angulaire de l'action-RPG à la japonaise de l'ère 16 bits, *Secret of Mana* est important dans l'histoire du jeu vidéo, car c'est bien souvent par lui que des dizaines de milliers de joueurs en Europe ont découvert le genre. 24 ans plus tard, le titre n'a rien perdu de son charme, malgré ses mécaniques qui peuvent sembler aujourd'hui très classiques. Avec *Chrono Trigger* et *Final Fantasy VI*, c'est sans doute le meilleur RPG de la Super Nintendo.

Michaël Lemoine

18

“À une époque où le RPG japonais rayonne très peu en Europe, l'arrivée de *Secret of Mana* est une aubaine.”

STAR FOX

LA GUERRE DES ÉTOILES

Avant de révolutionner le jeu en 3D avec *Super Mario 64* et *Zelda : Ocarina of Time*, Nintendo a fait ses premiers pas avec *Star Fox*, un shoot que l'on retrouvera tout naturellement sur Super Nintendo Classic Mini.

Au moment de sa sortie en 1993, *Star Fox* (qui est alors appelé *Star Wing* dans nos contrées) fait beaucoup parler de lui pour ses prouesses technologiques. Il faut dire qu'il y a de quoi. À une époque où la norme est encore à la 2D, Nintendo vient de mettre sur le marché un titre tout en 3D à destination de sa console phare. Mais là où beaucoup se seraient gargarisés de cette exceptionnelle performance visuelle, la firme de Kyôto garde en tête l'idée qu'un jeu doit rester divertissant et que la technologie doit être mise au service du fun. *Star Fox* n'est donc pas qu'une déclinaison spatiale d'un *After Burner* ou d'un *Space Harrier*, deux concurrents bien connus qui partagent une représentation similaire à la troisième personne. Il est un jeu en 3D à part entière qui profite de cette spécificité pour donner une nouvelle dimension au genre du Rail Shooter. Évidemment, il y était encore question de tout mitrailler et d'éviter tout ce que les ennemis pouvaient balancer comme projectiles. Mais par les possibilités d'accélération et de décélération qu'il introduisait, il n'était pas qu'un jeu d'évitement et de réflexes. Son monde étant en volume, il devait être appréhendé en conséquence. Les notions d'espace et de déplacements changeaient sensiblement de ce à quoi nous étions habitués, ce qui conférait à ses dogfights futuristes une intensité et une variété insoupçonnées jusqu'alors. Les boss gigantesques renforçaient cette impression, tandis que l'existence de différentes routes (correspondant aux différents niveaux de difficulté) et de passages secrets donnaient du corps à son univers. Enfin, impossible de parler de *Star Fox* sans évoquer Argonaut Games. C'est en effet à ce studio britannique virtuose en programmation que l'on doit en grande partie son existence. Sans lui, il n'y aurait jamais eu de Super FX (la puce qui gère la 3D intégrée dans chaque cartouche du jeu), Nintendo se serait lancé dans la 3D bien plus tard, et il est probable que la société n'aurait pas connu la même trajectoire par la suite.

Un pionnier dans la 3D
Les différents chemins
L'univers *Star Fox*

Tout cubique
Un peu court
Scénario peu fouillé



Supports : SNES, SNES Classic mini
Genre : Rail Shooter
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Dév. : Nintendo / Argonaut Games

NOTRE AVIS

Star Fox est parvenu à donner un petit aperçu de ce que la 3D changerait à l'échelle du jeu vidéo. Et s'il n'incarne pas forcément une révolution ludique, il reste un très bon shoot dont l'univers mériterait d'être développé.

Hung Nguyen

16



❶ *Star Fox*, c'est aussi des personnages hauts en couleurs placés sous le commandement de Fox McCloud.

❷ Il faut bien l'admettre, même à l'époque, le jeu n'était pas forcément agréable à l'œil avec ses modélisations rudimentaires.

STAR FOX 2

LA SURPRISE DU CHEF

Le line-up de la Super NES Mini peut sembler juste sur le plan quantitatif, mais parmi ses 21 jeux, on compte une jolie surprise pour les fans : la présence de *Star Fox 2*, plus de deux décennies après son annulation.

Suite au succès du premier *Star Fox*, Nintendo a logiquement décidé de mettre en chantier un second opus. Le développement avance relativement bien, le jeu est même montré et présenté à la presse à quelques occasions. Pourtant, alors que tout est en passe d'être bouclé et que la commercialisation semble imminente, la sortie de celui qui a été sobrement baptisé *Star Fox 2* a purement et simplement été annulée. La décision est surprenante mais n'est pas aussi illogique qu'elle en a l'air. Nous sommes alors en 1995. La PlayStation du fougueux Sony et la Saturn du grand rival SEGA sont déjà sur les étals, et Shigeru Miyamoto ne tient pas à ce que les joueurs se lancent dans une comparaison hasardeuse entre son jeu et ceux tournant sur les hardwares bien plus puissants de la concurrence. De plus, la Nintendo 64 est dans les starting-blocks. Mais si le projet ne verra pas le jour, une partie du travail effectué sera réutilisé pour les futures productions de la maison. *Star Fox 64*, connu chez nous sous le nom de *Lylat Wars*, récupérera sans surprise une partie de ses idées. Tout comme, et c'est plus étonnant, le mythique *Super Mario 64*. En effet, si *Star Fox* premier du nom se contentait d'apporter la 3D au genre du Rail Shooter, sa suite se voulait beaucoup plus ambitieuse. En plus des niveaux linéaires, dans *Star Fox 2*, il était question de combats aériens libres avec des vaisseaux capables de se déplacer à 360°, mais aussi d'engins capables de prendre une forme bipède pour explorer la surface des planètes ou l'intérieur des vaisseaux. Le titre voulait plonger le joueur au cœur d'un conflit spatial de grande ampleur, et y apporter une dimension stratégique en lui laissant la liberté de choisir l'ordre des niveaux. Un chouette programme que les acquéreurs de Super NES Mini seront donc bientôt en mesure d'essayer. Car même si, comme le montrent les images qui illustrent cette page, différents prototypes se baladent sur le Net, il s'agit cette fois-ci d'une version finalisée qui a obtenu le sceau de qualité de Nintendo.

Un jeu inédit
De l'ambition pour l'époque
Plusieurs persos jouables

Visuellement rêche
Pas de stick analogique
Et si c'était une daube ?



Support : SNES Classic mini
Genre : Rail Shooter
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Dév. : Nintendo

NOTRE AVIS

S'il est difficile de se prononcer sur l'intérêt d'un jeu qui n'a jamais vu le jour, on peut néanmoins être confiant quant à ses qualités. Le gameplay a sûrement vieilli, les graphismes risquent d'écorcher les rétines. Mais ne faisons pas la fine bouche, ce n'est pas tous les jours que Nintendo décide de déterrer un projet inédit.

Hung Nguyen





❶ Désormais, il n'y plus d'itinéraire prédéfini. Le joueur participe aux missions dans l'ordre de son choix.

❷ Les graphismes ont salement vieilli. C'est tout juste si l'on arrive à voir ici que le vaisseau a pris une forme bipède.



GÉNÉRATION HADÔKEN



Impossible de rendre hommage à la Super Nintendo en faisant l'impasse sur *Street Fighter II*. Si la version qu'embarque la mini-console interroge, il reste l'inventeur du jeu de baston moderne.

Au début des années 90, dans les cafés enfumés et les salles d'arcade du monde entier, les amateurs de jeu vidéo n'ont qu'un nom à la bouche : *Street Fighter II*. Ils ne s'en rendent pas compte sur le moment, mais ils assistent avec lui à la naissance d'un genre – celui du Versus Fighting. Il y a bien eu des tentatives en la matière dans le passé ; la preuve, on parle là de la suite d'un jeu mineur dont personne ou presque n'a entendu parler. Néanmoins, aucun titre n'était parvenu à établir des règles, à poser des conventions comme il a pu le faire. La présence généralisée de coups spéciaux ? C'est lui. Les manipulations à base de quarts de cercle ? C'est lui. Les différents styles liés à un personnage ? C'est encore lui. *Street Fighter II* représente une véritable révolution à l'échelle du média jeu vidéo. Et la baffe infligée était d'autant plus grande que son game design novateur était doublé d'une prouesse technique inédite. Que ce soit sur le plan visuel ou sonore, ses géniteurs ont su imposer une patte inimitable et intemporelle. Ce n'est pas un hasard si aujourd'hui encore ses personnages sont plébiscités et ses mélodies fredonnées.

POURQUOI TURBO ET PAS SUPER ?

L'arrivée de *Street Fighter II* sur Super Nintendo a logiquement fait office de « deuxième effet Kiss Cool ». Personne ne s'imaginait pouvoir le retrouver si vite dans son salon. Et pourtant, Capcom va réaliser un portage qui va définitivement lancer le phénomène. Évidemment, la qualité n'est pas « arcade perfect », comme disent les puristes. Mais elle est suffisamment au rendez-vous pour que l'on y retrouve toute l'essence de « *Street* ». Les sensations sont à ce point fidèles que, pour les heureux possesseurs du jeu, ce sont des centaines de pièces de cinq et dix francs qui seront économisées. Si le voir intégré à la Super NES Mini est on ne peut plus logique, il faut avouer qu'on ne l'attendait pas sous cette forme. Pour le symbole, Nintendo et Capcom auraient pu proposer *Street Fighter II : The World Warrior*, le titre à l'origine de tout. Pour le plaisir, et comme c'est

Les quatre boss
Le choix de la vitesse
Classique malgré tout

Pas la version Super
Visuellement vieillot
Des couleurs peu inspirées

"*Street Fighter II* représente une véritable révolution à l'échelle du média jeu vidéo."



❶ Le grand mérite de *Street Fighter II Turbo* est de proposer les quatre boss du jeu à l'écran de sélection des personnages.

❷ Cet épisode est graphiquement beaucoup moins abouti que la version *Super*, sortie plus tard.

❸ *Street Fighter II*, c'est aussi des persos hauts en couleurs et des décors mythiques.

❹ Un cheat code (Bas, R, Haut, L, Y, B) à entrer lors de l'apparition du logo Capcom permet de démultiplier la vitesse de jeu.

le cas au Japon, ils auraient pu opter pour *Super Street Fighter II : The New Challengers*, la version la plus aboutie sortie sur consoles 16-bits. Mais pour une raison que l'on ignore, ils ont préféré ressortir *Street Fighter II Turbo : Hyper Fighting*, un épisode qui a un peu le cul entre deux chaises. En effet, si les boss y sont jouables contrairement au jeu original, par rapport à *Super Street*, il compte quatre personnages de moins, sans parler des graphismes, pour le coup beaucoup moins fins. Un choix incompréhensible donc, qui ternit légèrement le catalogue de la machine.





Support : SNES, SNES Classic Mini, Megadrive
Genre : Combat
Langue : Français
Nb de joueurs : 1-2
Dév. : Capcom

NOTRE AVIS

Même si son équilibrage n'est plus d'actualité, les qualités ludiques de *Street Fighter II Turbo* ne sont pas à remettre en cause. C'est surtout sa présence à la place de *Super Street* qui interroge et déçoit. La pilule a d'autant plus de mal à passer que les Japonais, eux, auront bien droit à cet épisode dans leur Super Famicom Mini.

Hung Nguyen

14

Super Castlevania IV

LE BAISER DU VAMPIRE

Démonstration de force accompagnant le début de l'ère Super Nintendo, *Casltevania 4* propose une chasse aux monstres à l'ancienne, un peu raide mais ténébreuse à souhait. Une chose est sûre, vous n'en ressortirez pas indemne !







❶



❷

Alors que le troisième volet sur NES inaugurait quelques mécaniques modernes en permettant plusieurs cheminements, *Super Castlevania IV* fait un pas en arrière en se montrant on ne peut plus linéaire. Dans chaque niveau, le parcours est unique – même si deux ou trois excentricités restent permises, les speedrunners ayant trouvé de multiples combines pour glaner quelques secondes sur leurs tentatives. En échange, le jeu de Konami n'y va pas avec le dos de la cuillère en termes d'effets visuels : si les sprites et éléments de décor fixe manquent parfois de fantaisie, la Super Nintendo est exploitée à pleine mesure pour étoffer l'affichage, renforcer l'ambiance et enfoncer toute idée de concurrence. Rotations, transparences et autres gâteries techniques (certaines exploitant le fameux Mode 7 dont était équipée la machine) se relaient pour donner une identité dingue à chaque tableau. Le fond du niveau qui tourne façon cylindre, des lustres énormes qui se balancent, des ennemis à peine visibles ou une chauve-souris faite de pièces d'or qui éclatent à chaque coup reçu, on en passe et des meilleures ! C'en est parfois trop pour l'affichage qui tend à ralentir très fort sous la charge, mais on s'y fait. Côté musique, c'est là aussi très fort avec des thèmes tantôt rythmés, tantôt plus atmosphériques, et qui font de leur mieux pour conférer au jeu son ambiance parfois glaçante.

Le fouet multifonction
Que d'effets spéciaux
Aventure mémorable

Framerate instable
Quelques décors vides
Trop linéaire

DANS LA DOULEUR

Au niveau maniabilité, en revanche, le gap générationnel entre NES et Super Nintendo est un poil moins flagrant, de prime abord. Lent et raide comme la justice, Simon Belmont est parfois victime de collisions et chutes qui donneraient envie de tester la pénétration dans l'air de tout ce joli matériel, s'il n'y avait

❶ Si vous êtes climacophobique, *Castlevania IV* n'est pas un jeu pour vous : les escaliers sont partout, tout le temps !

❷ Ici, le fond du décor tourne en permanence. Pour l'époque, c'est évidemment très impressionnant !

❸ Ces grands chandeliers font office de plates-formes mouvantes. De quoi tester n'importe quel sens du timing un peu trop confiant.



❸





❶ S'il est lent et raide, Simon compense avec son fouet, capable de frapper dans n'importe quelle direction.

❷ Étudier le comportement d'un ennemi – a fortiori un boss – est obligatoire avant de frapper. Sans ça, c'est la dérouillée assurée.

❸ Pas agile pour un sou, Simon peut heureusement compter sur un fouet capable de toucher dans tous les sens.

pas les sauvegardes rapides de rigueur sur Classic Mini. Fort heureusement aussi, le chasseur de vampires est armé d'un fouet on ne peut plus versatile puisqu'il est possible de le claquer dans huit directions, et pas seulement. En cas d'attaque biaisée ou d'item trop délicat à toucher, le fouet peut en effet être agité en tournant, un peu comme une masse d'arme. Outre l'énième démonstration technique, on apprécie la légère souplesse d'un système qui ne sera jamais repris par la suite, ce qui n'est pas étonnant vu l'agilité des héros plus modernes. Toujours est-il que l'arme est un outil efficace pour occire squelettes, loups garous et autres engeances démoniaques, mais aussi pour franchir tout un tas de trous et précipices en se balançant, le geste précis occasionnant lui aussi quelques décès, à l'occasion. Pas facile mais adouci par l'ajout de sauvegardes, *Super Castlevania IV* évoquera d'excellents souvenirs aux plus anciens, et fera office de très joli challenge pour les petits nouveaux.

"Rotations, transparences et autres gâteries techniques se relaient pour donner une identité dingue à chaque tableau."





Supports : SNES, Console virtuelle, SNES Classic Mini
Genre : Action
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Dév. : Konami

NOTRE AVIS

Vestige d'une époque révolue, *Super Castlevania IV* représente un coup de maître pour Konami, mais aussi pour une Super Nintendo qui en profitait pour démontrer ses qualités techniques. Depuis, *Symphony of the Night* est passé par là et la série a embrassé à pleine bouche (dentue) la mode labyrinthique du Metroidvania, mais le travail de mémoire doit être fait. Les réflexes, eux, seront largement mis à contribution avec cette cartouche virtuelle.

Thomas Huguet

16



ET LE FUN ENTRA DANS LES FOYERS

De loin, sans y prêter vraiment attention, *Super Mario Kart* semble être l'un des innombrables bons jeux de la Super Nintendo, mais pas beaucoup plus. Il faut cependant se rendre compte à quel point il a bouleversé le jeu en multijoueur.



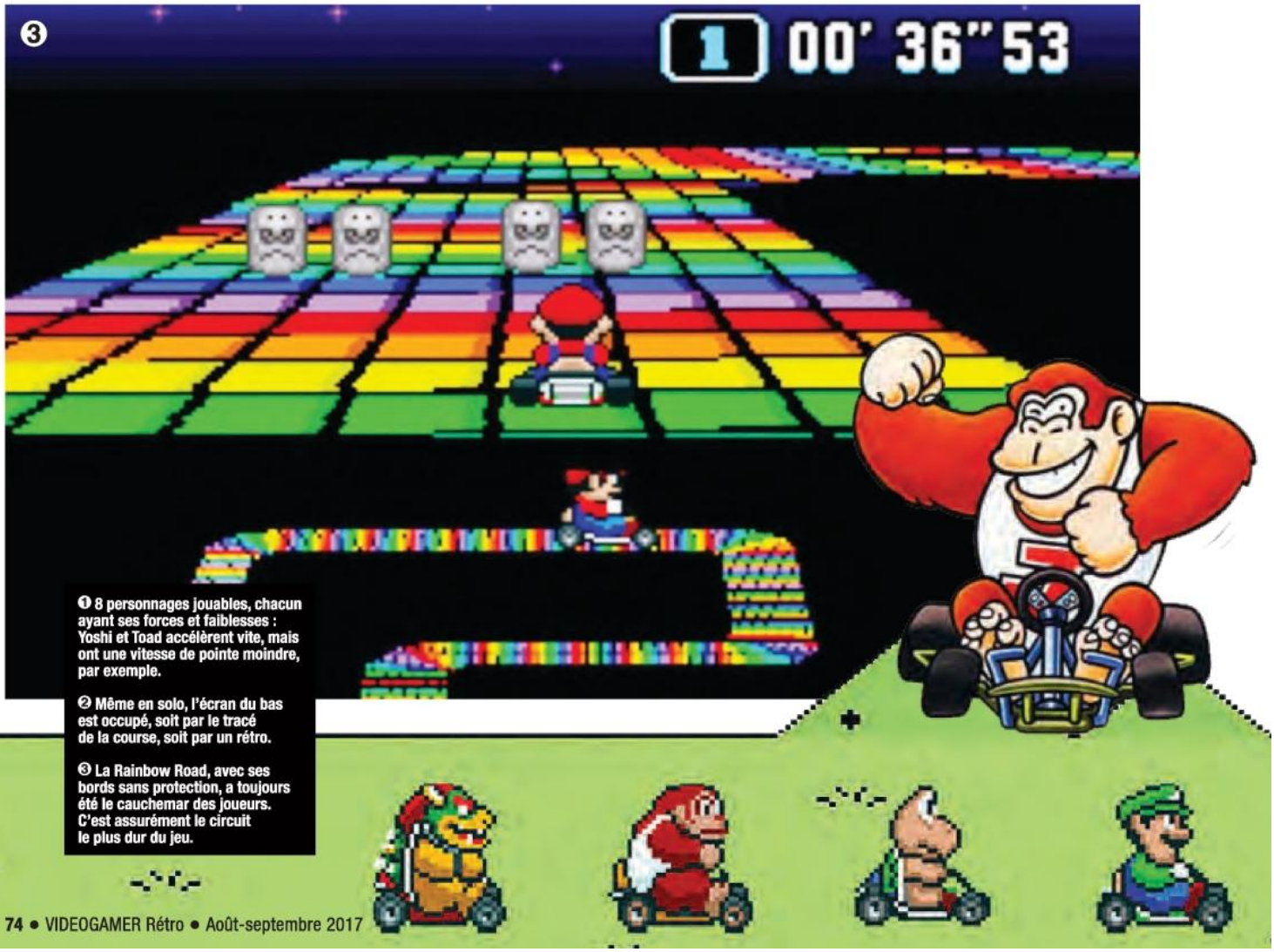


Un chiffre, tout d'abord : 100 millions. C'est le nombre, approximatif, d'exemplaires de la saga *Mario Kart* écoulés, tous épisodes et toutes plates-formes confondus (sans compter *Mario Kart 8 Deluxe* sur Switch). Rien que l'épisode Wii cumule à lui seul plus de 34,5 millions de boîtes vendues, alors que l'épisode Wii U, malgré l'échec de la console, affiche tout de même un joli score de 2,29 millions d'unités écoulées. Et dire que tout cela a débuté en 1992 avec *Super Mario Kart*, le titre fondateur que n'a trouvé « que » 9,69 millions d'acheteurs (un chiffre déjà énorme pour l'époque).

Au fil des années, *Mario Kart* est devenu la licence la plus juteuse de Nintendo (*Pokémon* excepté, qui est un peu à part) et nombreux sont ceux qui attendent l'arrivée d'un épisode pour sauter le pas de l'achat d'une nouvelle console de la firme japonaise. Bref, *Mario Kart*, c'est la Killer-App par excellence. Mais, 25 ans plus tard, qu'est-ce qui rend *Super Mario Kart* si unique ?

TOUTES LES BASES ÉTAIENT DÉJÀ LÀ

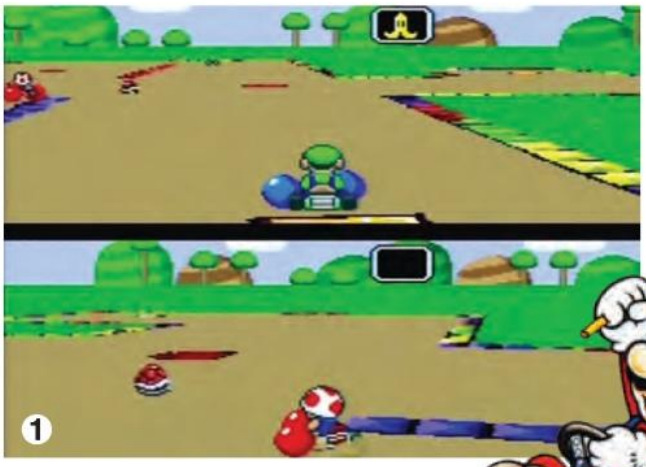
En 1992, voir Mario et ses amis dans autre chose qu'un jeu de plate-forme n'est pas



❶ 8 personnages jouables, chacun ayant ses forces et faiblesses : Yoshi et Toad accélèrent vite, mais ont une vitesse de pointe moindre, par exemple.

❷ Même en solo, l'écran du bas est occupé, soit par le tracé de la course, soit par un rétro.

❸ La Rainbow Road, avec ses bords sans protection, a toujours été le cauchemar des joueurs. C'est assurément le circuit le plus dur du jeu.







courant et l'audace de les placer dans un jeu de course est indéniable. La Super Nintendo est alors le support rêvé, puisque le titre va utiliser à 100% le fameux Mode 7 qui permet de simuler de la 3D et un effet de profondeur, *F-Zero* ayant défriché le terrain quelques mois auparavant.

Il faut savoir, à ce titre, que le projet a débuté comme un jeu de course classique, où Mario et sa bande n'étaient pas présents. Le but initiale de Nintendo était ainsi de créer un jeu de course jouable à deux sur le même écran, pour aller plus loin que *F-Zero*, dénué, lui, de mode multijoueur. Mais *Super Mario Kart* va bien plus loin et se dote d'un ingénieux système de bonus, qui permet aux joueurs de complètement retourner une situation. Qui n'a pas hurlé de joie suite à une carapace rouge qui touche un adversaire in extremis avant la ligne d'arrivée ?

Qui ne s'est pas enguirlandé avec son meilleur pote de classe suite à une cuisante défaite, la faute à cette satanée peau de banane vicieusement placée ? Qui n'a pas jubilé devant la découverte d'un raccourci uniquement accessible en utilisant un champignon accélérateur au bon moment, coiffant ainsi au poteau son concurrent ? Car en plus d'être un jeu solo solide, *Super Mario Kart* est surtout connu pour avoir élevé le multijoueur à un niveau alors jamais atteint. Entre les grands prix et le mode Bataille, les parties à deux sur le même écran prennent une autre saveur et, même encore aujourd'hui, le titre reste une référence en matière de fun et de convivialité.

Le fun du multijoueur
Le mode Bataille
Musiques intemporelles

Deux joueurs uniquement
Assez peu de circuits
Risque de brouille entre amis

❶ Mode extrêmement apprécié à l'époque, les Batailles consistent à éclater les ballons adverses en utilisant divers bonus.

❷ Avec sa lave, ses virages ultra serrés et ses nombreux tremplins, le château de Bowser est l'un des circuits les plus appréciés de cet épisode.

❸ Finir premier d'une course, c'était à coup sûr se brouiller avec ses meilleurs potes.



Supports : SNES, Wii, Wii U, SNES Classic Mini
Genre : Course
Langue : Français
Nb de joueurs : 1-2
Dév. : Nintendo

NOTRE AVIS

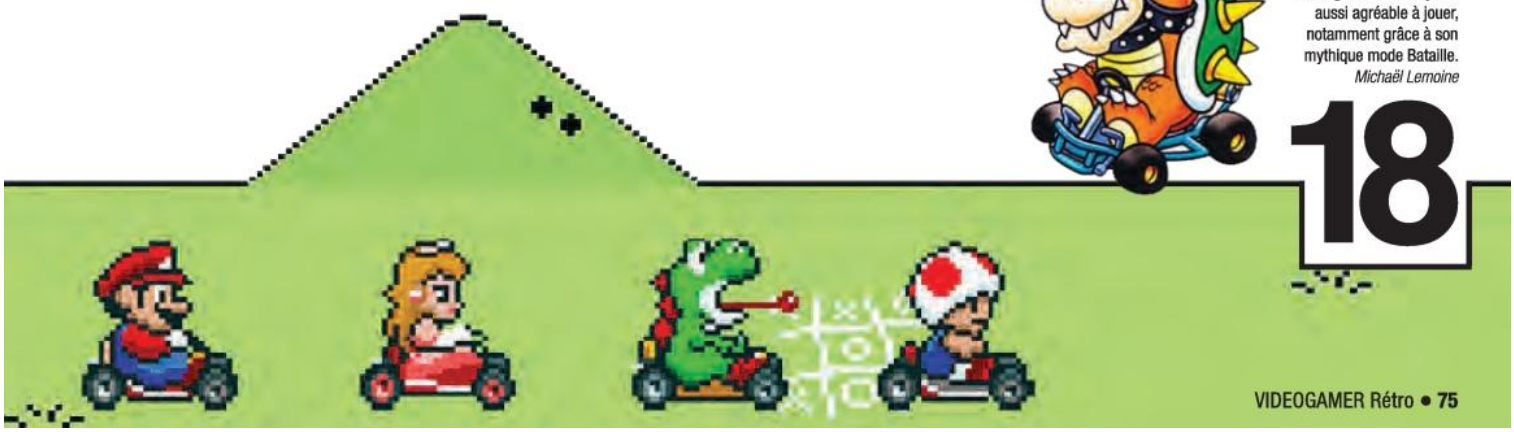
Dès 1992, Nintendo trouve la recette gagnante du fun à plusieurs et impose *Super Mario Kart* comme le jeu le plus convivial de la Super Nintendo. Malgré une pelletée de suites toutes plus réussies les unes que les autres, ce tout premier épisode n'a pas à rougir et reste toujours aussi agréable à jouer, notamment grâce à son mythique mode Bataille.

Michaël Lemoine

18

"*Super Mario Kart* est surtout connu pour avoir élevé le multijoueur à un niveau alors jamais atteint."







UN RPG ÉTRANGE

Parmi les titres inclus dans la Super Nintendo Classic Mini, *EarthBound* est sans doute le plus inattendu et le plus étrange. Ce RPG sorti en 1995 aux États-Unis n'a pas eu les honneurs d'une sortie européenne à l'époque. Une faute aujourd'hui réparée.

EarthBound – ou *Mother 2* au Japon, soit la suite de *Mother* sorti en 1989 sur la Famicom/NES – est un RPG unique, un titre étrange qui est cependant adulé par des centaines des milliers de joueurs. Aux États-Unis, il fait pourtant un bide à sa sortie en 1995, essentiellement à cause de la concurrence des très gros producteurs de RPG, Squaresoft en tête, mais aussi en raison d'une campagne de communication totalement ratée. Mais cela n'a pas empêché le succès critique d'être au rendez-vous, tant et si bien que, au fil des années, *EarthBound* s'est forgé un statut d'œuvre culte. Il tranche ainsi radicalement avec l'ambiance des RPG nippons de l'époque et semble davantage s'inspirer des films de science-fiction américains des années 70, et de la série B voire Z, plus globalement. On y incarne ainsi Ness, un jeune garçon vivant dans une banlieue typique de chez l'Oncle Sam, et qui doit lutter avec ses copains contre une invasion extraterrestre. Les décors se veulent ainsi plutôt réalistes et le style graphique étonne. Les environnements sont à la fois détaillés, très simples, mais très lisibles en même temps et se dotent d'un cachet vraiment unique. Même chose pour les combats au tour par tour – dans la grande tradition du genre à l'époque – qui affichent des arrière-plans psychédéliques qui ne peuvent décemment pas laisser indifférent.

Un RPG atypique
L'univers, réaliste et étrange
Beaucoup d'humour

Uniquement en anglais
Combats classiques
Un peu court

MALAISE RPG

Mais ce qui fait vraiment la force de *EarthBound*, c'est son écriture, aujourd'hui encore très surprenante. Le jeu est ainsi bourré d'humour et de références à la culture pop (ses créateurs sont indéniablement fans des Beatles), et l'on prend un réel plaisir à parler à tous les PNJ rencontrés, du plus important au plus insignifiant. Il plane par ailleurs une perpétuelle ambiance de malaise, un truc indéfinissable qui prend le joueur par les tripes et le fait régulièrement s'interroger sur ce qu'il est en train de faire. Bref, loin de la bonhomie d'un *Mario*, du souffle épique d'un *Zelda* ou d'un *Secret of Mana*, *Earthbound* est une œuvre à part, alternative, qui trace sa propre route.



Supports : SNES, GBA, Wii U SNES Classic mini
Genre : RPG
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Dév. : Ape, HAL Laboratory

NOTRE AVIS

Amateur de RPG, si vous n'avez jamais fait *Earthbound*, c'est le moment de vous lancer. Voici l'un des titres les plus étranges de la Super Nintendo, mais qui n'en reste pas moins une œuvre formidable, aussi surprenante que bien écrite. Loin des autres titres du genre, il affiche une ambiance réaliste, presque effrayante, mais qui nous emporte dans sa folie dès les premiers instants.

Michaël Lemoine

17





❶ Ness, le héros du jeu, est apparu comme personnage jouable dans plusieurs épisodes de la série *Smash Bros.*

❷ Le jeu n'a jamais été traduit en français et reste dans la langue de Shakespeare sur Super Nintendo Classic Mini.



LE MOINS NOBLE ART

Avant que *Fight Night* ne fasse redécouvrir le sport sous l'angle de la simu (avant de disparaître à nouveau), la boxe virtuelle se réglait à grands renforts de coups spéciaux plus interdits les uns que les autres. Et c'était grand.

Née en salles d'arcade et portée sur plus d'une machine à ses débuts, la série *Punch-Out* s'est surtout signalée à partir de son arrivée sur les consoles Nintendo, la version NES étant bien entendu restée dans les mémoires grâce à l'apparition de Mike Tyson. Sur Super Nintendo, pas de boxeur sous licence mais un casting élargi de têtes à claques originales et issues des précédents volets. Fantaisie oblige, on enchaîne des profils hauts en couleurs et dont les styles et techniques violent sans discontinuer les règles du noble art. Crachats, coups de coude, de pied et autres armes contondantes viendront éprouver vos réflexes et votre self control, Little Mac insistant pour répliquer avec ses seuls poings, et en respectant les limites du sport.

Épique test d'endurance, *Super Punch-Out* – on vous épargne les points d'exclamation – propose un enchaînement de seize combats répartis en quatre divisions à la difficulté grandissante, les derniers rounds exigeant des réflexes surhumains et une connaissance encyclopédique des mouvements de l'adversaire.

Chouette réalisation
Du charme à gogo
Belle durée de vie

Que du par cœur
Bien abusé sur la fin
Casting inégal

K.-O. TECHNIQUE

La panoplie de gestes à la disposition du joueur, qui boxe toujours avec un Little Mac vu de dos en transparence, comprend des esquives, blocages et coups plus ou moins spéciaux. Éviter les coups vers l'arrière (et en diagonale) et parer ceux qui sont trop rapides ne peut être accompli, lors des combats les plus ardus, qu'en connaissant parfaitement le type d'attaque porté par le boxeur d'en face. Ces derniers téléphonent généralement leurs assauts, fort heureusement. Côté coups, on distingue ceux au corps et au visage, mais aussi des coups puissants qui ne peuvent être assenés qu'en remplissant une jauge, cette dernière se vidant à chaque impact reçu. Bref, il faut jouer propre pour pouvoir mettre à terre les adversaires les plus difficiles – ce qui encourage une fois encore au par cœur –, ces derniers sanctionnant la moindre erreur par une volée de coups surpuissants ou même un K.-O. immédiat.



Supports : SNES, Console virtuelle, SNES Classic mini
Genre : Arcade
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Développeur : Nintendo

NOTRE AVIS

S'il n'est paradoxalement pas un poids lourd dans cette liste, *Punch-Out* reste un titre emblématique que l'on a toujours un plaisir fou à lancer, ne serait-ce que pour se dérouiller un peu les doigts. Seuls les plus acharnés en verront le bout tant les derniers combats éprouvent les réflexes, mais on y revient toujours pour un K.-O. ou deux.

Thomas Huguet

15



❶ Ici, il n'est pas possible de frapper au corps. Heureusement, les annonces visuelles ou auditives permettent d'anticiper les coups…

❷ … Mais gare à l'erreur de lecture. Les premiers boxeurs ne font pas trop mal, mais le dernier groupe vise le K.-O. à chaque coup ou presque.

SUPER MARIO WORLD

LE CHOUCHOU DE MIYAMOTO

De l'aveu même de son créateur, Shigeru Miyamoto, *Super Mario World* est l'un des meilleurs épisodes de *Super Mario* jamais créé. Quelques années avant la révolution de la 3D, il parvenait en effet à hisser la plate-forme 2D à un niveau jamais atteint.



1



2

Des épisodes de *Super Mario* en 2D, il y'en a eu des dizaines, d'autant plus que la série a connu une seconde jeunesse au début des années 2000 avec la très bonne série des *New Super Mario* sur DS, puis sur Wii, 3DS et Wii U. Mais alors, qu'est-ce qui fait que *Super Mario World* garde cette aura culte ? Quelle recette a pu trouver Nintendo pour que, 27 ans après sa sortie, ce soit l'un des premiers jeux auxquels on pense lorsque l'on évoque la Super Nintendo et pour que Shigeru Miyamoto lui-même le cite comme un de ses épisodes préférés ? Il y'a bien sûr le fait que *Super Mario World* faisait partie des titres de lancement de la console 16-bits, difficile de faire meilleur ambassadeur. Mais ce n'est pas tout : en reprenant les excellentes bases de *Super Mario Bros. 3* sorti deux ans plus tôt sur NES, Miyamoto et ses équipes affinent la recette, profitent des capacités techniques de la machine (et encore, le titre est loin de pousser la SNES dans ses retranchements) et introduisent une foule de petites nouveautés qui font la différence.



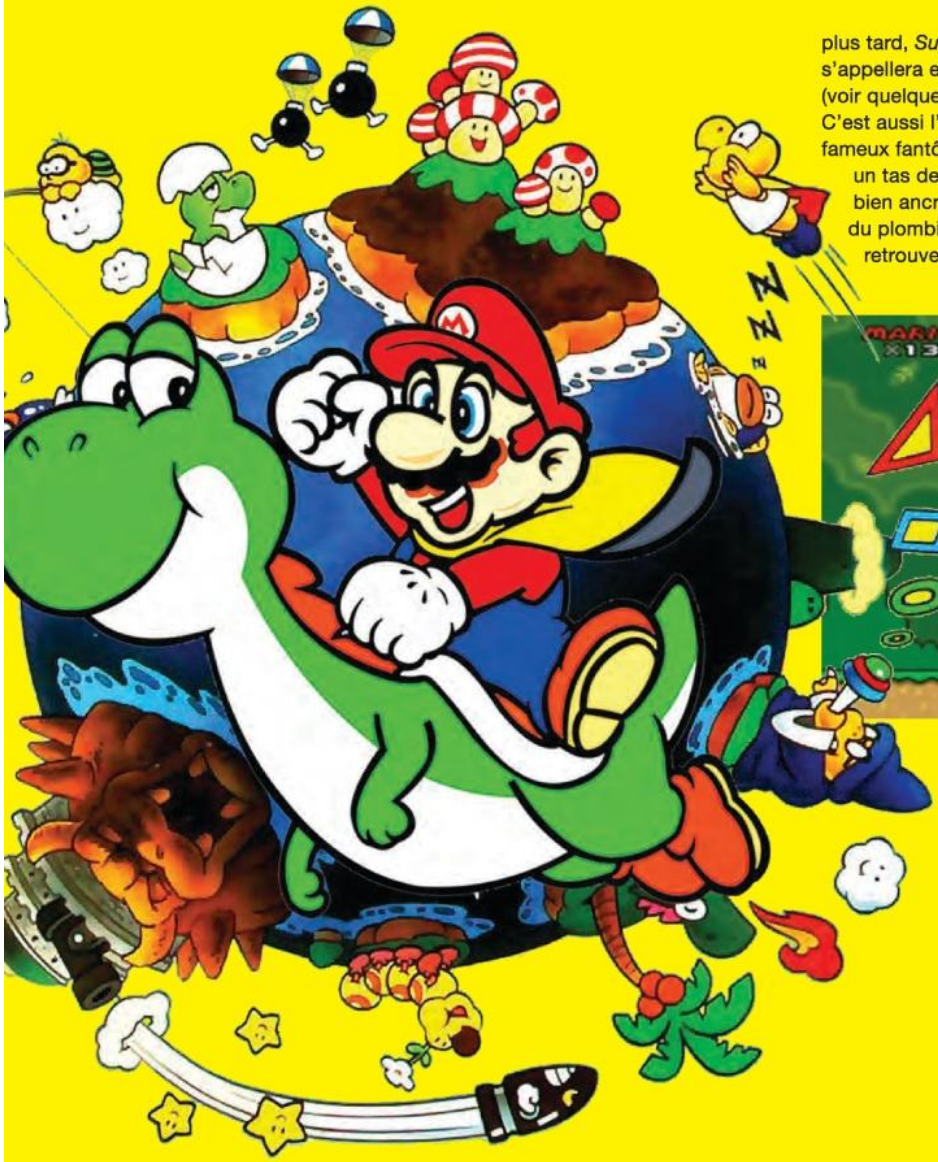
3

Le *Mario* 2D ultime
Vraiment très fun
Le préféré de Miyamoto

Pas le plus beau
Juste le *3* en mieux
Ça sera tout !

LA QUINTESSENCE DE LA PLATE-FORME 2D

Car oui, disons le tout net : *Super Mario World* n'est, en soi, pas vraiment révolutionnaire. Il récupère le système de déplacements sur une carte de *Super Mario Bros. 3*, ainsi que la possibilité de se transformer pour acquérir de nouvelles capacités. Rien de très neuf, si ce n'est que le tout est admirablement dosé, équilibré, précis. Les nouveautés pensées pour *Super Mario Bros. 3* prennent ici une autre dimension et l'inventivité dont fait preuve le titre est, encore en 2017, admirable. Bref, la notion de « prendre du plaisir dans un jeu de plate-forme » pourrait être la définition de *Super Mario World*, d'autant plus que le titre s'avère long, riche et varié. C'est d'ailleurs peut-être la première fois qu'un jeu de plate-forme affiche une telle ambition en termes de contenu. Et puis cet épisode a l'immense honneur d'introduire l'un des personnages les plus attachants de l'univers de Nintendo : Yoshi. Le petit dinosaure vert fait ainsi pour la première fois son apparition en 1990 sur SNES et conquiert immédiatement le cœur des joueurs, avec sa bonne bouille et sa capacité à gober tout et n'importe quoi. Si bien que, quelques années



plus tard, *Super Mario World 2* s'appellera en fait *Yoshi's Island* (voir quelques pages plus loin). C'est aussi l'apparition des fameux fantômes et de tout un tas de décors désormais bien ancrés dans l'univers du plombier, que l'on retrouvera bien souvent dans les épisodes suivants. Près de trois décennies plus tard, l'héritage de *Super Mario World* est indéniable. C'est un jeu qui a lancé des vocations de développeurs, qui a marqué les esprits et a su rendre la Super Nintendo immédiatement sexy auprès de millions de joueurs.



❶ *Super Mario World* réutilise le système de cartes de *SMB3* sur NES, mais dans des proportions bien plus grandes.

❷ La fameuse Ghost House a donné bien du fil à retordre aux joueurs, avec ses fantômes impossibles à toucher.

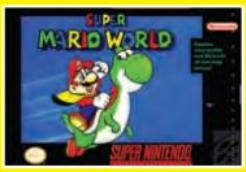
❸ Mettre la main sur une cape, c'est la garantie de pouvoir planer sur de longues distances.

❹ Yoshi a la capacité d'avaler n'importe quoi, pour le recracher sous forme de boules de feu.

❺ L'effet boule de neige lorsqu'on lance une carapace sur un groupe d'ennemis est toujours aussi savoureux.

"Cet épisode a l'immense honneur d'introduire l'un des personnages les plus attachants de l'univers de Nintendo : Yoshi."





Supports : SNES, GBA, Wii, SNES Classic Mini
Genre : Plate-forme
Langue : Français
Nb de joueurs : 1-2
Dév. : Nintendo

NOTRE AVIS

Sortir la Super Nintendo Mini sans y inclure *Super Mario World* aurait été totalement impensable, tant le titre fait partie de l'ADN de la console. Jeu de plate-forme en 2D bourré d'idées géniales, la quatrième aventure de Mario sur console de salon est – déjà en 1990 – un véritable best of du savoir-faire de Nintendo en la matière. 27 ans plus tard, il reste une leçon de fun, de game design et d'originalité.

Michaël Lemoine


MEGA MAN X





❶ Certaines phases de jeu se déroulent à bord d'un mécha, nettement plus lourd que X, mais également plus puissant.

❷ *Mega Man X* marque la première apparition d'un personnage très populaire : le Hunter Zero.

UNE VIEILLE RECETTE

Série fleuve et absolument culte de la NES, *Mega Man* attend 1993 pour effectuer son transfert vers la Super Nintendo. Conscient qu'un renouveau s'impose, Capcom en profite pour rafraîchir sa saga, en lançant la sous-famille des *Mega Man X*.

S'il y a bien une licence qui a rencontré le succès sur NES, c'est *Mega Man*. Débutée en 1987, cette célèbre série d'action/plate-forme, parmi les plus populaires de l'Histoire du jeu vidéo, a la particularité d'avoir essaimé un nombre de suites assez colossal sur différents supports. À la fin de l'année 1993, la série en est déjà à son sixième épisode sur la 8-bits de Nintendo quand Capcom décide de faire le grand saut et de lancer le premier *Mega Man* 16-bits pour la Super NES. Et quitte à changer les choses, l'éditeur et développeur japonais choisit de les changer radicalement. Il ouvre donc un nouveau chapitre pour sa licence en inaugurant le tout premier épisode de *Mega Man X*. Ce dernier prend place plus d'un siècle après les évènements des épisodes principaux, et met en scène X, le tout dernier androïde créé par le professeur Light avant sa mort. Réveillé après un sommeil séculaire, il se confronte aux côtés des autres Hunters – dont le fameux Zero – à des robots renégats, infectés par un mystérieux virus : les Mavericks.

LE CHANGEMENT DANS LA CONTINUITÉ

Incontestablement plus mature sur le fond, avec ce scénario plus travaillé qu'à l'accoutumée (et qu'il faudra hélas découvrir dans le manuel de jeu), *Mega Man X* n'en reste pas moins très fidèle aux canons de la série, à commencer par son système d'upgrades à récupérer sur les différents boss du jeu, qu'il s'agit d'affronter dans l'ordre le plus efficace. Ces derniers, conçus pour ressembler à l'animal dont ils portent le nom, constituent toujours le cœur du jeu et son véritable défi. Néanmoins, pour être réellement efficace et ne pas se heurter à la difficulté toujours assez élevée du jeu, *Mega Man X* invite également à fouiller et rejouer les niveaux à la recherche de capsules d'améliorations d'armure. Une première nouveauté structurelle qui se joint à une maniabilité plus souple (et appuyée sur la manette de la Super NES), autorisant désormais les dash et les appuis sur les murs – histoire d'éradiquer les phases de plate-forme punitives des anciens opus.

Une jouabilité assouplie
La replay-value
Les nouveaux boss

Exigeant, trop parfois
Visuellement décevant
Scénario pas assez présent



Supports : SNES, SNES Classic mini
Genre : Action/plate-forme
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Développeur : Capcom

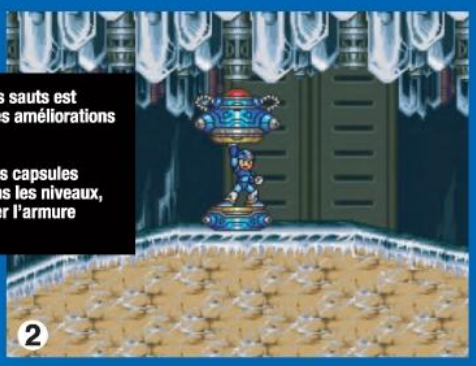
NOTRE AVIS

Mega Man X est peut-être loin d'être bluffant visuellement et les changements qu'il apporte peuvent paraître minimes. Mais il participe néanmoins grandement à rendre la série plus flexible, plus accessible et surtout moins frustrante, tout en conservant les qualités sur lesquelles elle a été bâtie. La définition même d'une bonne évolution.

Florian Velter

16





❶ La gestion des sauts est l'une des grandes améliorations de cet épisode.

❷ En trouvant les capsules disséminées dans les niveaux, on peut améliorer l'armure du héros.





LA 2D N'A PAS DIT SON DERNIER MOT

Si la Super Nintendo avait pour jeu de lancement *Super Mario World*, sa suite arrive très tardivement. Alors que la PlayStation commence à imposer la 3D dans les foyers, Nintendo sort ainsi l'un des plus beaux jeux de plate-forme en 2D jamais vus.





❶ Le travail sur les arrière-plans et les avant-plans dans *Yoshi's Island* est tout bonnement époustouflant.

❷ Échoué sur l'île des Yoshis, bébé Mario doit partir à la recherche de son frère bébé Luigi. Pas de princesse à sauver, pour une fois.

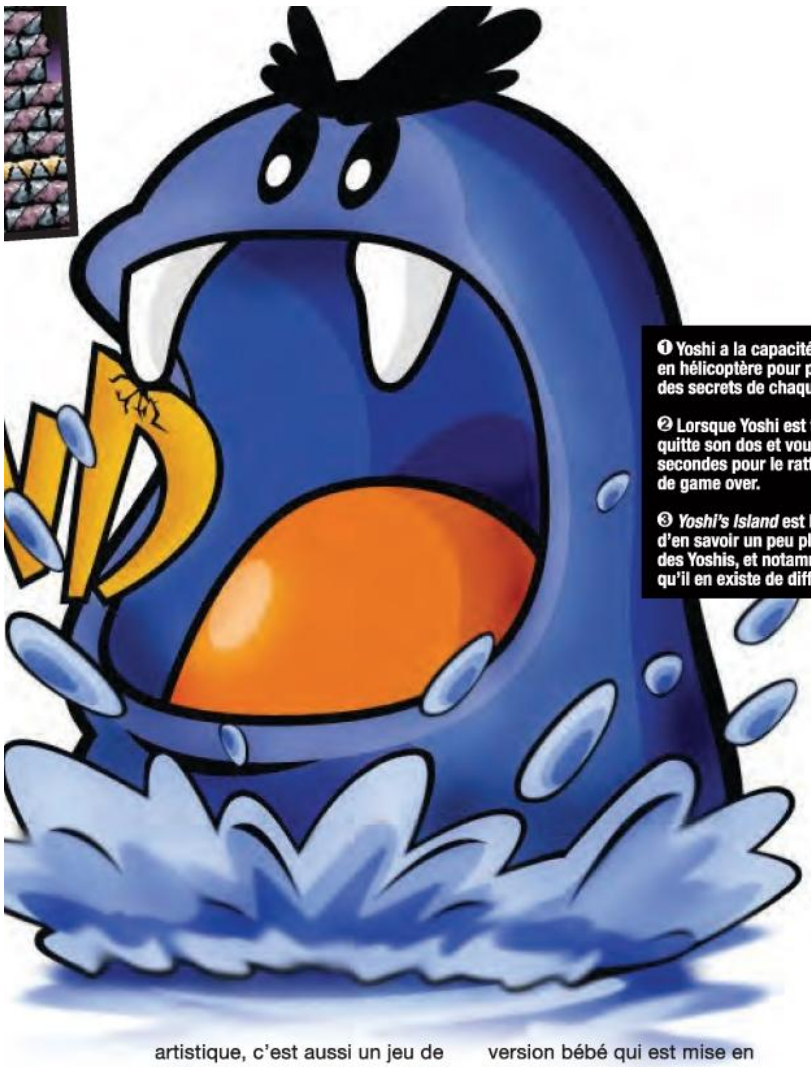
Super Mario World 2 : Yoshi's Island sort en janvier 1996 en Europe, alors que la PlayStation de Sony est déjà dans les rayons depuis plusieurs mois et commence sérieusement à ringardiser les consoles 16-bits. C'est une période pourtant très intéressante pour la Super Nintendo. En effet, alors que le projet Nintendo 64 s'embourbe dans des retards de production sans fin, les développeurs japonais tirent le maximum de la vieillissante machine et l'on a droit à quelques-uns de ses meilleurs jeux : *Chrono Trigger*, *Donkey Kong Country* quelques mois auparavant et, bien entendu, *Yoshi's Island*, la suite du meilleur jeu de plate-forme de la SNES. *Yoshi's Island* est un projet au long cours pour Nintendo, et son producteur Shigeru Miyamoto doit batailler pour imposer le style graphique du titre, nouveau et déroutant pour l'époque. Il se murmure d'ailleurs que le papa de Mario n'aimait pas vraiment le style « réaliste » de *Donkey Kong Country* et a donc pensé *Yoshi's Island* en réponse au titre de Rare. Grand bien lui en a pris, puisque cette suite est d'une beauté saisissante, et impose son style crayonné dès l'écran titre. Par rapport à *Super Mario World*, le chemin technique parcouru est tout bonnement époustouflant et l'on a presque peine à croire que nous sommes sur la même console. C'est pourtant le cas : entre les couleurs chatoyantes, les sprites ultra détaillés et les animations à croquer, *Yoshi's Island* est, encore aujourd'hui, l'un des plus beaux jeux 2D qui soient.

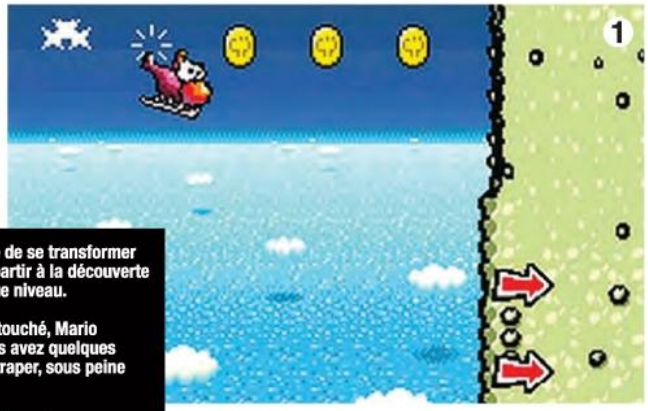
Réalisation en béton
Les Yoshis, si mignons
Système de jeu original

Un peu facile
Pas de mode deux joueurs
Et c'est tout !

MARIO VOIT SES CODES TOUT CHAMBOULÉS

Mais *Yoshi's Island* n'est pas qu'une claque technique et







❶ Yoshi a la capacité de se transformer en hélicoptère pour partir à la découverte des secrets de chaque niveau.

❷ Lorsque Yoshi est touché, Mario quitte son dos et vous avez quelques secondes pour le rattraper, sous peine de game over.

❸ *Yoshi's Island* est l'occasion d'en savoir un peu plus sur le peuple des Yoshis, et notamment le fait qu'il en existe de différentes couleurs…

artistique, c'est aussi un jeu de plate-forme bourré d'idées, qui bouleversent sur bien des points la formule *Super Mario*. Pour la première fois, on ne dirige pas directement le plombier à moustache, qui en est d'ailleurs ici dépourvu puisque c'est sa version bébé qui est mise en scène, calé sur le dos de son fidèle Yoshi. Le joueur prend ainsi en main le petit dinosaure, qui se dote de nouvelles capacités, dont la plus originale est de pouvoir avaler ses ennemis pour les transformer en œufs, qui vont ensuite servir de projectiles pour résoudre diverses situations. *Yoshi's Island* est ainsi presque plus un jeu d'exploration et de réflexion qu'un platformer pur et dur, puisque les niveaux s'avèrent particulièrement labyrinthiques et bourrés de secrets. En ce sens, le titre préfigure un peu ce que sera un an plus tard *Super Mario 64*. Bref, la Super Nintendo connaît là un baroud d'honneur particulièrement brillant : alors qu'elle a commencé sa carrière avec Mario, elle la termine également en sa compagnie, avec un jeu tout aussi marquant.

"*Yoshi's Island* n'est pas qu'une claque technique et artistique, c'est aussi un jeu de plate-forme bourré d'idées…"





Supports : SNES, GBA, SNES Classic Mini
Genre : Plate-forme
Langue : Français
Nb de joueurs : 1
Dév. : Nintendo

NOTRE AVIS

Yoshi's Island est indéniablement la suite que *Super Mario World* méritait. Mieux : en sortant le plus beau jeu 2D de 1996, Nintendo prouve que sa console 16-bits est loin d'être dépassée et a encore des choses à dire. Une belle façon pour la firme japonaise de convaincre les joueurs de garder encore un peu leur console chérie et de ne pas passer à la concurrence au nombre de bits doublé.

Michaël Lemoine

19


SUPER
METROID

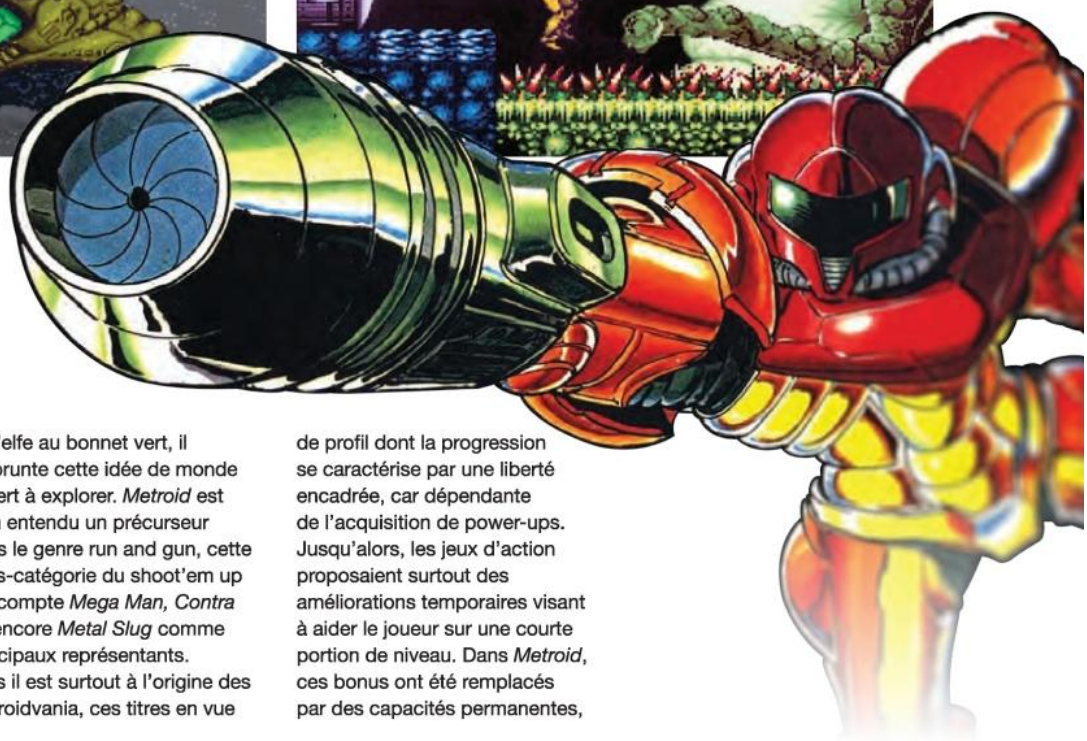


LE MÈTRE ÉTALON

Rares sont les jeux ou les séries à avoir donné leur nom à un genre à part entière. *Metroid* est de ceux-là, et son épisode le plus mythique reste *Super Metroid*, l'épisode 16-bits que l'on retrouvera bien évidemment dans la SNES Mini.







S'il avait fallu résumer le principe de *Metroid* lors de sa sortie en 1986, des marketeux inspirés auraient dit sans trop se tromper qu'il combine, dans un contexte inspiré du film *Alien*, les concepts de *Super Mario Bros.* et de *The Legend of Zelda*. Du jeu mettant en scène le plombier moustachu, il reprend en effet le déroulement à base de scrolling horizontal et vertical. Des premières aventures de l'elfe au bonnet vert, il emprunte cette idée de monde ouvert à explorer. *Metroid* est bien entendu un précurseur dans le genre run and gun, cette sous-catégorie du shoot'em up qui compte *Mega Man, Contra* ou encore *Metal Slug* comme principaux représentants. Mais il est surtout à l'origine des Metroidvania, ces titres en vue de profil dont la progression se caractérise par une liberté encadrée, car dépendante de l'acquisition de power-ups. Jusqu'alors, les jeux d'action proposaient surtout des améliorations temporaires visant à aider le joueur sur une courte portion de niveau. Dans *Metroid*, ces bonus ont été remplacés par des capacités permanentes,

❶ Comme dans le premier épisode, l'action prend place sur la planète Zèbes.

❷ Les boss, souvent gigantesques, peuvent donner du fil à retordre. Le jeu n'est pas facile.

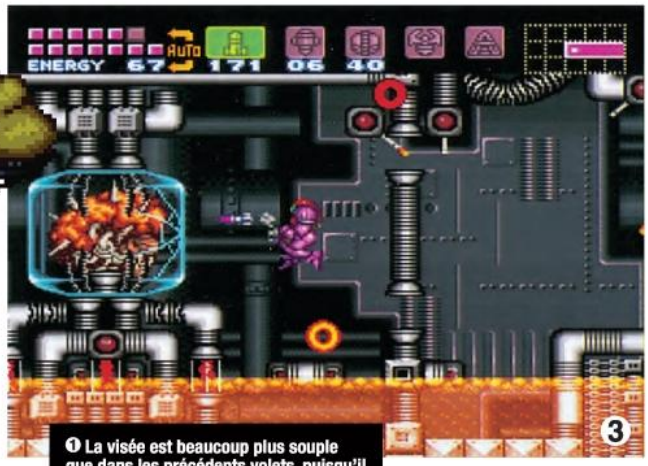
❸ De nombreuses armes et armures sont à récupérer tout au long de l'aventure.











❶ La visée est beaucoup plus souple que dans les précédents volets, puisqu'il est possible de tirer en diagonale.

❷ *Super Metroid* est un jeu muet, mais il arrive à évoquer beaucoup de choses par sa mise en scène, comme ici l'urgence.

❸ La musique, tout en nuances et en discrétion, contribue énormément à l'atmosphère du jeu.

qui incitaient à traverser la carte encore et encore en quête de nouveaux passages à débloquer.

PARFAIT EN TOUS POINTS

Huit ans après ses débuts tonitruants, la saga s'offre son chef-d'œuvre avec *Super Metroid*. Les bases étaient les mêmes, mais par les nouveautés qu'il apportait, ce troisième volet (le second, dont le remake est attendu sur 3DS à la rentrée, est sorti sur Game Boy) gagnait un rythme et une variété que ses suites 2D ne sont jamais parvenues à égaler. *Super Metroid* est un jeu parfaitement conçu de bout en bout. Tout dans son gameplay et son level design a été minutieusement intégré. Chaque élément qui le compose y trouve naturellement sa place pour former un tout cohérent. L'équilibre qu'il est parvenu à trouver entre exploration, challenge et récompenses force le respect. Et que dire de son ambiance, particulièrement oppressante, ou de sa narration qui, bien que dépourvue de textes, parvenait à coller de sacrés frissons. Le niveau de perfection atteint est tel que Gunpei Yokoi, le responsable de l'équipe de développement au sein de Nintendo, a par la suite éconduit de nombreux éditeurs venus lui proposer des projets de jeux d'action, leur conseillant de jouer au préalable à *Super Metroid*. Un comportement surprenant quand on connaît la modestie japonaise, mais qui en dit énormément sur le degré d'estime que le créateur de la Game Boy portait au titre. Personne, en interne comme en externe, ne se sentant à la hauteur du mythe, la série fera l'impasse, un peu contrainte et forcée, sur la période Nintendo 64. Ce n'est qu'avec l'arrivée de la GameCube et de Retro Studios que la saga entrera dans la troisième dimension. Pour une nouvelle fois atteindre des sommets.

Un genre à son apogée
Une ambiance oppressante
Narration tout en subtilité

Pas forcément accessible
Contrôles un peu raides
Pas de digne héritier 2D ?

"*Metroid* combine, dans un contexte inspiré du film *Alien*, les concepts de *Super Mario Bros.* et de *The Legend of Zelda*."





Supports : SNES, SNES Classic Mini
Genre : Action/Plate-forme
Langue : Français
Nb de joueurs : 1
Dév. : Nintendo

NOTRE AVIS

Ceux qui n'ont pas eu la chance de l'approcher à l'époque ne réalisent pas à quel point *Super Metroid* est important pour le jeu vidéo. Encore aujourd'hui, il sert de modèle et de baromètre à tout un genre. Et sans lui, il est probable que *Castlevania : Symphony of the Night* n'aurait pas vu le jour. Un jeu à (re)faire impérativement.

Hung Nguyen

20



LE MAÎTRE DU RUN AND GUN

Vous le connaissez peut-être sous le nom *Contra III : Alien Wars* si vous aviez à l'époque opté pour l'import américain. Mais peu importe son titre, seules restent dans les mémoires l'action ultra soutenue, la mise en scène dantesque et la difficulté diabolique de *Super Probotector*.

Super Probotector : Alien Rebels/Contra III est le troisième épisode d'une série née sur NES en 1987 et s'est imposé immédiatement comme une référence du jeu d'action/plate-forme. C'est bien simple, à l'époque, pour vraiment se rendre compte de ce que la Super Nintendo avait dans le ventre, il suffisait de jeter un coup d'œil au titre, qui enchaîne les moments de bravoure technique. Entre les effets de zoom à tout-va, les boss gigantesques, l'animation ultra fluide et les niveaux en Mode 7, le titre de Konami en met plein les yeux, encore aujourd'hui.

ACCRO À L'ADRÉNALINE

Une prouesse technique qui sert un jeu au gameplay exigeant, demandant réflexes surhumains et apprentissage quasi par cœur du niveau. Bienvenu à l'ère du die and retry, où la moindre balle est fatale et vous renvoie loin en arrière. Heureusement, *Super Probotector* se dote d'une prise en main impeccablement précise et met à disposition du joueur un arsenal efficace et original : lance-flammes, canons multidirectionnels, lance-roquettes à tête chercheuse, et même des bombes dévastatrices, très pratiques mais disponibles en quantité limitée. Il y a même un soupçon tactique, puisqu'il est possible de bénéficier de deux armes et de passer de l'une à l'autre d'une simple pression sur une touche de la manette. On peut ainsi adapter son style de combat à l'adversaire qui est en face. Mais attention : quand vous mourez, l'arme que vous étiez en train d'utiliser disparaît pour de bon, et l'autre est conservée. Mais ce qui fait la vraie force de *Super Probotector* – outre sa réalisation impressionnante –, c'est son mode coopératif, qui permet à deux joueurs de se prendre pour des Rambos sous stéroïdes. Un mode de jeu bienvenu, qui rend le titre un peu plus abordable et apporte surtout une grosse dose de convivialité. Mais attention, ayez conscience que *Super Probotector* est un titre difficile, parfois frustrant. Il délivre cependant une sacrée dose d'adrénaline, qui s'achève en revanche un poil vite, au bout de six niveaux

Action frénétique
Mode deux joueurs
Superbe réalisation

Un jeu difficile
Assez court
Les passages en Mode 7

"*Super Probotector* se dote d'une prise en main impeccablement précise et met à disposition du joueur un arsenal original."





❶ Les niveaux en vue du dessus, utilisant le Mode 7, sont très labyrinthiques et offrent un rythme assez différent du reste du jeu.

❷ Les boss sont immenses et retors. Comme souvent dans ce genre de jeu, ils ont également plusieurs transformations avant de mourir.

❸ Les effets de flammes et les explosions sont omniprésents dans le jeu, comme pour montrer de quel bois se chauffe la Super Nintendo.



seulement, qui font cependant preuve d'une grande variété (course, baston dans les airs, exploration en Mode 7…). Mais avant de « speedrunner » le titre, il va falloir apprendre à dominer chaque adversaire – et ils sont nombreux à l'écran –, chaque boss, chaque passage de plate-forme vicieux. Bref, *Super Probotector* est une référence du jeu d'action sur Super Nintendo, un titre qui, à l'époque, prouvait la supériorité technique de la machine sur la concurrence. D'ailleurs, en 1994, la série débarque pour la première fois chez SEGA, sur la célèbre Megadrive. Un épisode qui ne démérite pas, mais qui n'arrive pas tout à fait au niveau de son grand frère.





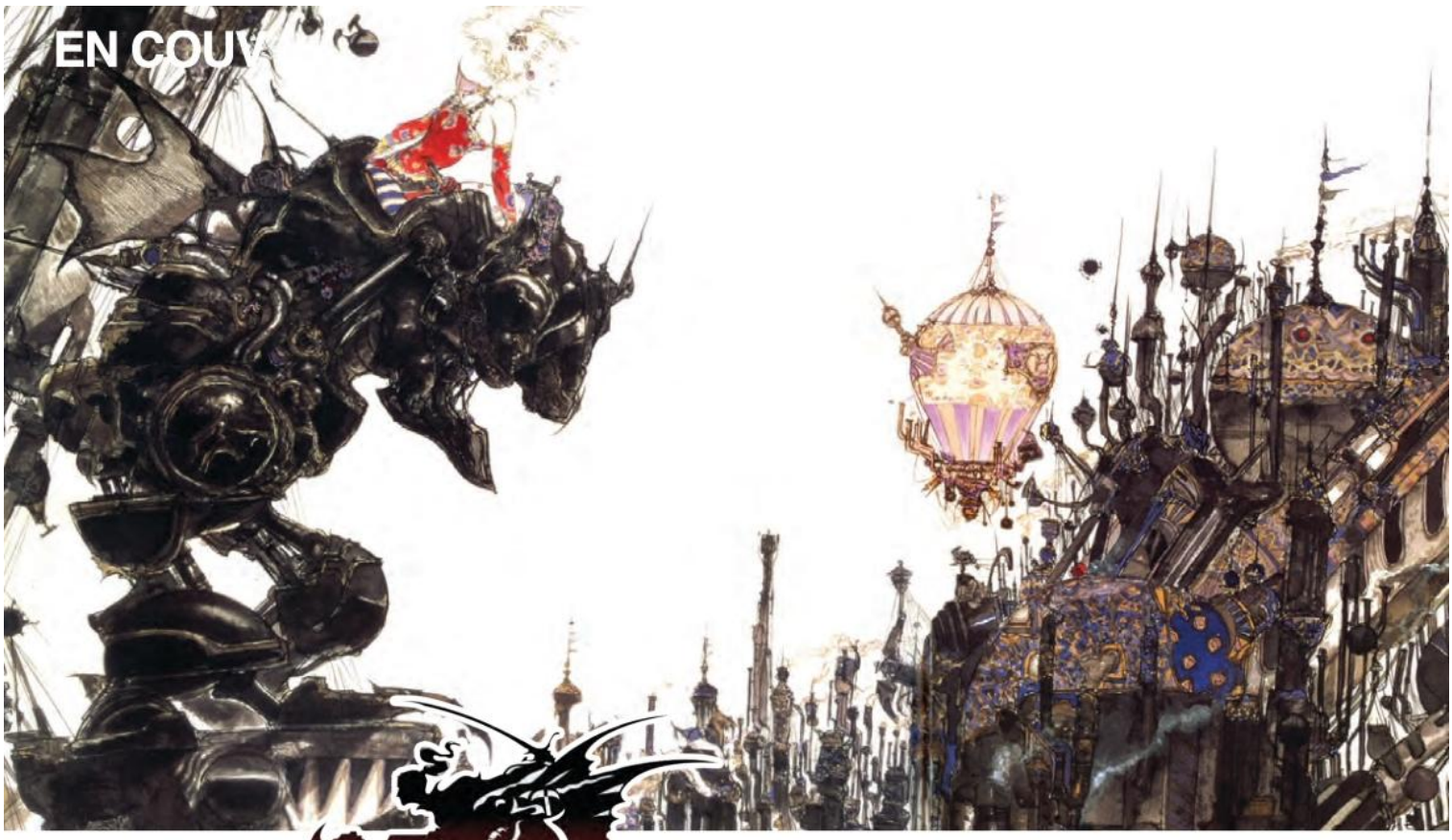
Supports : SNES,GB, GBA, Wii, SNES Classic Mini
Genre : Action
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1-2
Développeur : Konami

NOTRE AVIS

Véritable vitrine technique de la Super Nintendo, *Super Probotector* vaut le coup d'œil, ne serait-ce que pour découvrir ce dont la machine était capable en 1992. En plus d'être beau et fluide, le jeu d'action de Konami propose un gameplay précis et exigeant, qui ne pardonne que très peu les erreurs. Un jeu qui demande de la patience pour être maîtrisé, mais ô combien jouissif lorsque c'est le cas.

Michaël Lemoine

16



FINAL FANTASY VI

UN RPG MAJEUR, TOUT SIMPLEMENT

Jamais sorti sur Super Nintendo par chez nous, *FFVI* se pose en morceau de choix dans une liste de jeux qui compte pourtant un paquet de références. Quelques lignes ne suffiront pas pour tout vous dire du chef-d'œuvre, mais on va essayer quand même !

Sorti en avril 94 au Japon, *Final Fantasy VI* débarque en fin d'année aux États-Unis, rebaptisé *Final Fantasy III* au passage pour ne pas troubler le public américain, privé des trois volets NES. Pour l'Europe, souvent oubliée à l'époque, il faudra se contenter d'adaptateurs, ou s'armer de patience pour voir débarquer le jeu sur PS1 en 2002. Plusieurs fois réparé depuis, le crime est oublié instantanément par ceux qui ont le bonheur de poser les mains sur le titre réalisé non pas





❶ Trop fréquents par endroits, les combats sont heureusement très dynamiques. Rien d'inédit pour qui connaît la série.

❷ Opéra, magie, technologie… *FF VI* baigne dans le steampunk, l'ambiance et l'univers sont exceptionnels.







❶ Le casting compte plus d'une demi-douzaine de héros savamment écrits. Le top du top dans la saga.

❷ Un peu de Mode 7, quelques effets sur les magies : visuellement, ce n'est pas le plus impressionnant.

❸ L'Active Time Battle de *FF VI* fera école dans les épisodes suivants de la série.

"*Final Fantasy VI* étonne par son habileté à jongler entre les personnages, les intrigues et les ambiances."

par Hironobu Sakaguchi – qui devient producteur – mais par Yoshinori Kitase et Hiroyuki Ito. Avec Yoshitaka Amano au design et Nobuo Uematsu aux musiques, *FF VI* complète son casting et s'offre une thématique sombre qui tranche avec les aventures innocentes et héroïques vendues jusqu'alors. Son univers steampunk, *FF VI* le peuple avec des êtres magiques, les Esperts, mais aussi la Magitek qui comme son nom l'indique plus ou moins mêle aptitudes surnaturelles et technologie. On y parle empires, soldats améliorés, organisations rebelles et autres éléments donnant un caractère fou à l'aventure.

ABSURDE SYNERGIE

Aujourd'hui comme il y a presque vingt-cinq ans, *Final Fantasy VI* étonne par son habileté à jongler entre les personnages, les intrigues et les ambiances. Par la grâce de sprites forcément sommaires mais moins vieillots et plus expressifs que les polygones du septième volet, le jeu propulse une folle équipée aux basques d'un méchant tour à tour ridicule et effrayant. Presque systématiquement divisés en trois groupes, les héros proposent différents points de vue dont l'alternance profite largement à un récit qui manque parfois de rythme. Ceci étant, la maturité des débats – certes compensée par le côté outrancier de certaines répliques ou comportements – et la façon dont l'histoire de chaque personnage est creusée font que l'on s'accroche sans forcer. Mieux, on reste rivé des dizaines d'heures durant, passant d'une troupe de personnages à l'autre avec l'angoisse de quitter les premiers en situation délicate, et la joie de retrouver les autres après quelques heures de hiatus. Côté combats, on retrouve l'Active Time Battle qui permet à chaque héros d'effectuer une action une fois sa jauge remplie. Le système paraît aujourd'hui plutôt banal, mais reste d'une efficacité appréciable avec ce qu'il faut d'attaques spéciales, d'invocations et de magies à apprendre avec l'expérience. Si on devait trouver un défaut irritant à ce *Final Fantasy* que l'on classera tout de même très très haut dans le top de la saga, ce serait ces combats aléatoires incessants qui pourront irriter les moins patients. Dans certains donjons, il est impossible de faire trois pas sans être interrompu. En dehors de ça, c'est du tout bon !

Dans le top 3 de la série
Tout le charme de la 2D
Musiques fabuleuses

Parfois trop de combats
Rythme inégal
C'est tout, et encore…



Supports : SNES, Wii, iOS, Android, PS1, GBA, PC
SNES Classic Mini
Genre : RPG
Langue : Français
Nb de joueurs : 1
Dév. : Squaresoft

NOTRE AVIS

Pour beaucoup, ce sera le plus grand jeu de la bibliothèque SNES Classic. Les néophytes auront peut-être du mal à se faire à ses nombreux combats, mais on leur conseille de persévérer, même s'il faut utiliser un guide pour rendre l'expérience moins douloureuse. L'ambiance, les musiques, le casting ultra garni de personnages tous mémorables : les raisons de plonger, ou de replonger, ne manquent pas !

Thomas Huguet

19



POUR TOUS LES GOÛTS

Après avoir fait ses armes sur NES et sur GameBoy, *Kirby* débarque tardivement sur Super NES avec un épisode *Super Star* assez déroutant : une compilation de huit jeux et mini-jeux bigarrés et aux ambitions très différentes.

En seulement trois ans et autant de jeux, *Kirby* a réussi à se faire une place de choix dans le panthéon de Nintendo, qui se construit au début des années 90. S'il n'est pas prioritaire dans la liste des adaptations Super NES, il finit tout de même par faire son apparition avec un nouvel épisode canonique destiné à la 16-bits : *Kirby Super Star* (également connu sous le nom de *Kirby's Fun Pak*). Exclusivement réservée au Japon et aux États-Unis, cette nouvelle aventure se présente sous un format assez étrange, celui d'un agglomérat de modes très différents les uns des autres. Tandis que certains déclinent les mécanismes habituels de la série dans des niveaux de plate-forme très colorés, d'autres se rapprochent davantage du mini-jeu, idéal à partager. Car c'est la grande nouveauté de ce *Kirby Super Star* : il est possible d'y jouer à deux, et ce peu importe le mode choisi !

Un épisode à partager
La variété de modes
Ses jolis graphismes 16-bits

Toujours trop facile…
… Et donc très court
Des ralentissements à deux

Dans les niveaux de plate-forme classiques, HAL Laboratory joue la carte de la collaboration dans une formule originale : le premier joueur incarne Kirby et le deuxième contrôle un ennemi, qui aura préalablement été aspiré et converti en allié par la petite boule rose. Une idée ingénieuse mais qui a également ses mauvais côtés : les ralentissements sont monnaie courante, et la coop' rend encore plus facile un titre qui l'était déjà bien assez.

KIRBY LE MÉTAMORPHE

Difficile toutefois de rester insensible au charme des graphismes rondelets de *Kirby Super Star* et de son level design soigné. D'autant qu'avec cet étrange format qui rapproche le jeu d'une compilation, la variété est au rendez-vous. On y trouve des jeux de réflexes très immédiats, comme le Megaton Punch ou le Samurai Kirby, aussi bien que des quêtes plus longues, comme la Great Cave Offensive, qui va piocher ses idées du côté du *Rogue*-like, avec un labyrinthe quasi-infini de niveaux dans lequel dégotter soixante trésors uniques. HAL Laboratory réussit ainsi à donner à son petit héros une chose dont il manquait cruellement : une once de rejouabilité.



Si vous jouez seul, vous pourrez tout de même bénéficier de la présence d'un allié, qui sera alors contrôlé par l'ordinateur.



Supports : SNES, SNES Classic mini
Genre : Mini-jeux
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1 ou 2
Dév. : HAL Laboratory

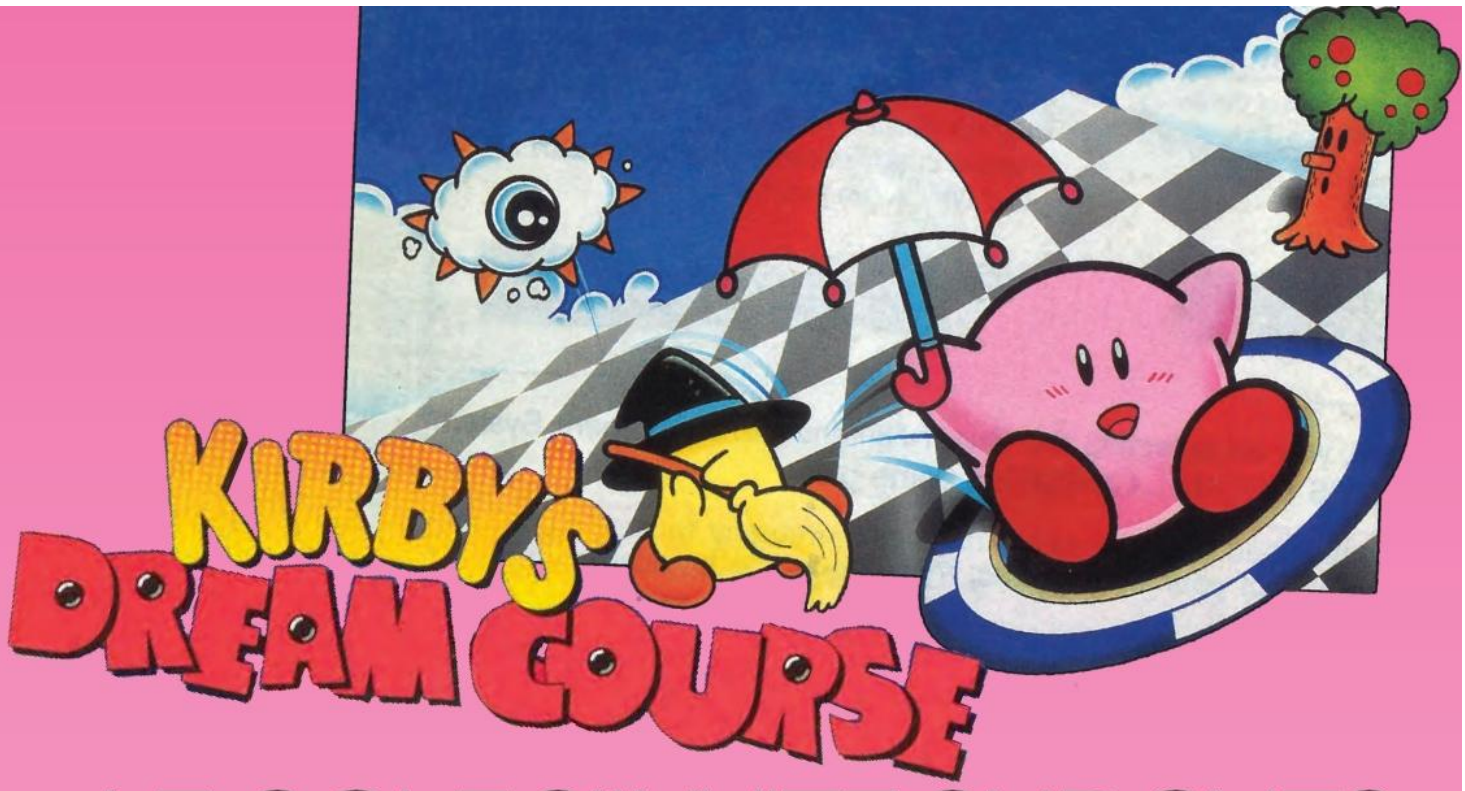
NOTRE AVIS

Derrière son allure un peu étrange, *Kirby Super Star* cache une bonne dose de bonnes idées, à commencer par cette volonté de faire un jeu à partager, que ce soit en coopération ou en compétition. Toujours aussi facile, finalement assez court, cet épisode trouve dans son caractère protéiforme sa véritable qualité.

Florian Velter

15





LE GOLF S'INVITE SUR SNES

Au cours de sa vie de mascotte, l'ami Kirby s'est essayé à pas mal de choses. Le golf en fait partie. C'était sur Super NES en 1994. Même si en vérité, dans *Kirby's Dream Course*, il incarnait autant le frappeur que sa balle.

Kirby's Dream Course est un ovni, un inclassable, un jeu rare, qui plus est sur une plate-forme aussi populaire que la Super Nintendo. Habitué des jeux de plate-forme aussi mignons qu'efficaces, le petit héros de Hal Laboratory se retrouve en effet avec ce titre au cœur d'un véritable jeu de golf en 3D isométrique ! Un mélange qui détone au premier abord mais qui finit par prendre, assez étonnamment, au fil des heures de jeu. Dans chacun des niveaux proposés, le joueur doit donner l'impulsion nécessaire à Kirby pour abattre tous les ennemis à l'écran, le dernier d'entre eux se transformant alors en trou dans lequel il faut envoyer Kirby pour terminer le stage. Le tout en utilisant le moins de coups possible bien entendu. Comme avec un club, on gère la puissance de sa frappe, mais également la trajectoire et l'effet que l'on veut donner à la petite boule rose, en fonction des obstacles et de la topographie du terrain. Compliqué au premier abord, mais la prise en main très bien pensée et l'excellent tutoriel sont là pour vous faciliter la tâche.



Chaque trou implique un coup idéal. Il vous faudra d'abord comprendre comment obtenir celui-ci en observant la carte.

LE COUP PARFAIT

La bonne idée de ce *Kirby's Dream Course*, c'est d'inclure les spécificités de la licence dans son gameplay : Kirby peut ainsi absorber les pouvoirs des ennemis spéciaux qu'il abat. Transformé en boule de dards, il s'immobilisera immédiatement, tandis que le parasol lui permettra d'amortir sa chute et de diriger sa descente. Une feature qui ajoute d'autant plus de subtilité à un ensemble déjà bien fourni. Davantage qu'un jeu de golf, *Kirby's Dream Course* s'avère un puzzle-game particulièrement bien fichu, où chaque niveau est une énigme qu'il faut élucider pour espérer le finir en un seul et unique coup. Pas folichon visuellement, voire un peu triste, ce spin-off compense avec une difficulté exceptionnellement haute et une durée de vie colossale : soixante-quatre niveaux vous attendent, avec à chaque étape un record à battre et une médaille à débloquer. Deux caractéristiques inhabituelles dans la série, qui font de ce *Dream Course* un épisode encore plus précieux.

Un système de jeu brillant
La licence *Kirby*
La durée de vie importante

Le minimum syndical visuel
Austère au premier contact
Pour la chasse aux records



Supports : SNES
SNES Classic mini
Genre : Golf/Réflexion
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1 ou 2
Dév. : HAL Laboratory/Nintendo

NOTRE AVIS

Alors que les jeux de réflexion étaient tout sauf courants sur une console telle que la Super NES, *Kirby's Dream Course* a le premier mérite d'exister. Surprise : c'est même un excellent puzzle-game, qui allie adresse et planification dans un mélange intégrant parfaitement la licence *Kirby*.

Florian Velter

16

SUPER MARIO RPG

UN NOUVEAU RÔLE

En mars 1996, Mario fait ses adieux à la Super NES avec une aventure inattendue : un jeu de rôle. Phénomène rare : Nintendo confie son précieux univers à un studio tiers mais pas inconnu, Squaresoft.

À l'époque de la Super NES, peu nombreux sont les observateurs et les joueurs qui auraient pu prédire que Mario, porte-étendard du jeu de plate-forme et figure de proue très protégée de Nintendo, finirait un jour par devenir le héros d'un jeu de rôle. C'est pourtant ce qui se produit avec la sortie de *Super Mario RPG,* réalisé par le partenaire particulier qu'est alors Squaresoft pour le constructeur. Sur une console en fin de cycle, les créateurs de *Final Fantasy* savent qu'ils tentent un coup de poker et se donnent les moyens de l'assumer. Voilà donc le petit univers du plombier transposé dans une 3D isométrique très moderne, selon le même procédé qui a servi à créer *Donkey Kong Country*.

L'univers de Mario
Plus subtil qu'il n'y paraît
Accessible

Trop simple
Les phases de plate-forme
Durée de vie moyenne

L'histoire, elle aussi, sort quelque peu des sentiers battus. Si elle débute par le traditionnel enlèvement de Peach par Bowser, elle bascule très vite dans un nouveau chapitre : une épée colossale (et parlante !) a pris le contrôle du château du seigneur Koopa et menace de prendre le contrôle du monde. L'occasion pour les ennemis de toujours de s'allier…

UNE QUESTION DE TIMING

Pour ceux qui auraient joué aux RPG *Mario* les plus récents sur GameBoy Advance, DS et 3DS, il est nécessaire de savoir qu'ils sont tous les descendants de *Super Mario RPG*, qui porte en lui un système de jeu assez similaire. Ici, pas de combats aléatoires, les ennemis sont visibles en mode exploration et le joueur est libre de tenter de les esquiver, en courant ou en sautant. Les combats se déroulent au tour par tour et reprennent de manière très simplifiée les canons du genre (attaques simples, attaques spéciales, objets), tout en les adaptant à la sauce *Mario* et en y ajoutant certaines subtilités. En appuyant au bon moment, il est ainsi possible de se protéger d'une attaque ou de causer un coup critique à son adversaire, afin de maintenir le joueur en éveil. Autre exemple, la jauge de fleurs (qui remplace le mana) est commune à toute l'équipe et exige donc une vision stratégique particulière. Seule idée bancale, celle d'inclure des passages de plate-forme durant l'exploration, qui se révèlent incompatibles avec l'usage de la 3D isométrique.



Supports : SNES, SNES Classic Mini
Genre : RPG
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Dév. : Squaresoft

NOTRE AVIS

Squaresoft ne pensait sûrement pas donner naissance à une série avec *Super Mario RPG*. Mais ce titre, issu de ses amours avec Nintendo, réussit à parfaitement adapter l'univers de *Mario* aux contraintes d'un jeu de rôle, tout en ouvrant le genre à un nouveau public. Solide mais accessible, *Super Mario RPG* est idéal pour les débutants.

Florian Velter

16

"Seule idée bancale, celle d'inclure des passages de plate-forme durant l'exploration, qui se révèlent incompatibles avec l'usage de la 3D isométrique."

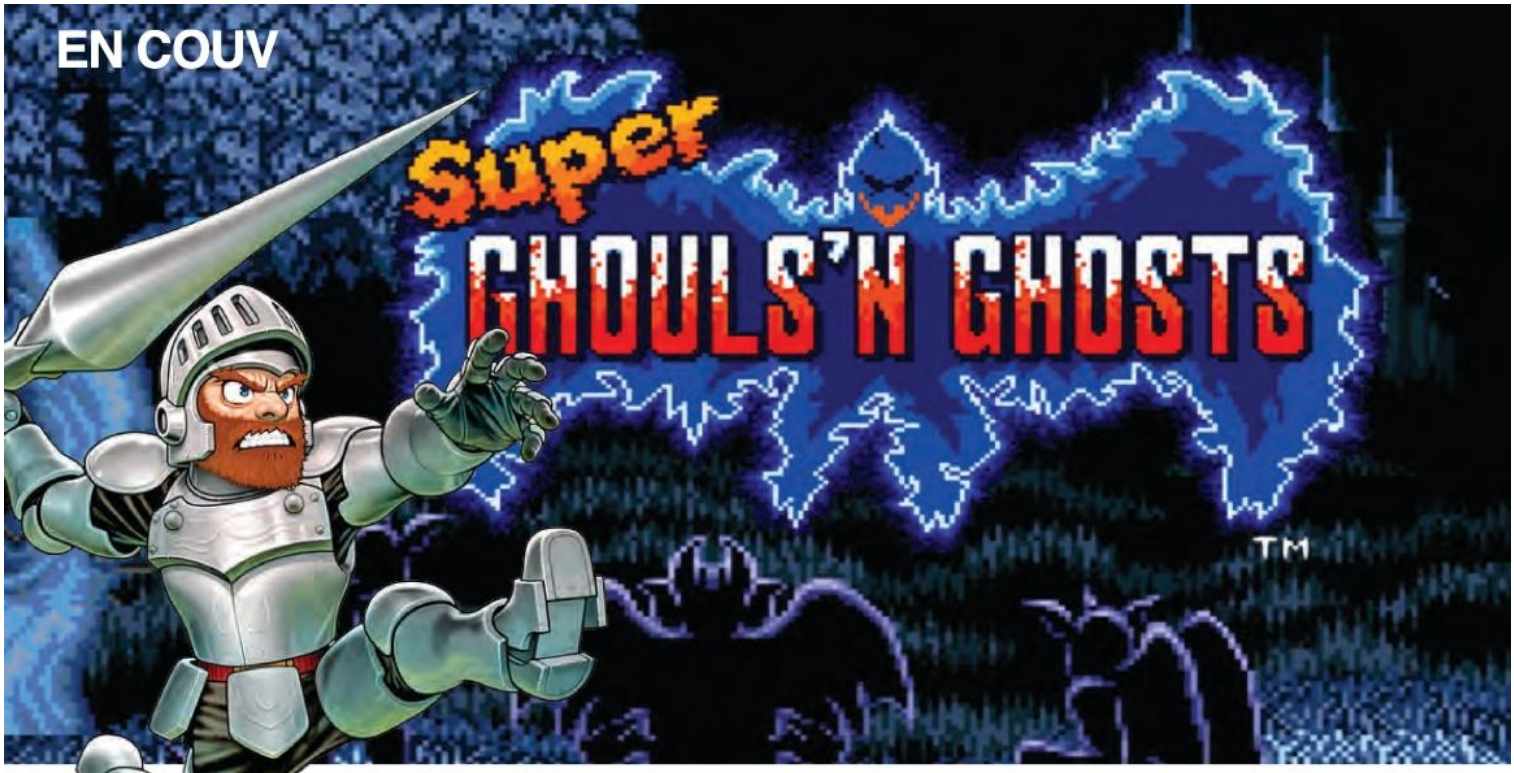






❶ Mario observe dans le lointain cette mystérieuse épée qui s'est abattue sur le château de Bowser.

❷ Confier le développement d'un jeu *Mario* à un autre studio (ici Square Soft) est exceptionnel.



PIXELS MEURTRIERS

Conçu spécialement pour la Super Nintendo, cette version du hit d'arcade propose de nombreuses améliorations, mais conserve son niveau de difficulté impitoyable. Une main de fer dans un gant d'acier clouté, en somme.

La plupart des versions de *Ghouls'n Ghosts* se sont efforcées de reproduire au plus près le rendu et le déroulé de la version arcade, programmée avec amour pour arracher jusqu'au dernier centime des poches des joueurs du monde entier. Pour l'arrivée de la série sur Super Nintendo, Capcom s'est (une fois n'est pas coutume) efforcé d'adapter son titre et de l'enrichir pour tirer le maximum de sa nouvelle plate-forme d'accueil. Résultat, la version Megadrive, pourtant très convenable, est embrochée sans cérémonie ! Sprites plus détaillés, décors enrichis et effets spéciaux typiques de ce que la Super Nintendo pouvait produire donnent la leçon. Contrepartie de ce relatif déluge visuel, le framerate s'effondre régulièrement et s'ajoute à la longue liste des choses pouvant anéantir ce pauvre Arthur et vous ralentir dans votre quête.

DARKEST SOULS

S'il est en grande partie ravalé, *Super Ghouls'n Ghosts* reste en effet un formidable réceptacle de larmes, de sueur et de sang. Entre les ennemis aux patterns étudiés pour vous empoisonner l'existence, les décors piégeux et des collisions qui vous envoient quelques dizaines de pixels en arrière (et souvent dans un trou), les occasions de rager sont légion.

Et si cette version vous tend la main d'un côté en proposant un double-saut par défaut et des armes et armures supplémentaires, c'est pour tout retirer de l'autre avec ces satanés ralentissements qui forcent un sens de l'anticipation surhumain. Heureusement, le niveau de difficulté est (légèrement) paramétrable et le système de sauvegarde inclus dans la Classic Mini devrait alléger le supplice. Ceux qui s'aventureront assez loin croiseront la gargouille qui servira de héros à l'excellent *Demon's Crest*, suite de *Gargoyle's Quest 2* (NES) et grand absent de cette compilation. Inutile de dire qu'on l'aurait échangé contre l'aventure d'Arthur sans hésiter une seconde, et ce malgré tout son charme et son challenge insensé.

Une version étoffée
Plus joli
Gros défi

Les ralentissements
Très old school
Attention à la frustration







❶ Le double-saut change énormément de choses, mais le jeu s'adapte en conséquence et les collisions font toujours très mal.

❷ Le bestiaire de *Super Ghouls'n Ghosts* vous martyrisera à plus d'une reprise. Ici, on vous transforme en personnage sans défense.

❸ La Super Nintendo fait montre de ses qualités techniques avec de chouettes effets de rotation. C'est joli, mais pas toujours fluide.



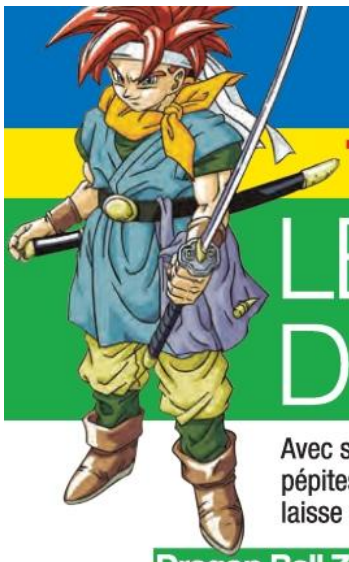
Supports : SNES, Console Virtuelle, SNES Classic mini
Genre : Action
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Développeur : Capcom

NOTRE AVIS

Ce n'est peut-être pas le jeu le plus attendu ou le plus impressionnant de la liste, mais *Super Ghouls'n Ghosts* reste un titre plaisant et surtout alléchant pour tout amateur de challenge qui se respecte. Le finir sans continue et sans sauvegarder sera un succès majeur de votre vie, garantissant le respect de vos pairs et la crainte dans les yeux de vos ennemis.

Thomas Huguet

13



TOP 10



LES GRANDS ABSENTS DE LA SNES MINI

Avec seulement 21 titres au programme, la Super NES Mini fait forcément l'impasse sur quelques pépites des années 90. Voici notre top 10 des jeux qu'elle aurait dû compter, sachant que celui-ci laisse volontairement de côté les licences déjà représentées ainsi que les jeux multi-support.

Dragon Ball Z : La Légende Saïen

Le premier grand jeu estampillé *Dragon Ball Z*. Le premier à avoir permis de faire des batailles de Kamehameha. Le premier à faire apparaître Broly. Bref, un classique intemporel qui ne sera dépassé que par *Dragon Ball FighterZ*.

Genre : Combat
Développeur : Bandai



Chrono Trigger

Chef-d'œuvre du RPG japonais, *Chrono Trigger* est né des talents conjugués de Sakaguchi *(Final Fantasy)*, Horii *(Dragon Quest)* et Toriyama *(Dragon Ball)*. Malgré le temps, il reste une référence par son rythme, sa réussite artistique et ses mécaniques redoutables.

Genre : RPG
Développeur : Squaresoft



ActRaiser

Habile mélange d'action et de simulation, *ActRaiser* demandait de rebâtir un royaume à coups d'épée et de décisions bien senties. Sa suite, visuellement sublime et entièrement tournée vers l'action, aurait également eu sa place.

Genre : Action/Plate-forme
Développeur : Quintet



The Legend of the Mystical Ninja

Sorte de palliatif à *Zelda* dans un Japon médiéval et folklorique où l'humour est omniprésent, *The Legend of the Mystical Ninja* fait partie de ces hits présents sur Super Famicom Mini qui zappent notre version de la console. Dommage.

Genre : Action-Aventure
Développeur : Konami





Aladdin

La meilleure adaptation d'*Aladdin* en jeu vidéo, n'en déplaise à ceux qui ne jurent que par les graphismes de la version Mega Drive. Plus fidèle au film de Disney, plus inspiré et plus précis, il ne pèche que par sa bande-son.

Genre : Action/Plate-forme
Développeur : Capcom



International Superstar Soccer

Le top du jeu de foot à l'époque, forcément arcade tout en penchant vers la simulation. Un titre qui arrivait à reproduire l'ambiance électrique d'un match, sans jamais tomber dans la caricature. Quelque part les prémices de *PES*.

Genre : Sport
Développeur : Konami



TMNT IV : Turtles in Time

TMNT IV : Turtles in Time est un beat'em all mettant en scène les Tortues Ninja, ce qui fait beaucoup de qualités en bien peu de mots. Son principal défaut : sans doute être l'un des jeux cultes les plus moches de la machine.

Genre : Beat'em all
Développeur : Konami



Super Tennis

Assez méconnu, *Super Tennis* n'en reste pas moins un poids lourd dans son genre. Son gameplay accessible mais néanmoins subtil lui a permis de conserver sa couronne sur toute la durée de vie de la console. Une prouesse !

Genre : Sport
Développeur : Tokyo Shoseki





Super Bomberman

Un classique des soirées entre potes que l'on aurait vraiment aimé retrouver, peu importe l'épisode, et ce malgré le fait que les parties auraient été limitées à deux joueurs. Puis ça aurait fait de la pub pour la version Switch.

Genre : Action
Développeur : Hudson Soft



Axelay

Parmi les quelques très bons shoot de la Super Nintendo, *Axelay* est clairement celui qui sort du lot. Ses graphismes à tomber, son alternance de niveaux horizontaux et verticaux, son utilisation du Mode 7… Un très grand jeu !

Genre : Shoot'em up
Développeur : Konami



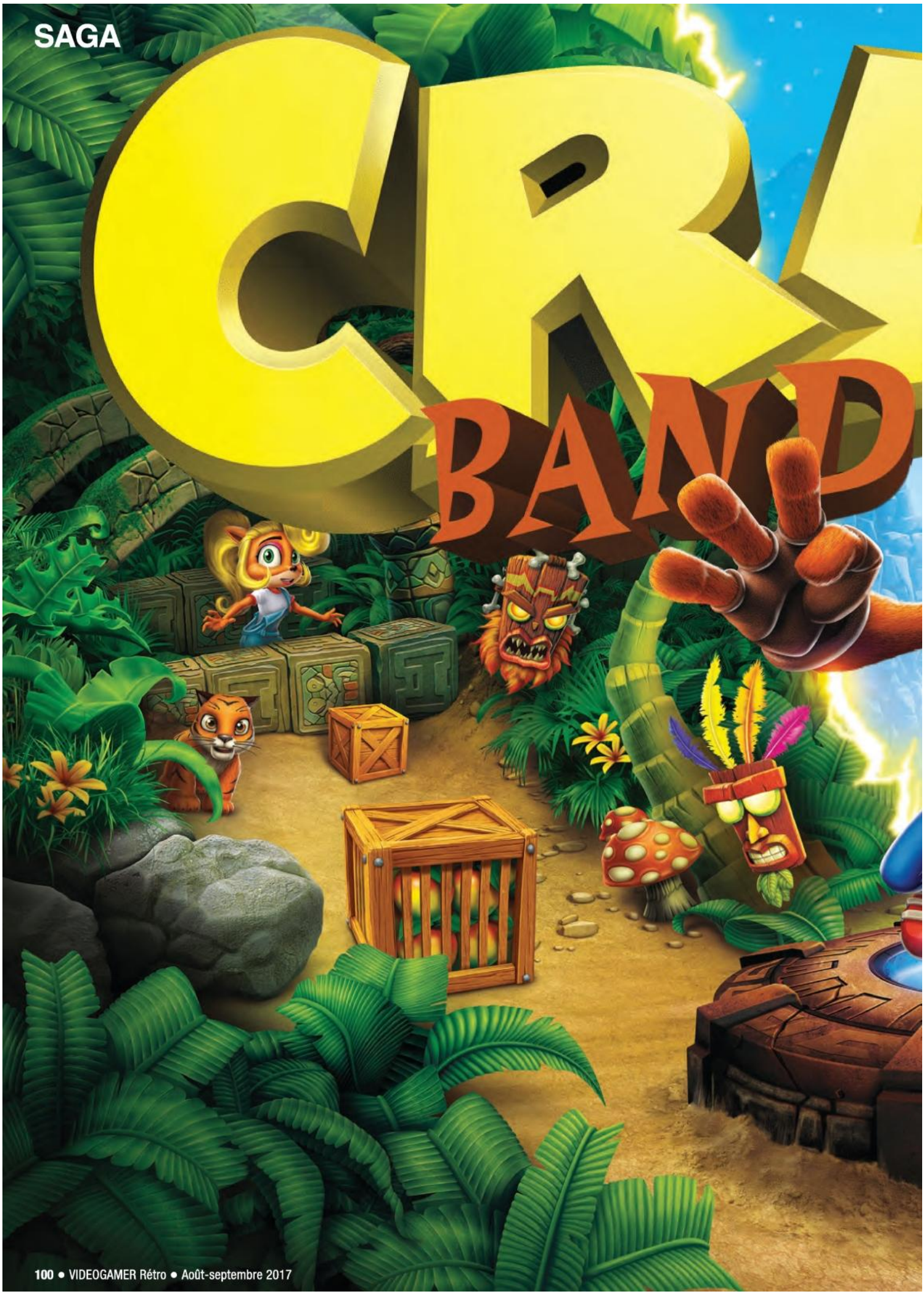




Zoom !

ZELDA : A LINK TO THE PAST

Certes, nous en parlons déjà dans ce numéro (voir page 58), mais comment ne pas dédier en plus une double page à ce titre qui est certainement l'un des plus grands jeux de l'histoire. Pour tous ceux qui n'ont pas eu la chance de faire *A link to the Past,* dépêchez-vous de commander une Super NES Mini pour vivre et découvrir cette aventure fantastique ! Croyez-nous sur parole, vous vous souviendrez longtemps du moment où vous allez enfin brandir l'épée Excalibur !


CR
BAND



TICKET GAGNANT

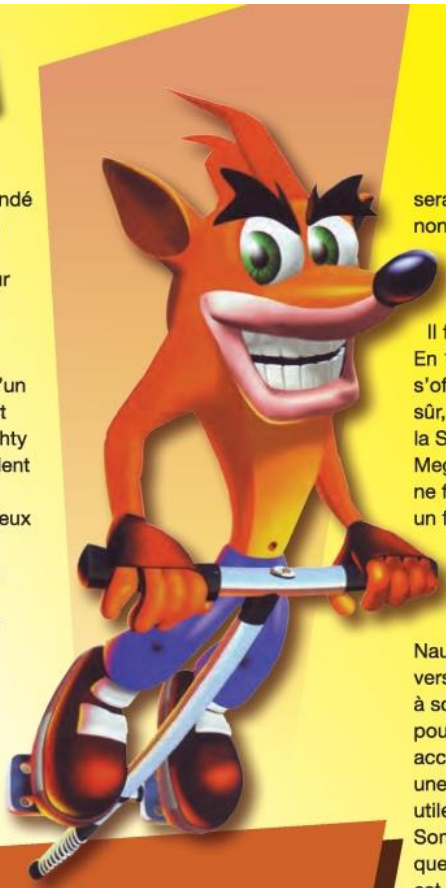
Avec la sortie de la compilation *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy*, ce sont les débuts de la PlayStation qui ressurgissent, et surtout les débuts du studio qui a créé la licence : Naughty Dog. Retour sur une saga plus importante qu'elle en a l'air…

SAGA CRASH BANDICOOT

Raconter l'histoire de *Crash Bandicoot*, c'est raconter celle de Naughty Dog et de la PlayStation. Les trois entités sont indissociables même si passés les trois premiers volets de la série – *Crash Bandicoot, Crash Bandicoot 2 : Cortex Strikes Back* et *Crash Bandicoot : Warped*, soit les trois jeux de la compilation *N. Sane Trilogy* sortie cet été sur PS4 –, ce n'est plus le studio californien qui était aux commandes. C'est d'ailleurs Activision qui publie cette compilation, alors pourtant que les trois jeux concernés étaient, à l'époque, édités par Sony et ne sont sortis que sur PSOne. Vous suivez ? Non ? Ok, reprenons depuis le début…

LA 3D AVANT TOUT

Nous sommes au milieu des années 90, en 1994 précisément. Le studio Naughty Dog (ND), fondé dix ans plus tôt par Andy Gavin et Jason Rubin sous le nom Jam Software, vient de sortir sur 3DO *Way of the Warrior*, un jeu de combat édité par Universal Interactive. Le titre n'est pas incroyable, le studio a besoin d'un second souffle. Pas rancunier et conscient du potentiel de Naughty Dog, Mark Cerny, le vice-président d'Universal Interactive Studios, lui propose un contrat de trois jeux supplémentaires. Au passage, ND déménage de Boston à Los Angeles. Mais quels seront ces futurs jeux ? La 3D est au cœur des réflexions d'Andy Gavin et Jason Rubin, qui souhaitent en tirer profit dans un genre qu'ils affectionnent, la plate-forme. Mais il faut de la nouveauté. L'innovation de ce qui n'est pas encore *Crash Bandicoot* viendra du fait que la caméra sera placée derrière le héros, et non sur le côté. D'où le nom de code humoristique du projet, « *Sonic's Ass Game* »… Bon, nos hommes ont un concept. Il faut ensuite choisir un support. En 1994, plusieurs options s'offrent à eux : la 3DO bien sûr, mais aussi la Jaguar d'Atari, la Saturn, voire le 32X de la Megadrive. Mais ces machines ne font pas l'affaire : aucune n'est un franc succès, déjà, et puis la programmation n'y est pas aussi aisée qu'il faudrait. Gavin et Rubin, qui ont renforcé les équipes de Naughty Dog, se tournent donc vers la PlayStation, que s'apprête à sortir Sony. La console a tout pour plaire : elle est moderne, plus accessible et puis, sait-on jamais, une mascotte pourrait lui être utile… Naughty Dog s'entend avec Sony, qui éditera les trois jeux en question. Le kit de développement est prêt, il faut s'y mettre !



"La PlayStation a tout pour plaire : elle est moderne, plus accessible et puis, une mascotte pourrait lui être utile…"

BIEN, MAIS PAS TOP

On vous passe les détails mais pendant deux ans, Naughty Dog bosse d'arrache-pied. Il faut tout à la fois créer un personnage fun, identifiable et si possible iconique, gérer les contraintes de programmation et de développement sur une Playstation et une 3D à apprivoiser, et penser un gameplay suffisament fort pour intéresser les joueurs. À la fin de l'année 1996, *Crash Bandicoot* sort. Des défis qui s'étaient posés à Andy Gavin et Jason Rubin, tous n'ont pas été remplis. Sur le héros devenu mascotte, rien à dire, c'est un succès : le marsupial Crash Bandicoot est drôle, dans l'esprit PlayStation et facilement reconnaissable. Idem pour son







❶ Le premier *Crash Bandicoot*, sorti en 1996. L'idée essentielle est là : la caméra se place dans le dos du héros.

❷ *Crash Bandicoot* n'était pas d'une folle originalité, mais le rythme du jeu et son côté fun faisaient beaucoup.

❸ *Crash Bandicoot 2 : Cortex Strikes Back*, sorti en 1997. A priori, pas de changement majeur en vue…



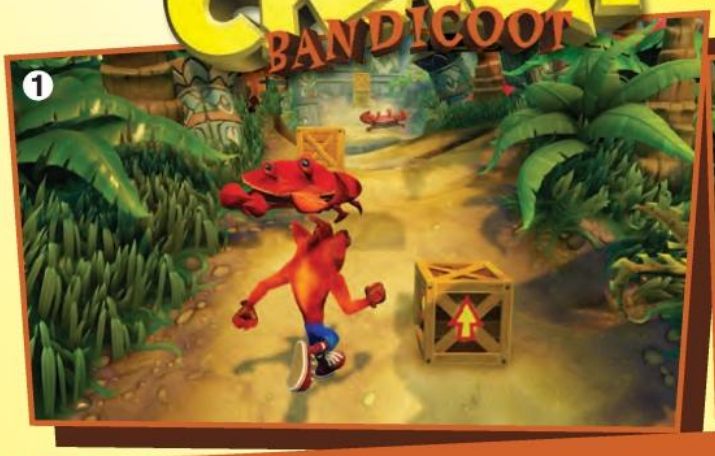
❶ Dans *Crash Bandicoot : Warped* (1998), le héros prend la confiance. C'est le dernier épisode de Naughty Dog, si l'on écarte le spin-off *Crash Team Racing*.

❷ *Crash Team Racing* était un super clone de *Mario Kart* ! Il n'est pas dans la compilation, mais on aimerait bien y rejouer. À bon entendeur…

❸ Le Dr Neo Cortex a le parfait look du grand méchant loufoque. Son truc : créer une armée de clones. Mais Crash ne l'entend pas de cette oreille…

ennemi juré, le Dr. Neo Cortex. Nous sommes à la fois dans les clichés du jeu vidéo de plate-forme traditionnel (Sonic vs Robotnik, une demoiselle en détresse…), mais avec une petite touche d'irrévérence qui fait la différence. Techniquement, le jeu est bon. La 3D est bien utilisée, les décors sont fins et colorés, la gestion de l'espace est excellente. Le contrat est rempli. Et par ailleurs, le jeu est un succès : quasiment 7 millions de ventes dans le monde (en 2003), premier jeu non-japonais à passer la barre des 500 000 ventes sur le sol nippon… *Crash Bandicoot* est une réussite, ce qui justifiera les deux suites mises rapidement en chantier et qui sortiront très vite, en 1997 *(Crash Bandicoot 2 : Cortex Strikes Back)* et 1998 *(Crash Bandicoot 3 : Warped)*,

SAGA CRASH BANDICOOT





“Au moment de la sortie de *Crash Bandicoot*, un autre jeu de plate-forme en 3D paraît et révolutionne tout de A à Z : *Super Mario 64*.”

❶ Plus de vingt ans plus tard, voilà à quoi ressemble Crash Bandicoot dans la *N. Sane Trilogy* qui vient de sortir sur PS4.

❷ Le masque sert de bouclier. Il est même possible d'être invincible un court instant, en en collectant plusieurs *(N. Sane Trilogy)*.

❸ Le travail du studio Vicarious Visions sur la *N. Sane Trilogy* est d'autant plus épatant qu'ils sont repartis de zéro !

sans oublier un excellent jeu de karting en 1999 *(Crash Team Racing)*. D'où vient alors que l'on peut avoir quelques réserves sur les qualités de la série *Crash Bandicoot*, en l'occurrence de ces fameux trois premiers jeux qui constituent la compilation *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* tout juste sortie sur PS4 ? Eh bien disons qu'au-delà de leurs qualités techniques indéniables et de leur style délirant, il leur manque une véritable identité de gameplay.



Si le concept de départ est original – la caméra dans le dos du héros, et parfois devant lui ! –, ce que Naughty Dog en fait reste dans les standards de la plate-forme, sans jamais chercher à innover : les zones bonus à débloquer, les fruits à collecter, les caisses à éclater, tout ça est trop classique pour faire la différence et même si l'effet 3D est sympa, le feeling « en couloir » du jeu le rend un peu désuet. Et puis la maniabilité n'est pas exempte de défauts. C'est d'autant plus frappant qu'au moment de la sortie de *Crash Bandicoot*, un autre jeu de plate-forme en 3D paraît et révolutionne tout de A à Z : il s'agit de *Super Mario 64* bien sûr, débarqué sur N64 à l'été 1996…

RETOUR À LA VIE

Après ces trois premiers *Crash Bandicoot* et le *Crash Team Racing*, tous sortis avant 2000, Naughty Dog voguera vers de nouveaux horizons, jusqu'à devenir le studio star que l'on sait et l'étendard des productions PlayStation (voir encadré).
La série, elle, placée sous le giron d'Universal devenu Vivendi, continuera son petit bonhomme de chemin durant quelques années, passant de studio en studio (Traveller's Tales pour *Crash Bandicoot : la Vengeance de Cortex* et *Crash TwinSanity*, Radical Entertainment pour *Crash of the Titans*, Vicarious Visions pour des adaptations GBA), de style en style (plate-forme, course, et même party-game avec *Crash Boom Bang!* sur DS en 2006) jusqu'à doucement s'éteindre après *Crash : Génération Mutant*, sorti en 2008. Mais depuis plusieurs années, certains signes ne trompaient pas quant au retour programmé de *Crash Bandicoot*. C'était d'abord les dirigeants de Sony et d'Activision (qui détient les droits), qui rappelaient lors

Naughty Dog, l'histoire s'accélère

Après ses quatre *Crash Bandicoot*, Naughty Dog passera sous le giron de Sony et développera une autre série, orientée action/aventure : *Jak & Daxter,* dont le premier épisode est sorti en 2001 sur PS2. La suite est connue : trois autres volets inégaux toujours sur PS2, la création d'une nouvelle série à l'arrivée de la PS3 avec *Uncharted* et son héros Nathan Drake, les prouesses graphiques, le succès phénoménal et inattendu de *The Last of Us*, le co-président français Christophe Balestra (qui s'est retiré cette année), la PS4 pour conclure une saga *(Uncharted 4)* et en continuer une autre *(The Last of Us 2)*… Tout cela, nous vous en avons déjà parlé, mais une piqûre de rappel ne fait pas de mal ! Et puis peut-être y reviendrons-nous bientôt : il n'est pas impossible qu'un remaster de *Jak & Daxter* fasse son apparition…





d'un salon, au détour d'une petite phrase, qu'ils « aimaient beaucoup la saga ». C'était aussi Naughty Dog, qui « n'avait rien contre faire un petit quelque chose ». C'était enfin *Uncharted 4* (2016), du même studio Naughty Dog, qui, durant un chapitre de l'aventure, faisait jouer son héros Nathan Drake au premier *Crash Bandicoot*. Et le joueur jouait réellement au jeu ! Enfin, durant l'E3 2016 lors de la conférence PlayStation, le remaster des trois premiers *Crash* fut confirmé. Cette *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* annonce-t-elle de nouveaux jeux ? Tant que nous y sommes, pourrions-nous avoir droit à un remake de l'excellent *Crash Team Racing* ? Pour le moment, il est trop tôt pour le dire même si les bonnes ventes de la compilation ne doivent pas laisser Activision indifférent. Après tout, les héros ne meurent jamais…







❶ Le coup de la boule qui écrase tout sur son passage, en vue de face. Moment de stress ! *(N. Sane Trilogy)*

❷ La difficulté de *Crash Bandicoot* reste acceptable, mais certains passages sont un peu ardus.

❸ Dans *Uncharted 4*, Nathan Drake s'offre une pause détente en sortant sa vieille PlayStation…

❹ … Et le joueur en profite pour jouer à *Crash Bandicoot*. La boucle est bouclée pour Naughty Dog.

ABONNEMENT


NOUVEAU !
N°1
124 PAGES
SONIC MANIA
LE COME BACK DU HÉRISSON !
SEGA
60 ANS D'HISTOIRE
C'ÉTAIT PLUS FORT QUE TOI !
VIDEO GAMER
Rétro
#01
AOÛT
SEPT. 2017
100% RÉTRO GAMING
JOUEZ RÉTRO AUJOURD'HUI !
ÉMULATEURS, CONSOLES DÉDIÉES, RÉÉDITIONS…
NOTRE GUIDE COMPLET
POWER
RESET
Nintendo
SUPER Famicom
ELLE ARRIVE À LA RENTRÉE
SUPER NES MINI
LE RETOUR D'UNE MACHINE DE LÉGENDE
TOUS LES JEUX EN TEST - 44 PAGES !
DONKEY KONG COUNTRY
UNE PETITE RÉVOLUTION !
PS3 - N64
MASTER SYSTEM
30
ANS DE JEUX
TEKKEN
TOUT SUR LE ROI DE LA BASTON
CRASH BANDICOOT
ZOOM SUR LE PREMIER HIT DE NAUGHTY DOG
FF XII
RETOUR SUR PS4 !

OFFRE DE LANCEMENT

LE **RÉTRO** C'EST **NOUVEAU !**

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

ECONOMISEZ

35%

SUR LE PRIX DE VENTE AU NUMÉRO

PROFITEZ DE TOUS LES AVANTAGES DE L'ABONNEMENT :

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

3 MOYENS FACILES DE S'ABONNER

1. Directement en ligne

www.abo.nickelmedia.fr

2. Par téléphone

01 44 70 72 32

3. Par courrier ou email

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

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

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

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

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

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

❑ Mme ❑ M. (*) Champs obligatoires

Nom* : .....

Prénom* : .....

Société : .....

Adresse* : .....

.....

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

Email* : .....

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

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

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

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

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

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

Date et signature obligatoires :

* 6 numéros à 6,90€.
Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/12/2017. 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.

R011





LE ROI AU POING DE FER

Quelques semaines après son retour triomphal sur consoles et PC, nous avons jugé pertinent de revenir sur la saga *Tekken*. Ou plutôt, sur les raisons qui lui ont permis de traverser les époques pour devenir la seule rescapée des grandes sagas du jeu de baston 3D. Qu'on se le dise, le King of the Iron Fist Tournament, c'est lui !

SAGA TEKKEN



Au début des années 90, l'industrie vidéoludique n'a d'yeux que pour les jeux de combat. La sortie de *Street Fighter II* a provoqué un raz-de-marée et nombreux sont les studios à vouloir surfer sur la vague. Forcément, le marché est potentiellement énorme sur ce secteur où tout reste à faire. Malgré une dynamique favorable, peu de sociétés arriveront pourtant à se tailler une part du gâteau. Il y a bien eu SNK, grand rival de Capcom, qui a fait du Versus Fighting une spécialité. Il y a aussi eu *Mortal Kombat*, qui a marqué les esprits par son côté gore et ses graphismes digitalisés à partir de séquences filmées avec de véritables acteurs. Mais c'est à peu près tout. Le reste de la production forme une masse hétérogène relativement dispensable, à l'exception de quelques adaptations bien senties de dessins animés. Étrangement, on remarque aussi que les mastodontes japonais du jeu d'arcade se sont fait particulièrement discrets sur le créneau. Il faudra en fait attendre 1993 et la sortie du *Virtua Fighter* de SEGA pour que les choses évoluent. En effet, grâce à son réalisme, le premier jeu de baston 3D de l'Histoire séduit une nouvelle catégorie de joueurs davantage adeptes d'arts martiaux que de boules d'énergie dévastatrices. Namco, alors principal concurrent de SEGA sur le marché de l'arcade, va répliquer l'année suivante avec celui qui deviendra le champion incontesté du combat tridimensionnel : *Tekken*.

RIEN NE SERT DE COURIR

Si *Tekken* ne compte plus vraiment de concurrents aujourd'hui, son ascension vers les sommets est loin d'avoir été une promenade de santé. À ses débuts, la série évolue dans l'ombre de *Virtua Fighter* dont le gameplay exigeant est particulièrement apprécié dans les salles d'arcade. Puis lors de la sortie de la PlayStation, c'est le pourtant médiocre *Battle Arena Toshinden* qui attire la lumière. Il faut dire qu'avec son système d'esquives, le jeu de Tamsoft donne une bonne idée de ce qu'est l'utilisation de l'espace dans un jeu de baston 3D, sa direction artistique et ses effets de transparence se chargeant ensuite de coller une baffe graphique. Il n'est pas exagéré de dire que lorsque *Tekken* arrive quelques mois plus tard sur la première console de Sony, il passe par la petite porte. Heureusement, ses nombreuses qualités vont vite le réhabiliter. À l'inverse d'un *Virtua Fighter*, que de nombreux joueurs console jugent trop technique et trop sérieux, *Tekken* joue à fond la carte du fun. C'est qu'il n'a pas pour ambition d'être une simulation réaliste de sports de combat. Lui, ce qu'il veut, c'est proposer de la castagne accessible et spectaculaire, saupoudrée d'une dose de grotesque assumé. Sans aller jusqu'à être simpliste, loin s'en faut, le jeu propose un système dans lequel les coups et combos sortent au doigt et à l'œil. Ses persos arborent des looks vite identifiables sortis tout droit d'une mauvaise série B. Mais surtout, le jeu constitue une véritable vitrine technologique pour Sony.

"À l'inverse d'un *Virtua Fighter*, que de nombreux joueurs console jugent trop sérieux, *Tekken* joue à fond la carte du fun."









❶ Simple bonus au départ, le mode Tekken Force évoluera avec le temps jusqu'à devenir le mode Histoire de *Tekken 6*. *(Tekken 6)*

❷ Le mode Tekken Ball est typiquement le genre de bonus rigolo que l'on aime trouver dans un *Tekken*. *(Tekken 3)*

❸ Si les cinématiques ont vieilli, ce qui choque le plus avec le premier épisode, c'est surtout son chara design complètement loupé. *(Tekken)*



❶ Parmi les quelques spin-off de la série, les excellents *Tag Tournament* proposent d'opposer les héros par binômes. *(Tekken Tag Tournament 2)*

❷ L'une des grandes forces de la série, c'est d'avoir su allier un gameplay à la fois accessible et profond, dans lequel les combos sont rois. *(Tekken 6)*

❸ Longtemps associé à la marque PlayStation, *Tekken* est désormais une licence multi-support. *(Tekken 7)*





La conversion depuis l'arcade est effectuée sans pertes notables – le jeu a été développé sur la carte System 11, axée sur le hardware de la PlayStation –, tandis que les nombreuses cinématiques en images de synthèse transportent les joueurs dans le futur. Grâce à lui, Namco devient un partenaire privilégié du constructeur japonais. *Tekken* et PlayStation grandissent ensemble et construisent leur légende en avançant main dans la main.

UNE SAGA FAMILIALE

En l'espace d'un épisode, *Tekken* est parvenu à imposer un gameplay, une exigence technique et un univers atypique. Sa réputation est faite. Mais sa plus grande force, il la puise surtout chez ses concepteurs. En plus d'être d'excellents programmeurs, ceux-ci se révèlent être des gens aussi malins que généreux. *Tekken* fait partie de ces séries qui ont senti le vent tourner, qui ont compris que le public console ne saurait se contenter d'un simple portage de l'arcade. C'est pourquoi Namco va s'attacher au fil des années à soigner ses personnages, à développer toute une mythologie

SAGA TEKKEN





❶ Avec *Tekken 5 : Dark Resurrection Online*, le jeu proposait pour la première fois dans la série de combattre en ligne.

❷ Les développeurs assument de plus en plus l'esprit décalé de la série. *(Tekken 5 : DRO)*

“Namco va s'attacher au fil des années à soigner ses personnages, à développer toute une mythologie autour de la famille Mishima.”



tournant autour de la famille Mishima. L'éditeur japonais sait ce que le public attend, c'est pourquoi il n'hésite pas à repousser toujours plus loin les frontières du grand n'importe quoi. En plus d'être d'excellents jeux de baston, les *Tekken* sont des titres qui sont parvenus à développer un vrai affect grâce à leur scénario. À tel point d'ailleurs qu'une frange grandissante de joueurs s'est mise à guetter un peu honteusement chaque nouvel épisode, simplement pour connaître les destins mouvementés de Kazuya, Heihachi, Jin et toute leur clique. Contrairement aux autres jeux de combat, *Tekken* est apprécié autant pour son gameplay que pour son histoire. Il faut dire qu'avec ses cinématiques toujours plus impressionnantes, il sait comment enrober les choses.

S'AFFRANCHIR DE L'ARCADE

L'une des grandes réussites de Namco, c'est d'avoir su rompre de manière assez nette avec la tradition arcade, qui veut que le gameplay prime sur la narration et le contenu. En effet, avant *Tekken*, les jeux de baston misaient tout sur leurs mécaniques et ne proposaient comme seules perspectives que d'enchaîner des duels pour la gloire. Lui et ses suites vont donner des raisons supplémentaires de s'attarder sur la console. C'est qu'en plus de s'attacher à étoffer le background de la licence en proposant toujours plus de personnages, les développeurs s'emploient à proposer des nouveautés toujours plus surprenantes. Ainsi, c'est probablement à *Tekken 2* que l'on doit la généralisation du mode Practice, ce passage obligé quand on cherche à potasser son perso fétiche. On se souvient aussi avec émotion de *Tekken Force*, ce mode bonus présent dans *Tekken 3* et *Tekken 4* qui prenait la forme d'un beat'em all. Ou encore de *Tekken Ball*, cette sorte de beach volley dans lequel les combattants devaient se renvoyer une balle en la chargeant de la force de leurs coups. Entre les boss démoniaques, les personnages au style de combat inattendu (taekwondo, capoeira), et les animaux improbables (kangourou, ours, panda ou encore Gon, un petit dinosaure tiré d'un manga), même le casting loufoque – qu'il faut débloquer en partie – constitue une bonne excuse pour faire le jeu en long, en large et en travers. Mais si *Tekken* est toujours au top plus de vingt ans après ses débuts, c'est surtout parce qu'il a réussi à maintenir une certaine



constance durant son parcours. Ses rivaux ne peuvent pas en dire autant. Orphelin de Yû Suzuki, *Virtua Fighter* semble définitivement relégué au fond d'un placard. Pas assez abouti sur le plan du gameplay, *Dead or Alive* ne séduit plus que les amateurs de jeunes femmes à la plastique de rêve. Malgré plusieurs suites et des efforts évidents, *SoulCalibur*, n'est, lui, jamais parvenu à retrouver le panache de ses débuts. Bref, *Tekken* est le seul à résister pendant que les autres grands noms de la baston 3D déclinent. Fruit du travail d'une équipe passionnée, la longévité de la série doit d'être saluée. C'est d'autant plus vrai que, comme nous l'a montré *Street Fighter V* dernièrement, même quand un boulevard se présente, la sortie de route n'est jamais loin.



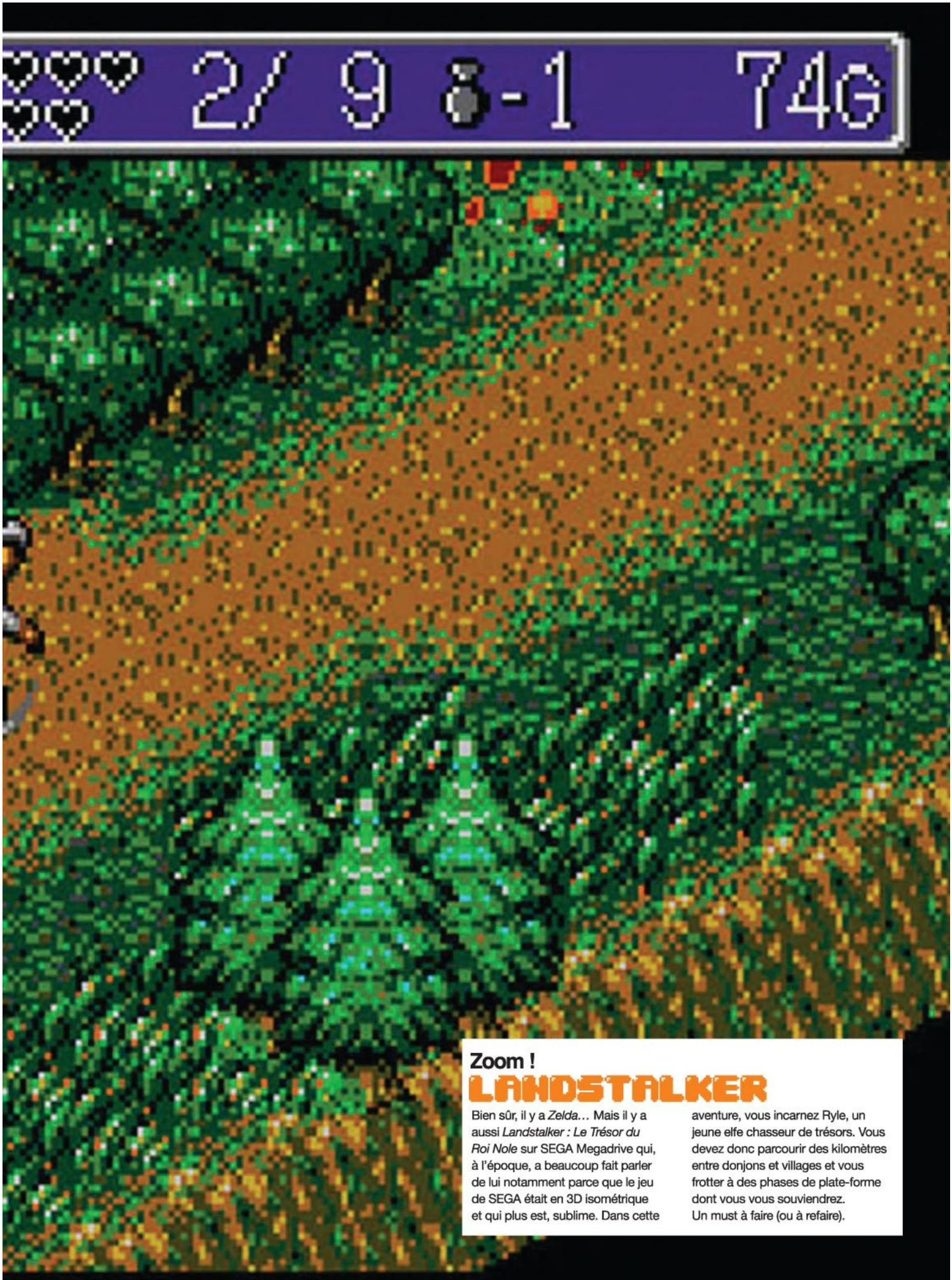


❶ Le très réussi *Tekken 3D : Prime Edition* est la dernière incursion en date de la série sur le marché des consoles portables.

❷ La saga compte de nombreux persos : certains sont réussis et d'autres moins inspirés. *(Tekken 6)*

❸ *Tekken* aime faire apparaître des guests, à l'image d'Akuma dans le septième et dernier volet.





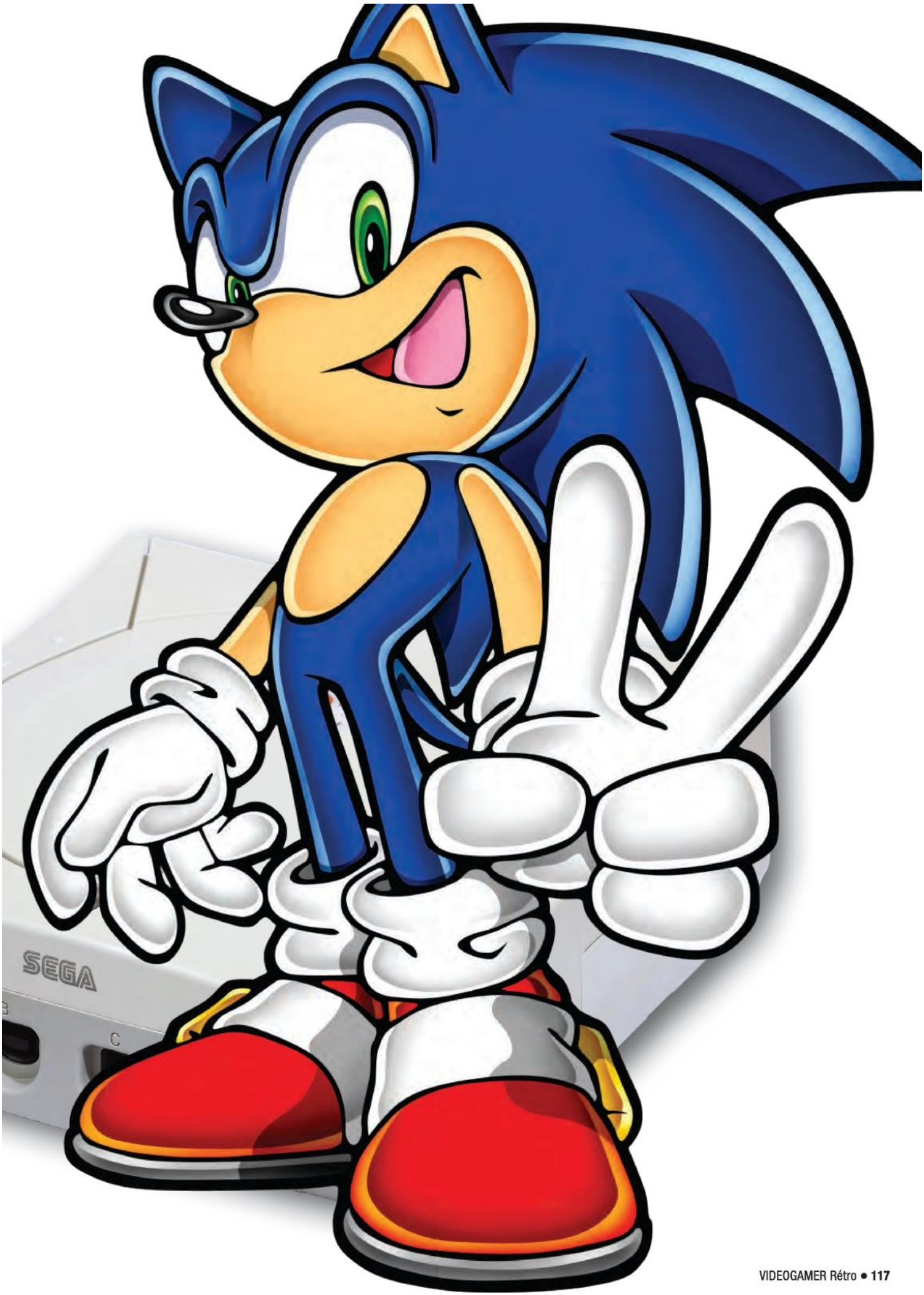
Zoom !
LANDSTALKER

Bien sûr, il y a *Zelda*… Mais il y a aussi *Landstalker : Le Trésor du Roi Nole* sur SEGA Megadrive qui, à l'époque, a beaucoup fait parler de lui notamment parce que le jeu de SEGA était en 3D isométrique et qui plus est, sublime. Dans cette aventure, vous incarnez Ryle, un jeune elfe chasseur de trésors. Vous devez donc parcourir des kilomètres entre donjons et villages et vous frotter à des phases de plate-forme dont vous vous souviendrez. Un must à faire (ou à refaire).

SEGA C'ETAIT PLUS FORT QUE TOI

Entre « Amazing SEGA », un nouveau slogan censé porter les ambitions retrouvées de la société, et « SEGA Forever », un service gratuit du jeu rétro pour mobiles, SEGA semble déterminé à retrouver son lustre d'antan. L'occasion pour nous de revenir sur ses belles années, et plus particulièrement sur l'esprit conquérant qui l'animait alors.




SEGA

SAGA SEGA

On vous parle d'un temps que les moins de vingt ans ne peuvent pas connaître. Si, aujourd'hui, SEGA s'illustre en grande partie grâce à son catalogue PC (*Football Manager, Total War, Endless Space 2*, etc.), il faut savoir qu'il jouait sur un tout autre tableau il y a quelques décennies. À une époque où l'industrie vidéoludique n'en est qu'à ses balbutiements, il endosse en effet un rôle de précurseur en développant quelques-unes des toutes premières bornes d'arcade japonaises. Placés dans des bars et cafés ou, chose plus rare en Europe, dans des salles dédiées, ces énormes caissons étaient conçus pour proposer des expériences diamétralement opposées à celles qui remplissent aujourd'hui les caisses de l'entreprise. Leur rentabilité reposant sur l'envie qu'avaient ou non les badauds de glisser une pièce dans le monnayeur, les concepts se devaient d'être immédiats, accrocheurs, tout en étant suffisamment profonds pour inciter leurs adeptes à enchaîner les parties.

LE ROI DE L'ARCADE

L'offre étant pléthorique sur ce marché en pleine ébullition, les







1 Avec *Hang-On*, SEGA propose une avancée technique majeure qui sera vite copiée par les autres développeurs.

2 Aujourd'hui, SEGA a perdu sa fibre japonaise et est surtout connu pour ses jeux PC comme *Total War Warhammer*.

3 *Virtua Racing* ne ressemble à rien, son gameplay est tout sauf réaliste, pourtant il fut une référence en son temps.

1983



SEGA SC 3000

1984



SEGA SG-1000

1984



SEGA SG-1000 II

1984



SEGA MARK III

1986

MASTER SYSTEM



1988



MEGADRIVE



Streets of Rage 2 **est un jeu mythique qui illustre parfaitement la maîtrise de SEGA au début des années 90.**

“Au début des années 90, SEGA est animé de cette fougue dont sont imprégnés les challengers les plus déterminés.”

acteurs de l’époque rivalisaient d’ingéniosité pour sortir du lot. Et si, dès les années 70, SEGA figure parmi les sociétés les plus renommées du marché, ce n’est qu’au milieu de la décennie suivante qu’il va le révolutionner. Avec la sortie de *Hang-On* en 85, il inaugure en effet le Super Scaler, une technologie capable de jouer avec la taille des sprites pour simuler un effet de profondeur et de 3D. Traditionnellement en vue de dessus ou de profil, les jeux de course bénéficient grâce au Super Scaler d’une caméra placée dans le dos du véhicule. Leur représentation gagne d’un coup en réalisme et permet d’offrir des sensations de vitesse saisissantes. C’est d’autant plus vrai que les bornes de *Hang-On* et *OutRun* prenaient respectivement la forme d’une moto et d’une voiture pour immerger le joueur dans la course. L’arcade est le fleuron technologique à cette période, et les bornes les plus ambitieuses commencent à être conçues comme de véritables petites attractions. C’est le cas d’*After Burner*, un jeu de dogfights, dont la borne en forme de cockpit était montée sur vérins afin de simuler les accélérations et autres effets de rotation. Avec le Super Scaler, Yû Suzuki ouvre la voie aux simulations en tout genre, mais leur gameplay ne gagnera en finesse qu’avec l’arrivée de la 3D.

L’ÂGE D’OR DE LA MEGADRIVE

Impérial en arcade, SEGA ne tardera pas à la même période à se tailler une place de choix sur le marché des consoles. Présente dès le début des années 80 – la SG-1000 sort au Japon le même jour qu’une certaine Famicom en 1983 –, la firme y connaîtra des débuts mitigés avant de relever la tête grâce au succès en Europe de sa Master System (sortie au Japon en 1985 sous le nom de SEGA Mark-III). Cependant, ce n’est qu’avec la commercialisation de la Megadrive qu’elle parviendra à s’imposer définitivement sur le marché du jeu vidéo domestique. Disponible dès 1988 sur l’archipel nippon mais pas distribuée officiellement avant 1990 dans nos vertes contrées, la console 16-bits est le symbole de l’âge d’or de SEGA. Avec son architecture axée sur la carte d’arcade System 16, la Megadrive est capable de proposer des adaptations extrêmement fidèles pour séduire les joueurs ; *Altered Beast* et *Golden Axe* en sont les meilleurs exemples. Ce qui ne l’empêche toutefois pas de disposer d’un catalogue propre, constitué qui plus est d’une ribambelle de hits. Si *Shinobi* ne fait pas le voyage depuis l’arcade, il apparaît au meilleur de sa forme dans *The Revenge of Shinobi*. *Streets of Rage II*, chef-d’œuvre absolu du beat’em up, surclasse le célèbre *Final Fight* de Capcom. *QuackShot* et *World of Illusion* sont deux des meilleurs jeux de tous les temps à mettre en scène des personnages Disney. L’inoubliable *Landstalker* n’a pas à rougir face à un *Zelda*. Au début des années 90, SEGA est animé de cette fougue dont sont imprégnés les challengers les plus déterminés. C’est sans doute ce qui le poussera à sortir le Mega-CD et le 32X, deux périphériques censés décupler la puissance de la console ; à localiser les *Phantasy Star* alors que les amateurs de RPG ne représentaient qu’une minuscule niche ; ou encore à faire découvrir le Tactical-RPG aux joueurs occidentaux avec les *Shining Force*. Bien sûr, qui dit Megadrive dit aussi Sonic, soit le grand rival de Mario et son seul concurrent sérieux sur le terrain des mascottes.

DANS LA TROISIÈME DIMENSION

Avec la Megadrive, SEGA se forge une image punk. Son côté rebelle plaît aux adolescents. Ce sont les grandes heures de la guerre qui l’oppose au plus familial et consensuel Nintendo. Sa notoriété est à son sommet, d’autant qu’il continue à faire rêver sur le marché de l’arcade. D’ailleurs, dès 1992, celle qui commence à être surnommée la firme au hérisson bleu est à l’origine d’une nouvelle révolution. Avec *Virtua Racing*, Yû Suzuki et son studio AM2 refont le coup du Super Scaler, à la

SAGA SEGA





❶ *Shining Force III* fait partie de ces titres qui mériteraient un remake ou une remasterisation.

❷ Entre *Virtua Fighter* et ses personnages cubiques, et *Daytona USA* et son violent clipping, la Saturn affichait des performances décevantes à sa sortie.

différence près qu'il propose cette fois un jeu en véritable 3D temps réel. À l'époque, personne ne croit en cette technologie coûteuse, surtout que son rendu anguleux et dépourvu de détails la rend peu attrayante. Suzuki va pourtant réussir à démontrer tout son intérêt. Avec ses monoplaces et circuits entièrement modélisés, *Virtua Racing* proposaient en effet une gestion précise de l'espace, ce qui donnait tout son sens aux notions de vitesse et de trajectoire. Avant lui, ces différents paramètres étaient gérés de manière beaucoup plus approximative. L'impression était alors de prendre part à un « jeu d'évitement » plus qu'à un jeu de course. Cela peut faire sourire à l'époque des *Forza* et autres *Project Cars* mais, au moment de sa sortie, *Virtua Racing* constituait clairement ce que le jeu vidéo proposait de plus réaliste en termes de conduite. Sorti l'année suivante, *Virtua Fighter* confirmera avec ses combats pointus d'arts martiaux que l'avenir se situe dans la troisième dimension.

LA SORTIE DE ROUTE

SEGA a beau être l'un des grands artisans de l'arrivée de la 3D temps réel dans le jeu vidéo, c'est paradoxalement l'avènement de cette technologie qui va précipiter sa chute. Au moment d'imaginer ce que sera la Saturn (1994), les ingénieurs de l'entreprise la jugent en effet trop coûteuse pour être intégrer à un produit grand public. L'arrivée de la PlayStation les forcera bien à faire machine arrière, mais le revirement intervient malheureusement trop tard.
La Saturn n'est pas une console à l'aise avec la 3D. Ou plutôt, son architecture n'a pas été conçue pour la 3D, ce qui rend sa programmation difficile pour de nombreux développeurs. Pionnier tout en étant pourtant à la bourre, SEGA négocie mal le virage de la 3D et n'arrivera jamais à s'en remettre. S'il est incontestable que Sony est parvenu à prendre le leadership technologique et à s'adresser à un public adulte, d'autres raisons peuvent être avancées pour expliquer ce naufrage. L'autre gros problème de la Saturn, c'est que son catalogue prenait une teinte beaucoup trop arcade alors que le jeu vidéo grand public était justement en train de s'en détacher. Que ce soit du côté des exclusivités console ou des portages de ses meilleures bornes, SEGA n'a pas réalisé qu'il était devenu nécessaire d'enrober ses jeux pour mieux les vendre. Aussi bons soient-ils, *SEGA Rally* et *Virtua Fighter II* débarquaient avec

1990



GAME GEAR

1993



SEGA PICO

1994



SEGA 32X

1995



SEGA NOMAD

1995



SEGA SATURN



Virtua Fighter 2 **était un excellent jeu de combat mais pouvait paraître pauvre face à un *Tekken* et son contenu.**

leur contenu rachitique hérité de leur version originale arcade pendant que *Ridge Racer* et *Tekken* empilaient les circuits, véhicules, personnages et modes de jeu. Il y a bien eu quelques coups d'éclat, à l'image de *Panzer Dragoon Saga* ou de *Shining Force III* avec son scénario imaginé comme un triptyque (seule la première partie est arrivée en Europe). Mais globalement, l'époque Saturn correspond à une période noire pour le constructeur japonais.

PARTIR AVEC PANACHE

Bien décidé à ne plus se faire couper l'herbe sous le pied, SEGA dégaine la Dreamcast dès 1998. Première console 128-bits de l'histoire, elle permettra à la firme de retrouver de sa superbe. C'est que la Dreamcast ne se contente pas de se hisser pas au niveau des meilleures bornes d'arcade de son temps, elle apporte aussi avec elle son lot d'innovations. Grâce à un modem intégré de série, de nombreux joueurs découvriront Internet par son intermédiaire. *ChuChu Rocket!* devient ainsi le premier jeu jouable en ligne sur console. Tandis que les aventuriers en herbe se souviennent avec émotion de *Phantasy Star Online*, et de cet avant-goût de MMORPG qu'il dégageait. Bien qu'elle n'ait pas rencontré le succès qu'elle aurait mérité, la Dreamcast est la console de tous les exploits. Un diffuseur de rêve comme son nom l'indique (Dreamcast étant la contraction de « dream » et de « broadcast ») qui, au milieu d'une multitude de portages parfaits mais parfois très secs des plus grands hits d'arcade (*Virtua Tennis, The House of the Dead 2, Crazy Taxi*, etc.), verra la naissance du cel-shading avec l'excellent *Jet Set Radio*, l'émergence de Visual Concepts (studio alors possédé par SEGA) et de ses *NBA 2K*, l'arrivée d'ovnis considérés aujourd'hui comme cultes *(Rez, Space Channel 5)*, mais aussi l'aboutissement de ce qui a longtemps été le projet le plus pharaonique du jeu vidéo avec *Shenmue*. Jeu de tous les espoirs et de toutes les désillusions, *Shenmue* est souvent tenu pour responsable – suite à son relatif échec commercial – de l'arrêt de la Dreamcast. On sait aujourd'hui que ce n'est pas tout à fait exact, et on préfère de toute manière retenir l'ambition folle de son créateur – Yû Suzuki, encore lui –, qui tenait à ce que chaque PNJ soit différent et suive un emploi du temps fixe ou à ce que le joueur dispose d'une liberté d'action quasi-totale. *Shenmue* est un bac à sable à la fois magnifique et grisant, qui par de nombreux aspects préfiguraient les open world actuels. Sortie trop tôt, victime de la communication agressive de Sony autour de sa PlayStation 2, la Dreamcast ne séduit pas suffisamment de joueurs et voit sa production stoppée dès le 31 janvier 2001. Mais avant de partir, elle s'offre un dernier coup d'éclat avec la sortie, au Japon uniquement, de *Segagaga*, un RPG satirique mettant en scène la mort du constructeur. Après son retrait du marché des consoles, SEGA n'est malheureusement jamais parvenu à renouer avec cet état d'esprit qui l'animait par le passé. Il y a bien eu *Yakuza, Valkyria Chronicles* et le partenariat avec PlatinumGames *(MadWorld, Bayonetta, Vanquish)*. Mais définitivement, SEGA, c'était mieux avant.

"Après son retrait du marché des consoles, SEGA n'est jamais parvenu à renouer avec cet état d'esprit qui l'animait par le passé."

1998



7 jeux rétro

À NE PAS MANQUER SUR SMARTPHONES

Le rétrogaming n'est pas que l'apanage des consoles et du PC, loin de là ! iOS et Android accueillent en effet depuis longtemps de nombreux grands classiques. Mais, entre les conversions au rabais et les jeux difficilement jouables en tactile, il faut faire le tri. Voici une petite sélection de valeurs sûres.

Star Wars : Knights of The Old Republic

Beaucoup le considèrent comme le meilleur jeu *Star Wars* jamais créé, et ils ont peut-être raison. Sorti en 2003 sur Xbox et PC, *KOTOR* est un jeu de rôle riche, bien écrit, encore très beau aujourd'hui. Sa version mobile (privilégiez les tablettes) est de plus très jouable. Un chef-d'œuvre.

Supports : iOS, Android
Genre : RPG
Prix : 10,99€

19



Heroes of Might and Magic III HD

Licence née sur PC au milieu des années 90, *Heroes of Might and Magic* est encore très vivace aujourd'hui, et son troisième épisode est considéré comme l'un des meilleurs. Cette version HD améliore légèrement l'aspect graphique, tout en conservant le cachet d'origine, et profite d'une interface tactile assez réactive. Vous serez en revanche plus à l'aise sur le grand écran d'une tablette.

Supports : iOS, Android
Genre : Stratégie/RPG
Prix : 9,99€

17



Day of the Tentacle Remastered

Si ne fallait garder qu'un seul point'n click des années 90, ce serait peut-être celui-là. Sortie en 1993 chez LucasArts, cette suite du classique *Maniac Mansion* est sans doute un des jeux les plus drôles et déjantés de tous les temps. Cette version *Remastered* est assez magnifique et a le bon goût de conserver le charme du titre original.

Support : iOS
Genre : Jeu d'aventure
Prix : 16,99€

18



R-Type

R-Type connaît une adaptation étonnamment réussie sur support tactile, puisque sa prise en main s'avère naturelle et très précise. Ce shoot'em up mythique de l'ère 16-bits n'a rien perdu de son charme et de son efficacité, avec son système de jeu ingénieux et sa difficulté progressive, mais réelle.

Supports : iOS, Android
Genre : Shoot'em up
Prix : 1,99€

16





Chrono Trigger

RPG culte sorti vers la fin de vie de la Super Nintendo, *Chrono Trigger* bénéficie d'un bon portage sur iOS et Android, comme la plupart des RPG « classiques » de Square Enix. Cette version intégralement en français affiche des contrôles un peu envahissants, mais reste extrêmement plaisante à jouer.

Supports : iOS, Android
Genre : RPG
Prix : 10,99€

18



Tetris Free

Est-il vraiment nécessaire de présenter *Tetris* ? Le jeu mythique d'Alexeï Pajitnov est intemporel, indémodable et nul doute que l'on y jouera toujours dans dix générations. C'est de plus un titre parfaitement adapté au tactile, puisqu'il suffit d'un pouce pour enchaîner les parties. Indispensable sur votre smartphone.

Supports : iOS, Android
Genre : Puzzle Game
Prix : Gratuit

18



Doom Classic

Le papi du FPS fait de la résistance et n'a rien perdu de son énergie et sa hargne en débarquant sur iPhone et iPad. Cette version comprend les cinq épisodes originaux et profite de contrôles bien adaptés et entièrement customisables, ce qui permet de se créer une expérience personnalisée.

Support : iOS
Genre : FPS
Prix : 4,99€

17



LE HORS-SÉRIE COLLECTOR



EN VENTE ACTUELLEMENT



VIDEO GAMER Rétro

100% RETRO GAMING

AOÛT-SEPTEMBRE 2017 NUMÉRO 01

L 13296 - 1 - F: 6,90 € - RD