

NOUVEAU !
124 PAGES RÉTRO

WOW CLASSIC
RETOUR AUX SOURCES

RESIDENT EVIL 2
EN ROUTE VERS L'ACTION

BUBSY
LA MASCOTTE OUBLIÉE

GAMER

Rétro

100% RÉTRO GAMING

**BRICOLO
RÉTRO**

UNE SECONDE VIE POUR
LES MACHINES D'ANTAN !

54 PAGES, 60 JEUX !

STAR WARS

DE LA SAGA TOUT TU SAURAS

STAR TREK
25TH ANNIVERSARY

L'AUTRE SAGA INTERGALACTIQUE !

COMMODORE 64

LE PC DES VRAIS GAMERS... DE L'ÉPOQUE !



**SHADOW OF
THE COLOSSUS**

RETOUR SUR LE CHEF-D'ŒUVRE
DE FUMITO UEDA

ALADDIN

DUEL MYTHIQUE ENTRE
LA MEGADRIVE ET LA SNES



PC ENGINE

PREMIÈRE CONSOLE À CD-ROM



CULTURE RÉTRO

NOTRE SÉLECTION DES MEILLEURS
LIVRES RÉTRO GAMING



#03

DÉC. 2017

JANV. 2018



L'ÉDITION BONUS CONTIENT :
4 LITHOGRAPHIES • PACK COSTUMES SEGA



Combattez dans la peau de
Sonic Moderne et Sonic Classique



Créez un héros personnalisé
et incarnez-le



Affrontez le Dr. Eggman et un
mystérieux nouvel ennemi

DISPONIBLE LE 7 NOVEMBRE



© SEGA. SEGA, the SEGA logo and SONIC FORCES are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "SEGA", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. © 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.

ÉDITO

LA FORCE DU RETRO !

Nous ne le dirons jamais assez, sans vous, *VIDEOGAMER Rétro* n'existerait pas. C'est pourquoi nous tenions à vous remercier une nouvelle fois pour votre soutien et votre fidélité. Tout ça nous a donné de la force pour vous préparer ce troisième numéro placé sous le signe de... Star Wars ! Force,

Star Wars, on s'est compris. Quoi qu'il en soit, sachez que si vous avez loupé un jeu, une adaptation, une exclusivité ou autre sur l'univers de George Lucas, vous allez pouvoir vous mettre à jour. En effet, nous vous proposons plus de cinquante pages placées sous le signe de la Force (encore une fois !).

“Rendez-vous en 2018 pour toujours plus de rétro gaming !”



Mais ce n'est pas tout puisque nous vous faisons aussi découvrir ces « gens » qui bidouillent vos vieilles machines pour leur redonner vie, même après un long séjour dans le grenier. À part ça, nous parlons aussi du Commodore 64, ordinateur emblématique du début des années 80 – qui revient en 2018 – mais aussi

de la PC-Engine, première machine à CD-Rom. Toutefois, en ces périodes de fêtes, quoi de mieux que de s'offrir un peu de lecture, en plus de *VIDEOGAMER Rétro* bien sûr. Nous avons pensé à vous avec une sélection de livres sur le jeu vidéo qui devraient vous intéresser. Nous vous souhaitons une excellente fin d'année et rendez-vous en 2018 pour toujours plus de rétro gaming !

La Rédaction

PROCHAIN
NUMÉRO LE
19
JANVIER



HUNG NGUYEN

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



LAURENT DEHEPPE

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



CHRISTOPHE COLLET

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



CHRIS. ÖTTL

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



FLORIAN VELTER

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



DAMIEN DUVOIT

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

GAMER *Rétro*

SERVICE ABONNEMENTS
56 rue du Rocher 75008 Paris
Email : abo@nickelmedia.fr
Téléphone : 01 44 70 72 32
Web : abo.nickelmedia.fr

Tarif France pour 1 an : 26,90 €

Prix au numéro : 6,90 €

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

RÉDACTION

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

PUBLICITÉ

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

GESTION VENTES AU NUMÉRO (REASSORT)

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

Dépôt légal : à parution

Commission paritaire : 1019 K 93505
ISSN : 2556-6741

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

Associé unique, Président : Didier Macia
Directeur de la publication : Didier Macia
RCS de Nanterre : 789 870 433

Siège social : 171 bis, avenue Charles de Gaulle - 92200 Neuilly-sur-Seine
Tél. : 01 40 88 11 00 - Fax : 01 40 88 11 99

Tous droits de reproduction réservés
VIDEOGAMER est une marque déposée

PETIT JOUEUR OU VRAI GAMER ?



Nos journalistes sont tous des experts reconnus et de grands passionnés du jeu vidéo. Si vous êtes aussi un vrai gamer, VIDEOGAMER est fait pour vous ! Chaque mois, retrouvez dans notre magazine les meilleurs dossiers, les reportages les plus pointus, des tests sans concession. Et partagez avec nous votre passion.

GAMER
POUR JOUEURS EXIGEANTS

EN VENTE
ACTUELLEMENT

BIENVENUE DANS VIDEOGAMER RÉTRO !

SOMMAIRE

#03 Dé. 2017 - jan. 2018

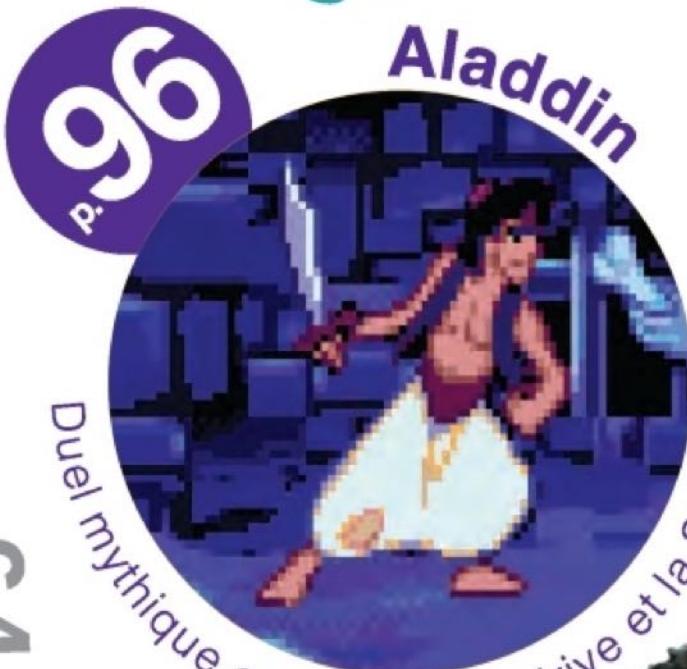


p. 18

Une seconde vie pour les machines d'antan !
Do it yourself !



PC-Engine



Aladdin

Duel mythique entre la Megadrive et la SNES



p. 116

Commodore 64

Le PC des vrais gamers... de l'époque !

Star Trek

p. 92



STAR WARS

DE LA SAGA TOUT TU SAURAS

TOUS LES JEUX DE CE NUMÉRO

- Aladdin 96
- Alone in the Dark 34
- Bubsy (la saga) 30
- Defender of the Crown 121
- Diddy Kong Racing 6
- Impossible Mission I & II 119
- LEGO Star Wars : The Complete Saga 82
- LEGO Star Wars : The Force Awakens 83
- LEGO Star Wars : The Video Game 81
- LEGO Star Wars : The Yoda Chronicles 83
- LEGO Star Wars II : The Original Trilogy 81
- LEGO Star Wars II Mobile 82
- LEGO Star Wars III : The Clone Wars 82
- Maniac Mansion 120
- Metal Gear 108
- Paradroid 118
- Resident Evil 2 102
- Shadow of the Colossus 14
- Soul Calibur IV 52
- Space Harrier 114
- Speedball II 118
- Spider-Man 90
- Star Trek : The 25th Anniversary 92
- Star Wars Rogue Squadron II 66
- Star Wars, les adaptations des films 84
- Star Wars, les annulés 88
- Star Wars, les improbables 86
- Star Wars, les jeux d'action 60
- Star Wars, les RPG 68
- Star Wars, les shooters spatiaux 54
- Star Wars, les STR 74
- Star Wars, les tentatives 84
- Summer Games II 119
- The Last Ninja II 121
- Turrican II 120
- World of Warcraft 8
- World of Warcraft Classic 12



p. 36



RETOUR EN... 1997 !

DIDDY KONG RACING

Vingt ans ! C'est l'âge de ce bon *Diddy Kong Racing*, sorti en novembre 1997 sur N64. Le jeu de course de Rare était bâti sur un postulat simple : appliquer la recette de *Mario Kart* aux univers du studio. Où l'on retrouve donc Diddy bien sûr, mais aussi Banjo (de *Banjo Kazooie*), Conker (de *Conker's Bad Fur Day*), etc.

Une île sert de hub vers les différents mondes, qui après les courses de rigueur se terminent par un duel de boss. Chaque perso a des caractéristiques propres, et de nombreux défis viennent se greffer sur les courses. Le petit plus ? Outre le kart, les héros peuvent piloter un avion ou un hydroglisseur...

TIME

01 : 31 : 61

RETOUR EN... 2004 !

WORLD OF WARCRAFT

Il a beau enquiller les extensions comme des perles (*Battle for Azeroth*, la septième, vient d'être annoncée) et compter encore plusieurs millions d'abonnés, il faut se faire une raison : *WoW* est vieux ! Treize ans précisément, sorti en novembre 2004 aux États-Unis. On a tout dit sur lui, de sa manière de révolutionner

le MMORPG à l'addiction générée chez de très nombreux joueurs. *WoW* est un phénomène. Ce qu'on oublie de dire, à force, c'est la puissance du gameplay posé par Blizzard : *World of Warcraft* est vieux, mais il reste un plaisir à jouer, à redécouvrir encore et encore. Vivement *WoW Classic* (voir page 12) !







GAMEBOY CLASSIC MINI ANNONCE EN VUE ?

La NES Mini et la Super NES Mini pourraient bien voir arriver un nouveau membre dans la famille Classic. Carton assuré !

Avec les consoles Classic, Nintendo s'est découvert de nouvelles poules aux œufs d'or, qui lui rapportent de gros revenus sans pour autant avoir à produire quoi que ce soit de nouveau. Face à la demande grandissante et aux ruptures de stock, le constructeur serait

tenté de multiplier les machines hommages. Et de notre côté, nous serions donc tentés de croire à l'arrivée d'une GameBoy Classic Mini. Une hypothèse qui a fait son chemin sur la Toile et dans les médias suite au dépôt commercial, le 15 septembre dernier, d'une nouvelle référence

de la part de Nintendo : ni plus ni moins qu'une image de la GameBoy première du nom, monolithique et grise. La même démarche a été effectuée au Japon et en Europe de la part du constructeur mais, si la possibilité d'une nouvelle console Mini vient

immédiatement à l'esprit, il ne faut pas non plus écarter celle d'une simple cargaison de nouveaux produits dérivés autour de la fameuse console portable. L'avenir nous dira si Nintendo souhaite continuer d'exploiter ce juteux filon. Le pire, c'est qu'on en veut !

KILLER7 SUDA51 VEUT SON REMAKE

L'inénarrable Suda51 a refait part au cours d'une interview de son envie de remettre *Killer7* au goût du jour.

Voilà douze longues années que *Killer7* a fait son apparition sur GameCube, pour devenir l'une des œuvres majeures de Suda51. Connu pour ses expériences vidéoludiques uniques, aussi bien artistiquement qu'au niveau du gameplay, le créateur japonais a de nouveau exprimé son envie de proposer un remake de ce titre si particulier, emblématique de la ludothèque

GameCube. L'année passée, il avait déjà évoqué l'idée d'un « remake ou d'un remaster » face à un titre qu'il jugeait « dur ». C'est aujourd'hui à nos confrères de *Game Informer* qu'il a renouvelé ce souhait : « Le truc avec *Killer7*, c'est qu'il n'est plus aussi facile à jouer aujourd'hui. C'est un titre que j'aimerais vraiment revisiter ou actualiser ». Il y a tout juste quelques mois, Suda51 avait fait

en sorte de faire découvrir aux Occidentaux *The Silver Case*, son premier jeu, uniquement sorti au Japon. On espère que sa volonté de retravailler *Killer7* réussira là encore à faire bouger les choses, et que Capcom, éditeur à qui appartient la licence, acceptera le pari.



1



1 *Killer7* fait partie des titres cultes de la GameCube. Pas des plus joués de revanche.

2 Goichi Suda travaille sur des jeux/remakes prévus en 2018.



SUPER NT SNES MINI HAUT DE GAMME

La Super NES Mini fait un carton... et des petits. Voici la Super NT, une Super NES Mini non-officielle haut de gamme.



Le succès des consoles Mini de Nintendo a bien entendu fait des émules et on a vu apparaître un peu partout des machines pseudo-rétro destinées à émuler les jeux de notre enfance. La société Analogue se place sur un créneau légèrement différent avec Super NT. En effet, cette petite machine ne propose pas d'émulation logicielle. Elle est au contraire pleinement compatible avec l'ensemble des cartouches Super NES et Super Famicom sorties à ce jour, et permet d'afficher les jeux

en 1080p via un port HDMI, sans aucun lag tout en respectant les ratios d'époque. La Super NT promet également une compatibilité avec les manettes Bluetooth actuelles, ainsi qu'avec le Retro Receiver destiné à jouer avec un pad 8Bitdo ; mais surtout, elle dispose de ports manettes originaux pour ressortir vos vieux pads du placard. Une pépite alimentée en USB et livrée en différentes couleurs qui est actuellement en précommande pour la bagatelle de 190\$...

PAD GAMECUBE EXIT LES JOY-CON, LA GC ARRIVE SUR SWITCH

C'est une info non-officielle mais vos manettes GameCube vont trouver une nouvelle utilité...

Vous n'aimez pas les Joy-Con de la Switch, peu importe qu'ils soient séparés ou assemblés ? Et pourtant, vous tenez absolument à votre nouvelle console flambant neuve ? Eh bien voici peut-être une solution pour vous. Depuis quelque temps, et ce malgré l'absence de précisions à ce sujet dans le descriptif de la dernière mise à jour de la console, il semblerait que les pads de la GameCube soient désormais compatibles avec la Switch. Pour pouvoir accéder à cette nouvelle fonctionnalité officieuse à l'heure qu'il est – les choses seront peut-être différentes lorsque vous lirez ce mag –, il vous suffit de vous procurer l'adaptateur USB de la Wii U, qui servait à l'origine à rendre compatible les pads GameCube avec la console. En mettant la main sur cet objet, vous pourrez connecter jusqu'à quatre manettes GameCube sur votre Switch. Et bénéficier d'une prise en main optimale à moindres frais.



WORLD OF WARCRAFT CLASSIC

WOW, OPTION RÉTRO !

Eh oui, le MMORPG de Blizzard est passé dans la sphère rétro : il fête ses treize ans ! C'est d'autant plus vrai que le studio vient d'annoncer *World of Warcraft : Classic*, soit la possibilité bientôt de rejouer à *WoW* dans les conditions de son lancement...

Début novembre se tenait la BlizzCon, le salon des jeux Blizzard : deux jours de démonstration, de spectacle, de cosplay et d'eSport sur *StarCraft II*, *Hearthstone*, *Overwatch* et les autres. Chose étonnante, le jeu le plus en vue du salon était aussi le plus vieux : *World of Warcraft*, qui a fêté cet automne ses treize ans d'existence ! Avouez qu'on peut commencer à parler de rétro... D'autant que si le titre a révolutionné le petite monde

du MMORPG à sa sortie en 2004 (février 2005 en France), il a pris un coup de vieux, graphique bien sûr, mais aussi en termes de mécaniques. *WoW* est old-school, ça fait mal mais c'est comme ça ! Depuis des années, les plus vieux fans du titre réclamaient à Blizzard le lancement d'une version « *Vanilla* » : des serveurs sur lesquels il serait possible de rejouer à la version initiale du titre, avant la première des six extensions qui sont sorties

au long de toutes ces années. Avant *The Burning Crusade*, pour les connaisseurs. Blizzard n'avait jamais répondu favorablement à cette demande, arguant notamment que le travail était titanique. En parallèle, les serveurs privés ont pullulé au fil des ans, provoquant la colère du studio. Mais ça, c'était avant : Blizzard a profité de la BlizzCon 2017 pour annoncer une septième extension pour *WoW* (*Battle for Azeroth*), mais surtout pour dévoiler le projet *WoW : Classic* ! Soit, comme prévu, ce que demandaient les puristes depuis toujours : un *World of Warcraft* à l'ancienne, avec montée en level de 1 à 60 (110 aujourd'hui !), les raids sur Molten Core à 40 joueurs, exit les montures volantes et coucou la pause mana avant de lancer un donjon, la clé pour Rochenoire, les anciennes

compétences et talents... Bref, tout ce qui faisait la joie – et la frustration parfois – des joueurs il y a treize ans. Le jeu et ses mécaniques ayant énormément évolué durant ces années, Blizzard a annoncé la couleur : ses équipes ne savent pas quand sortira *WoW Classic*. Le chantier est important, les questions très nombreuses car même avant la sortie de l'extension *The Burning Crusade* en 2007, le titre avait déjà subi plusieurs évolutions. Lesquelles prendre en compte ? Comment concilier certains impératifs techniques avec le *WoW* de l'époque ? Les instances dont les règles ont été transformées depuis doivent-elles être réinitialisées ? Blizzard planche désormais sur tous ces sujets, avec une promesse : nous rejouerons au *World of Warcraft* de notre jeunesse un jour.



INFO RÉTRO

L'annonce de *World of Warcraft : Classic* ravit une frange de fans qui demandaient depuis longtemps à pouvoir rejouer à *WoW* « comme au début ». La réponse de Blizzard est donc une bonne nouvelle, même s'il faudra patienter. Avec une question : est-ce que c'était vraiment mieux avant ?

Genre : MMORPG
Développeur : Blizzard



① C'est sûr que graphiquement, ressortir un visuel de 2005, ça picote un peu.

② « Les gars on fait Rochenoire, mais quelqu'un a la clé ? » « ... »



2

ZONE PC ACCÈS RÉSERVÉ

ZONE PC ACCÈS RÉSERVÉ

ZONE PC ACCÈS RÉSERVÉ

BLIZZCON 2017
Blizzard, à fond dans l'eSport !

METAL GEAR SURVIVE
À quoi joue Konami avec sa série ?

WORLD OF WARPLANES
La nouvelle version dévoilée

PCGAMER

PCGAMER
100% GAMING

SPÉCIAL STRATÉGIE

- ✓ Tous les jeux 2018
- ✓ Les séries cultes de retour
- ✓ La scène indé explose !

STAR WARS II BATTLEFRONT

La Force est-elle avec la campagne solo ?
On y a joué, on vous dit tout !

BIMUTANT

Premier contact prometteur

PCGAMER
HARDWARE
Le meilleur du matos gaming
NOUVEAUX CORE i7, i5 ET i3
Intel répond à AMD !



SOUTH PARK
L'ANNALE DU DESTIN
Encore meilleur que le premier ? Verdict !

TOUTE L'ACTU
HARDWARE

Évènement
DESTINY 2 SUR PC
Notre guide pour tout savoir !

LA FOLIE DES MODS

Quand les joueurs remplacent les développeurs !

LE GUIDE D'ACHAT
100% PERF'

EXCLUSIF ! TOUT LE MATOS DE RÉFÉRENCE, POUR TOUS LES BUDGETS !

Cartes mères Cartes graphiques Alimentations CPU Souris Mémoires

PC HARDWARE

PERFORMANCE & CUSTOM N°8 DÉCEMBRE 2017-JANVIER 2018
SPÉCIAL
NOUVEAUTÉS TECH 2018

Elles vont transformer votre PC en bête de course !

- ✓ Cartes graphiques ✓ Processeurs
- ✓ Stockage ✓ Mémoire ✓ Moniteurs
- ✓ Portables

INTEL REPOND À AMD
COFFEE LAKE
Des CPU qui ont du cœur

NVIDIA GEFORCE
GTX 1070 Ti
Qui a peur de la GTX 1080 ?



TESTS

Acer Nitro 5
Logitech G613
AMD Ryzen Threadripper 1920X
Alienware Aurora R6
Lenovo IdeaPad 720
Logitech Craft
Aorus RGB 500x Impact

5 PORTABLES GAMING
Ultra puissants !

TOUT SAVOIR SUR LE SIMRACING
Direct Drive

TOUTE L'ACTU
GAMING

ZONE PC ACCÈS RÉSERVÉ

SHADOW OF THE COLOSSUS

À L'ÉPREUVE DU TEMPS

Il y a douze ans sortait *Shadow of the Colossus*, le deuxième titre de la fameuse Team Ico, qui avait délivré le chef-d'œuvre du même nom quatre ans plus tôt. À l'occasion de sa ressortie prochaine sur PS4, revenons quelques instants sur ce bijou.

Certaines équipes n'ont pas besoin de mille tentatives pour livrer des œuvres définitives. La Team Ico, subdivision de SCE Japan Studio menée par Fumito Ueda, en fait partie. En 2001, elle sortait sur PS2 le titre *Ico*, parfait exemple de ce que le jeu vidéo peut offrir lorsqu'il sort des sentiers battus et revoit ses exigences à la hausse. Pas de flingues ni de bastons dans *Ico*, juste un garçonnet enfermé dans un château et pris d'affection pour une jeune fille, prisonnière elle aussi, qu'il va aider à s'enfuir. Scénario abscons (tout repose sur l'inconnu), gameplay réduit au minimum, personnages mutiques, *Ico* ne fait rien comme tout le monde. Et ça marche, le jeu est un chef-d'œuvre. Pas parfait certes – la maniabilité a poussé plus d'un joueur à s'arracher les cheveux – mais d'une intensité folle, d'une poésie unique. *Ico*

a créé tout un pan du jeu vidéo. Sans lui pas de *Journey*, et aucun de tous ces jeux « poético-ludiques » qui pullulent sur Steam et nos consoles n'aurait vu le jour, en tout cas pas sous cette forme et pas avec cet engouement.

PLACE AUX COLOSSES

C'est dire si le jeu suivant de la Team Ico était attendu. Il n'a pas tardé à venir : *Shadow of the Colossus* est sorti quatre ans plus tard, fin 2005 (début 2006 en Europe), sur PS2 toujours. Menée par le très exigeant Fumito Ueda, la Team Ico ne s'est pas reposée sur ses lauriers. Mieux, elle a réussi un tour de force en créant un jeu à la fois dans l'esprit du précédent... et son parfait contraire. Les similitudes entre *Ico* et *Shadow of the Colossus* ne manquent pas : même histoire cryptique, même terrain de jeu vide de PNJ et des interactions habituelles, dialogues et

explications réduits à peau de chagrin et même tandem de personnages, en l'occurrence le jeune Wander qui désire sauver Mono, la belle endormie. Ceux qui ont fini le jeu le savent (pas de spoil, promis), *Shadow of the Colossus* peut être lu comme un préquel de *Ico*, Fumito Ueda ne s'en est jamais caché. Les deux titres sont donc plus que liés. Mais ils sont aussi très différents : là où *Ico* jouait la carte du minimalisme, *Colossus* part dans la direction inverse et propose une aventure épique au possible. L'idée ? Sur une grande carte vide, Wander part à la recherche de seize colosses qu'il doit terrasser, espère-t-il, pour sauver Mono. Ce sont d'immenses géants de pierre chacun avec son design, ses patterns, mais tous avec un point faible qu'il faut trouver et dans lequel Wander doit planter son épée. Pour cela, il s'agit de les escalader, ce qui n'est pas une

mince affaire. Dit autrement, dans *Shadow of the Colossus*, les colosses sont les niveaux ! Au-delà de l'idée originale, c'est bien le level design des « boss » qui rend l'aventure brillante. Chaque colosse est un défi et les séquences épiques s'enchaînent à un rythme tel qu'en fait non, c'est plus simple que ça : *Colossus* est un immense morceau de bravoure, soutenu par une musique sublime. Seule complication – il en faut bien une – héritée du précédent jeu de la Team Ico : la maniabilité du personnage est toujours aussi capricieuse. Ce qui était un peu énervant dans *Ico* devient très irritant dans *Colossus*, exigence de l'escalade sous pression oblige. C'est d'ailleurs devenu une marque de fabrique : *The Last Guardian*, dernier jeu de Fumito Ueda sorti l'an dernier sur PS4 après moult péripéties, ne fait guère mieux. Mais comme *Shadow of the Colossus* avant lui, il réussit l'exploit de faire oublier ses lacunes « techniques » par des idées géniales, de celles qui font avancer le jeu vidéo à pas de géants. Ou de colosses, en l'occurrence.

“La Team Ico a réussi un tour de force en créant un jeu à la fois dans l'esprit du précédent... et son parfait contraire !”



1

INFO RÉTRO

Shadow of the Colossus fait partie des chefs-d'œuvre du jeu vidéo. Son originalité et l'intensité qui se dégagent de chaque « combat de colosse » en font un objet à part, un ovni que l'on ne se lasse pas de redécouvrir de temps à autre. La technique a vieilli bien sûr, mais quelle claque !

Support : PS2

(remasterisé sur PS3 et PS4)

Sortie : Octobre 2005

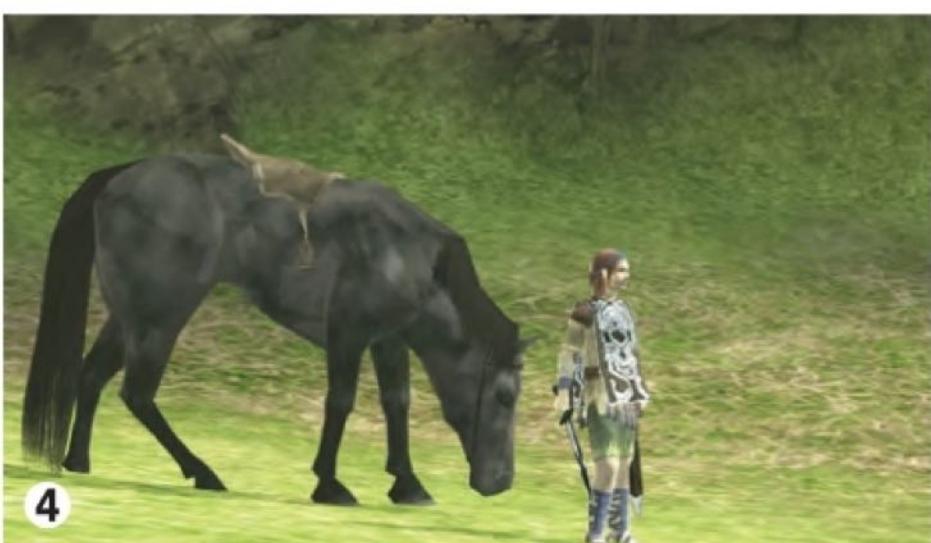
(février 2006 en France)

Genre : Aventure/action

Joueur : 1

Développeur : Team Ico





- ① L'impression de gigantisme des colosses est renforcée lorsque l'on se retrouve tout près d'eux, avant de les escalader.
- ② En levant son épée, Wander sait dans quelle direction aller pour affronter le prochain colosse.
- ③ C'est là que repose Mono, la belle endormie que doit sauver Wander.
- ④ Wander passe beaucoup de temps sur son cheval, qui se nomme Agro. Il aura son importance...
- ⑤ Ah c'est sûr que sur PS2, le jeu pique un peu. Immense, il n'était déjà pas d'une folle beauté « technique » à l'époque de sa sortie.



DE RETOUR SUR PS4

Une version HD, avec graphismes remasterisés, était déjà sortie en 2011 sur PS3. Comme pour *Ico* d'ailleurs. Le travail sur PS4 est différent : sur la dernière console de Sony, on peut presque parler d'un remake de *Shadow of the Colossus* ! Le travail sur les graphismes en général, et les textures en particulier, est colossal. Bien sûr, il n'a pas « l'air » d'un jeu PS4. Son âge se devine mais la qualité est telle que l'on n'a qu'une envie : le relancer encore une fois et se frotter, encore, aux colosses. A priori aucun contenu inédit n'est prévu, dommage. Et la maniabilité, elle, n'a guère changé. C'est à cela que l'on reconnaît le jeu d'origine... La sortie de *Shadow of the Colossus* sur PS4 est fixée au 6 février 2018.



ABONNEMENT

NOUVEAU !
124 PAGES RÉTRO

WOW CLASSIC
RETOUR AUX SOURCES

RESIDENT EVIL 2
EN ROUTE VERS L'ACTION

BUBSY
LA MASCOTTE OUBLIÉE

VIDEO GAMER

Retro

100% RÉTRO GAMING

BRICOLO
RÉTRO

UNE SECONDE VIE POUR
LES MACHINES D'ANTAN !

54 PAGES, 60 JEUX !

STAR WARS

DE LA SAGA TOUT TU SAURAS

STAR TREK
25TH ANNIVERSARY

L'AUTRE SAGA INTERGALACTIQUE !

COMMODORE 64

LE PC DES VRAIS GAMERS... DE L'ÉPOQUE !



SHADOW OF
THE COLOSSUS

RETOUR SUR LE CHEF-D'ŒUVRE
DE FUMITO UEDA

ALADDIN

DUEL MYTHIQUE ENTRE
LA MEGADRIVE ET LA SNES



PC ENGINE

PREMIÈRE CONSOLE À CD-ROM



CULTURE RETRO

NOTRE SÉLECTION DES MEILLEURS
LIVRES RÉTRO GAMING



#03
DÉC. 2017
JANV. 2018



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.

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.

DO IT YOURSELF

Le rétro ne se consomme pas qu'avec quelques machines anciennes et des cartouches poussiéreuses. Les plus habiles de leurs mains font du bricolage pour faire revivre l'histoire du jeu vidéo. C'est « tendance » et il n'y a pas que les bricoleurs du dimanche qui s'y mettent. Décryptage d'un phénomène. *Christophe Öttl*

Tout le monde n'a pas la patience pour se mettre à bricoler sur son temps libre. Gaming et mécanique ne vont pas toujours de pair, à part pour les plus courageux (et les plus doués) qui montent eux-mêmes leur ordinateur de A à Z. Le joueur lambda ne cherche pas à s'arracher les cheveux et se contente généralement d'acheter un produit tout

fait. Le principe s'applique aussi bien au rétro gaming. La vente de vieilles consoles et de vieux jeux est forte, néanmoins la mode de l'achat vintage s'accompagne d'un intérêt particulier pour le fonctionnement de nos bécane vétustes. Que ce soit pour comprendre le fonctionnement de composants datés, pour (re)créer des consoles rétros ou bien se la jouer Jackie Tuning, les motifs n'ont pas manqué aux plus téméraires des mécanos.

Les premiers touche-à-tout se sont facilement distingués grâce aux Web. Avec l'émergence des tutoriels et autres spécialités made in YouTube, l'idée de mettre un coup de tournevis dans son antiquité pour voir ce qui s'y passe n'a plus l'air aussi saugrenue. Dans 75% des cas, le bricolage rétro, c'est du « Do it yourself » ! Ce terme barbare, très populaire dans le monde du design, veut simplement dire qu'il faut se débrouiller seul. En même

temps, c'est bien normal quand on fait du rétro. Les consoles comme les jeux old-school ont cessé d'être produits il y a fort longtemps, alors attendre après les constructeurs de l'époque pour récupérer des consoles 8 ou 16-bits et apporter les modifications voulues, c'est très illusoire.

PRIORITÉ #1
LA REMISE À NEUF
Une grosse partie du bricolage rétro, c'est avant tout de l'entretien et des réparations. Les consoles et les cartouches s'abîment





➊ Si une console rétro est cassée, les pièces détachées peuvent rapporter ou servir pour une réparation.

➋ Parfaitement inutile, mais donner un petit look sympa à sa machine, c'est aussi ça le bricolage.

➌ Des Britanniques ont mis au point un substitut à nos vieilles prises périlé. Et pour un prix abordable avec ça !

➍ Certaines consoles ont besoin d'outils spécifiques. Dans cet exemple : des tournevis pour la DS, DS Lite et Wii.



2

4

naturellement avec le temps, il est souvent nécessaire au bout d'une vingtaine d'années de leur redonner un bon coup de neuf. Avec un peu de pratique, un élève averti peut pratiquer les premiers soins sur la bête : époussetage, démontage, manipulation des composants endommagés, remontage... La marche à suivre peut paraître compliquée, mais c'est dans le domaine du faisable. En cas de casse avérée sur l'objet rétro, les choses se compliquent.

Remplacer des puces électroniques ou faire de la soudure, ça ne s'improvise pas et à moins d'être un fin connaisseur de l'anatomie du matos rétro et d'être outillé pour cela, c'est déjà un premier obstacle. L'autre problème très complexe auquel les bricoleurs vintage doivent faire face, c'est le manque de production. Comme mentionné plus haut, les anciennes générations de consoles ne sont plus produites. Or pour réparer les

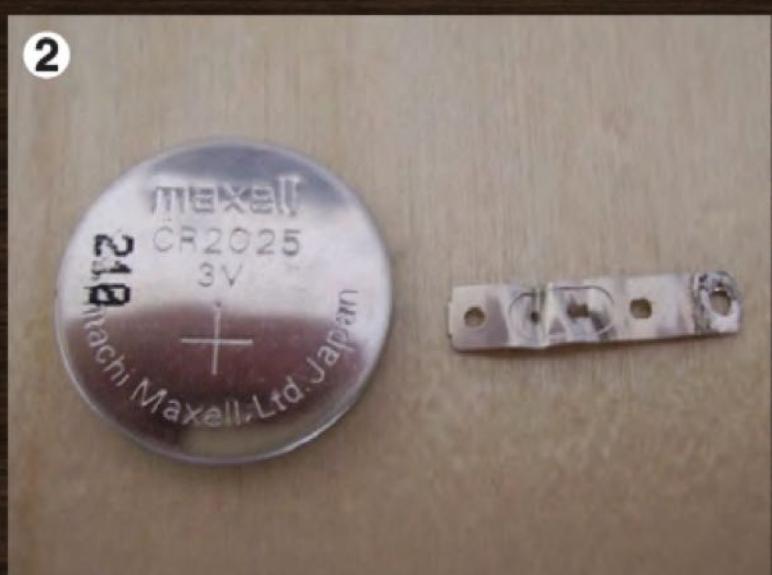
oldies, on ne peut bien sûr utiliser que le matériel de l'époque ce qui implique de ne pouvoir se servir que du stock qui circule de particulier à particulier. Concrètement, réparer n'importe quelle console demande de récupérer du matériel sur une autre console du même type, provoquant du fait même un véritable cannibalisme où les machines et cartouches les plus usées servent de garde-manger à celles qui ont encore une chance

“Les consoles et les cartouches s’abîment naturellement avec le temps, il est souvent nécessaire de leur redonner un coup de neuf.”

REPORTAGE



1



2



3

➊ Des tutos pour vous apprendre à nettoyer vos machines, il y en a un paquet. Encore faut-il savoir les reproduire.

➋ Les piles de sauvegarde sont souvent les premières à rendre l'âme. Heureusement, c'est assez simple à changer.

➌ Les coques plastique en bon état peuvent se vendre à un prix sympa. Celles jaunies sont bonnes pour la poubelle.

de s'en tirer. Qui dit besoin, dit aubaine commerciale. À côté des traditionnels circuits de revente rétro s'est greffé le marché... de la pièce détachée ! Un secteur en constante hausse du fait de la pénurie annoncée de matière première. Certains composants sont vendus pratiquement pour la moitié du prix de la console ou de la cartouche, en particulier les carcasses plastique qui ont pris de la valeur avec le temps. Si en théorie le bricolage rétro

est accessible, le domaine précis de la réparation a eu tendance à se spécialiser et à se professionnaliser. En témoigne la création d'une flopée de PME qui se sont donné les moyens de résoudre les problèmes posés par le matériel. Les prix pour entretenir son patrimoine varient d'une société à l'autre mais les tarifs restent attractifs. Compter entre 5 et 20 € pour remettre sur pied une cartouche selon son type et son état, au-delà, racheter

une cartouche neuve est parfois plus rentable. Pour une console, même les plus récentes, il faut aller chercher entre 40 et 150 € selon la panne... et la console bien sûr.

LE MARCHÉ DES BORNES D'ARCADE

Autre secteur du bricolage rétro réservé quasi-exclusivement aux

entreprises : les bornes d'arcade. À l'époque où ces grosses boîtes étaient encore populaires, il était déjà bien rare de les voir en dehors des salles d'arcade. Aujourd'hui, ce n'est toujours pas le cas mais des entrepreneurs se proposent de créer de toutes pièces des bornes d'arcade pour le public. Autant le dire tout de

Nintendo dans le collimateur des bidouilleurs

Nintendo a créé l'émoi chez les nostalgiques avec sa NES Classic Mini et plus récemment sa Super NES Classic Mini. Mais quelle ne fut pas la déception des heureux propriétaires de ces consoles en s'apercevant que Big N ne mettait à leur disposition qu'un nombre limité de titres et que rien n'était prévu pour en obtenir davantage. Quand on bricole, ce genre de mauvaises nouvelles est un non-problème. Des vidéos et des articles expliquant comment contourner le système d'émulation fourmillent sur le Net. Et le plus beau, c'est que cette manipulation ne demande pas un seul coup de tournevis.



1



❶ Les zones en plastique peuvent se nettoyer avec les produits ménagers de base, mais des machines spéciales existent.

❷ Quelques fabricants laissent le choix de la personnalisation de la borne. Pour d'autres, c'est une option payante.

❸ Avec les bons plans, on peut glisser des jeux rétros pratiquement partout, même dans cette table...



2



3

suite, ce n'est pas un passe-temps « tout public ». Les bornes d'arcade pour particuliers concernent avant tout les nostalgiques au porte-monnaie leste. Là encore, le tarif de ces professionnels varie considérablement d'une société à l'autre, mais il est pratiquement impossible de trouver une borne convenable à moins de 1 000 €. Et encore, cela correspond parfois à avoir la borne sans jeux, ce

qui équivaut à avoir un meuble encombrant mais décoratif. Aussi invraisemblable que cela puisse paraître, le prix exorbitant de ces machines est justifié. Même un bricoleur très doué ne peut pas prétendre construire sa propre borne sans débourser 200 € au minimum et environ 500 € selon la taille et les détails techniques de son invention. Le plus coûteux est sans conteste, et sans surprise, l'écran, le système audio et, plus étonnant, le matériel permettant de jouer. Par souci d'économie, il est tout à fait possible de réaliser une borne d'arcade tournant à l'aide d'un PC basique capable d'émuler les anciennes consoles,

“L'autre problème très complexe auquel les bricoleurs vintage doivent faire face, c'est le manque de production.”

REPORTAGE

mais les entreprises préfèrent en général se tourner vers des produits spécialisés fait maison. Il s'agit plus ou moins d'un ordinateur aux connectiques modifiées et dédié à l'émulation dont la nécessité reste à prouver par rapport à du matériel de base. Reste que si vous optez pour la solution « clé en main », il faudra passer par ces logiciels et débourser entre 200 et 700 € selon le constructeur, le modèle choisi, etc. Ajoutez à cela que les bornes sur-mesure, c'est du travail. Les plans de montage et le savoir-faire sont indispensables, sans oublier la matière première onéreuse qui sert de base à la borne. Cette dernière peut se faire en bois, là encore pour une création moins chère, mais c'est le métal et le plexiglas qui sont généralement privilégiés. Décrit comme cela, on pourrait croire qu'une borne d'arcade n'est rien de plus qu'un joli meuble dans



1



2



3

lequel est intégré un ordinateur. Même si ce n'est pas loin de la vérité, la construction d'une borne d'arcade est un projet aussi ambitieux que coûteux, à ne pas prendre à la légère. La fabrication par un professionnel est recommandable dans la mesure où l'on a le budget et, surtout, la certitude que le chantier de votre concentré de rétro ne prendra pas plus d'un mois. Au cas où vous voulez vous prendre pour un ingénieur, les avantages ne sont pas nombreux. Il n'y a que votre pactole pour vous remercier du mal que vous vous donnez et le plaisir de dire « c'est moi qui l'ai fait ». Cela dit, la construction de la borne peut aussi se simplifier par l'achat de kit diminuant les difficultés d'assemblage. Et puis, c'est l'occasion de personnaliser votre machine jusqu'au bout du pad...

LA RASPBERRY PI, L'AMIE DES BRICOLEURS

Dans le même esprit que la borne d'arcade, il est maintenant très populaire de vouloir se faire sa propre console rétro, voire sa console portable personnalisée. Beaucoup moins complexes que la borne, les consoles sont plus accessibles aux novices mais demandent quand même un minimum de compétences en informatique. L'idée de base reste cependant la même : il n'est pas question de créer une Commodore ou une Master System mais bien un support capable d'émuler ces consoles. L'option PC n'est ici plus trop d'actualité, il faut obtenir ce qui ressemble à un boîtier, un ordinateur n'est donc pas du plus bel effet. Pour cette simple raison, nos amis bricoleurs ont trouvé un allié de poids dans la Raspberry Pi. Drôle d'appareil que celui-ci, voici un ordinateur vendu dans sa forme la plus épurée : une carte-mère. Sa particularité vient bien entendu de sa taille lui permettant de se glisser dans à peu près dans tous les contenants. Le créateur de cette gamme de micro-ordinateurs,

❶ Il y a plusieurs formats de bornes d'arcade, celui-ci étant le plus petit et donc le moins cher.

❷ Eh oui, manettes rétros et smartphones peuvent se combiner pour jouer. C'est un peu encombrant mais fort pratique (MVGGS).

❸ Voici une Raspberry Pi, très austère et peu intuitive, c'est pourtant votre meilleure amie lors d'une journée bricolage.

David Branen, étant un fervent défenseur de l'open source, les Raspberry Pi permettent de fonctionner sous divers systèmes d'exploitation libre, mais les derniers modèles sont également compatibles avec Windows et Android. Ce ne serait pas l'outil parfait pour les bricoleurs s'il n'était pas question d'argent une fois de plus. Le produit est dépourvu de support et d'extension, rendant son coût de production ridiculement bas. Une chance pour les utilisateurs qui peuvent se procurer ce bijou de technologie pour une poignée de figues. Les premiers modèles que sont les Raspberry Pi A, commercialisées à partir de 2012, peuvent se trouver aux alentours de 15 € ! À ce tarif-là, on a le strict minimum, à savoir une alimentation micro-USB, un port USB et des sorties audio et vidéo. Le modèle devenu incontournable pour bidouiller des consoles rétros (et cela marche même avec les bornes d'arcade), c'est la Raspberry Pi 3, commercialisée à partir de 2016. Premier modèle à intégrer à la fois un branchement Ethernet, le Bluetooth et le Wi-Fi, le système n'a besoin que d'une carte SD ou micro-SD pour le stockage mémoire, d'une bonne configuration logiciel et c'est parti, à vous la console rétro nouvelle génération. Plusieurs kits sont en vente pour faciliter ce genre de conception, mais il faudra tout de même aligner entre 50 et 80 € selon le revendeur.

La notoriété de la Raspberry s'est accentuée auprès des adeptes de jeux vintage avec l'utilisation de logiciels d'émulation performants. Le plus répandu et celui offrant le plus grand catalogue est de loin Recalbox. Des jeux d'arcade, jusqu'à la Dreamcast, en passant par les évidentes Nintendo 64 et PlayStation, ainsi que toutes les consoles portables jusqu'à la Game Boy Advance, il y a de quoi faire. Vous l'aurez compris, les Raspberry Pi sont au bricolage vintage ce que le fromage est à la raclette : indissociables. En plus de Recalbox, le mini-ordi donne accès à cinq autres systèmes d'exploitation spécialisés dans le rétro gaming : Happi Game Center, Lakka, Retropie, Piplay et ChameleonPi.

FAIRE DU NEUF AVEC DU VIEUX

Et qu'en est-il des manettes dans tout ça ? À cause de – ou grâce à – selon les points de vue – l'émulation, on peut très bien se passer des consoles old-school



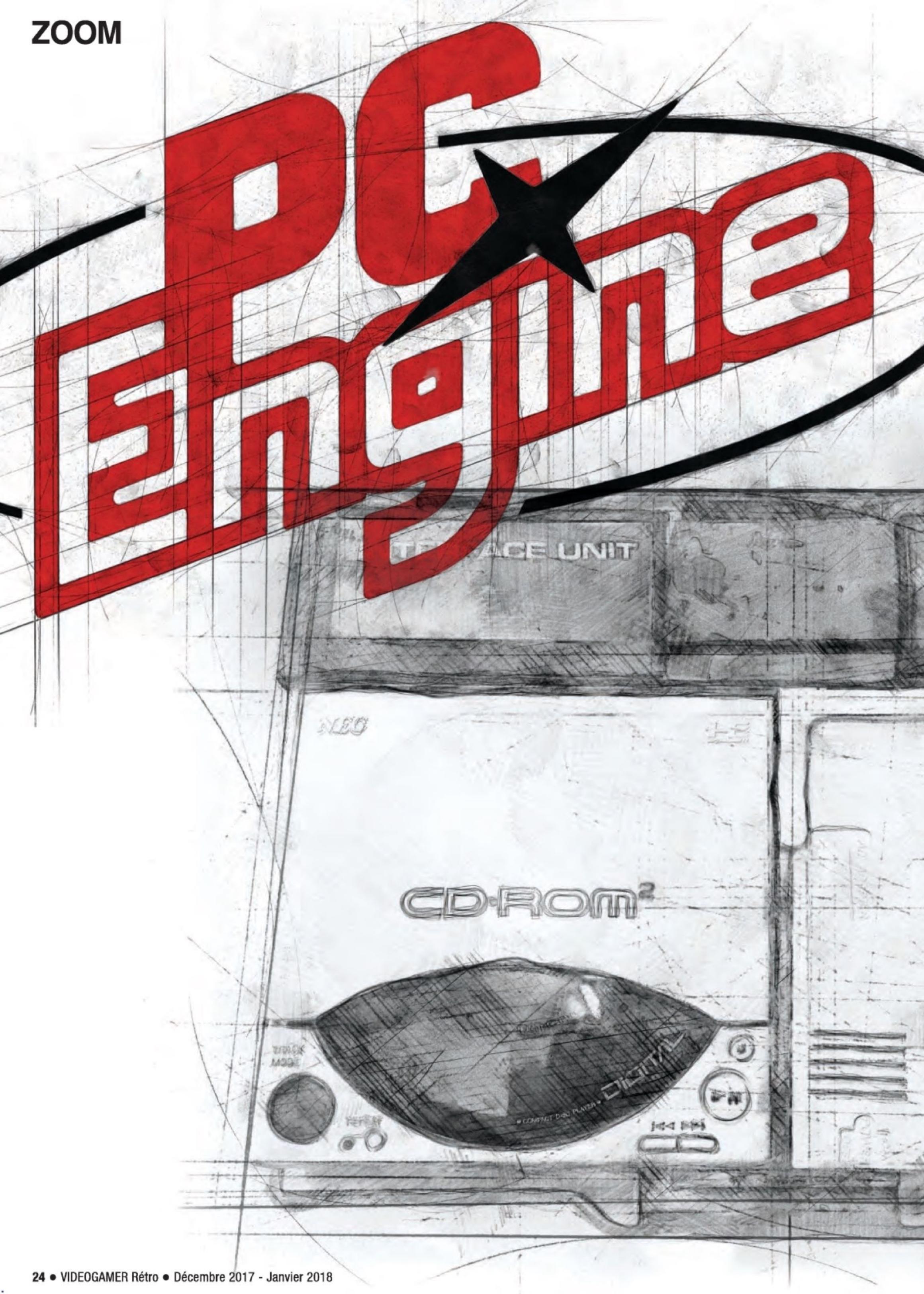
“Les Raspberry Pi sont au bricolage vintage ce que le fromage est à la raclette : indissociables.”

et de leurs jeux pour se lancer dans le rétro gaming. Les pads en revanche ne sont pas à jeter. Dans le cadre des bidouilles ingénieries mais complexes, quelques rares inventeurs proposent des explications pour créer des adaptateurs pour manettes rétros afin de les rendre compatibles avec toutes les consoles, y compris les plus récentes et même les PC. MVGS, c'est le nom trouvé à ce gadget pour « Multi-Video-Game-

System ». Le créateur (un Français !) a depuis amélioré son système en sortant le MVGS2 et en a profité pour déposer un brevet pour celui-ci. Le processus de création est gardé secret, mais de l'aveu de son fabricant, le premier modèle est semblable à un hub USB relié par une connectique standard (un câble 15 HD dans le cas précis). Pour que la magie opère, il faut aussi travestir les manettes en leur retirant les fils de base pour les

remplacer par un connecteur adéquat. Le résultat final n'est peut-être pas à la portée de tous, très peu s'y sont frottés en tout cas, mais cela vaut le détour. Jouer avec une manette Saturn sur une PlayStation 3 est possible en 2017, et utiliser ce même contrôleur sur smartphone est aussi possible avec le MVGS3, créé il y a trois ans. Comme disait l'autre, rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme... surtout quand on bricole.

ZOOM



L'ABC DU CD SUR PC-ENGINE

À l'époque de la dématérialisation des jeux, il est bon de rappeler qu'il fallut attendre la cinquième génération de consoles pour voir une démocratisation du CD. Mais pour NEC Corporation, les cartouches étaient déjà has been dès la génération précédente pour sa PC Engine. Retour sur une console pas si connue que ça, mais qui a pourtant marqué l'histoire. *Christophe Öttl*



I faut remonter loin pour situer la PC Engine, 1987 pour être précis. Les Japonais de chez NEC Corporation, qui produisaient avant cette date téléphones, ordinateurs et autres appareils électroniques de haute technologie, veulent diversifier davantage leur offre en se lançant dans les consoles de jeu. Pas forcément la meilleure décision pour l'entreprise : NEC débarque sur un secteur en plein conflit où SEGA et Nintendo se livrent une guerre sans merci à grands coups de NES et de Master System. Sans compter que nous sommes à l'aube d'une nouvelle ère de console de salon. SEGA ouvre les hostilités dès 1988 avec sa Megadrive, suivie dès 1990 par la Super NES de Nintendo, la Neo Geo ou encore l'inénarrable Phillips CD-i. Qu'à cela ne tienne, la société NEC ne recule pas devant le défi qui s'impose et lance le chantier de la PC Engine en collaboration avec Hudson Soft. Elle débarque au Japon un an avant la Megadrive, et cette arrivée prémature va sceller son destin. La console hérite d'un processeur central de 8-bit qui la rend légèrement caduque mais dans le même temps, elle est l'une des premières à déployer un GPU de 16-bits lui offrant ainsi une place de choix au panthéon des consoles de cette génération et lui permettant de rivaliser avec ses futures concurrentes. C'est en tout cas son intention en 1987 lors de son arrivée sur le marché japonais, mais la bataille commerciale qui se joue dans le reste du monde est perdue d'avance tant la distribution de la machine est désastreuse à l'international. Il faudra par exemple

attendre deux ans avant de la voir débarquer en France.

ET LE CD DANS TOUT ÇA ?

Quand la console fait son apparition chez nous (novembre 1989), elle lit encore les jeux sous le format HuCard, c'est-à-dire des cartouches plus compactes et d'apparence plus fine que celles utilisées par ses concurrents. À défaut de percer en dehors du Pays du Soleil Levant ou d'avoir une ludothèque attractive, NEC veut s'assurer une domination technologique totale sur Nintendo et SEGA. En l'espace de six ans, la société va développer pas moins de neuf modèles de PC-Engine différents (sans compter les adaptations pour le marché nord-américain), ainsi qu'une console portable, la PC-Engine GT (1990 au Japon). Tous ces dérivés de consoles se veulent haut de gamme et d'ailleurs, NEC n'hésite pas à gonfler le prix de ses machines pour en faire de véritables produits de luxe. Et quoi de mieux pour montrer sa suprématie que d'exploiter une technologie encore balbutiante ? En 1988, la PC-Engine devient donc la toute première console de jeu à se lancer dans la périlleuse aventure du CD, bien avant la Megadrive et son malheureux Mega-CD, sorti des usines en 1991. L'idée du lecteur CD n'étant pas prévue dans les schémas de base, NEC décide d'ajouter cette fonctionnalité sous la forme d'une imposante extension baptisée CD-ROM² System. Une fois connecté à la console par le biais de l'Interface Unit (une sorte de valisette), l'engin lisait non



seulement les jeux sur CD, mais aussi les disques audio. On n'arrête pas le progrès chez NEC puisqu'en 1991 débarque le Super CD-ROM² System. Un appareil dans la même lignée que son aîné qui permet, comme son nom l'indique, de faire tourner les CD-Rom et les Super CD-Rom, un autre format bien spécifique à la gamme PC-Engine. Le lecteur CD est plus performant que sur le CD-ROM System et en plus du reste, le Super CD-ROM² System offre de meilleures performances graphiques.

“La PC-Engine débarque au Japon un an avant la Megadrive, et cette arrivée prématuée va sceller son destin.”



PC Kid (PC Genjin ou Bonk's Adventure selon la localisation) est le jeu qui s'est le plus vendu sur PC-Engine.

1988 PC-Engine CoreGrafX

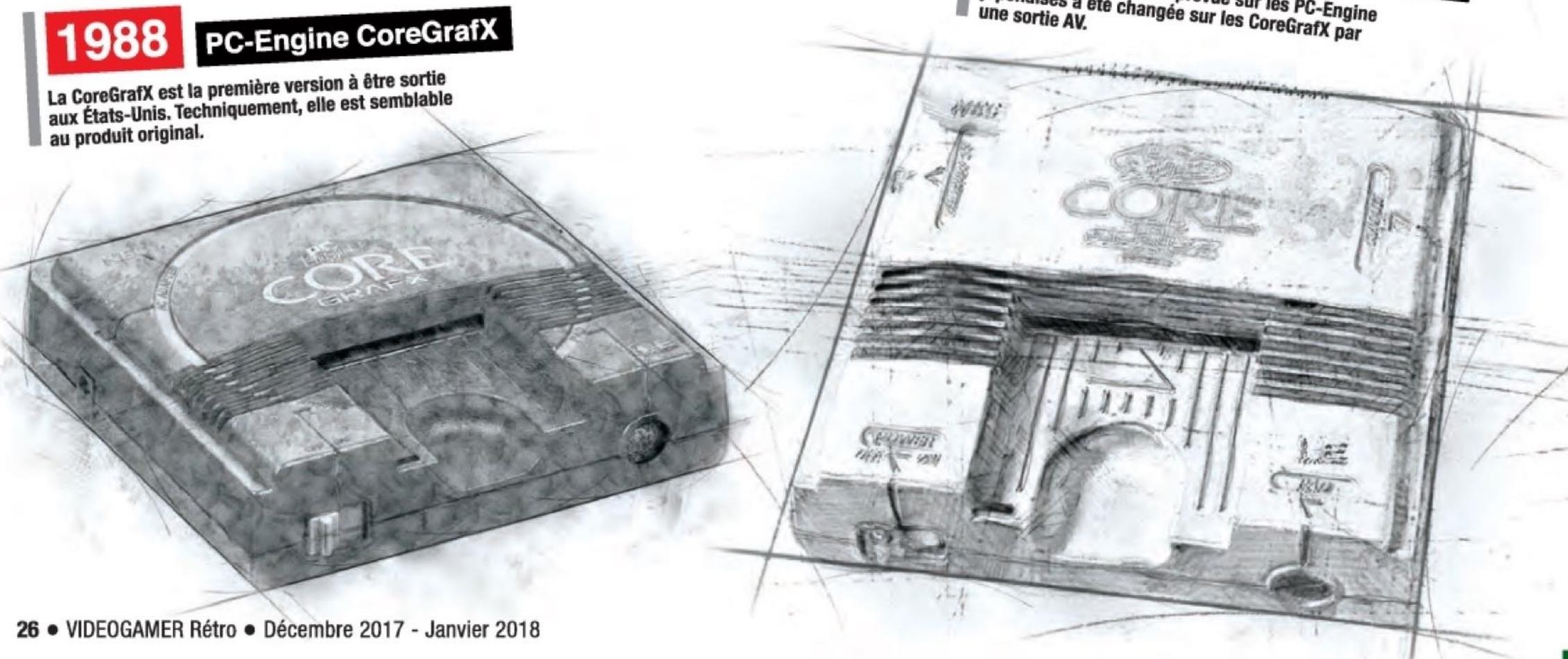
La CoreGrafX est la première version à être sortie aux États-Unis. Techniquement, elle est semblable au produit original.

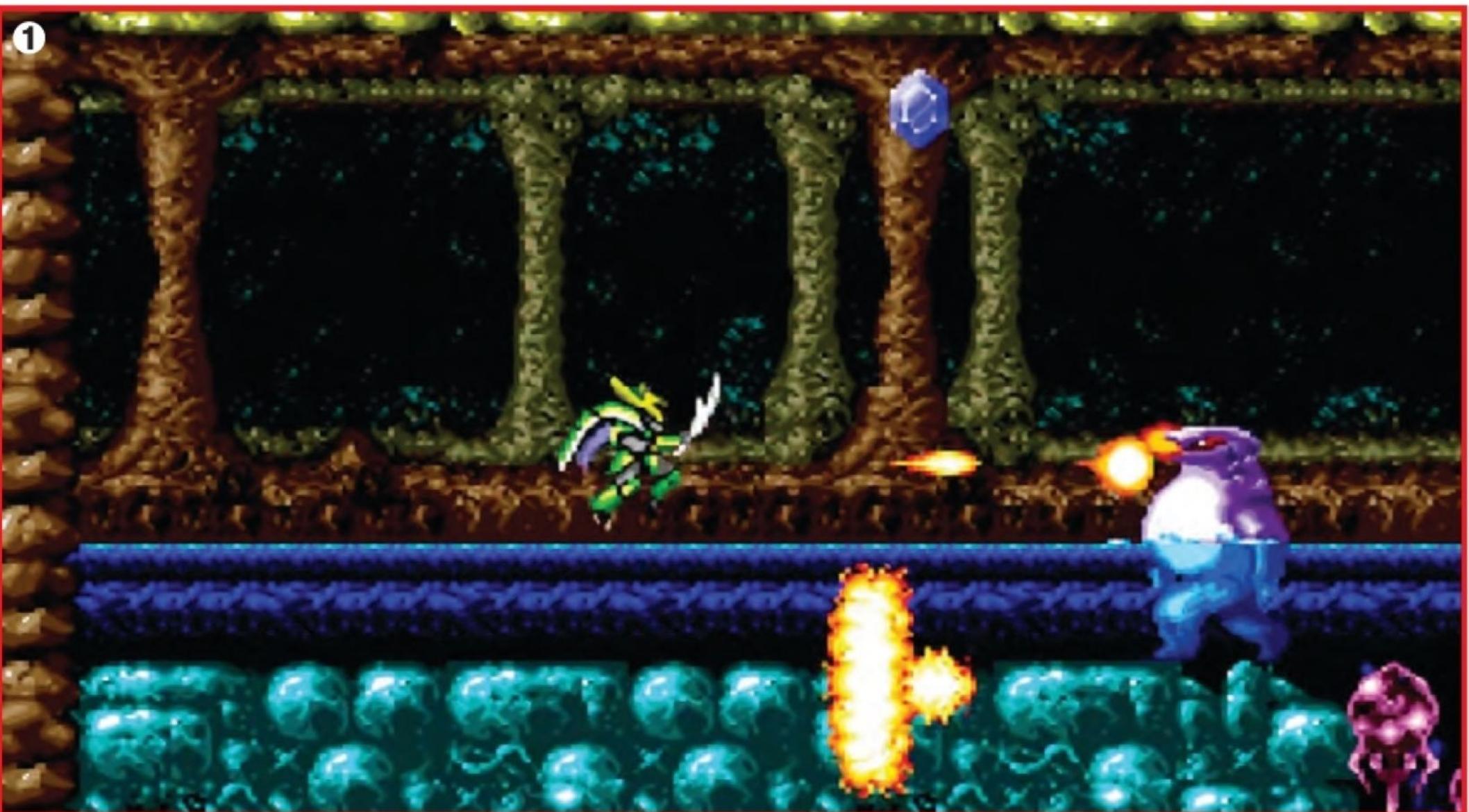
1991

PC-Engine CoreGrafX II

La sortie vidéo antenne prévue sur les PC-Engine japonaises a été changée sur les CoreGrafX par une sortie AV.

Cet appareil reste une spécificité japonaise et européenne. Outre-Atlantique, c'est grâce à une carte système, la Super System, que les jeux Super CD-ROM² peuvent être lancés. La version ultime de ces extensions prend également la forme d'une carte système en 1994. Les biens nommés Arcade Card Pro et Arcade Card Duo sont deux bijoux de technologie permettant d'accroître encore plus les capacités de la console, mais aussi de lire les Arcade CD-Rom, le tout dernier format de jeu sorti du chapeau de NEC en plus des deux autres formats de disque. Si l'utilisation du CD passait avant tout par ces extensions, le constructeur fait aussi évoluer toute sa gamme de PC-Engine en parallèle. Dès 1991, les Japonais fortunés peuvent s'acheter la PC-Engine Duo, une version améliorée de la console de base avec une mémoire CPU dopée et la particularité d'être la première machine à lire nativement les





① La PC-Engine s'est surtout fait connaître auprès des joueurs pour sa grande collection de shoot'em up. (*Lords of Thunder*)

② Les éditeurs ont boudé la console durant toute son existence, mais des hits ont quand même vu le jour. (*Castlevania : Rondo of Blood*)

③ En parallèle de l'émergence du CD, un paquet de RPG japonais a débarqué. Ys en est l'un des meilleurs représentants.

1989 PC-Engine Shuttle

La Shuttle ne possède aucun connecteur pour l'Interface Unit et n'est donc logiquement pas compatible avec les CD.

1989 SuperGrafx

Avec deux GPU, les jeux sont censés être plus beaux. Un argument qui a gonflé les prix de la SuperGrafx.



ZOOM



1

HuCard, les CD-Rom, et les Super CD-Rom. L'année suivante, la firme japonaise insiste avec la Duo en sortant deux modèles, la Duo-R et la Duo-RX qui améliorent l'optique du lecteur, mais sans apporter beaucoup plus de nouveautés. L'utilisation du CD est une première et les qualités techniques de la console sont évidentes, mais NEC arrête la production de tous les produits estampillés PC-Engine à partir de 1994.

C'ÉTAIT LE BON TEMPS ?

L'échec de la machine ne peut pas être directement imputé à la

fascination du constructeur japonais pour la technologie du CD, mais il faut reconnaître que l'argument high-tech de NEC n'a pas fonctionné. En 1988, on considère encore cela comme un gadget, même dans le milieu musical où les bonnes vieilles cassettes à bandes sont encore la norme. Même si la production d'un CD s'avère moins coûteuse que celle d'une cartouche, les éditeurs n'hésitent pas une seconde et favorisent le système le plus répandu à cette époque. Sans compter que NEC, comme



tous les autres fabricants de consoles qui vont parier sur le format CD, va vite se confronter à un problème frustrant pour le joueur : les temps de chargement relativement longs, chose que l'on ne connaît pas sur les cartouches. Malgré la stratégie d'axer la PC-Engine autour du CD, sur les 650 jeux sortis sur cette console, il y a pratiquement autant de titres édités sous forme de disque qu'en cartouche, ce qui rend tout relatif le succès de ce média. Précisons aussi que la politique commerciale de NEC visait à rendre la PC-Engine « évolutive ». Un objectif atteint grâce à toute la panoplie développée autour de la console, mais qui forçait le joueur à passer par la case porte-monnaie pour profiter de toute la ludothèque

de la machine. Mention spéciale aux Arcade CD-Rom qui ressemblent un peu à une arnaque, étant donné que moins de 20 jeux furent développés sous ce format.

UN PEU DE GÉNÉROSITÉ TOUT DE MÊME...

Pour la petite histoire, la PC-Engine est l'une des premières gammes de console dont les jeux sont compatibles d'une région à l'autre sans avoir besoin d'adaptateur. En l'occurrence, la PC-Engine ne s'est déclinée que chez nos amis canadiens et américains sous le nom de TurboGrafx-16 (puis Turbo CD et TurboDuo), tandis que nous autres Européens avons hérité des versions japonaises traduites par les revendeurs locaux (pour la France, c'est Sodipeng

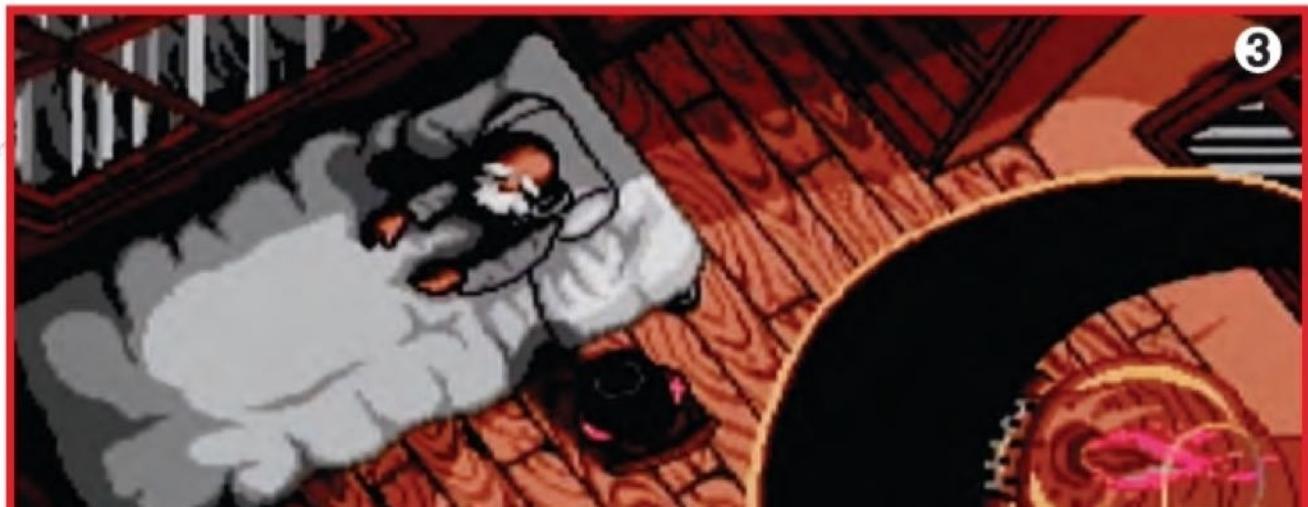
“Sur les 650 jeux sortis, il y a pratiquement autant de titres édités sous forme de disque qu'en cartouche.”



1990

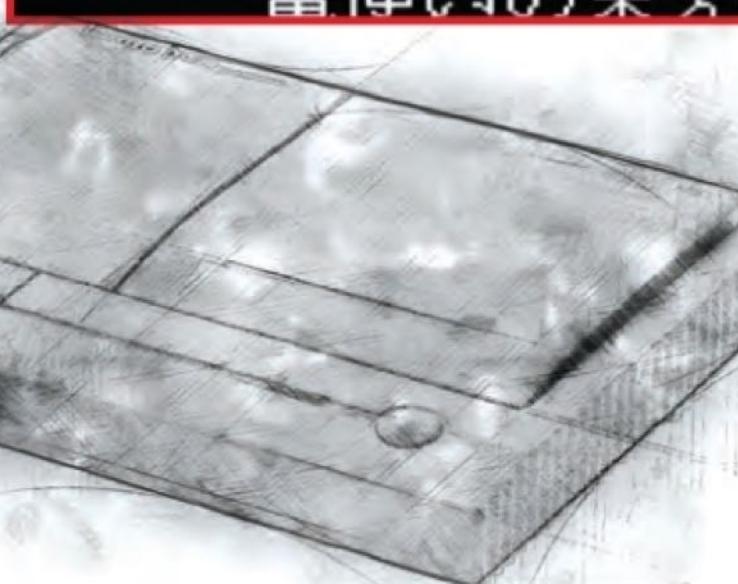
PC-Engine GT

Comme les autres consoles, la PC-Engine GT est compatible avec les HuCards, mais malheureusement pas avec les CD.



3

「そして、おまえは勇敢なる
音使いの末裔！」



1991

PC-Engine Duo

Bien que coûteuse, la PC-Engine Duo était une excellente console qui réglait les problèmes de compatibilité.

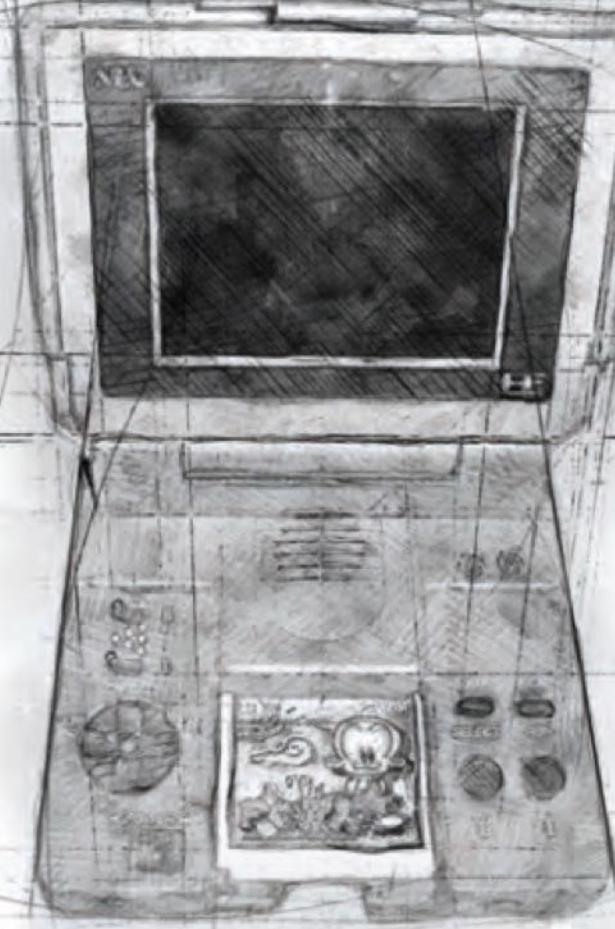
① Les Arcade CD-Rom n'ont servi que pour le portage de quelques jeux d'arcade, comme *Art of Fighting* en 1994.

② Par défaut, une seule manette pouvait être branchée. Un accessoire était nécessaire pour relier jusqu'à cinq pads.

③ Nombre de jeux sont sortis chez nous sans avoir été traduits. Un peu embêtant pour les jeux d'aventure...

1991**PC-Engine LT**

Tout comme la Shuttle, la PC-Engine LT n'est pas en mesure de lire les CD par manque de connecteurs.



qui s'en est chargé jusqu'en 1993). Il est donc possible de jouer avec un CD américain sur une console japonaise adéquate et vice-versa. Malgré le fait que beaucoup de jeux japonais soient sortis à l'étranger sans même être traduits, cette spécification fut une aubaine pour les importateurs de CD. La précision est importante puisqu'à côté de ça, NEC n'a

prévu aucune compatibilité entre les HuCards et les Turbochips (la version américaine, vous l'avez deviné), sans l'acquisition d'un adaptateur, hors de prix bien sûr.

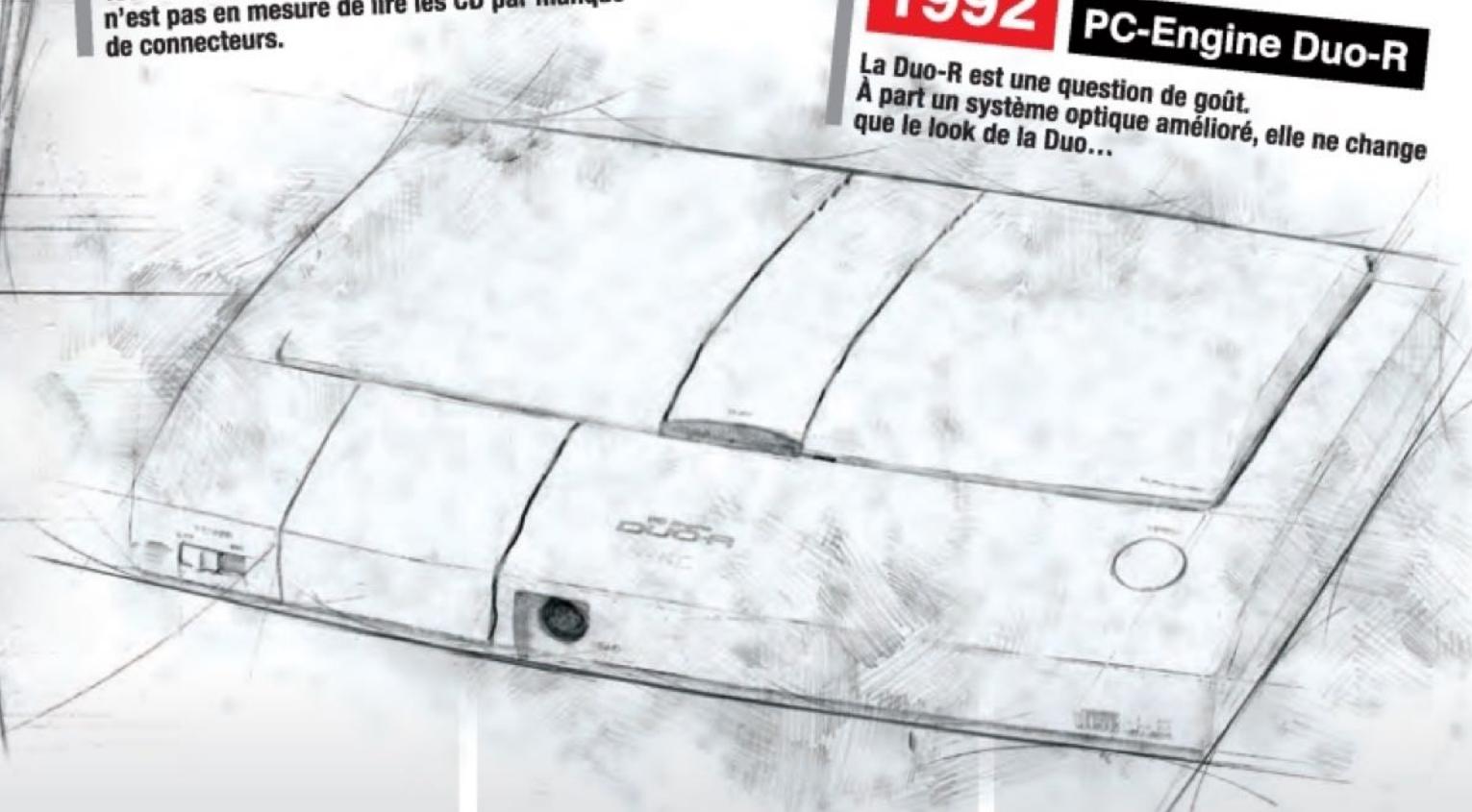
TESTAMENT SUR CD

En guise d'héritage, la PC-Engine nous a laissé une ludothèque éclectique, aussi bien dans le domaine culturel que dans

les genres et les formats. Notons toutefois que si la licence la plus vendue sur cette console est *PC Kid* (1989) sur HuCards, la majorité des bons jeux sont sortis à l'ère des CD, et surtout des Super CD-Rom. Avec l'ascension des disques, beaucoup de jeux d'action et de RPG de qualité sont sortis, parmi lesquels *Ys Book I* et *II* (1989) ou encore *Castlevania : Rondo of Blood* (1993). L'arrivée

1992**PC-Engine Duo-R**

La Duo-R est une question de goût. À part un système optique amélioré, elle ne change que le look de la Duo...



sur CD d'un catalogue décent par rapport aux débuts tumultueux de la console a incité NEC à limiter la production d'HuCards. Cette décision logique est restée marginale à son époque. La PC-Engine a voulu enterrer l'ère des cartouches une bonne fois pour toutes, mais du haut de ses 10 millions d'unités, elle n'aura influencé que très peu les habitudes du grand public, contrairement à Sony qui va véritablement marquer l'histoire du CD en 1994 avec plus de 100 millions de PlayStation vendues. Une autre histoire.

SODIPENG PC ENGINE

1 Contrairement aux CD, les HuCards furent zonées et renommées Turbochips en Amérique du nord.

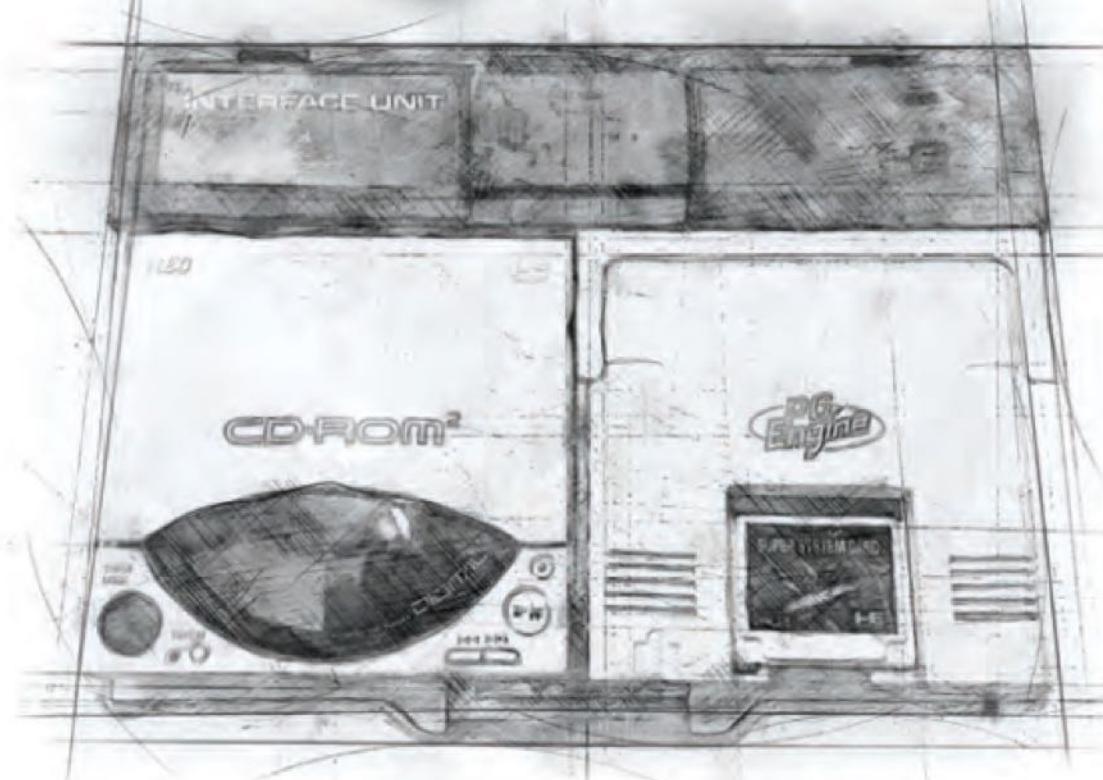
2 Jusqu'à ce que Sodipeng gère la distribution en France, il fallait passer par l'import pour avoir sa PC-Engine.

1991**PC-Engine Super CD-ROM²**

Les extensions, comme le Super CD-ROM² à l'image, sont relativement volumineuses par rapport à la console.

1988**PC-Engine-interface Unit**

À moins de posséder une PC-Engine Duo, il est impossible d'utiliser des CD sans connecter cet appareil à la console.



BUBSY

*In: CLAWS
ENCOUNTERS
of the
FURRED
KIND*



L'ÉPATE DE VELOURS

Qui aurait cru qu'en 2017 nous parlerions encore de Bubsy ? La compagnie

Accolade, visiblement, qui nous « gratifie » d'un nouveau volet pour la saga du chat des montagnes. Une saga qui a débuté il y a vingt-quatre ans, quand nous étions encore jeunes et insouciants. *Damien Duvot*

Bien avant l'invasion des zombies dans les jeux vidéo, il y avait les mascottes, ces êtres poilus mignons aux grands yeux qui sondaient votre âme. Des mascottes, il y en a eu de tout poil, entre des plombiers moustachus, des hérissons chaussés, des chauves-souris capées acrobates et même des bébés préhistoriques tête. Mais rien n'était aussi prétentieux que Bubsy. Bubsy, c'est l'apogée d'une expérience marketing ayant mal tourné. Si Sonic était arrogant, Bubsy était agaçant, et ce dès son design avec un air prétentieux, habillé d'un T-shirt arborant un énorme point d'exclamation rouge pour montrer son importance. Et ça a marché. Chaque magazine affichait Bubsy en grand, comme si c'était le jeu immanquable du moment alors que sortait en même temps

l'excellent *Rocket Knight Adventures* avec son opossum volant. Gamefan le nomma même « meilleur personnage de l'année » devant, justement, Sparkster de *Rocket Knight*, tandis que la presse française gratifia le jeu de notes variant entre 80% et 90%. Joypad mit même un « rien à dire » pour les défauts, lors de sa sortie en septembre 1993. Et il faudra attendre 1995 et la sortie de la version PC nommée *Super Bubsy* pour que le magazine Joystick le note à 50%, ajoutant qu'il s'agissait d'un jeu conçu pour des algues. Véridique. Que s'est-il (mal) passé ?

LA LAINE ET LES GARÇONS

Bubsy est une création du développeur Mike Berlyn, un ancien d'Infocom (*Zork*), qui rejoint les rangs de la société



Accolade afin de créer une nouvelle franchise dans le domaine de la plate-forme. Et c'est après avoir joué quatorze heures à *Sonic* sur Megadrive qu'il a l'inspiration pour son personnage. Rendant hommage aux dessins animés des années 30 des frères Fleischer (*Popeye*, *Betty Boop*), Berlyn veut dépasser Sonic en tout point. C'est pour cela que Bubsy est beaucoup plus désinvolte que le hérisson bleu, avec une plus grande rapidité et qu'il possède surtout la capacité de parler. Et pas qu'un peu, car chaque action dans le jeu déclenche un petit commentaire de la bestiole, avec son fameux « What could possibly

go wrong ? » (qu'est-ce qui pourrait mal se passer ?) lors de l'ouverture du jeu. Le problème, c'est que Bubsy commente également toutes les mauvaises actions du joueur et bénéficie d'une dizaine d'animations de mort différentes afin de bien se moquer de ses erreurs. Chaque mort est en effet l'occasion de perdre quelques secondes à attendre que l'animal ait fini de se noyer pour pouvoir continuer à jouer. Et c'est que

c'est fragile comme bestiole, puisque le moindre contact avec un ennemi vous envoie ad patres du fait que Bubsy ne possède qu'un seul et unique point de vie. Et comme on ne peut pas avancer sans que cette dernière se mette à accélérer : les morts sont courantes. Bubsy se noie au contact de l'eau, se dégonfle quand il touche quoi que ce soit de pointu, décède quand il se prend un œuf et, surtout, s'aplatit quand il tombe de haut (ironique

par rapport à son ego). Pour contrer cette phobie des hauteurs, les développeurs lui ont donné la capacité de planer, qui aurait pu s'avérer fort utile si Bubsy n'avait pas ce léger problème de décalage au moindre atterrissage. En effet, dès qu'on essaie de corriger son saut, l'animal se décale légèrement dans le sens non désiré, ce qui devient très vite compliqué lorsqu'il s'agit de ne pas tomber. Tous ces défauts font que Bubsy tape très vite sur les

“Oubliant les améliorations du second volet, Bubsy sur Jaguar reprend tous les défauts du premier jeu !”

Bubsy, la série

Voulant surfer sur le succès de dessins animés comme *Sonic* et *Super Mario*, Accolade lance la production dès 1993 d'une série avec le lynx bavard. Animée par la compagnie Calico, déjà responsable de *Denver, le Dernier Dinosaure* et de *Widget*, la série ne sera jamais acceptée par les chaînes de télévision et ne dépassera pas le stade du pilote. Il n'est d'ailleurs pas difficile de comprendre pourquoi. Imaginez Roger Rabbit sous caféine, dans un décor à la *Batman Forever*, accompagné d'un tatou peureux et de deux jumeaux changeant de couleur à chaque plan, et vous avez *Bubsy la série* (des personnages qui apparaîtront dans le deuxième jeu). Jamais l'animal n'aura été aussi agaçant qu'en version animée, se présentant au spectateur comme « Le prince de la personnalité », et nous assenant du « What Could Possibly go wrong » cinq fois en sept minutes (qui est également le titre de l'épisode). À noter que Jim Cummings, qui fait la voix Bubsy, doublera un autre lynx hyperactif la même année avec *Bonkers*, une série qui ne durera qu'une seule saison. Quand ça veut pas...

nerfs, surtout lorsque la majeure partie des niveaux est composée de sauts dans le vide où on ne sait jamais si on va atterrir sur une (petite) plate-forme où sur un ennemi posé au mauvais endroit. Il faut donc beaucoup de ténacité

pour parvenir à finir les seize niveaux du jeu, qui, tout de même, possède de très jolis graphismes et d'excellentes musiques. Et suite à l'énorme succès de *Bubsy*, Accolade veut rempiler pour une suite dans la foulée, mais sans

Mike Berlyn qui démissionnera à l'annonce du projet, dégoûté de tout le marketing autour de son bébé.

UNE VRAIE PELOTE DE NERFS

Berlyn raconte qu'Accolade a décidé de confier le développement de *Bubsy 2* à quelqu'un qui déteste le personnage. Et il est vrai que la suite n'a plus grand-chose à voir avec le premier opus. Dans les améliorations, Bubsy possède désormais trois points de vie et la capacité de tirer sur les ennemis grâce à un partenariat avec la compagnie Nerf. En revanche, on ne ramasse plus des pelotes de laine mais des billes (?), tandis que Bubsy ne peut plus planer, enlevant une des bonnes idées de gameplay du jeu précédent. Le félin n'a d'ailleurs toujours pas désenflé son ego puisqu'il nous est désormais présenté dans le mode d'emploi comme « Le Lynx,

La Légende, Star Célèbre et douée du jeu et de l'écran ». Et alors que dans le premier opus on devait simplement combattre une invasion extraterrestre voleuse de pelotes de laine, ici Bubsy a pour mission de libérer ses deux jumeaux d'un porc entrepreneur. D'ailleurs, dans les bonnes idées, on y trouve un mode deux joueurs « pacifique » et un mode « hostile » où l'on peut cacher des pièges dans les niveaux pour embêter son concurrent. *Bubsy 2* corrige pourtant beaucoup de défauts de son ainé... Déjà, il est beaucoup plus facile et possède de nombreuses bonnes idées, notamment plusieurs phases de shoot'em up afin de varier l'action, ainsi que quelques mini-jeux. De plus, le félin a désormais la possibilité après chaque niveau d'acheter de nouvelles capacités, comme un trou portatif pour revenir au choix des mondes, ou un scaphandre pour survivre à l'eau. Mais leur utilité est tellement réduite qu'on finit par garder l'argent juste pour obtenir des vies. Même le fusil NERF se révèle moins pratique à utiliser qu'un bon vieux saut sur la tête pour se débarrasser des ennemis. De fait, pourtant plus amusant à jouer, *Bubsy 2* obtient quasiment les mêmes notes que le premier volet et notre chat sauvage est très vite éclipsé par un nouvel arrivant du nom d'*Earthworm Jim*. C'est alors que le lynx veut passer à la vitesse supérieure afin de se prendre pour un jaguar.

FÉLIN POUR L'AUTRE

Lorsque Atari sort sa Jaguar en 1993, c'est à coups de grosses annonces sur la puissance (supposée) de la console, soit disant deux fois supérieure que les futures PlayStation et Saturn grâce à ses 64-bits. Malheureusement, lorsque *Bubsy in Fractured Furry Tales* est disponible un an après sur la machine, tout le monde s'est déjà rendu compte que la puissante Jaguar n'est que du flan. Et pourtant, le jeu n'est pas dénué



➊ Comme dans tout jeu des années 90 qui se respecte, on peut pousser des caisses.

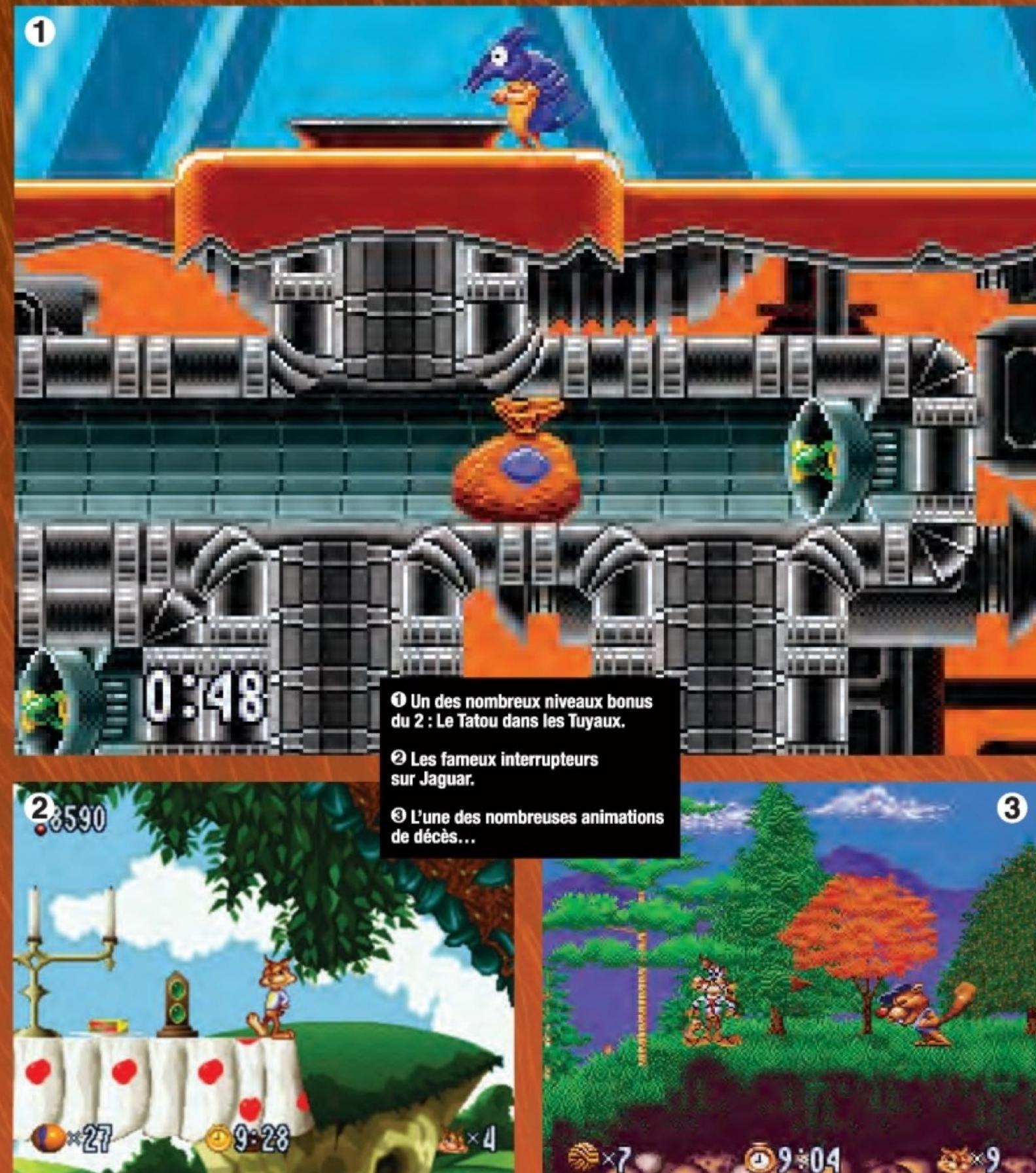
➋ Les Whoolies cherchent à nous tuer en nous éternuant dessus.

➌ Vers l'infini et au-delà !

de qualités puisqu'il possède une excellente musique... et... c'est tout. Oubliant toutes les améliorations du second volet, *Bubsy* sur Jaguar reprend tous les défauts du premier jeu avec les morts en un coup, les multiples animations lors des décès, les problèmes de maniabilité, la mauvaise gestion des contacts... En fait, la seule amélioration, c'est de pouvoir enfin tomber de haut sans mourir. Et alors qu'avant il suffisait d'aller au fond à droite dans le niveau pour pouvoir le finir, cette fois, *Bubsy* ne peut atteindre la sortie qu'en ayant trouvé, et allumé, tous les interrupteurs du stage. Évidemment, le level design labyrinthique n'aide vraiment pas le joueur, qui ne sait jamais si tel ou tel objet est mortel son notre animal (aucun contact avec un ballon n'est toléré par exemple). Si la presse vante tout de même les jolis graphismes du jeu, *Bubsy In Fractured Furry Tales* fait un bide monumental. Il faudra alors attendre deux ans pour revoir l'animal dans un épisode qui aurait dû l'enterrer une bonne fois pour toutes.

LE RETOUR DU POILU

C'est en 1996 que sort *Bubsy 3D* sur PlayStation, développé à nouveau par Michael Berlyn, de retour sur la licence. Le souci, c'est que Berlyn a de trop gros projets pour le félin en lançant le développement d'un jeu à la fois sur PlayStation et Saturn, alors que son studio ne sait pas encore comment gérer un jeu de plate-forme en 3D. Sans compter qu'au moment du développement, *Mario 64* n'est pas encore disponible et le seul exemple de jeu de plate-forme 3D existant est *Jumping Flash!*, sorti aux débuts de la PlayStation. De plus, la Dualshock n'existe pas non plus et il faut donc parvenir à développer un jeu en 3D en se dirigeant à la croix directionnelle, tout en créant un moteur de jeu tournant à la fois sur PlayStation et Saturn. La tâche n'est pas aisée... Et on peut dire que les développeurs se plaignent en beauté puisque *Bubsy 3D* est considéré comme l'un des plus mauvais jeux existants. La maniabilité est atroce, *Bubsy* ne peut s'empêcher de commenter la moindre action, les graphismes sont affreux, il y a un énorme brouillard empêchant notre chat de voir plus loin que ses moustaches, et le félin n'a toujours pas de points de vie. Le seul point positif, c'est la



“*Bubsy 3D* est considéré comme l'un des plus mauvais jeux existants.”

caméra qui se positionne toujours de telle manière qu'on puisse voir où nous mettons les pieds en sautant, une fonctionnalité reprise justement du jeu *Jumping Flash!*. Comble de malchance pour Berlyn,

son jeu sort aux États-Unis en novembre 1996, soit exactement au même moment qu'un petit nouveau nommé *Crash Bandicoot* développé par Naughty Dog. Évidemment, *Bubsy 3D* supporte

mal la comparaison, et la licence sera enterrée pour de bon jusqu'à ce que des petits malins décident de la ressusciter vingt ans plus tard. Désormais, le destin de l'animal est entre vos mains.



RETOUR EN... 1992 !

ALONE IN THE DARK

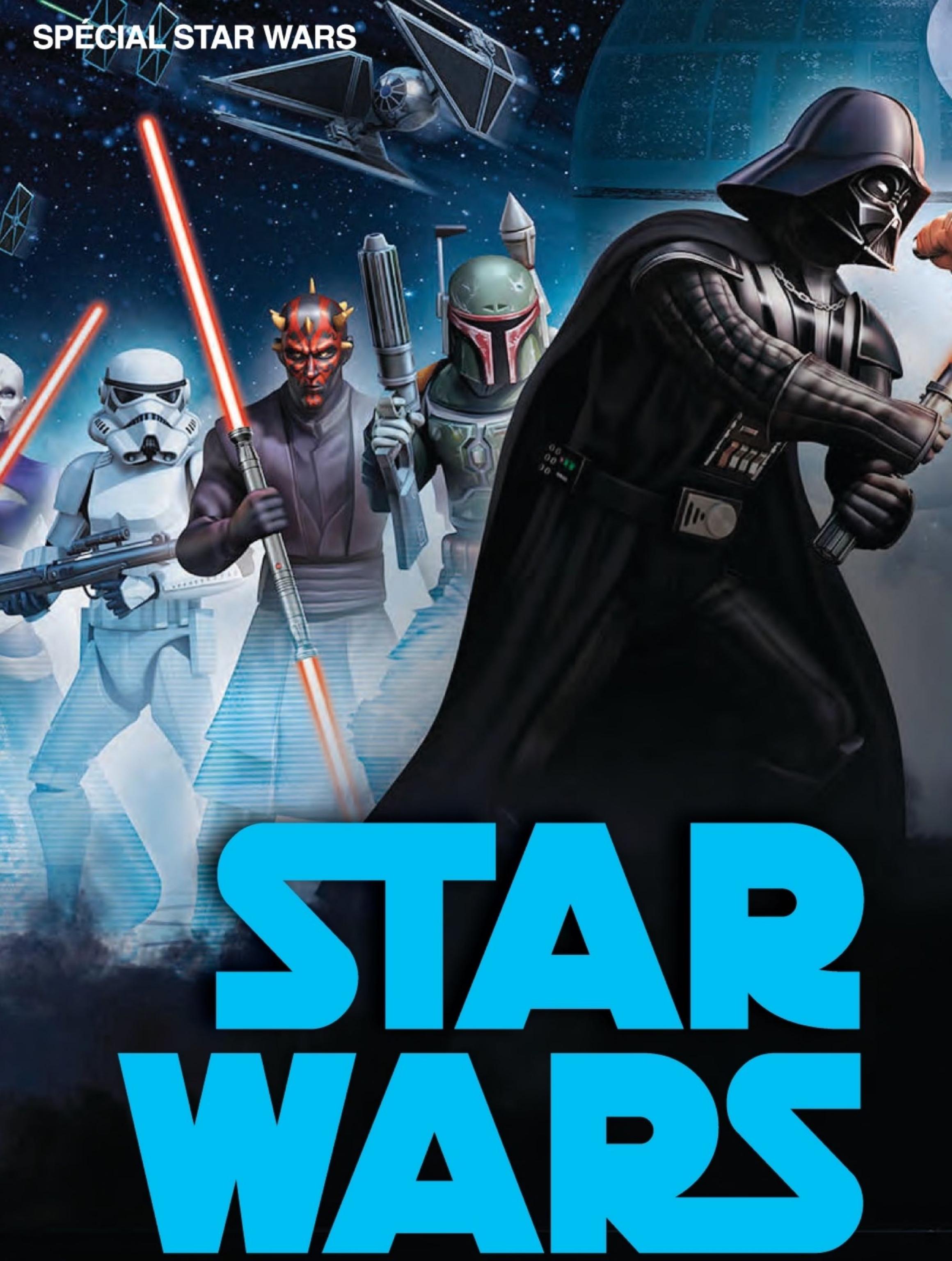
L'ancêtre du Survival Horror fêtait cette année ses vingt ans. *Alone in the Dark*, le jeu culte du Français Frédéric Raynal, est sorti en 1992. Le pitch ? Le détective Edward Carnby (ou Emily Hartwood, le joueur avait le choix) se retrouve enfermé dans un manoir où, après la mort mystérieuse du propriétaire, se passent des choses « pas très catholiques ». En 3D (!), le

titre est très influencé par les écrits de Lovecraft, auxquels il faut superposer une couche de Romero pour les zombies. Et puisque l'on parle d'influence, alors que cela a longtemps été nié, il est désormais de notoriété publique que la série *Resident Evil* doit beaucoup à *Alone in the Dark*, qui a fait plus que poser les bases de ce qu'allait devenir le Survival Horror....





SPÉCIAL STAR WARS



STAR WARS



DE LA SAGA TOUT TU SAURAS

Le jeu vidéo et *Star Wars* ont, à peu de choses près, le même âge. C'est dire si leur histoire est liée, avec des jeux allant du très bon au navrant dans tous les genres, à toutes les époques et sur tous les supports. Cela méritait bien un dossier spécial courant sur près de quarante ans. Que la Force soit avec vous !



① Ah c'est sûr qu'au début des années 80, il faut être imaginatif pour s'y croire ! (*Return of the Jedi : Death Star Battle*)

② Cadeau, un visuel de la version Acorn Electron de *Star Wars*. Nous sommes en 1983.

Star Wars et les jeux vidéo **JE T'AIME, MOI NON PLUS**

Star Wars avait tout pour constituer un réservoir inépuisable de jeux vidéo. D'une certaine manière ce fut le cas, mais sans doute que le grand rendez-vous entre la saga de George Lucas et le monde vidéoludique aurait pu être plus grandiose.

C'est une autre époque, presque de la préhistoire. Lorsque le premier *Star Wars* sort au cinéma, en 1977, le jeu vidéo fait ses premières armes. Les titres s'appellent *Space Wars*, *Breakout* ou *Empire*. Ils défrichent les genres (course, stratégie) et tournent sur des machines aux noms exotiques. La technique est rudimentaire, même si 1977 est aussi l'année de naissance de l'Atari VCS (ou 2600), qui va connaître un succès fulgurant et installer le jeu vidéo dans les foyers malgré l'énorme crise que connaît l'industrie en 1983. 1983, c'est justement l'année de la sortie du troisième film *Star Wars*, *Le retour du Jedi*... Ce que nous voulons dire avec cette brève introduction, c'est que les premières années du « mythe »

Star Wars ne sont pas les meilleures pour produire des jeux dignes de la saga. Les machines ont beau évoluer rapidement, elles ne rendent pas hommage à l'univers de George Lucas, un perfectionniste qui n'accepte pas la demi-mesure – c'est parce qu'il voulait des effets spéciaux au point qu'il a attendu la fin des années 90 pour réaliser sa prélogie. Entre les limites techniques et l'effondrement du marché, il n'est pas si étonnant que la rencontre entre *Star Wars* et les jeux vidéo n'accouche pas des hits attendus. Bien sûr, il y a des adaptations : les consoles Atari auront leurs jeux à partir de 1982 (*Star Wars : The Empire Strikes Back* sur Atari 2600, *Return of the Jedi : Death Star Battle* sur Atari 2600 et 5200, etc.) et suivront

plusieurs versions du *Retour du Jedi*, notamment le jeu éponyme sorti en 1984 sur arcade avant d'être porté sur Amiga, Atari ST, Amstrad CPC... La fine fleur de l'époque ! Mais enfin, il faut

se l'avouer : les années 80 ne sont pas aussi florissantes que nous aurions pu le croire pour les jeux *Star Wars*. Et ce n'est pas l'émergence de l'industrie japonaise – SEGA,





1



2

① La version Amiga (1988) de *Star Wars : Return of the Jedi*. C-3PO est splendide.

② Wouhou, le Faucon Millenium dans les entrailles de l'Étoile Noire !! (*Star Wars : Return of the Jedi*)

③ Comme son nom l'indique, *Super Star Wars : The Empire Strikes Back* (1993) est la version SNES de *Star Wars : The Empire Strikes Back*, sorti un an plus tôt sur NES.

Nintendo, Nec – qui y changera quelque chose.

LES JEDI S'ÉMANCIPENT

Il faut attendre la décennie suivante pour voir les choses bouger. Et tant qu'à faire, plutôt la deuxième moitié, entre 1995 et 2000. Avant cela, il y a bien des jeux *Star Wars*, mais ce sont des adaptations des films sur les consoles du moment, et la réussite est rarement au rendez-vous. Non pas que des titres comme *Star Wars : The Empire Strikes Back* (1992, NES) ou *Super Star Wars : Return of the Jedi* (1994, SNES) soient lamentables, juste anodins. C'est sur PC que la saga va prendre son envol vidéoludique. Et paradoxalement, en s'éloignant

des films ! Car dans la deuxième moitié des années 90, avant que Lucas ne remette le couvert au cinéma avec *La Menace Fantôme* (1999), LucasArts se décide enfin à proposer des aventures originales. L'essor de la technologie y est pour beaucoup, bien sûr. En 1993 – bon d'accord, un peu avant la deuxième moitié de la décennie... – c'est la série *X-Wing* qui décolle et casse la baraque en 1994 avec *Star Wars : TIE Fighter*. Puis en 1995, c'est la saga *Jedi Knight* qui se lance avec *Star*

Wars : Dark Forces, suivi de l'excellent *Star Wars Jedi Knight : Dark Forces II* en 1997. Shooter spatial et FPS/action donc, et deux licences qui dépassent enfin le statut de « jeux *Star Wars* » pour s'imposer comme de grands jeux vidéo, tout simplement. *Star Wars : Rogue Squadron* vient compléter le tableau en 1998 et installe une trilogie qui marquera la GameCube avec le mythique *Rogue Squadron II : Rogue Leader* de 2001. En s'émancipant des films, les jeux *Star Wars* semblent

enfin avoir trouvé leur style et leur rythme. Ils explorent toutes les facettes de cet univers très, très lointain – y compris l'univers étendu, celui inventé à côté des films – et font bon usage de la 3D, qui prend elle aussi son envol. S'il fallait trouver un âge d'or

“C'est sur PC que la saga va prendre son envol vidéoludique. Et paradoxalement, en s'éloignant des films !”



3

SPÉCIAL STAR WARS



des jeux vidéo Star Wars, il se situerait sans doute ici.

MERCI LES RPG

Le souci, c'est qu'au début des années 2000, tonton George revient avec une nouvelle trilogie de films. C'est la fameuse prélogie (*La Menace Fantôme, L'Attaque des Clones, La Revanche des Sith*), qui va défrayer la chronique et diviser les fans. Surtout, il lui faut son lot d'adaptations ! Et c'est reparti pour des *Star Wars Episode I : Battle for Naboo* (2000), *Star Wars : Obi-Wan* (2001, Xbox) et autres *Star Wars : Episode III – Revenge of the Sith* (2005) qui ne marqueront pas, c'est le moins qu'on puisse dire,

l'histoire du jeu vidéo. Il y a peu de choses à sauver, les titres alternant moyen et médiocre avec une belle constance. Heureusement que l'ovni *Star Wars Episode I : Racer* vient sauver l'affaire en 1999... Et puis surtout, heureusement que l'heure est aux RPG et au multijoueur. De grands titres sortent, des studios explosent et parmi eux, BioWare et Pandemic. Le premier est encore aujourd'hui un acteur incontournable de la scène vidéoludique (*Mass Effect*,



Dragon Age) et c'est à lui que l'on doit l'immense *Star Wars : Knights of the Old Republic (KOTOR)* en 2003. Quant au second, Pandemic, il crée *Star Wars Battlefront* en 2004. Le succès n'est pas total et la licence connaît un trou d'air après le deuxième épisode mais, relancée aujourd'hui par Electronic Arts et le studio DICE, elle est devenue incontournable dans le paysage Star Wars. Quant à KOTOR, la série a certes disparu des radars, mais elle a connu une

suite épataante en 2004 (*Star Wars Knights of the Old Republic II : The Sith Lords*, par Obsidian) et fut à l'origine du MMORPG *Star Wars : The Old Republic*, lancé en 2011 par Electronic Arts et BioWare. Que dire de cette période du début des années 2000 ? Qu'à l'image des décennies précédentes, c'est en sortant du carcan des films et en embrassant les grands courants du jeu vidéo que les titres *Star Wars* se sont accomplis. Logique, non ?

“Le souci, c'est qu'au début des années 2000, tonton George revient avec une nouvelle trilogie de films...”



① En 1994, les choses sérieuses commencent avec *Star Wars : TIE Fighter*. Top !

② Merci la 3D pour l'excellent *Star Wars Jedi Knight : Dark Forces II*, qui impose la série en 1997.

③ Avec *Star Wars Episode I : Battle for Naboo* (ici sur N64), la mode des adaptations cheap de *Star Wars* reprend.

1



① Le *Star Wars Knights of the Old Republic II : The Sith Lords* d'Obsidian est aussi bon que son ainé.

② *Star Wars Battlefront* en 2004. Onze ans plus tard, dans celui de DICE, rien n'a changé...

Nous pourrions évoquer longuement l'histoire des jeux *Star Wars* mais tout ceci sera développé dans les pages qui suivent, rassurez-vous.

L'ÈRE DE LA PRUDENCE

Quid désormais ? Avec le rachat de LucasArts par Disney et la reprise des films il y a deux ans, il semble évident que nous n'avons pas fini de jouer avec Luke, Han et les autres. Pour autant, les jeux *Star Wars* ont du mal à émerger. Le projet mené par Visceral Games vient d'être rebooté avec la fermeture du studio, BioWare travaille sur quelque chose en secret... Mis à part le retour au premier plan de *Star Wars Battlefront*, rien de massif n'est encore sorti. Disney et EA (qui détiennent les droits d'adaptation



de la franchise) semblent marcher sur des œufs. Signe que les choses évoluent : les films n'ont pas donné lieu à des adaptations action/aventure comme au bon

vieux temps, juste aux inévitables jeux *LEGO Star Wars*. Et encore, pas tous : le spin-off *Rogue One* de l'an dernier n'a rien donné de jouable à part un DLC pour *Star*

Wars Battlefront. Doit-on s'attendre à un déferlement dans les années qui viennent ? Rendez-vous dans quarante ans pour faire le point !

George et les jeux vidéo

Mais au fait, que pense le papa de *Star Wars* du jeu vidéo ? Est-il fan ou hermétique ? C'est difficile à dire. George Lucas s'est très peu exprimé sur le sujet, et ce qu'il laisse paraître ne penche pas pour un amour démesuré. En 2013, il prédisait un énorme succès à un jeu qui serait capable de fédérer un public plus féminin, un « *Titanic* du jeu vidéo », qui permettrait de « ressentir des émotions au lieu de tirer sur les gens », les jeux actuels ne permettant pas de développer assez d'empathie selon lui. Le réalisateur et son pote Steven Spielberg (qui avait dit à peu près la même chose) se sont pris une volée de bois vert de la part des joueurs. Bref, on imagine mal tonton George passer ses soirées sur *Call of Duty*...



SPÉCIAL STAR WARS





D'ATARI À LEGO HO ANS DE FORCE TRANQUILLE

Lorsque George Lucas réalisa son premier volet de *La Guerre des Étoiles*, il était loin d'imaginer que quarante ans après, la licence serait toujours aussi vivace. Profitons de la sortie du huitième volet pour revisiter 24 jeux adaptés des films, entre chefs-d'œuvre et titres obscurs, dont le premier fut publié il y a bien longtemps, dans une galaxie nommée Atari. *Damien Duvot*

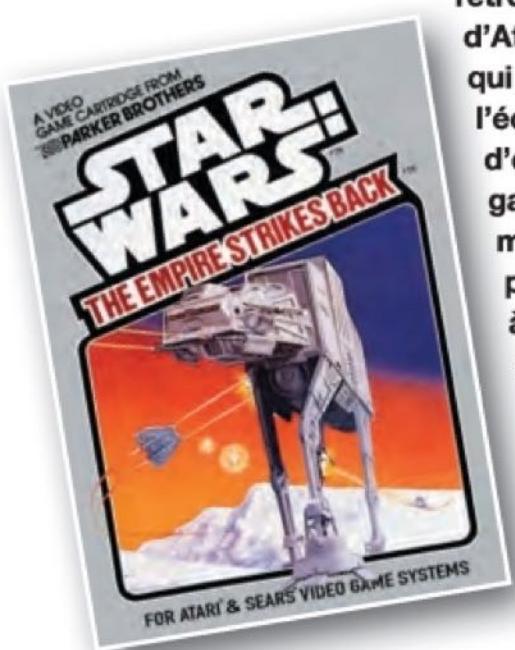
SPÉCIAL STAR WARS

LA GUERRE À LA MAISON

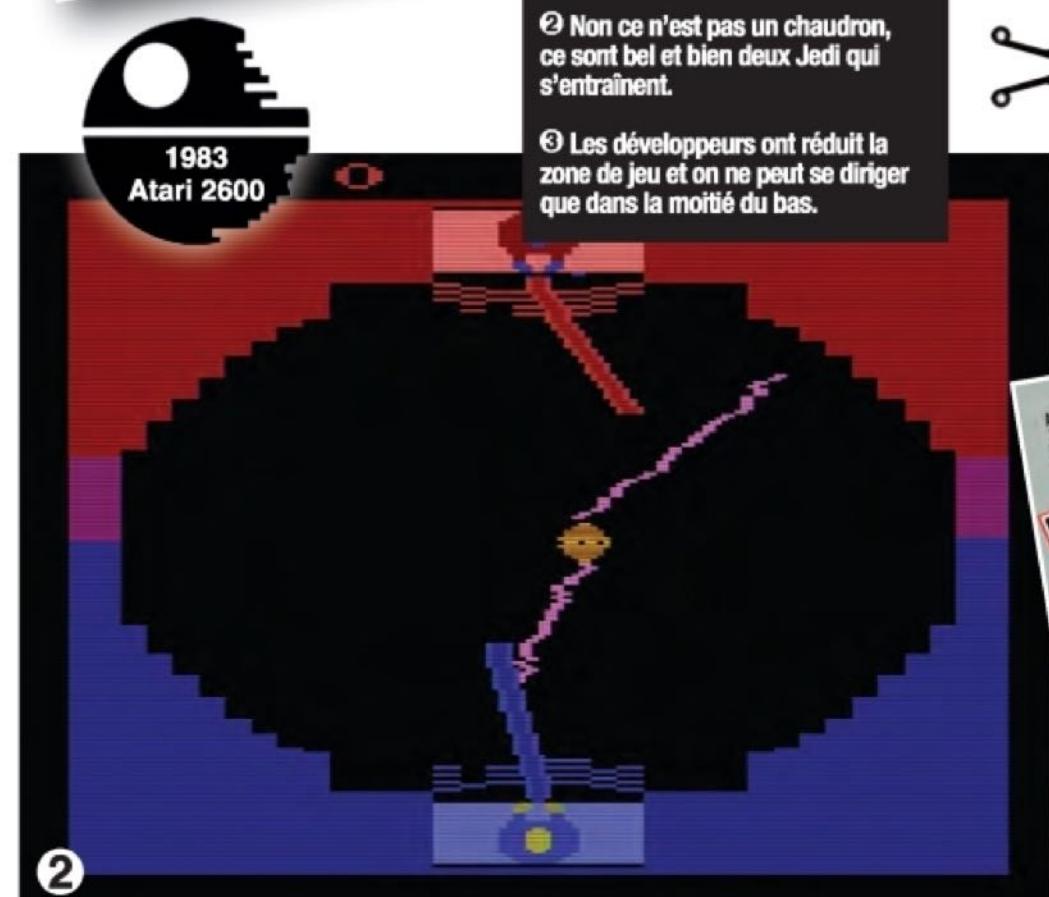
Avec ses 30 millions d'unités vendues, l'Atari 2600 était la reine des consoles. Forcément, moult jeux Star Wars s'y sont posés. Cinq ans après le premier film, on pouvait enfin rejouer la trilogie chez soi.

Empire Strikes Back

C'est en 1982 que sort le tout premier officiel jeu issu de la licence Star Wars, et c'est la société Parker Brother qui s'y colle en choisissant d'adapter l'impressionnante bataille de Hoth du second film (*L'Empire contre-attaque*) dans un seul et unique niveau. Ici on se retrouve devant un bête clone du Defender d'Atari où l'on doit attaquer des AT-AT qui ne font qu'avancer vers la droite de l'écran. Le but est tout simple, il suffit d'en détruire le plus possible afin de gagner des points. Chaque monstre de métal nécessite un maximum de 48 tirs pour être détruit, sauf si on parvient à toucher son point faible. Malgré sa répétitivité, ce premier essai est très plaisant à jouer et reste l'un des meilleurs titres de l'Atari 2600.



- ① On reconnaît aisément les AT-AT Impériaux mais moins notre vaisseau (le machin rose).
- ② Non ce n'est pas un chaudron, ce sont bel et bien deux Jedi qui s'entraînent.
- ③ Les développeurs ont réduit la zone de jeu et on ne peut se diriger que dans la moitié du bas.



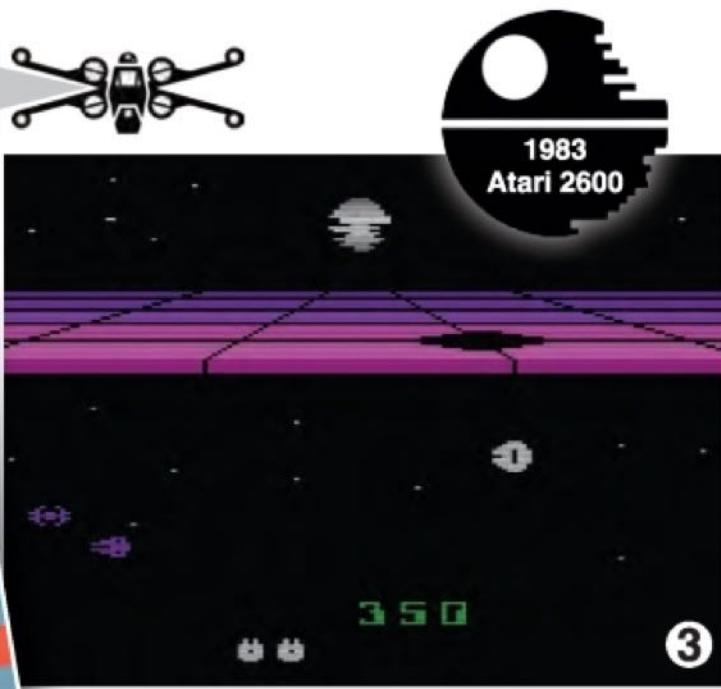
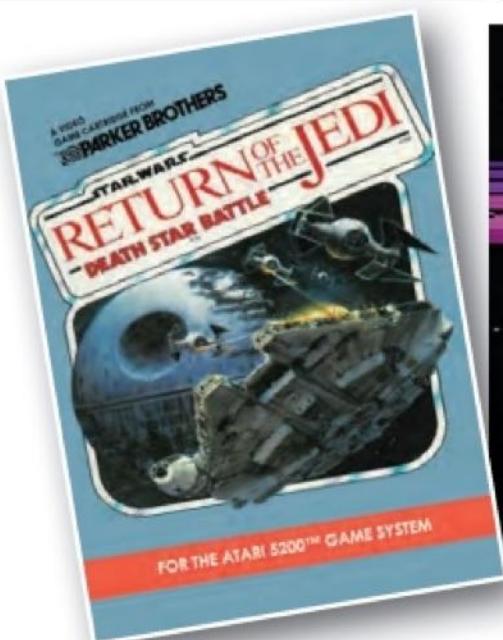
Star Wars Jedi Arena

Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ? Se jouant seul ou à deux, ce jeu se déroule en vue du dessus et s'inspire de la courte scène du premier film où Luke se bat au sabre-laser contre une sphère d'entraînement (dans le Faucon Millenium, si si souvenez-vous, ça dure 20 secondes). Le but ici est de détruire la protection de l'adversaire en envoyant des faisceaux électriques grâce à la boule, sachant qu'elle tirera uniquement dans la direction donnée par notre sabre-laser. Et vu qu'on ne peut parer les faisceaux que grâce à son sabre, il faut réussir à jauger entre le moment de se défendre et le moment d'attaquer. Certes, sur le papier ça à l'air sympa, mais en vrai c'est tout le contraire.



Return of the Jedi : Death Star Battle

Sorti en même temps que le troisième épisode de la saga (*Le Retour du Jedi*), ce jeu est d'une bien maigre qualité. On joue cette fois Lando Calrissian aux commandes du Faucon Millenium et, dans un premier écran, on doit attendre qu'un trou (littéralement) s'ouvre dans le bouclier de la nouvelle Étoile Noire tout en détruisant des TIE Fighter. Une fois le bouclier passé, on se retrouve dans un second écran où l'on doit tirer à travers l'Étoile Noire afin d'y creuser une tranchée (littéralement) afin d'atteindre son cœur et de la faire exploser. Le tout en évitant de se faire toucher par le fameux rayon de la mort. Mis à part quelques effets de perspectives sympathiques, *Le Retour du Jedi* sur Atari 2600 n'a aucun intérêt (littéralement).

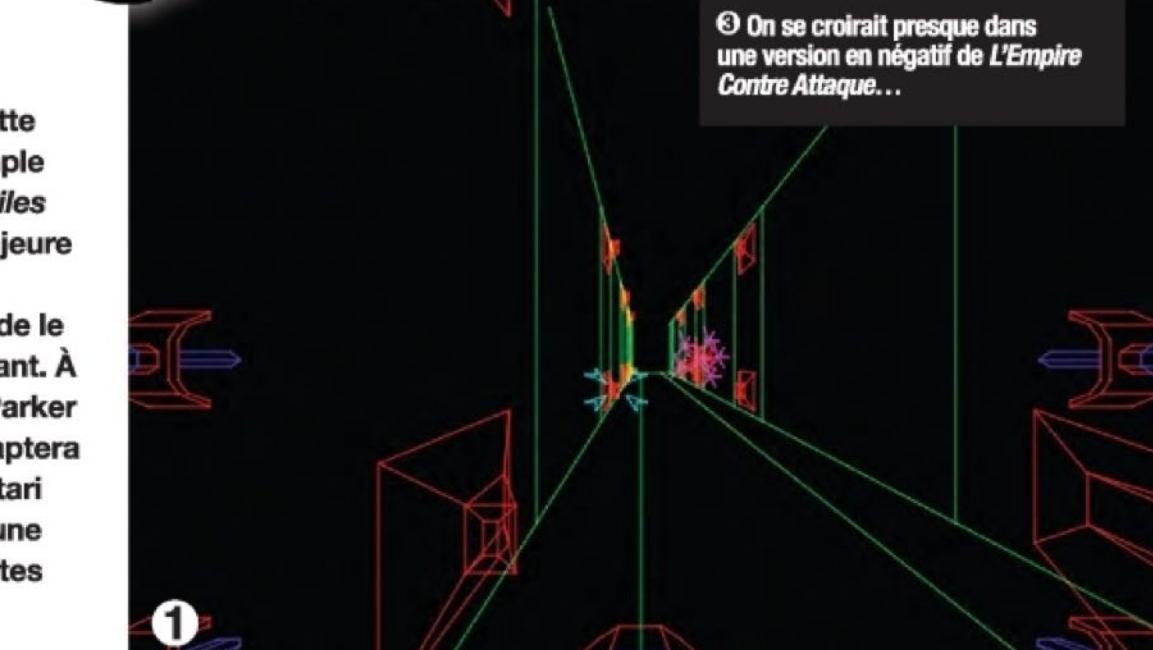


LA GUERRE BORNÉE

Atari n'allait pas s'arrêter qu'au salon et poussa *Star Wars* jusque dans les salles d'arcade. Il faut dire que nous étions gâtés avec trois jeux excellents, qui n'ont (presque) pas pris une ride.

Star Wars

Il aura fallu attendre six ans pour qu'enfin soit disponible *La Guerre des Étoiles* en arcade. Et quel jeu ! Avec une borne gigantesque, *Star Wars* nous fait rejouer l'attaque de l'Étoile Noire du premier volet grâce à de splendides graphismes en vectoriel (en « barre de fer » comme on disait à l'époque). Réutilisant la technologie du *Battlezone* d'Atari, on se retrouve devant un chouette jeu à la première personne, tout en 3D, avec en plus l'ajout de sample sonores issus du film parachevant l'expérience. *La Guerre des Étoiles* fut une œuvre majeure au cinéma, sa version arcade le fut tout autant. À noter que Parker Brother adaptera le jeu sur Atari 2600 dans une version, certes inférieure, mais tout aussi amusante.



➊ Un vrai son et lumières dans la tranchée de l'Étoile Noire.

➋ Cette petite corde tendue par deux Ewoks risque de laisser des traces.

➌ On se croirait presque dans une version en négatif de *L'Empire Contre Attaque*...

Star Wars : Return of the Jedi

À la différence de la version Atari 2600, *Le Retour du Jedi* sur arcade est bourré de qualités. Il se déroule en trois parties où nous jouons d'abord la princesse Leia en pleine poursuite en moto à suspension dans la forêt de la lune d'Endor. Puis on dirige

Chewbacca à bord d'un AT-ST détruisant tout sur son passage afin de sauver les Ewoks, et enfin nous contrôlons le faucon Millenium dans les entrailles de l'Étoile Noire. Évidemment, une fois l'arme Impériale détruite, nous recommençons depuis le début avec une plus grande difficulté. Reprenant la recette de l'excellente adaptation d'*Indiana Jones et le Temple Maudit* en arcade, Atari nous place au cœur de nombreux niveaux divers et variés, le tout dans une vue isométrique fun et colorée. Et il y a même le cri de Chewbacca digitalisé !

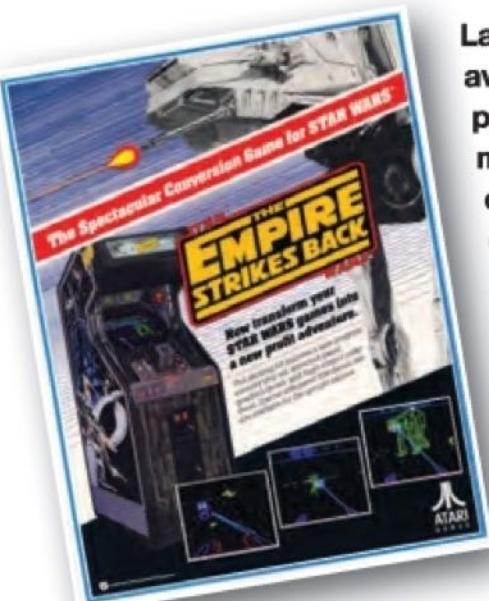


2



Star Wars : Empire Strikes Back

La version arcade de *L'Empire contre-attaque* reprend tout ce qui avait fait le succès du premier jeu. Nous y retrouvons la vue à la première personne en 3D vectorielle avec toujours une excellente maniabilité, des explosions de lumière et de nombreuses musiques du film. Le jeu se découpe en quatre parties avec une chasse aux drones, puis on se retrouve au beau milieu de Walkers qu'on peut détruire en visant la cabine ou en jetant des câbles à leurs pieds, ensuite on s'échappe de la planète Hoth en explosant tout et enfin, on se faufile entre les astéroïdes afin d'échapper à l'Empire. Chaque séquence dure une poignée de secondes et nous permet de revivre toute l'intensité des scènes emblématiques du film. Adapté sur de nombreux ordinateurs de l'époque, le jeu est aussi débloquable dans *Rebel Strike* sur GameCube.



3

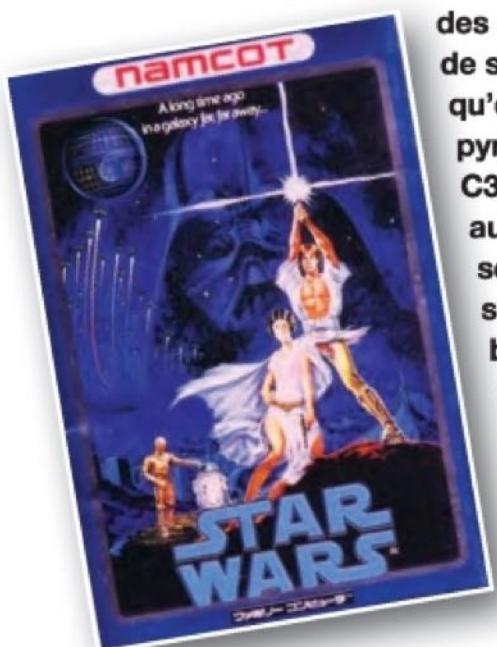
SPÉCIAL STAR WARS

À L'ASSAUT DES 8-BITS

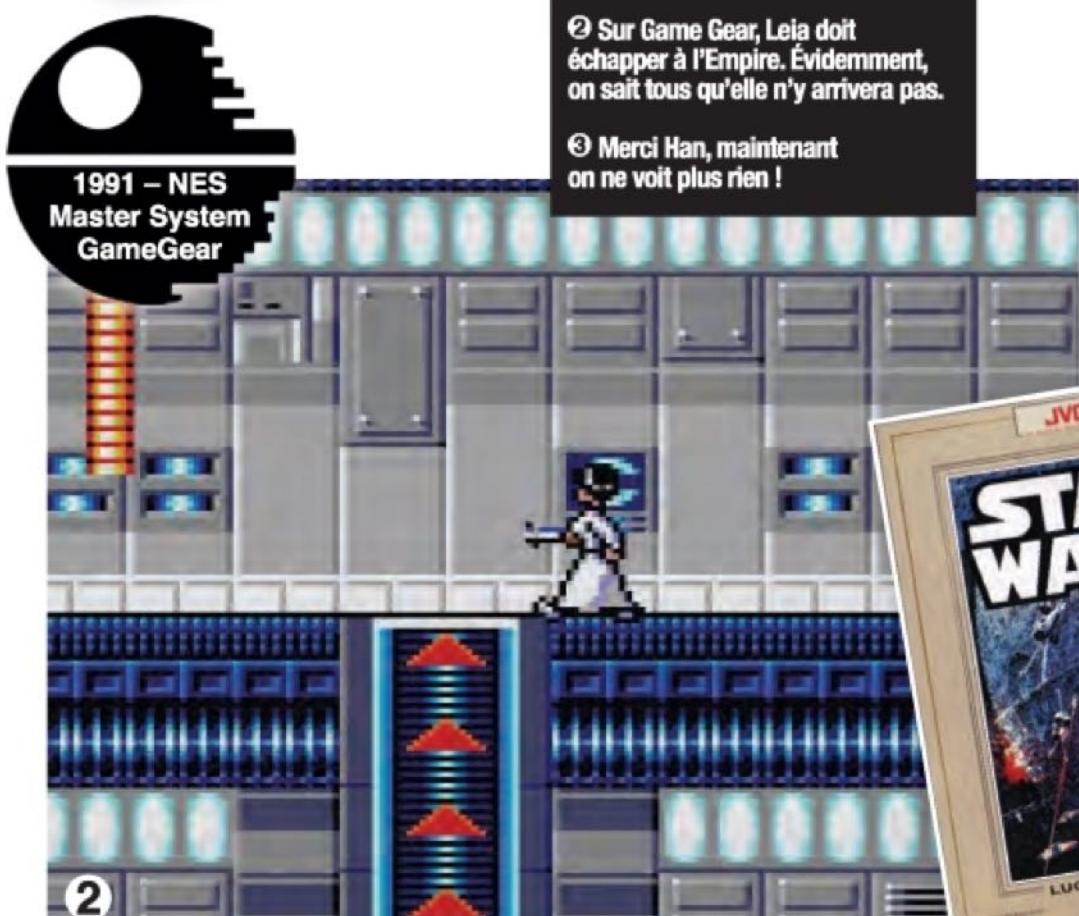
Après la crise du jeu vidéo de 1983, Atari revoit ses priorités et laisse filer la licence. Il faudra attendre quatre ans pour voir débarquer Luke au Japon, puis 1991 pour le revoir chez nous.

Star Wars

Cette curieuse version d'*Un Nouvel Espoir* n'est sortie qu'au Japon et on comprend aisément pourquoi. Prenant beaucoup de libertés avec l'œuvre originale, *Star Wars* sur Famicom nous fait combattre des disciples de Dark Vador capables de se transformer en animaux (!), tandis qu'on cherche Obi-Wan au cœur d'une pyramide (!!). On doit aussi délivrer C3-PO emprisonné par un poisson géant au fond de l'océan, le tout avec une seule musique tout le long du jeu. Bref, si vous voulez voir un Luke Skywalker brun chevaucher une baleine (!!!) et que la difficulté ne vous rebute pas, *Star Wars* sur Famicom de Namco est à tester au moins une fois.



- ① Blond dans les cinématiques, Luke devient brun durant les phases de jeu.
- ② Sur Game Gear, Leia doit échapper à l'Empire. Évidemment, on sait tous qu'elle n'y arrivera pas.
- ③ Merci Han, maintenant on ne voit plus rien !



Star Wars

Un étrange pot-pourri que ceci. Développé par la compagnie JVC, ce *Star Wars* sur consoles 8-bits nous fait revivre les évènements d'*Un Nouvel Espoir*. Le petit plus, c'est que cette fois nous pouvons également jouer avec Han Solo et la princesse Leia, chacun possédant ses propres capacités (Luke est curieusement le seul capable de ramasser des vies). Bon en revanche, la partie sur Tatooine où l'on doit fouiller toutes les grottes afin de trouver où se cache ce satané Obi-Wan Kenobi ainsi que le niveau dans l'Étoile Noire avec des piques partout et des soucis de ventilation risquent de peser sur les nerfs. Ah, le boss de la décharge n'est pas des plus fameux non plus... Pour résumer, ce *Star Wars* est un peu comme le film : de bonnes idées avec des moments ennuyeux [pardonnez-le, il ne sait pas ce qu'il dit, ndlr]. Préférez la version Game Gear qui ajoute quelques niveaux supplémentaires dont un premier stage dans les coursives de l'Étoile Noire avec la Princesse Leia.

Star Wars : Empire Strikes Back

Alors autant *L'Empire contre-attaque* en film est meilleur que *Le Nouvel Espoir*, autant pour les jeux, c'est l'inverse. Chaque niveau est une torture, avec tout d'abord tout un passage dans les cavernes labyrinthiques de Hoth avec des plates-formes qui glissent, puis dans la jungle de Dagobah où l'on doit forcément sauter de liane en liane... Le tout avec des boss laborieux et des messages qui s'affichent toutes les 30 secondes en gros sur notre écran. Ajoutons aussi le fait que ce jeu n'a quasiment pas de musique et en bref, hormis quelques passages vraiment sympathiques de shoot'em up sur Bespin, *L'Empire contre-attaque* sur NES et Gameboy est à éviter à tout prix.



LA SUPER GUERRE

Au début des années 90, LucasArts récupère enfin la licence *Star Wars* et se lance dans le projet titanique d'adapter la trilogie sur Super Nintendo. Un vrai bonheur pour les fans et les joueurs.

Super Star Wars

Contrairement aux versions 8-bits, cette fois-ci JVC a voulu prendre le Taun-Taun par les cornes et a fait les choses en grand. La trilogie *Super Star Wars* sur Super Nintendo débute fort avec un premier volet aux graphismes impeccables et les thèmes musicaux de John Williams sont repris à la perfection. Certes, on pourrait déplorer une extrême difficulté à cause du nombre conséquent d'adversaires, mais ce serait chipoter. Ce titre nous permet à nouveau de revivre les plus grandes scènes du premier film avec une grande variété dans les niveaux puisqu'on y trouve également tout un passage en landspeeder utilisant le mode 7 de la Super Nintendo et on peut même choisir son personnage entre chaque level.

① La Planète Tatooine nous réserve évidemment son lot de monstres géants.

② La Force d'un Jedi est notamment de pouvoir tourner sa tête à 180 degrés.

③ Si l'on choisit Leia au premier stage, elle est déguisée en chasseuse de primes.



Super Star Wars : Empire Strikes Back

Après un excellent *Super Star Wars*, JVC récidive et nous propose un jeu un peu inférieur à son aîné. Mis à part un excellent passage en A-Wing sur la planète Hoth où l'on déclenche encore une fois nos grappins pour tenter de faire tomber les AT-AT, et un chouette moment à bord du Faucon Millenium dans une nuée d'astéroïdes, le reste du jeu n'est vraiment pas très agréable. Comme pour la version NES, les niveaux dans les cavernes de Hoth et sur la planète de Dagobah ne font pas partie des meilleurs moments de la vie de joueur et la dernière mission nous proposant un combat interminable contre Dark Vador achève ce qui aurait pu être un excellent jeu. Et comme on se retrouve dans l'obligation de suivre les événements du second film, on est obligé de jouer avec Luke dans la plupart des niveaux énervants, et c'est bien dommage.



Super Return of the Jedi

Troisième volet de la trilogie JVC, la qualité du jeu dépasse largement ses aînés avec cette fois la capacité de jouer une princesse Leia quasiment imbattable. Et le fait que le film soit beaucoup plus centré sur l'action que les autres volets fait qu'on se retrouve avec un jeu multipliant les passages cultes.

Commencant dans le palais de Jabba avec un niveau où l'on peut pulvériser les ennemis grâce aux chaînes de Leia, le titre embraye sur une poursuite en moto dans la forêt de la lune d'Endor pour se conclure par un passage avec le Faucon Millenium poursuivi par les flammes au cœur de l'Étoile Noire. Une excellente conclusion pour une excellente trilogie que tout possesseur de Super Nintendo doit obligatoirement avoir dans sa ludothèque.



SPÉCIAL STAR WARS

C'ÉTAIT PAS MA GUERRE

Les 90's seront surtout marquées par le retour de *Star Wars* sur grand écran avec d'abord les trois films en Édition Spéciale ainsi qu'une nouvelle trilogie. Accompagnés, bien sûr, de nouveaux jeux.

Star Wars Arcade

Après Atari, c'est SEGA qui obtient la licence *Star Wars* pour l'arcade avec à nouveau des softs d'une excellente qualité. Tout débute en 1993 avec ce sympathique jeu tout en 3D polygonée nous mettant aux commandes d'un X-Wing durant (encore) la bataille de Yavin. Sous les conseils de l'amiral « it's a trap » Ackbar, on doit tout d'abord détruire un Destroyer Imperial en plongeant au cœur de ses entrailles, puis attaquer une Étoile Noire impressionnante qui nous prend tout l'écran. Le jeu sera même adapté sur le défunt 32X d'une Megadrive en fin de vie qui nous crache tous ses poumons afin de retranscrire la version Arcade à la perfection. Une très bonne adaptation qui fait en revanche un peu de la peine niveau durée de vie puisqu'on peut en voir la fin en dix minutes montre en main...



Star Wars Trilogy

SEGA profite de la ressortie de la trilogie originale au cinéma pour nous faire revivre sur borne tous les moments cultes de la saga. Se dirigeant avec un immense joystick censé par moments représenter notre sabre-laser, nous pouvons rejouer encore une fois l'attaque de Yavin, la bataille de Hoth et la poursuite en moto sur la lune d'Endor grâce à d'excellents graphismes et la possibilité d'utiliser un gros bouton clignotant pour appeler des renforts. Certains niveaux nous proposent également de parcourir les couloirs de la base rebelle en tirant sur tous les Stormtroopers qui se présentent et nous pouvons même combattre Vader et Bobba Fett au sabre-laser. Seule ombre au tableau, l'extrême difficulté du jeu fait qu'on ne parvient quasi jamais à finir le moindre niveau avec une seule pièce, mais ce serait dommage de passer à côté. Surtout que cette chouette borne est toujours trouvable dans toute bonne salle d'arcade qui se respecte.

Star Wars : Episode 1

Lorsqu'en 1999 sort *La Menace Fantôme* au cinéma, premier volet de la nouvelle trilogie de George Lucas, LucasArts en profite pour noyer le public sous une pléthore de jeux adaptés du film. À commencer par cet *Episode 1* insipide nous proposant de manier un Obi-Wan Kenobi pataud dans des labyrinthes de couloirs avec une caméra nous empêchant de voir plus loin que le bout de notre propre nez. Et ne comptez pas sur l'action pour vous réveiller puisque la majeure partie du temps sera consacrée à faire des allers-retours pour ramasser une multitude d'objets. Mention spéciale au moment où nos héros commentent une course de Pods se déroulant... hors caméra.

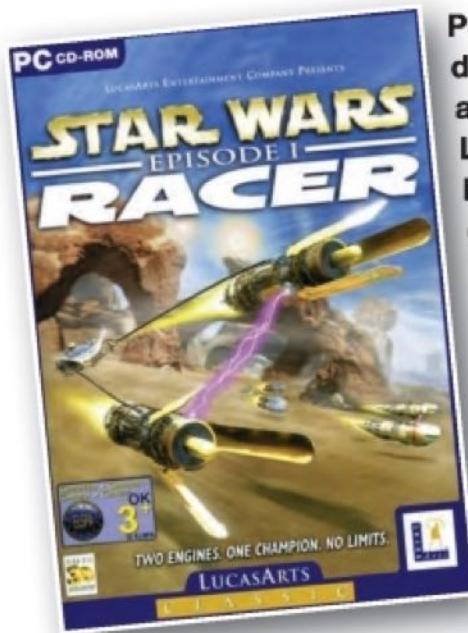


LA GUERRE EN ACTION

La nouvelle trilogie est l'occasion pour George Lucas de multiplier les scènes d'action avec des courses à grande vitesse et des combats pêchus que tout joueur veut reproduire à la maison.



Star Wars Episode 1 : Racer



Pour ceux qui aiment foncer à plus de 1000 km/h sur des engins du diable au beau milieu de contrées inhospitalières, LucasArts a pensé à vous ! Issu de l'impressionnante scène de la course de Pods de *La menace fantôme*, *Star Wars Episode 1 : Racer* (sans le « Pod » car le mot appartenait à Ubisoft) est un jeu bourré de qualités. Avec sa musique orchestrale, son large choix de pilotes, la possibilité d'upgrader ses vaisseaux au fur et à mesure des courses, ses nombreuses planètes (inventées pour l'occasion), sa maniabilité aux petits oignons, la possibilité de réparer ses moteurs sans quitter son Pod, le boost,

le passage en zéro G au cœur d'un astéroïde minier... Bref une des meilleures choses que nous a apportée *La Menace Fantôme*.



Star Wars : Racer Arcade



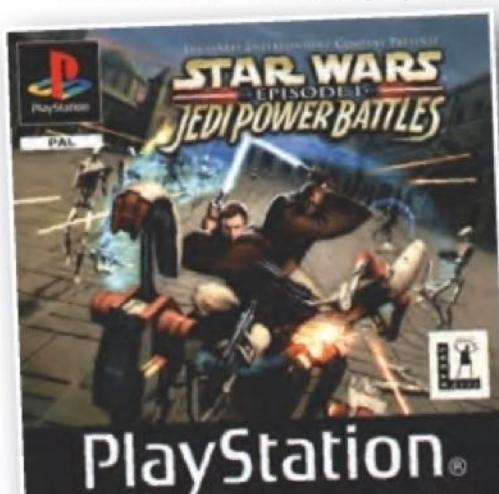
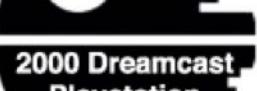
2



SEGA a vu les choses en grand pour cette adaptation sur borne de la course de Pods, puisque le joueur prend place dans une reproduction taille réelle du véhicule d'Anakin. Un gros bouton rouge permet de lancer l'un des quatre boosts disponibles par course, et le contrôle du véhicule est original puisqu'on le dirige avec deux gros leviers représentant les deux moteurs. Et comme il s'agit d'un jeu d'arcade, seuls quatre circuits sont disponibles avec Otti IV (une chouette course marine), Malastare (une planète gazeuse nommée très rapidement par Qui-Gon Jinn dans le film) et enfin deux tracés différents sur Tatooine. Bon, évidemment, 70% de l'intérêt du jeu réside dans la borne en elle-même, mais ça reste très amusant.



Star Wars Episode 1 : Jedi Power Battle



PlayStation®

Alors s'il y a bien une chose qu'a réussi George Lucas dans sa prélogie, c'est le fait de rendre les combats de Jedi épiques, loin du tournoi à papa de la trilogie originale. LucasArts l'a bien compris et a tenté de faire un jeu d'arcade où l'on joue du sabre-laser en multipliant les combos et en renvoyant les tirs sur l'adversaire. Si on ajoute la possibilité de sélectionner Mace-Windu, Adi Gallia et Plo Koon, en plus des traditionnels Obi-Wan et Qui-Gon, on pourrait se trouver devant un petit jeu d'action sympathique. Sauf qu'il n'existe que deux musiques et trois types d'ennemis différents durant seulement dix niveaux. Ajoutez à cela un level design poussif, des séquences de plate-forme laborieuses ainsi que des combats de boss peu palpitants. Un jeu qui avait tout pour plaire sur le papier mais qui se plante en beauté.



3

SPÉCIAL STAR WARS

LA GUERRE DE POCHE

La Gameboy Advance de Nintendo sort en 2001, soit pile à temps pour accueillir des adaptations de la nouvelle trilogie. Comme pour les films, le meilleur épisode, c'est le dernier.

Star Wars Episode 1 : Obi-Wan's Adventures

Obi-Wan est encore appelé à la rescoussse pour sauver Naboo d'un blocus commercial. Évidemment, les tractations échouent à nouveau dans ce jeu en 3D isométrique reprenant le scénario de *La menace Fantôme*. Comme pour les autres adaptations du film, on se trimballe à nouveau dans de longs couloirs vides se ressemblant les uns les autres. Encore une fois, il faut jouer du sabre-laser pour dévier les tirs, encore une fois il faut pousser des boutons pour ouvrir des portes et encore une fois, il s'agit d'un jeu insipide où cette bouillie de pixels est censée représenter notre personnage. Quand ça veut pas...



2000 Gameboy Color



Star Wars Episode 2 : Attack of the Clones



2

Mélanger beat'em all avec l'univers *Star Wars* partait d'une très bonne idée, mais encore aurait-il fallu s'inspirer des petits copains avant d'essayer. Reposant sur un système de combats absolument pas intuitif où l'on doit appuyer sur une direction avant de donner un coup (sinon le personnage ne fait rien), *L'Attaque des Clones* sur GBA est un jeu mou, rigide et pas original pour un sou. On passe notre temps à combattre des drones à l'intelligence artificielle inexisteante, dans des décors nuls sans le moindre boss. Pour rompre la monotonie, on nous propose de piloter des véhicules dans des passages à la première personne, mais là encore c'est injouable. Vraiment une des pires adaptations de la saga.

- ① Difficile de discerner le mur du sol dans ce niveau sur Naboo.
- ② À la différence de n'importe quel beat'm all, on ne peut pas se déplacer en profondeur.
- ③ Les combats se déroulent avec un système de contres bien fichu.



Star Wars Episode 3 : Revenge of the Sith

Ubisoft Montréal prend les choses en main et nous propose à nouveau un beat'em all avec l'univers *Star Wars*, mais cette fois c'est une réussite. Débutant par de très jolies cinématiques en dessin animé, le jeu adopte un look cartoon tout du long, faisant beaucoup penser au *Scott Pilgrim vs The World* du même studio. Débutant la partie avec Obi-Wan ou Anakin (avec une fin différente en fonction du personnage), le joueur peut augmenter les statistiques de son perso au fur et à mesure des niveaux et peut même acheter des pouvoirs spéciaux. Anakin peut alors lancer son sabre comme un boomerang, envoyer des morceaux de robot à la tête des ennemis et même électrifier tout le monde. Jouable à deux avec deux consoles, *Revenge of the Sith* sur GBA est sans doute l'un des meilleurs jeux adaptés de la prélogie.



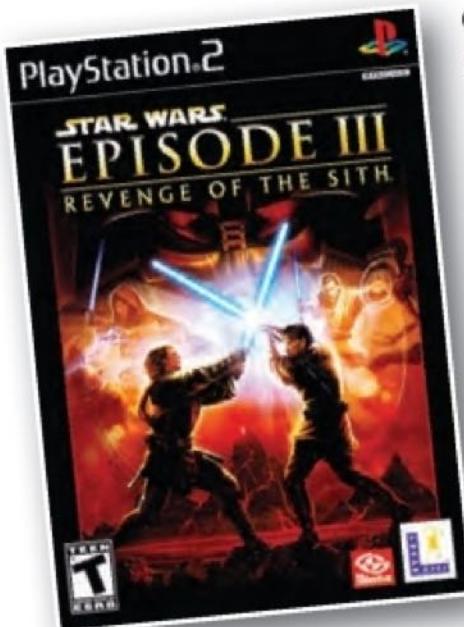
2005 GBA

DE BONNE GUERRE

Avant 2005, la compagnie Traveller's Tales était surtout connue pour son excellent *Mickeymania* sur 16-bits. Grâce à *Star Wars*, depuis 2005, ils ne font plus que des jeux LEGO. C'est bien aussi.



Star Wars Episode 3 : Revenge of the Sith



Correct mais sans plus, l'adaptation du dernier volet de la prélogie sur console de salon fait le strict minimum. Comme pour *Jedi Power Battle*, il s'agit d'un beat'em all tout en 3D où nous passons notre temps à donner des coups de sabre dans le vide en espérant toucher quelqu'un. Néanmoins, le titre n'est pas mauvais et nous donne la capacité de débloquer des arènes et perso de la saga pour pouvoir combattre en multijoueur. À noter qu'il fut disponible bien avant la sortie du film et que de nombreux joueurs l'achetèrent juste pour pouvoir connaître le scénario en avant-première.



1

① Le regretté Christopher Lee n'a jamais été aussi vivace qu'ici.

② Tel Attila, quand un joueur LEGO passe, tout objet trépasse...

③ On se demande de qui Rei est l'héritière... Luke ? Leia ? Est-elle une Skywalker ?

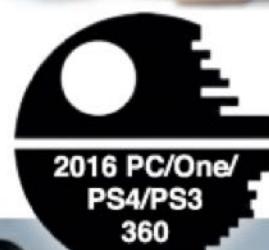


2

Lorsque sort le tout premier jeu *Star Wars* avec des personnages LEGO, personne n'aurait imaginé l'impact d'une telle idée. Douze ans plus tard, nous en sommes à plus de vingt jeux avec des licences différentes, deux longs-métrages, des douzaines de téléfilms et quelques séries animées. Mais rien n'aurait été possible sans l'excellente qualité du jeu qui met déjà en place tout ce qui fera le charme des titres LEGO. Pour ceux qui n'ont jamais touché un seul de ces jeux, il faut savoir qu'on y trouve une centaine de personnages déblocables, chacun avec des capacités propres permettant de trouver de nombreux objets cachés dans le jeu. Un an plus tard, Traveller's Tale récidive avec exactement le même gameplay, mais situé dans la trilogie originale. Une recette qui restera en grande partie inchangée et qui sera ensuite utilisée dans tous les autres jeux de la firme durant douze ans.



LEGO Star Wars : Le Réveil de la Force



Dix ans après avoir parcouru les contrées de Tatooine et de Dagobah en compagnie de Luke et Leia, Traveller's Tales revient à ses racines en adaptant le premier volet de la toute nouvelle trilogie produite par Disney. Et encore une fois, la recette reste inchangée avec les personnages, les décors, les objets cachés... Bref, vous connaissez la tambouille. Les seules différences se comptent sur les doigts d'une main avec de plus beaux graphismes (forcément), plus d'objets à collecter, des dialogues enregistrés par les acteurs du film et des DLC à acheter. Finalement pour les fans des jeux LEGO, le seul défaut, c'est de n'adapter qu'un seul film au lieu des trilogies habituelles. Et vu qu'aucun jeu *Last Jedi* n'est annoncé pour le moment, peut-être qu'on devra attendre le troisième volet pour avoir un nouveau jeu LEGO, concluant presque trente années de jeux issus des films.



3

YODA



RETOUR EN... 2008 !

SOUL CALIBUR IV

Mais que diable vient faire la série de baston *Soul Calibur* au beau milieu d'un gigantesque dossier *Star Wars* ?! Facile : en 2008, Namco Bandai a invité dans le quatrième épisode trois personnages issus de l'univers galactique : Yoda, Darth Vader et Starkiller, l'apprenti vu

dans le jeu *Le pouvoir de la Force*, qui sortait la même année. Pour la blague, Yoda était au départ exclusif à la Xbox 360 et Vader à la PS3, et puis les personnages ont été rendus téléchargeables sur tous les supports. L'honneur est sauf.

5

DARTH VADER



LE CONTE DES MILLE ET UNE GALAXIES

Le Faucon Millenium, les voyages en hyper-espace... toutes ces icônes de l'univers *Star Wars* ont nourri une fascination pour les combats aériens et une flopée de jeux de shoot ayant un lien très étroit avec les films de George Lucas.

Christophe Öttl





Notre épopée galactique commence à bord du très célèbre X-Wing, monument de l'histoire *Star Wars* s'il en est. Ce vaisseau emblématique que l'on peut apercevoir dès le premier film de 1977 est un concentré de gameplay à lui tout seul. Il suffit de (re)voir la scène de l'attaque de l'Étoile Noire pour comprendre : chaque minute de film mettant en scène cette appareil pourrait très bien figurer dans un jeu vidéo, tant le script semble avoir été écrit pour cela. Les techniques étaient limitées dans les années 80 et 90, mais les idées étaient là. Alors ce n'est pas très surprenant si en 1993, le public découvre *Star Wars : X-Wing*, le premier jeu à nous amener dans une galaxie très,

très lointaine à bord du fameux vaisseau. Inutile de vous préciser que ceux qui se sont procuré un exemplaire l'ont fait avant tout pour dégommer des chasseurs TIE et faire des pirouettes dans l'espace. Même si c'est tout ce que l'on attendait de X-Wing, le jeu a bien d'autres prétentions. De l'épique, voilà ce que l'on recherche chez LucasArts et Totally Games, respectivement éditeur et développeur du jeu. Les shoot'em up et les jeux de plate-forme des années 80, c'est passé de mode et ça ne vaut pas

une vraie simulation de batailles spatiales. Il n'a pas fallu longtemps au studio pour savoir comment restituer l'adrénaline, les combats aériens font déjà tellement bien l'affaire. Mais pour les soutenir, avoir de jolis effets n'était pas de refus et pour ça, l'utilisation de quelques polygones 3D a été du plus bel effet. Pour un premier jeu de simulation spatial, c'est le carton plein. Il est jugé comme un concurrent (voire un remplaçant) des jeux *Wing Commander*. X-Wing, c'est aussi le début

d'autres choses... D'abord, d'une saga puisque X-Wing a eu pas moins de six suites en six ans (!), mais aussi le commencement d'une narration particulière.

DES VAISSEAUX, UNE HISTOIRE

Faire des loopings avec l'appareil de Luke Skywalker n'a pas empêché les développeurs de produire un travail sérieux d'écriture en amont. En même temps, même si l'objectif de base était de faire voler des vaisseaux, *Star Wars : X-Wing* porte

“Faire des loopings avec l'appareil de Luke n'a pas empêché les développeurs de produire un travail sérieux d'écriture en amont.”

SPÉCIAL STAR WARS



l'héritage Star Wars, un don lourd à porter puisqu'il faut que le jeu se montre à la hauteur de l'histoire que nous a racontée George Lucas ou alors de puiser dans le vaste univers de la saga. Ce premier shooter choisit la première option en contournant le problème. X-Wing retrace les événements de l'Episode IV du point de vue d'un pilote rebelle anonyme, au lieu d'incarner le descendant de Dark Vador, ce bon vieux Luke. En quelques sortes, X-Wing est une revisite du film. On ne vous fait pas l'offense de parler de film interactif, cela serait exagérer les qualités du jeu, mais il est un bon palliatif pour ceux qui veulent revivre différemment la trilogie originale. C'est en tout cas bien plus proche de ce que l'on peut attendre d'une expérience Star Wars en comparaison avec le Super Star Wars sorti la même année en Europe. X-Wing n'a pas beaucoup amélioré ses atouts narratifs avec la sortie en 1994

"Rogue Squadron est le shooter Star Wars, sinon le jeu Star Wars, le plus respectueux de la licence."

d'*Imperial Pursuit* et de *B-Wing*. En revanche, l'aspect shooter a été peaufiné avec l'apparition du fameux B-Wing. Mais question narration, c'est la série des *Rogue Squadron* qui a sublimé l'histoire originale. Le scénario est un poil plus poussé et les cinématiques sont meilleures. Dans son genre, cette licence est bien plus complète. Avant même de parler histoire, on reconnaît le jusqu'au-boutisme des *Rogue Squadron* rien que dans leur gameplay. Contrairement à X-Wing, le premier opus, appelé tout simplement *Star Wars : Rogue Squadron* (1998), met une armada à votre disposition. Pratiquement tous les vaisseaux de la trilogie originale sont utilisables, et même le Starfighter



Naboo que l'on aperçoit dans l'*Épisode 1, La Menace Fantôme*. À la fin de l'année 2000, les créateurs du jeu surfent sur le succès du film en sortant *Star Wars : Battle for Naboo*. La fidélité à la saga dont font preuve les développeurs de Factor 5 s'est confirmée dans la réalisation de l'aventure solo des deux titres. Les missions sont exclusivement des batailles clés des films et *Rogue Squadron* nous permet même d'incarner Luke ou son ami Wedge Antilles pour la première fois dans ce style de jeu.

Ce besoin de faire des titres irréprochables, autant au niveau du scénario que dans les petits détails, fait que *Rogue Squadron*

1 En termes de sensations de jeu, on est très proche de *Starwing*, le scrolling automatique en moins (X-Wing).

2 En 2003, les aventures de Han Solo et Chewbacca arrivent sur console portable, et avec de gros pixels (*Flight of the Falcon*).

3 Avec sa vue à la troisième personne, *Rogue Squadron* est au sommet des shooters Star Wars en 1998.

4 La célèbre bataille de Hoth est présente dans tous les jeux de la série *Rogue Squadron* !



Des batailles comme s'il en pleuvait !

Ce n'est pas l'envie qui nous manquait de citer beaucoup plus de jeux que ça, mais nous nous sommes limités aux shooters « pure souche ». L'introduction de combats aériens dans des genres qui s'y prêtent moins, comme *Star Wars : Battlefront* (2004) ou même des jeux d'action/aventure, a rendu la frontière plus confuse que par le passé. Même si ce procédé ne reflète pas toujours la saga et ses grandes batailles, l'utilisation de phases de shoot reste un élément iconique de Star Wars à travers les âges.

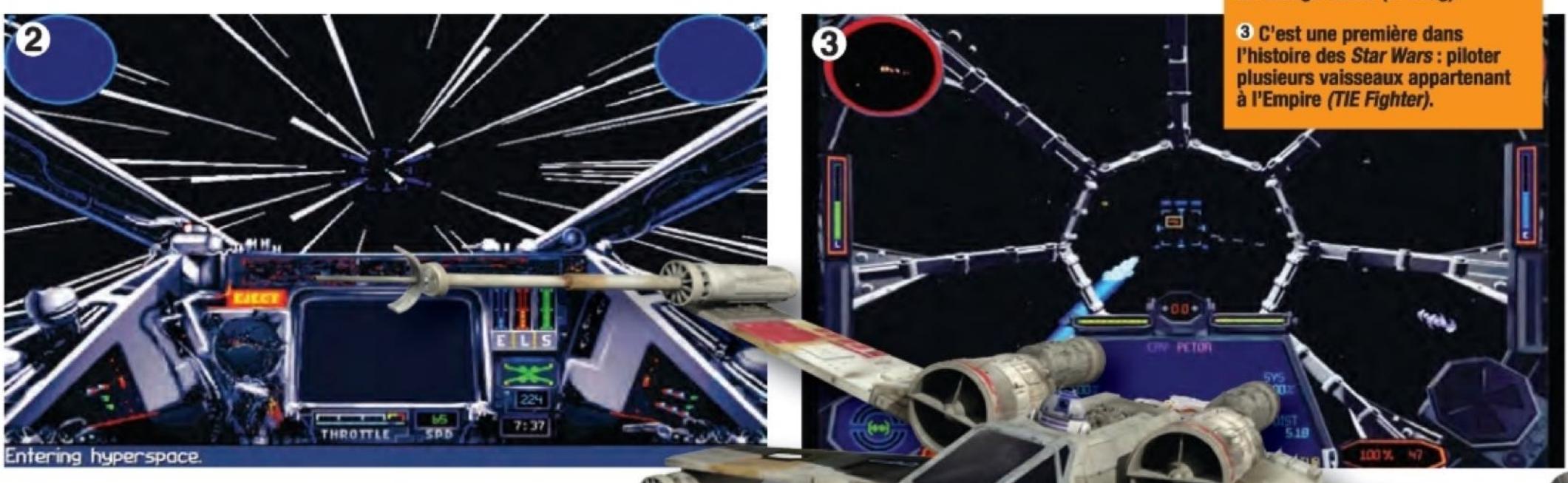




1 Si *The Clone Wars* parle des événements de l'Épisode II, aucun shooter n'évoque *La Revanche des Sith...*

2 L'inévitable tour en hyperspace, histoire de bien coller à la tradition des films de George Lucas (*X-Wing*).

3 C'est une première dans l'histoire des *Star Wars* : piloter plusieurs vaisseaux appartenant à l'Empire (*TIE Fighter*).



est le shooter *Star Wars*, sinon le jeu *Star Wars*, le plus respectueux de la licence. Il est certain que les graphismes ont aussi fait leurs petits effets. *Rogue Squadron II : Rogue Leader* (2001) et *Rogue Squadron III : Rebel Strike* (2003) ont systématiquement repoussé les limites graphiques si importantes au titre et à sa véracité « historique ». Chaque volet des *Rogue Squadron* a permis d'explorer en long, en large et en travers les films, certaines missions sont même présentes plusieurs fois dans les jeux. 2003 toujours, le shooter narratif s'exporte sur Game Boy Advance. C'est *Star Wars : Flight of the Falcon* qui a le privilège d'être le premier de son espèce... et le dernier également. Dernier exemple de dévotion aux films de Lucas : *The Clone Wars* (2002). Il ne s'agit pas du film d'animation



mais bien du shooter qui a retracé *L'Attaque des Clones* sorti la même année au cinéma. Généralement bien reçu, mais sans les ovations, *The Clone Wars* se distingue par le fait que l'arsenal soit différent de la trilogie originale et, surtout, par un gameplay incluant aussi des véhicules terrestres.

DES SPIN-OFF POUR PROLONGER LA FÊTE

Restituer « l'esprit » *Star Wars*, c'est une chose, mais il se trouve

que cet univers fictif est grand, très grand. On parle couramment de « l'univers étendu » de *Star Wars* pour évoquer les livres, films, séries et autres spin-off qui sont sortis pour enrichir le chef-d'œuvre de 1977. Comme par enchantement, *Star Wars* a de nouveau plein d'histoires à raconter. La gestion en jeu vidéo de l'univers étendu est loin d'être un événement récent ayant débuté depuis l'acquisition des sociétés de George Lucas par Disney. L'idée est même arrivée bien avant la production du prologue. Pour ce qui est des simulations de combats aériens, c'est dès 1994 que *Star Wars : TIE Fighter* dévie

du carcan des films. Le titre, qui s'avère être la suite directe de *X-Wing*, nous fait passer du côté obscur en incarnant un pilote de TIE engagé dans un conflit qui n'est à aucun moment mentionné dans les aventures du jeune Skywalker. Le jeu ne manque pas de clins d'œil aux longs-métrages, mais le parti pris scénaristique est là, LucasArts et Totally Games veulent se démarquer au risque de dérouter les fans. Heureusement pour eux, c'est l'inverse qui

SPÉCIAL STAR WARS

Star Wars : Racer, un cas presque à part

En apparence, le premier jeu de course de LucasArts est bien différent de tous ceux que nous avons nommés jusque-là. *Star Wars Épisode I : Racer* (1999) a pourtant fait preuve de la même rigueur en ce qui concerne sa fidélité à *La Menace Fantôme*. Le titre n'a beau se fonder que sur une séquence du film, tous les personnages, décors ont été recréés avec le plus de détails possible. LucasArts s'est même vanté d'avoir récupéré les sons du film et la voix-off des acteurs, en particulier celle de Jake Lloyd et Lewis MacLeod, respectivement le jeune Anakin et l'alien Sebulba. L'air de rien, le titre est passé culte, notamment dans sa version N64. Comme certains shooters, les jeux de course suivants n'ont pas eu le même respect pour la licence. À cet égard, la palme du n'importe quoi revient à l'étrange *Star Wars : Super Bombad Racing* (2001).



se produit. Il faut dire que c'est aussi la première fois que les joueurs peuvent piloter les vaisseaux adverses, et le gameplay a été revisité

en conséquence. La trame du jeu s'est approfondie en 1994 à la sortie de l'extension *Defenders of the Empire* et en 1995 avec *Ennemis of the Empire*. L'initiative narrative s'est quant à elle poursuivie en 1999 sur *X-Wing Alliance* où le joueur incarne Ace Azzameen, l'héritier d'une riche entreprise de transport... et un anonyme pour bon nombre de spectateurs. *Star Wars : Starfighter* (2001) et *Star Wars : Jedi Starfighter* (2002) connaissent

les mêmes symptômes, mais pour des raisons évidentes de dates, ces deux jeux couvrent le prologue de la saga. C'est LucasArts qui se charge du développement de ces deux-là, mais ils reprennent à quelque chose près la formule de *TIE Fighter* avec toujours autant de caméos.

L'EXCEPTION QUI CONFIRME LA RÈGLE

Il y avait quand même quelques cancres dans les rangs des

shooters. En tout cas, certains qui n'ont pas pris la peine d'élaborer deux lignes de scénario en rapport de près ou de loin à *Star Wars*. Ces jeux n'ont pas grand-chose à nous raconter, mais on ne leur en veut pas puisque à l'instar de *X-Wing vs TIE Fighter* (1997), le style de jeu ne s'y prête guère. Ce dernier (appartenant toujours à la famille des *X-Wing* de *Totally Games*) a de nouvelles prétentions, à savoir explorer l'aspect multijoueur de

1 *X-Wing vs TIE Fighter* est le premier à créer un vaste mode multijoueur, au détriment d'une campagne.

2 *Star Wars : Démolition* est sorti en 2000 sur Dreamcast. Rien d'inoubliable, d'ailleurs on l'a oublié.

3 Après quelques missions d'introduction, le protagoniste de *X-Wing Alliance* rejoint le camp rebelle.

4 Remplir tous les objectifs de *Jedi Starfighter* débloque quelques éléments bonus, dont des cinématiques.





2

tels titres. Ambitieux certes, il n'empêche que le troisième opus des X-Wing est le premier à fournir un multi accueillant jusqu'à huit pilotes.

Paradoxalement, cette évolution du gameplay va causer sa perte. Par rapport à ses deux aînés, il est mal reçu. Les fans déçus à la sortie du jeu font justement l'éloge de l'aspect narratif, qui représente une infime partie du titre et qui ne contient même pas de cinématique ! Les créateurs du jeu tentent de rectifier le tir à la fin de l'année 1997 en sortant l'extension *Balance of Power*, qui introduit enfin une campagne et des extraits vidéo digne de ce nom. Bien que plus orienté dans le contrôle de véhicules terrestres que dans le combat spatial, *Star Wars : Démolition* fait aussi partie des vilains petits canards à avoir exploité la licence *Star Wars* sans

“Pour ce qui est des shooters, c'est dès 1994 que *Star Wars : TIE Fighter* dévie du carcan des films.”

développer de trame historique. Ici, c'est un prétexte pour justifier des combats en arène à bord... de mécas. L'ironie du sort, c'est que ce jeu dépourvu d'intrigue a été aussi mal accueilli que *X-Wing vs TIE Fighter*. Peut-être est-ce une coïncidence, mais même Disney s'est détourné d'une expérience similaire, à savoir *Star Wars : Attack Squadrons*, prévu pour un être un free-to-play multijoueur sur

navigateur et annulé en 2014. Le fait est qu'il n'y a pas que ce jeu qui a disparu, le genre même

des shooters spatiaux tend à s'éteindre et par extension, le style narratif qui semble lui être propre. En dehors des adaptations cinématographiques, il n'y a plus que les rares RPG et MMO qui nous abreuvet de connaissances sur cette saga culte. Mais clairement, cela ne vaut pas les derniers tours en *X-Wing* que nous avons pu faire dans *Rebel Strike*, le dernier shooter à avoir vraiment quelque chose à raconter. Évidemment, les irréductibles fans du genre peuvent se rabattre sur les modes dédiés dans le récent *Star Wars Battlefront 2*, mais ce n'est pas (encore) du rétro gaming...



3



4





STAR WARS EN ACTION

Les adaptations de *Star Wars* en jeu vidéo ont d'abord misé sur des shooters spatiaux. Puis, les années passant, le médium a tenté de proposer de nouvelles expériences à pied, où l'aventure se mêlait à l'action... *Florian Velter*



Les premiers jeux *Star Wars* à vouloir tenter autre chose que le shooter spatial (qui était, il faut le rappeler, très en vogue dans les années 80 et surtout un genre facile à réaliser) sont finalement les adaptations des longs-métrages (voir notre rubrique dédiée). Que ce soit sur micro-ordinateurs au tournant des années 90 ou plus tard sur NES et Super NES, ce sont ces titres qui essaient en premier lieu d'intégrer des phases de plate-forme et de combat – au sabre ou au blaster – dans des niveaux à défilement horizontal. Jusqu'au milieu des années 2000 et même après le passage à la 3D, les adaptations des films continueront sur ce schéma, destinées à plaire au plus grand nombre, et

notamment aux plus jeunes. Mais tout ceci vous est expliqué dans les grandes largeurs ailleurs dans ces pages tandis que nous allons nous attarder sur les licences qui ont fait perdurer ce type de gameplay en dehors des adaptations classiques des films. Et cela commence dès 1993 avec *Rebel Assault* et sa suite (sortie en 1995), premiers jeux *Star Wars* au format CD-ROM, centrés sur une formule assez étrange qu'on pourrait résumer à un rail shooter tourné en FMV (full motion video). S'ils proposent bien quelques



1 2 En 1993, *Rebel Assault* est le premier jeu *Star Wars* sur CD-ROM. Il s'adapte à la mode du FMV puisque presque tout le jeu est adapté de prises de vues réelles. Sa suite affinera encore ce rendu visuel si particulier.

3 En dépit de ses phases de tir à pied, la série *Rebel Assault* propose régulièrement des phases de shoot à bord d'un vaisseau, en vue subjective ou à la troisième personne.

phases de tir à pied, ces deux titres se fondent encore beaucoup sur le vieux ressort du combat spatial et du pilotage. Une composante qui sera complètement écartée par le très novateur *Dark Forces* en 1995.

LA VAGUE DES FPS

À ce moment-là, l'industrie connaît une importante mutation puisqu'elle voit se démocratiser un nouveau genre de jeux au succès retentissant : le first person shooter, FPS. De son côté, la licence *Star Wars* connaît un

relatif essoufflement. La sortie du *Retour du Jedi* remonte à plus de dix ans, et seuls les produits dérivés, les romans, comics et autres jeux vidéo continuent de faire vivre la saga. Pas question donc pour LucasArts de passer à côté de la lame de fond que constitue le FPS, et c'est *Dark Forces* qui sera chargé d'en profiter. Le studio profite de la notion d'univers étendu pour créer un nouveau héros sur mesure : Kyle Katarn, un ancien officier impérial reconvertis dans le mercenariat, qui va rapidement

“Pas question pour LucasArts de passer à côté de la lame de fond que constitue le FPS, et c'est *Dark Forces* qui sera chargé d'en profiter.”

SPÉCIAL STAR WARS



rejoindre la Rébellion en comprenant l'implication de l'Empire dans le décès de son père. En plus de devoir récupérer les plans de l'Étoile Noire, ce dernier devra faire face à l'émergence d'une nouvelle sorte de Stormtroopers. De quoi régénérer un peu le cadre scénaristique de la saga, qui avait jusque-là tendance à se répéter. La vue à la première personne repiquée des titres id Software et des jeux de rôle du début des années 90 (en pseudo 3D donc) est enrichie par la possibilité de

“De toutes les productions *Star Wars*, la série *Battlefront* est une de celles qui présentait le plus de potentiel.”

viser en haut et en bas, mais aussi de sauter et de s'accroupir pour donner naissance à de très simples morceaux de platformer. Sorti d'abord sur PC et Mac avant d'arriver sur PlayStation, *Dark Forces* fait donc son petit effet, d'autant qu'il a l'originalité de s'éloigner des Jedi et de leurs sabres-laser pour proposer

toute une gamme de blasters répondant à l'exigence du genre à l'époque. Le succès est au rendez-vous, et *Dark Forces* va donner naissance à une série, qu'on connaîtra plus tard sous le nom des *Jedi Knight* (sous-titre du deuxième épisode de *Dark Forces*) et qui durera jusqu'en 2003. Car LucasArts ne va pas résister bien longtemps à l'attrait du sabre-laser et ce cher Kyle Katarn va rapidement maîtriser la Force pour devenir un de ses Chevaliers servants. Il aura alors la possibilité d'utiliser l'arme emblématique

de l'Ordre – avec, au passage, l'intégration d'une vue à la troisième personne – mais également les pouvoirs qui vont

Pour défendre la République

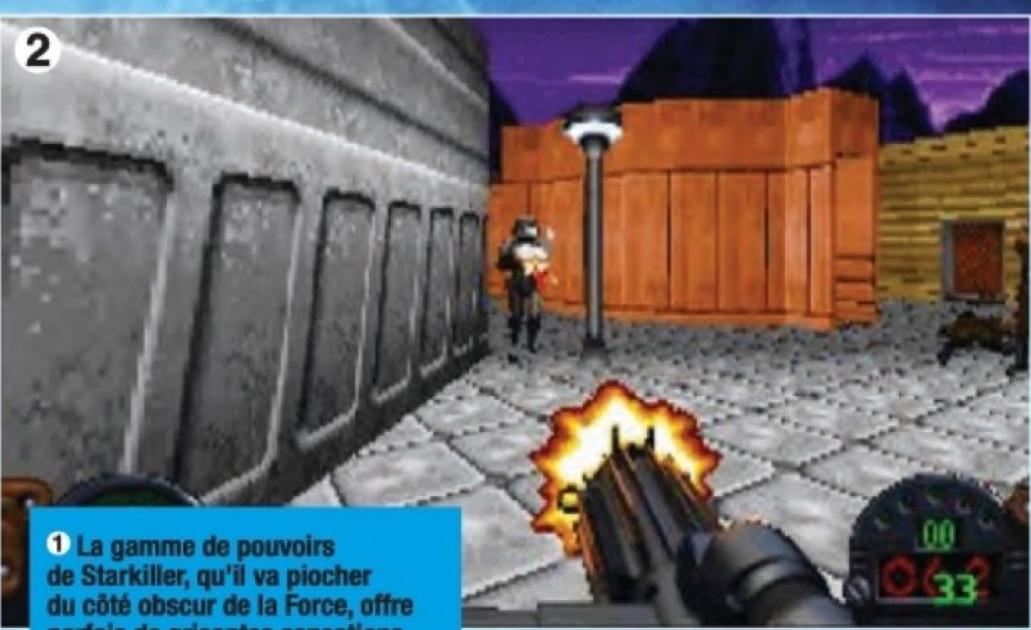
Début 2005, alors que la planète entière attend de pied ferme l'*Épisode III* de *Star Wars*, LucasArts envoie un nouvel émissaire vers les consoles Xbox et les PC. *Republic Commando* veut se la jouer *Rainbow Six*, et vous propose d'incarner un clone d'élite, membre d'un groupe d'intervention chargé des missions à haut risque contre les Séparatistes. L'idée est d'émuler les meilleurs FPS tactiques, avec un système d'ordres basiques pour les trois petits camarades qui vous accompagnent au feu. De quoi renouveler un peu le gameplay des jeux *Star Wars*, donc. Mais le level design en ligne droite et le manque de subtilités dans les approches font de *Republic Commando* un simple dérouloir. Pas désagréable, mais loin d'être aussi tactique que ce qu'il nous promettait.



① On comprend dès le début du *Pouvoir de la Force* que nous sommes censés incarner l'apprenti imaginaire de Dark Vador. Apprenti dont il aurait caché l'existence à l'Empereur...

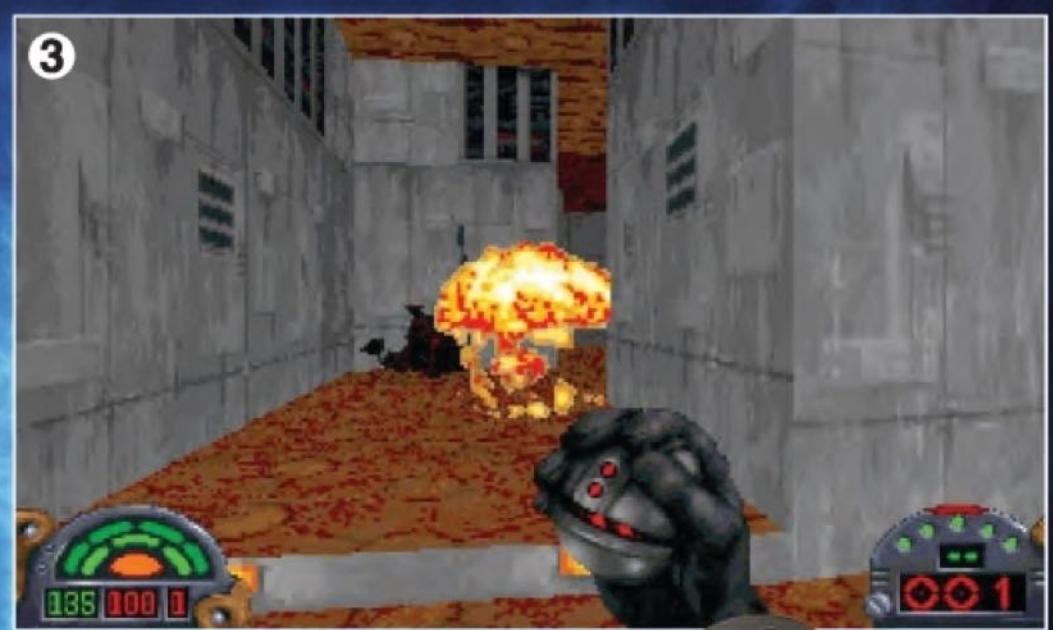
② ④ *Star Wars Battlefront* et *Battlefront 2* se chargent d'adapter la recette de *Battlefield 1942* : un multi gigantesque, malheureusement assez mal fichu.

③ L'ouverture du premier *Pouvoir de la Force* a marqué les esprits : elle nous propose d'incarner Dark Vador lui-même au cours d'une courte mission tutoriel.



1 La gamme de pouvoirs de Starkiller, qu'il va piocher du côté obscur de la Force, offre parfois de grisantes sensations de puissance.

2 3 *Dark Forces* met un coup de pied dans la fourmillière des jeux *Star Wars* en adaptant à merveille le principe du FPS à l'univers de George Lucas.



avec, qu'ils soient liés au bon ou au mauvais côté de la Force.

LE CÔTÉ OBSCUR DE LA FORCE

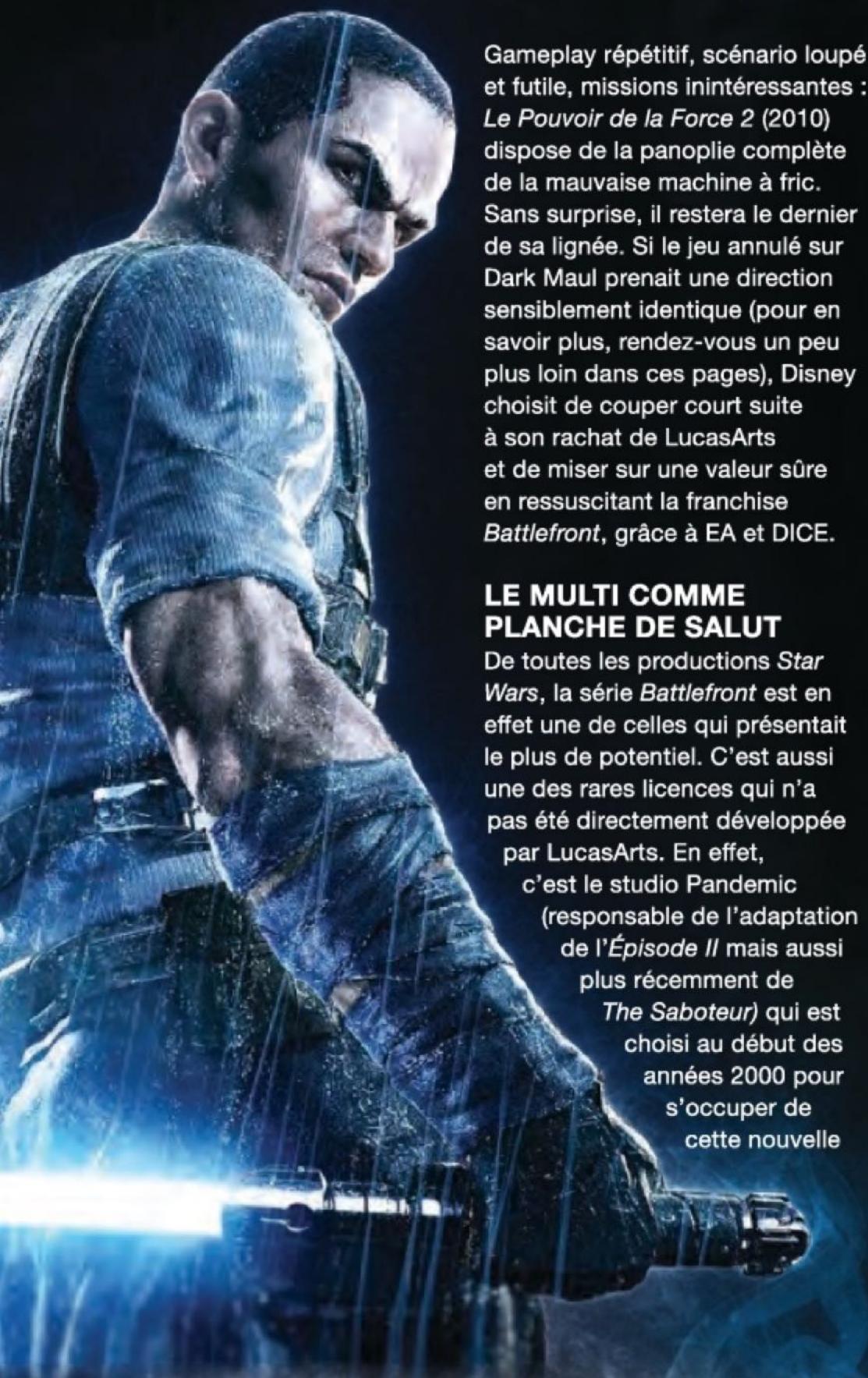
Le côté obscur, c'est justement ça qui va animer une autre grosse licence *Star Wars* en 2008.

Après quelques années passées à épuiser les différents fils de scénario de la prélogie, LucasArts se retrouve obligé d'en créer de nouveaux, comme cela avait déjà été le cas dans les années 90.

Les deux épisodes de *Star Wars : Le Pouvoir de la Force* envisagent ainsi la possibilité que Dark Vador ait secrètement pris un apprenti, quelque temps après le combat contre Obi-Wan sur Mustafar dans l'*Épisode III*. Vous incarnez cet

apprenti, que l'on connaît uniquement sous le pseudonyme de Starkiller et dont la mission consiste à aider Vador dans la traque et l'extermination des derniers Jedi. L'occasion de découvrir notamment la création de l'Alliance Rebelle, mais également de s'éclater sur un bon vieux beat'em all au sabre-laser, saupoudré de capacités liés à l'utilisation de la Force (les traditionnels éclairs, la manipulation d'objets à distance, la projection). Le premier opus ne réinvente pas la roue, loin s'en faut, mais il réussit à donner au joueur un véritable sentiment de puissance, tout en s'incrustant dans une chronologie déjà grouillante de faits et de personnages avec une certaine habileté. Hélas, le deuxième opus de la franchise, qui sort tout juste deux ans plus tard, se loupe complètement.

SPÉCIAL STAR WARS



Gameplay répétitif, scénario loupé et futile, missions inintéressantes : *Le Pouvoir de la Force 2* (2010) dispose de la panoplie complète de la mauvaise machine à fric. Sans surprise, il restera le dernier de sa lignée. Si le jeu annulé sur Dark Maul prenait une direction sensiblement identique (pour en savoir plus, rendez-vous un peu plus loin dans ces pages), Disney choisit de couper court suite à son rachat de LucasArts et de miser sur une valeur sûre en ressuscitant la franchise *Battlefront*, grâce à EA et DICE.

LE MULTI COMME PLANCHE DE SALUT

De toutes les productions *Star Wars*, la série *Battlefront* est en effet une de celles qui présentait le plus de potentiel. C'est aussi une des rares licences qui n'a pas été directement développée par LucasArts. En effet, c'est le studio Pandemic (responsable de l'adaptation de l'*Épisode II* mais aussi plus récemment de *The Saboteur*) qui est choisi au début des années 2000 pour s'occuper de cette nouvelle

Après l'Épisode II...

Sorti uniquement sur GameCube en 2002, *The Clone Wars* a pour but de vous faire vivre la guerre des clones (eh oui, c'est écrit dessus), telle qu'elle se déroule entre l'*Épisode II* et l'*Épisode III*, entre la République et les Séparatistes réunis autour du Comte Dooku. Et surprise : peut-être pour conserver la filiation avec les titres de Factor 5 sur la même console, *The Clone Wars* se concentre sur ses phases véhiculées, où l'on doit broyer du droïde à tours de bras (mécanique). Si le jeu contient bien une poignée de phases à pied, durant lesquelles on peut contrôler Anakin Skywalker ou Mace Windu, il s'illustre surtout par l'exotisme des machines qui sont proposées – et qui changent un peu de l'éternel X-Wing ! Concentré d'action bourrin, *The Clone Wars* ne restera cependant pas dans les mémoires.

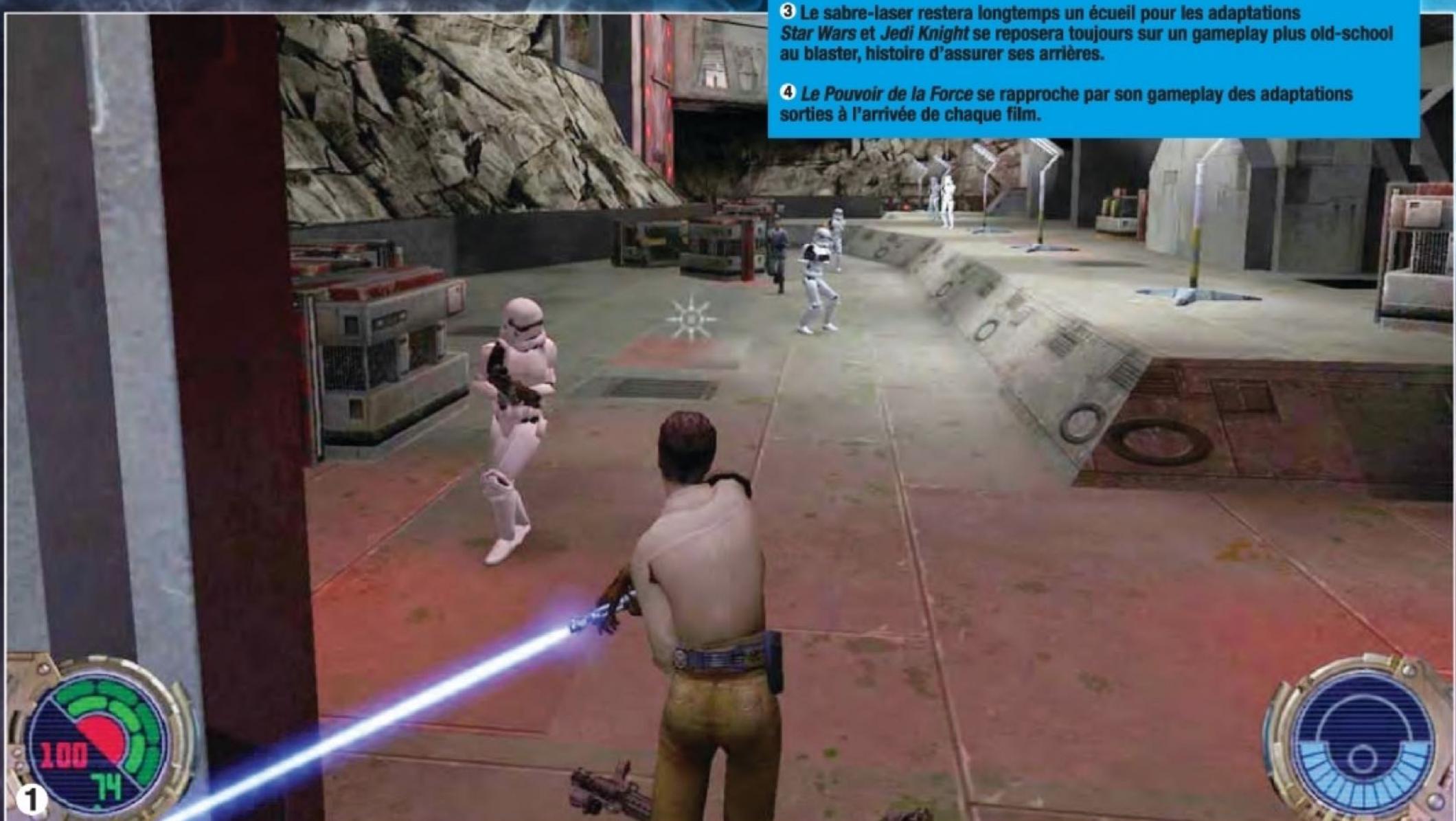


1 Avec l'arrivée du sabre-laser dans la série *Jedi Knight*, LucasArts ajoute à la vue FPS une autre caméra, derrière le personnage, nettement plus pratique.

2 *Jedi Knight* propose un système d'alignement (Bien ou Mal) qui débloque différents pouvoirs liés à la Force. Les éclairs font partie du packaging du côté obscur.

3 Le sabre-laser restera longtemps un écueil pour les adaptations *Star Wars* et *Jedi Knight* se reposera toujours sur un gameplay plus old-school au blaster, histoire d'assurer ses arrières.

4 *Le Pouvoir de la Force* se rapproche par son gameplay des adaptations sorties à l'arrivée de chaque film.





franchise. *Battlefront* ne doit pas son nom au hasard : à l'époque, la série *Battlefield* cartonne sur le terrain du multijoueur en ligne, avec ses maps immenses et ses véhicules à foison. L'opportunité est évidente, et le tout premier *Star Wars Battlefront* débarque en 2004 sur PC, mais aussi sur PS2 et Xbox, en dépit de leur connectivité limitée. L'objectif est simple : adapter la recette de *Battlefield* à l'univers de *Star Wars*. Le premier opus dispose de quatre factions jouables, qui s'opposent deux par deux (l'Empire et l'Alliance Rebelle, l'Ancienne République et la Fédération du Commerce). Chacune dispose de cinq classes de troupes parmi lesquelles vous pourrez choisir votre avatar pour la mission à venir (infanterie,

“Si *Battlefront* tente de séduire les joueurs console avec une campagne solo, le jeu s'avère bancal en raison d'un gameplay imprécis.”

élite, pilote, ingénieur, etc.). Sur de grandes maps adaptées des décors les plus connus de la saga, chaque camp tente donc d'occuper la base adverse pour décrocher la victoire, en prenant s'il le faut le contrôle de différents véhicules sur le champ de bataille. Malheureusement, et même si *Battlefront* tente de séduire les joueurs console avec une campagne solo, le jeu s'avère bancal en raison d'un gameplay imprécis, tantôt impitoyable, tantôt laxiste, et d'un level design aux abonnés absents.

Le deuxième opus, toujours réalisé par Pandemic, arrivera un an plus tard. Il ajoutera des combats spatiaux et la possibilité d'incarner plusieurs héros de la saga, mais ne parviendra pas à corriger le fond du problème. La licence conservera cependant une certaine popularité et restera commercialement intéressante, ce qui explique la mise en chantier d'un troisième opus, finalement annulé par LucasArts. Ce sera Disney qui, contre toute attente, remettra une pièce dans la machine en choisissant un partenariat avec EA et les

développeurs suédois de DICE pour faire de *Star Wars Battlefront* un véritable jeu, plutôt qu'une énième adaptation médiocre. Le premier épisode, sorti en 2015, avait su se faire une place parmi les FPS multi du moment, grâce notamment à sa qualité visuelle et son fan service de tous les instants. Le deuxième volet, qui vient de sortir, tente d'ajouter à ce package un peu léger une campagne solo scénarisée autour d'une héroïne au service de l'Empire. Le côté obscur est encore une fois sur le devant de la scène.



RÉALITÉ VIRTUELLE

JE RÊVAIS D'UN AUTRE MONDE...

Pour beaucoup, la réalité virtuelle en est encore à ses prémices. Toutefois, au milieu des petites expériences sans intérêt, on trouve de vrais jeux capables de rendre le voyage en VR unique. Revue de détail.

Jouer en VR est une véritable nouvelle expérience pour tout gamer qui se respecte. Oui mais voilà, pour ça, il faut être capable de se convaincre de l'intérêt de dépenser au minimum 400 € pour vivre un moment de jeu

différent. Car s'il est bien une chose qui est certaine, c'est que l'expérience VR, lorsque celle-ci est maîtrisée, offre un tel degré d'immersion qu'il est ensuite difficile de revenir aux jeux dits classiques. On ne va pas se le cacher, pour le moment, les

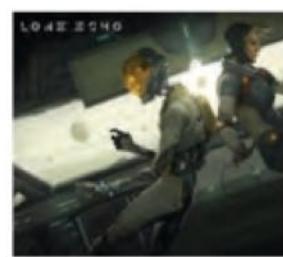
véritables hits VR ne sont pas légion, mais l'avenir est là et bien là. Il suffit pour s'en convaincre de jouer à *Assetto Corsa* ou *Lone Echo* avec un Oculus Rift pour rapidement comprendre le potentiel de cette nouvelle techno. Nous vous

avons sélectionné ici quelques titres qui ne feront que renforcer notre propos au sujet de la VR. Certes, pour le moment, ils ne sont pas nombreux à être vraiment au niveau, mais croyez-nous, l'avenir du jeu vidéo se fera en réalité virtuelle !

Si vous êtes plutôt
SPATIAL



Supports : Rift, Vive
Genre : Aventure
Prix : 40 €
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Dév. : Ready at Dawn



Lone Echo EN APESANTEUR

Après le décevant *The Order 1886*, le studio Ready at Dawn se lance dans l'expérience VR. Pari gagné !

Lorsque nous avons vu débarquer *Lone Echo* à la rédac', le simple fait que le titre soit signé Ready at Dawn a tout de suite suscité notre curiosité. Qu'est-ce que les développeurs de *The Order 1886* ont bien pu réaliser en VR ? Il n'aura fallu que quelques minutes de jeu pour rapidement comprendre que les gars étaient plus à l'aise en apesanteur dans

l'espace que dans un Londres victorien ! En effet, la grande force du titre, excepté sa superbe réalisation, se situe au niveau des déplacements du personnage que vous incarnez. Pour les habitués de la VR, le système de déplacement dans un jeu à la première personne est souvent source de nausées. On dirige le stick à droite ou à gauche suivant

la direction voulue, on se téléporte, bref, c'est une galère. Pour s'affranchir de ces problèmes, *Lone Echo* mise sur des déplacements en apesanteur... Ça tombe bien, vous êtes dans l'espace ! Du coup, pour vous déplacer, vous pourrez vous agripper à votre environnement mais surtout utiliser différents propulseurs permettant ainsi une

réelle immersion. Ajoutez à cela un scénario qui tient la route si vous êtes bilingue (le titre est exclusivement en anglais) et un gros PC pour faire tourner tout ça ! Il ne vous reste plus qu'à vous laisser tenter par cette aventure d'une dizaine d'heures pour découvrir la puissance de la réalité virtuelle. Croyez-nous, le résultat est bluffant !

EVE Valkyrie TOURNE RETOURNE

Piloter un vaisseau spatial en VR, quoi de plus attractif ! C'est ce que vous propose *EVE Valkyrie*. Après vous être habitué aux commandes, vous pourrez vous confronter aux autres online (mais aussi jouer offline, le jeu proposant une campagne solo) avec à la clé des dogfights d'anthologie. Bienvenue à bord, chers amis, préparez-vous à être sérieusement secoués !

Supports : PS VR,
Rift, Vive
Genre : Shooter
Prix : 30 €
Langue : VFSTR
Nb de joueurs : 1
Dév. : CCP



Assetto Corsa (PC) EXCEPTIONNEL !

Si vous êtes fan de simulation de course, n'hésitez pas à essayer *Assetto Corsa* avec l'Oculus Rift car l'expérience est tout simplement exceptionnelle ! Le sentiment d'être dans la voiture est si réaliste que vous n'y jouerez plus qu'en VR. Précisons que ce n'est pas seulement une partie du jeu qui est compatible, mais tout le contenu... Rendez-vous sur la grille !

Support : Rift
Genre : Course
Prix : 30 €
Langue : Français
Nb de joueurs : 1-24
Dév. : Kunos



Resident Evil 7 (PS4) MÊME PAS PEUR

Un jeu d'aventure AAA en VR ça existe ? Oui, et pas n'importe lequel puisque *RE 7* est là pour vous faire flipper et croyez-nous, ça fonctionne à merveille. L'apport du casque rend l'aventure encore plus flippante et vous garantit des montées d'adrénaline pendant quelques heures. Que les petits malins soient prévenus, là on ne rigole plus du tout !

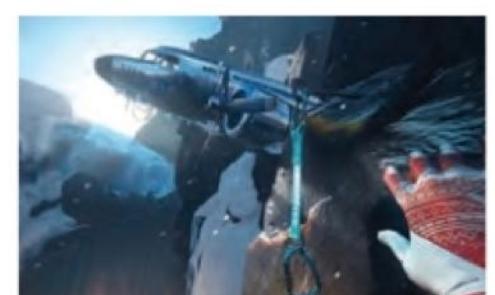
Support : PS VR
Genre : Horreur
Prix : 70 €
Langue : Français
Nb de joueurs : 1
Dév. : Capcom



The Climb ALLER PLUS HAUT

Ici, les choses sont assez simples puisqu'il s'agit d'escalade. Vous l'aurez compris, le but est de monter suivant un parcours, mais attention, il faudra gérer votre ascension car suivant les prises, vos mains risquent de souffrir. Le plaisir du jeu réside surtout dans ce sentiment de liberté proposé. Plus ça monte, plus vous serez tenté de simplement observer le paysage.

Support : Rift
Genre : Escalade
Prix : 50 €
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Dév. : Crytek



RETOUR EN... 2002 !

STAR WARS ROGUE SQUADRON II ROGUE LEADER

Il suffit de pas grand-chose pour qu'un bon jeu devienne culte. Par exemple, être le seul (bon) choix à la sortie d'une console, ça aide. C'est ce qui est arrivé à *Star Wars Rogue Squadron II : Rogue Leader*, qui accompagnait la sortie de la GameCube en France, en mai 2002.

Et puis honnêtement, il le mérite. À l'époque, le titre est non seulement superbe, mais il retranscrit avec panache les affrontements entre l'Alliance et l'Empire à travers des dogfights épiques à souhait. Tout n'est pas parfait mais l'essentiel y est : quel pied !





LES DÉS SONT JETÉS

Il y a des jeux d'action, des beat'em all, des FPS, des jeux de combat, des jeux de course, des clones du démineur... Et des RPG. Ces jeux sous licence *Star Wars* sont peu nombreux, mais chacun a marqué l'histoire de la saga. *Michaël Lemoine*





1



2

Lorsque le premier film *Star Wars* sort en 1977, le monde entier découvre un univers de science-fiction déjà riche et détaillé, qui ne cessera d'évoluer au fil des années (pour le meilleur, mais aussi pour le pire). Loin de se limiter à quelques films, le monde imaginé par George Lucas va se développer à travers ce que l'on appelle « l'univers étendu », qui permet à d'autres médias de s'y mettre : livres, bien entendu, jeux vidéo, mais aussi jeux de rôle. À l'image de *Donjons & Dragons*, largement inspiré par *Le Seigneur des Anneaux*, *Star Wars* est l'un des jeux de rôle « sur table » les plus appréciés. Quelques dés, une feuille de personnage détaillée, un crayon et un maître du jeu :

suffisants pour se prendre pour un Jedi, un vaurien ou un pilote de X-Wing le temps d'une soirée. Il faut cependant attendre 1987 – soit quatre ans après *Le Retour du Jedi* – pour voir arriver le livre de règles *Star Wars : The Roleplaying Game*, publié par West Games jusqu'en 1999. À partir de 2000, la licence est récupérée par Wizards of the Coast, les propriétaires de *Donjons & Dragons*. Le système de règles évolue alors vers le D20 (la plupart des actions des joueurs sont

résolues en jetant un dé à 20 faces), très populaire à cette époque. C'est d'ailleurs ce système qui est adopté par le studio BioWare lorsqu'il se lance dans la création de *Knights of the Old Republic* la même année. Celui que l'on appelle la plupart du temps *KOTOR* est ainsi le tout premier RPG solo se déroulant dans l'univers de *Star Wars*.

À LA DÉCOUVERTE DE L'ANCIENNE RÉPUBLIQUE

Le projet commence à germer chez LucasArts dès 1999, qui se

“Le scénario de *Knights of The Old Republic* se déroule très exactement 3 956 ans avant la bataille de Yavin...”

1 *Knights of The Old Republic 2*, sorti en 2005 est techniquement dépassé, mais très bien écrit.

2 Le premier épisode de *KOTOR* est depuis sorti sur support mobiles, iOS et Android. Un très bon portage.

3 Le MMORPG *Star Wars Galaxies* se déroule durant la première trilogie, quand l'Empire dirige la galaxie.

rapproche naturellement du studio canadien suite à son succès avec *Baldur's Gate*. Dans une interview publiée par Gamesradar en 2002, Ray Muzyka, alors PDG de BioWare, révèle que LucasArts avait proposé le choix au studio



3

SPÉCIAL STAR WARS



d'adapter SW Épisode II : l'Attaque des Clones ou de s'atteler à un jeu se déroulant 4 000 ans avant les évènements de l'Épisode IV. BioWare a rapidement décidé de partir sur cette période peu exploitée de l'univers, pour profiter d'une plus grande liberté créatrice. Un choix plus que judicieux lorsque l'on

voit la qualité de L'Attaque des Clones, mais c'est un autre débat. Le scénario de Knights of the Old Republic se déroule très exactement 3 956 ans avant la bataille de Yavin (!), qui constitue l'An 1 de la chronologie officielle de Star Wars. L'Ancienne République Galactique est menacée par les Sith qui, menés par Dark Malak, livrent une guerre sans merci aux Jedi. Dans la grande tradition des jeux BioWare, KOTOR bénéficie d'un scénario extrêmement travaillé et apporte énormément à l'univers créé par Lucas. C'est aussi le premier jeu de rôle du studio à être réalisé en 3D et à sortir sur une console



de salon. Il faut ainsi rappeler que le titre est resté pendant quelques mois une exclusivité de la première Xbox et n'est arrivé sur PC qu'en décembre 2003. Pour BioWare, KOTOR représente une étape très importante : si les mécaniques de jeux sont toujours axées sur les règles d'un jeu de rôle papier (comme Baldur's Gate était fondé sur Donjons & Dragons), le rythme des combats est plus soutenu et l'on sent déjà poindre un penchant pour l'action.

Avec KOTOR, BioWare apprend ainsi à créer un RPG de science-fiction et l'on peut y voir les bases de sa série Mass Effect.

RUDE CONCURRENCE

D'ailleurs trop occupé à créer son Magnus Opus, le studio canadien donne les clés de KOTOR 2 à Obsidian Entertainment. Studio fondé par des anciens de Black Isle (Fallout, Planescape Torment), Obsidian rend une copie très appliquée. Sous-titré

“Techniquement dépassé, KOTOR 2 a la mauvaise idée d'arriver en rayons en même temps qu'un certain World of Warcraft.”





1 RPG oblige, il est possible, dans *KOTOR 1 et 2*, d'orienter son personnage vers le côté obscur ou le côté clair.

2 Fait rare dans un MMORPG, les dialogues sont entièrement doublés, et de fort belle manière, même en VF.

3 Techniquement, *SW Galaxies* était un des plus beaux MMO du début des années 2000, mais réclamait un PC de course pour tourner correctement.

4 Malak et Revan : les deux grands méchants du premier épisode de *Knights of the Old Republic*.

The Sith Lords, *KOTOR 2* sort en février 2005 et profite d'un excellent scénario et d'une galerie de personnages attachants et intéressants (des constantes que l'on retrouve dans la plupart des jeux de la compagnie). Il peine cependant à rencontrer le même succès que son prédecesseur, pour plusieurs raisons. Techniquement déjà dépassé et peu innovant dans le fond,

KOTOR 2 a surtout la mauvaise idée d'arriver en rayons exactement le même jour (en France) qu'un certain *World of Warcraft*. Le MMORPG de Blizzard emporte presque tout sur son passage, ne laissant que quelques miettes aux jeux qui ont le malheur d'arriver à peu près dans la même période. Si c'est donc le premier *Knights of the Old Republic* qui reste dans les

mémoires, sa suite mérite d'être réhabilitée, ne serait-ce parce qu'elle parvenait à prolonger de manière très efficace le plaisir d'un bon RPG solo dans l'univers *Star Wars*. Une expérience qui reste malheureusement trop rare aujourd'hui. Il est en effet étonnant de constater à quel point ce style de jeu est délaissé pour cet univers pourtant si riche et complet. Il a quelque temps été

question d'un *KOTOR 3*, mais ce dernier est resté un pur fantasme de fan. Ceci étant dit, BioWare est loin d'en avoir fini avec la licence, puisque son « *KOTOR 3* » prendra la forme d'un jeu de rôles en ligne, baptisé *The Old Republic*.

LE MMORPG : UNE ÉVIDENCE

Avant d'évoquer cet énorme projet, revenons quelques années

Le cas Star Wars Combine

Oubliez tout ce qui est écrit dans ces cinq pages : le plus vieux RPG en ligne situé dans l'univers de *Star Wars* date de 1998... et est encore en activité aujourd'hui ! Gratuit, jouable via un navigateur, *Star Wars Combine* est tout ce qu'il y a de plus non officiel et reste un pur projet de fans. Plus qu'un jeu de rôle sur le Web, *Combine* est surtout une simulation très poussée dédiée à l'univers créé par Lucas, le nombre de paramètres à gérer étant tout bonnement énorme. Rien que la création de votre personnage vous donnera mal au crâne, mais c'est l'expérience *Star Wars* la plus « roleplay » que vous pouvez vivre actuellement.



SPÉCIAL STAR WARS

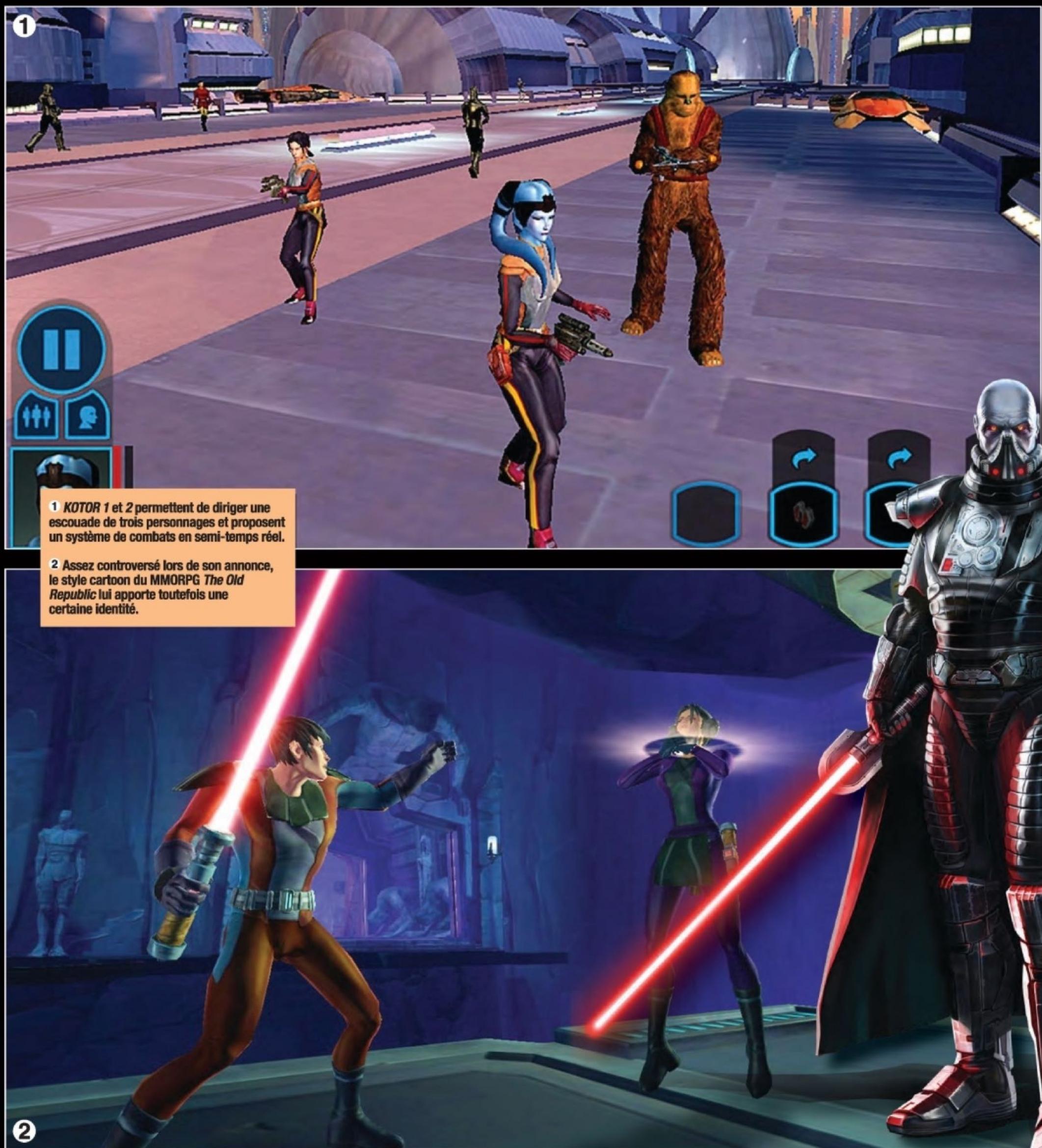
en arrière. Car si l'on cite *KOTOR* comme le premier RPG solo sous licence Star Wars, un MMORPG tentait, quelques mois plus tôt, de retranscrire notre galaxie lointaine préférée de la manière

la plus complète possible, et avec des centaines de joueurs. C'était une époque pré-WoW, où les MMO n'étaient pas encore complètement formatés. Crée par Sony Online Entertainment

et par des anciens d'*EverQuest* (2000) et *Ultima Online* (1997), *Star Wars Galaxies : An Empire Divided* est tout de même resté en activité jusqu'en 2011 et a connu trois grosses extensions,

avant de laisser logiquement sa place à *The Old Republic*. Prenant place durant la première trilogie de films, *Star Wars Galaxies* avait ceci de particulier qu'il permettait de pratiquer différents types de métiers, dont certains n'avaient rien de guerrier. Vous pouviez par exemple vous contenter de faire du commerce – plus ou moins légal – en fabriquant et en vendant vos propres produits, ou alors rester

“Spécialement monté pour l'occasion, le studio BioWare Austin a planché pendant des années sur l'énorme projet *TOR* !”





1

toute votre vie un artiste capable de divertir la clientèle cosmopolite d'une cantina. Le titre allait également assez loin en matière d'autogestion, puisqu'il était possible de construire sa propre maison tandis que le système

économique était en grande partie géré par les joueurs. C'est principalement pour cette raison que l'on parle d'époque pré-WoW, puisque les MMORPG étaient souvent, avant 2005, d'immenses bacs

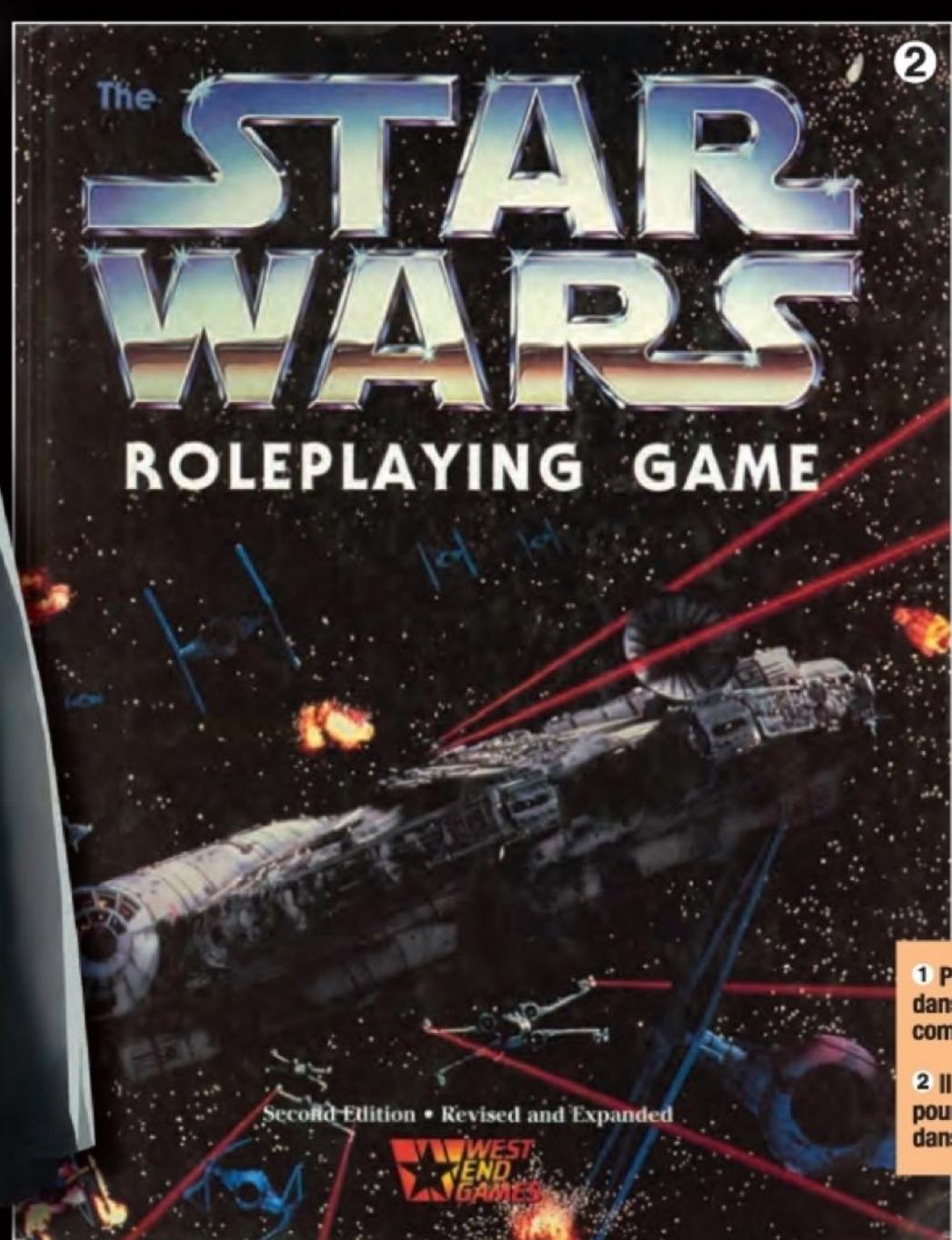
à sable où tout, ou presque, était à inventer et où le joueur pouvait mener la vie qu'il voulait, quitte à rapidement s'ennuyer. Le titre a toutefois profité d'une solide longévité malgré une grosse érosion du nombre d'abonnés après la sortie de la troisième extension, qui a modifié – et simplifié – beaucoup trop de règles. Sachez toutefois qu'il est aujourd'hui encore possible de jouer à *Star Wars Galaxies*, grâce au projet SWGEMU, qui ressuscite les anciens serveurs pré-troisième extension pour faire plaisir à une petite frange de fans hardcore.

UN GENRE QUI RONRONNE...

Les autres, ceux qui rêvent d'incarner un Jedi surpuissant dans un univers foisonnant de sabres-laser, peuvent encore se tourner vers *The Old Republic*, MMORPG développé par BioWare et se déroulant à peu près à la même période que *Knights of the Old Republic 1*

et 2. Spécialement monté pour l'occasion, le studio BioWare Austin a planché pendant des années sur cet énorme projet et a accouché d'un jeu très intéressant en 2011, plus de six ans après la sortie de *World of Warcraft*. Ici, l'accent est mis sur la narration, la mise en scène et les dialogues, aspects rarement très développés dans les MMO, en l'occurrence pas chez le concurrent WoW. Tant et si bien que *The Old Republic* peut presque se jouer en solo ! Dans un autre registre, c'est le cas aussi d'un certain *The Elder Scrolls Online...*

On parle de *Star Wars : The Old Republic* au présent puisque le titre existe toujours, jouable de plus gratuitement et augmenté de nombreuses (et réussies) extensions au fil des ans. Comme beaucoup de MMO sortis après *World of Warcraft*, le succès peine en effet à être fulgurant, surtout avec un abonnement à plus de 10€ par mois tant et si bien que le titre passe en free-to-play au bout de quelques mois. Aujourd'hui, *The Old Republic* vivote tant bien que mal, mais reste une expérience que vous pouvez tenter si vous êtes en manque de jeu de ce genre sous licence *Star Wars*. En attendant que BioWare se remette au boulot.



1 Plusieurs classes sont jouables dans le MMORPG *Star Wars*, et vous commencez par choisir votre alignement.

2 Il faut attendre le milieu des années 80 pour voir le premier jeu de rôle papier dans l'univers de *Star Wars*.

SPÉCIAL STAR WARS

STRATÉGIE ET STORMTROOPERS COMBO GAGNANT ?

L'univers de *Star Wars* est le genre de carburant idéal pour alimenter des jeux de stratégie de qualité. Contre toute attente, c'est une catégorie sous-représentée parmi la tonne de titres tirés de la saga... *Christophe Öttl*





Difficile de s'imaginer que les conflits narrés par *Star Wars* n'ont pas été plus souvent adaptés en STR ou en 4X. Mener les armées rebelles dans les batailles épiques que l'on a pu admirer dans les films pourrait pourtant être perçu comme un accomplissement personnel pour tout adepte de stratégie. Il n'est d'ailleurs pas nécessaire d'être un fan absolu de *Star Wars* pour avoir envie de prendre le commandement de l'Alliance ou de l'empire de Dark Sidious. Il y a presque trente ans, les joueurs PC avaient la fibre stratégique et étaient prêts à

recevoir un jeu marqué du sceau de George Lucas. *Star Wars Rebellion* (1998), le premier jeu de stratégie de la saga, arrive bien tardivement au cours de l'âge d'or du genre, et même tardivement tout court par rapport au paquet de jeux *Star Wars* déjà sortis. Heureusement pour lui, les planètes se sont alignées afin de lui garantir la meilleure réception possible. En 1998, la bonne nouvelle, ou plutôt la bonne rumeur, commence à se répandre : plus de quinze ans

après l'œuvre de sa vie, Lucas travaille sur un prologue de la trilogie originale. Il est vrai qu'en ce temps-là, le tournage de la prélogie est bien entamé et la folie Jedi guette une nouvelle fois le monde. LucasArts qui est, comme pour la plupart des jeux *Star Wars*, éditeur sur *Rebellion*, ne prend pas la peine d'exploiter cette hype potentielle, préférant surfer sur la vague des 4X à succès qui lui ont ouvert la voie. Après tout, *Rebellion* se déroule entre les Épisode IV et V, et n'a rien à voir

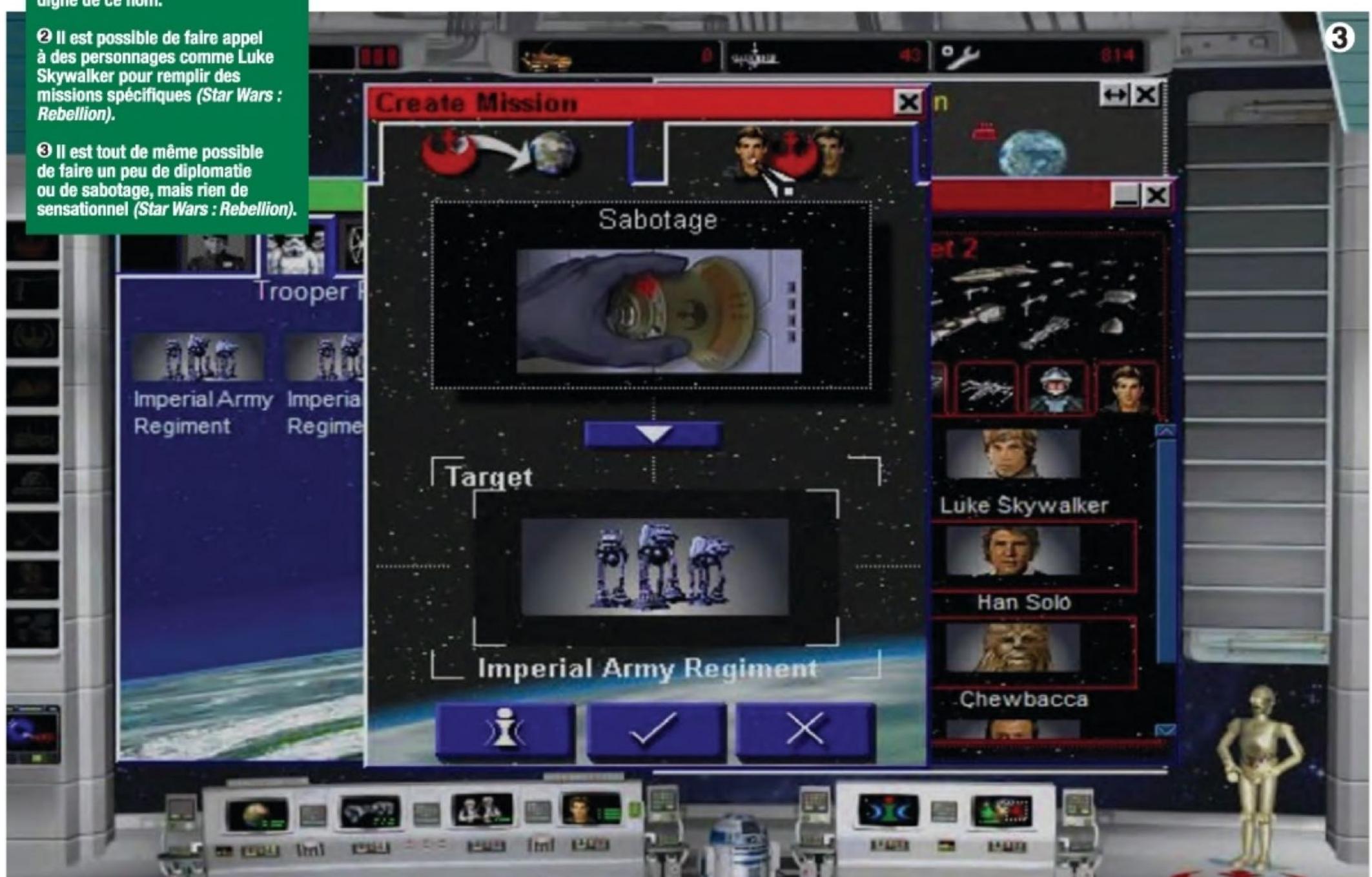
avec les pérégrinations du jeune (Anakin) Skywalker. Le plan B de LucasArts, c'est de valoriser *Rebellion* avec les autres jeux *Star Wars* de l'époque qui ont marqué les esprits. Quelques années auparavant, ce sont surtout *Star Wars : X-Wing* (1994) et *Star Wars : Dark Forces* (1995) qui servent de faire-valoir. Il est vrai qu'avec des titres pareils, l'éditeur prouve aux amateurs de jeux vidéo que *Star Wars* n'est pas une adaptation cinématographique ratée de plus.

“*Star Wars Rebellion* arrive tardivement au cours de l'âge d'or de la stratégie et par rapport au reste de la saga.”

① L'élément qui a manqué à *Star Wars : Rebellion*, c'est une campagne solo avec un scénario digne de ce nom.

② Il est possible de faire appel à des personnages comme Luke Skywalker pour remplir des missions spécifiques (*Star Wars : Rebellion*).

③ Il est tout de même possible de faire un peu de diplomatie ou de sabotage, mais rien de sensationnel (*Star Wars : Rebellion*).



SPÉCIAL STAR WARS



CHAT ÉCHAUDÉ CRAINT LA STRATÉGIE

Eh bien en fait si ! LucasArts perd son pari et nous produit un jeu pas loin des standards navrants auxquels nous a habitués l'industrie du cinéma. À y regarder de plus près, les avantages dont le jeu a bénéficié à sa sortie n'ont pas pu effacer ses gros problèmes. Avec une absence

totale de campagne solo scénarisée, les équipes de Coolhand Interactive, développeurs de leur état, se vident tout un chargeur dans le pied. Ce pilier de gameplay à la base de tout jeu de stratégie dans les années 90 est ici remplacé par un mode unique visant à conquérir la base principale de l'Empire si l'on joue les rebelles



et vice-versa. Un style de jeu bien vilain et monotone qui a en plus le mauvais goût d'être minimalist. En dehors des combats aériens et de la gestion d'une panoplie de héros, tout est automatique. Pas de doute, on perd en intensité quand on compare les batailles de *Rebellion* à celles du film. Sans surprise, le jeu se fait descendre par la critique qui, en plus des

griefs cités précédemment, dénonce une interface brouillonne par rapport à la concurrence. L'insertion dans le secteur de la stratégie s'annonce plus compliquée que prévu pour George Lucas et sa société. LucasArts va laisser passer deux ans avant de se donner une seconde chance avec *Star Wars : Force Commander*. Toujours présent en tant qu'éditeur, l'entreprise va également co-développer ce nouveau STR au côté de Ronin Entertainment. Elle surveille son bébé de près et le fignole, il ne faudrait surtout pas qu'il tombe dans les mêmes travers que son prédecesseur. *Force Commander* met toutes les chances de son côté avec l'ajout d'un moteur 3D en cours de développement. La campagne est de la partie ainsi que des fonctionnalités multijoueur. Il ne lui manque rien, sinon la qualité ! La malédiction du mauvais goût continue de s'abattre sur la série, nombreux sont ceux qui pointent du doigt les graphismes moches (malgré la 3D) et un gameplay bateau. En 2000, on trouve beaucoup mieux sur le marché,



③

① Une bonne partie du conflit est automatique et se déroule depuis la console de contrôle, pas très engageant tout ça... (*Star Wars : Rebellion*)



④

② *Star Wars : Force Commander* essaye de rectifier le tir deux ans plus tard avec de la 3D, mais c'est un échec.



⑤

③ L'interface a la particularité de rogner une grosse partie de l'écran, rendant l'action parfois illisible (*Star Wars : Force Commander*).

④ Les blindés de l'Empire sont faciles à manipuler, mais pour ce qui est de l'infanterie, ce sont des lilliputiens... (*Star Wars : Force Commander*)

⑤ Un des plus gros griefs qu'on ait fait à *Force Commander*, ce sont ses graphismes pas super optimisés.



ce qui fait passer le jeu de stratégie du côté obscur de l'échec commercial. Une fois encore, l'aura des films ne suffit pas à sauver le titre, ni la trilogie originale servant de contexte à *Force Commander*, ni *La Menace Fantôme* (*Épisode I*) qui a pourtant rempli les salles obscures un an plus tôt.

PLACE AUX MAÎTRES

Toujours pas de bon jeu de stratégie *Star Wars* en vue. Mais LucasArts n'a pas dit son dernier mot, et l'empire de Lucas contre-attaque dès 2001 avec *Star Wars : Galactic Battlegrounds*, un autre STR qui a pour vocation d'être le meilleur sur son terrain. Ce n'est pas juste une prétention en l'air, LucasArts fait ce coup-ci appel à Ensemble Studios, illustre studio connus pour le mythique *Age of Empires* et ses suites. La commande est on ne peut plus simple, faire un

jeu de stratégie en temps réel avec l'univers *Star Wars* en toile de fond et le gameplay le plus abouti que puissent produire les développeurs. Enfin, la filiale de George Lucas tient le combo gagnant : le bon jeu au bon moment ! *Galactic Battlegrounds* est le premier titre à faire mouche auprès des stratégies avertis. Ensemble Studios, fidèle à sa réputation, produit un titre dont les qualités sont évidentes, dans la lignée de ses autres jeux. *Galactic Battlegrounds* s'avère très proche d'*Age of Empires* en termes de mécaniques. On pourrait même dire un peu trop proche... Sans le petit logo rappelant qu'il s'agit de *La Guerre des étoiles*, on pourrait croire à un *Age of Empires II* bis. Graphiquement, c'est d'ailleurs une copie conforme et cela n'a rien d'étonnant puisque les deux jeux partagent le même moteur graphique. Il n'y a cependant pas

de quoi plomber l'enthousiasme de l'éditeur, qui envisage pour la première fois un avenir meilleur pour l'un de ses jeux de stratégie. Comme ses grands frères, *Galactic Battlegrounds* voit son action se dérouler durant la trilogie originale, mais c'est aussi le premier à exploiter l'*Épisode I*, tournant autour des factions Naboo et Gungan. L'exploitation intelligente des films se poursuit en 2002, lorsque sort *The Clone Campaign*, l'unique extension que nous offre le jeu et qui revisite les combats entre la République et la confédération séparatiste de *L'Attaque des clones*. Symboliquement, l'extension est commercialisée deux jours avant la première diffusion au festival de Cannes de l'*Épisode II*. *Galactic Battlegrounds* ne se réinvente pas avec cet ajout, mais en même temps, cela ne fait pas partie du cahier des charges. Avec cette manœuvre, LucasArts

et Ensemble Studios couvrent enfin tous les films *Star Wars*, et avec les honneurs qui plus est, faisant de *Galactic Battlegrounds* le premier titre de stratégie adapté aussi bien aux fans de la famille Skywalker, qu'à un public plus large.

LA PAIX DANS LA GALAXIE ?

Les conflits intergalactiques d'Ensemble Studios nous ont tenus en haleine plusieurs années sans que LucasArts ne ressente le besoin de rajouter une couche dans ce domaine. En fait, plus le temps passe et moins le projet d'un nouveau jeu de stratégie ou de gestion devient pertinent. Passé le début des années 2000, l'amour inconditionnel des joueurs PC pour ce genre diminue progressivement. Déjà peu enclin à la base à nous conter l'histoire de la galaxie à la tête d'armées extraterrestres, LucasArts fuit

SPÉCIAL STAR WARS

carrément ce style, lui préférant des gameplay plus populaires. De 2003 à 2005, il tente sa chance avec *Star Wars Galaxies*, premier MMORPG de la saga, et se tourne vers les FPS en 2004 en

sortant le tout premier *Star Wars Battlefront* par Pandemic Studios. Pendant ce temps, c'est silence radio pour les jeux qui nous intéressent. Il faut attendre patiemment jusqu'en 2006 pour

voir apparaître *Star Wars : Empire at War*. LucasArts reproduit la même technique que pour *Galactic Battlegrounds* en faisant appel à des développeurs chevronnés. C'est le studio

Petroglyph qui hérite de cette nouvelle mouture, studio en apparence récent (il a été créé en 2003), mais qui compte parmi ses employés de nombreux vétérans de Westwood Studios, illustre société connue pour avoir créé *Command & Conquer*. Lors de sa création, Petroglyph se spécialise justement dans les jeux stratégie et il a la ferme intention de faire revivre l'âge d'or qu'ont connu ces jeux dix ans plus tôt. *Empire*

“LucasArts avait un paquet d'idées, mais une quantité astronomique de jeux fut abandonnée suite au rachat par Disney !”



A screenshot from Galactic Battlegrounds showing a map of Naboo. The map features various locations marked with numbered brackets: 1: ATTICHTCUK (BASIC TRAINING) in the bottom left, 2: OOM-9 in the middle left, 3: Boss Nass in the top center, 4: Darth Vader in the top right, 5: Princess Leia in the middle right, and 6: Chewbacca in the bottom right. The map is set against a dark, futuristic background with blue and white glowing elements. At the bottom, a text box titled "Boss Nass And The Battle For Independence of Naboo" contains a summary of the mission's purpose and a quote from the game.

2



at War est dévoilé en début d'année 2005, une fois encore dans le bon timing, à quelques mois de la diffusion de l'*Épisode III*, pour finalement sortir un an plus tard. Ce long temps

d'attente doublé d'un petit contretemps n'est pas de mauvais augure. Petroglyph sort un STR aux reins solides avec de bonnes idées. Ce qu'on l'on retiendra le plus, c'est son mode Conquête

galactique, sorte de campagne solo libre, dont les objectifs varient selon votre faction et votre scénario de départ. Les affrontements du jeu ont beau être classiques et un poil redondants, *Empire at War* est resté dans l'histoire comme un autre bon jeu de LucasArt. Une affirmation confirmée par l'apparition en 2006 de *Forces of Corruption*, l'extension du jeu. Et puis, le genre de la stratégie commençant de plus en plus à ressembler à un secteur de niche et l'intérêt pour les films allant en déclinant, personne ne se bat après cette date pour prendre la relève d'*Empire at War*. Il est le dernier représentant de son espèce pour l'univers *Star Wars* et, accessoirement, le dernier à être affublé du sceau de LucasArts. Pas la moindre paire d'oreilles n'a bougé chez Disney en faveur d'un nouveau jeu de stratégie depuis que ce dernier a racheté toutes les sociétés de George Lucas en 2012. Il y a bien

eu un ou deux projets qui auraient pu reprendre le flambeau, mais tout ce qui aurait pu arriver de bien aux jeux de stratégie *Star Wars* ne verra jamais le jour.

LES PROJETS DU CÔTÉ OBSCUR

Avant de disparaître, LucasArts avait un paquet d'idées pour exploiter sa poule aux œufs d'or. Une quantité astronomique d'entre eux fut abandonnée suite à l'acquisition de Disney, mais d'autres comme *Star Wars : Outpost* sont morts dans l'œuf bien avant. En l'occurrence, ce titre prévu pour iOS et Android disparaît dès 2012. Il s'agissait d'un jeu de gestion assez typique des mobiles qui n'avait rien à envier à *Farmville*. Impossible de savoir ce qui a poussé la société à abandonner ce projet ou celui découvert en 2016 et dont on ignore jusqu'au nom. Ce *Star Wars* inconnu, dont les seules images qui ont filtré sur le Net sont une bataille sur Tatooine, est le jeu de stratégie à gros budget le plus récent dont le public ait eu vent. En se fiant aux graphismes, il n'est pas impossible que cette esquisse date de la période pré-Disney, mais nous ne le saurons peut-être jamais. À moins peut-être que le nouvel engouement pour la stratégie et la sortie d'une nouvelle trilogie *Star Wars* ne relance l'intérêt d'un tel projet dans un avenir proche...



1 Il y a trois façons de jouer à *Empire at War* : les batailles terrestres, spatiales et la gestion de la galaxie.

2 On ne connaîtra probablement jamais son nom, mais ce STR aurait pu être une bonne surprise s'il avait vu le jour...

3 Le premier jeu de stratégie *Star Wars* à atterrir sur mobile est *Star Wars : Commander*, un titre générique.

SPÉCIAL STAR WARS



LEGO Star Wars

LE POUVOIR DE LA BRIQUE

L'évènement majeur dans l'histoire des jeux *LEGO* est la sortie de *LEGO Star Wars*. Une adaptation novatrice de *La Guerre des Étoiles*, qui va engendrer des suites et même permettre à la marque de s'essayer à d'autres licences. *Christophe Öttl*

LEGO Star Wars: The Video Game

2005



1



2

1 LEGO Star Wars : le jeu vidéo est aussi sorti sur GBA, mais cette version est en 3D isométrique.

2 Sony a raflé la mise avec ce titre, puisque plus de la moitié des ventes se sont faites sur la PS2.

aussi étrange que cela puisse paraître, le besoin de diversification de LEGO s'est matérialisé en 1997 par la création de LEGO Media, une division du groupe chargée de l'édition des futurs jeux vidéo inspirés par les petites briques de couleurs. La même année, cette branche de l'entreprise se met au travail en co-produisant, avec Mindscape, le tout premier jeu LEGO : *LEGO Island*. Ce premier jeu est une timide tentative d'introduire les amateurs de pads à l'univers LEGO. À y regarder de plus près, il possède tout de même une bonne partie de l'ADN des futurs titres de la licence, notamment une bonne dose d'humour. En dehors des jeux vidéo, la société danoise fait aussi une fixette sur la saga Star Wars. Dès 1999, la première série de jouets à l'effigie des Jedi apparaît dans le commerce. La panoplie s'enrichit année après année depuis cette époque, avec des figurines thématisées pour chaque film de la saga, y compris le récent *Rogue One*. On ne veut rien enlever à la firme des briques,

mais sa passion soudaine pour Star Wars remonte précisément à une période où les films redeviennent à la mode avec la sortie des *Épisodes I, II et III* de la prélogie. Avec une gamme de jouet Star Wars et une section dédiée à la production de jeux vidéo, il y avait un boulevard pour lancer un projet mêlant ces deux icônes populaires. Une opportunité à côté de laquelle LEGO est passé, et pas qu'un peu...

UNE QUESTION DE COPYRIGHT

La Menace Fantôme et *L'Attaque des clones* sont déjà sortis tandis que *La revanche des Sith* ne va pas tarder, mais toujours pas de jeux vidéo à l'horizon. LEGO Media (qui entre-temps s'est rebaptisé LEGO SoftWare et LEGO Interactive) démarre un embryon de jeu fondé sur ces films, mais préfère publier des titres de petite envergure tels que *LEGO Loco* (1998) et *LEGO Creator : Harry Potter* (2001), ce dernier passant

inaperçu. En 2004 et avec peu de réussites à son compte, le groupe LEGO ferme les portes de sa division. Les futurs titres licenciés sont produits par d'anciens employés de LEGO Media regroupés au sein de Giant Interactive. La nouvelle firme entretient d'excellentes relations avec son ancien employeur puisqu'à sa création, elle obtient les droits exclusifs pour la production de jeux LEGO. Comptant bien profiter de ce droit (et du contrat qui lie LEGO à LucasFilms de 1999 à 2008 et qui sera renouvelé par la suite), elle crée le tout premier LEGO Star Wars : *le jeu vidéo* (2005). L'aventure peut commencer.

LA PIERRE ANGULAIRE...

Enfin, Anakin, Yoda et les Stormtroopers se voient créer un avatar LEGO animé. Cette création, nous la devons donc



“À la surprise générale, LEGO Star Wars est bien reçu et bénéficie de l'immense popularité de l'Épisode III !”

1 Le second volet contient des combats aériens à commencer par celui de l'Étoile Noire.

2 LEGO Star Wars II a juste amélioré le gameplay du premier jeu. Il n'empêche que c'est l'épisode le plus vendu !

LEGO Star Wars II : The Original Trilogy

2006

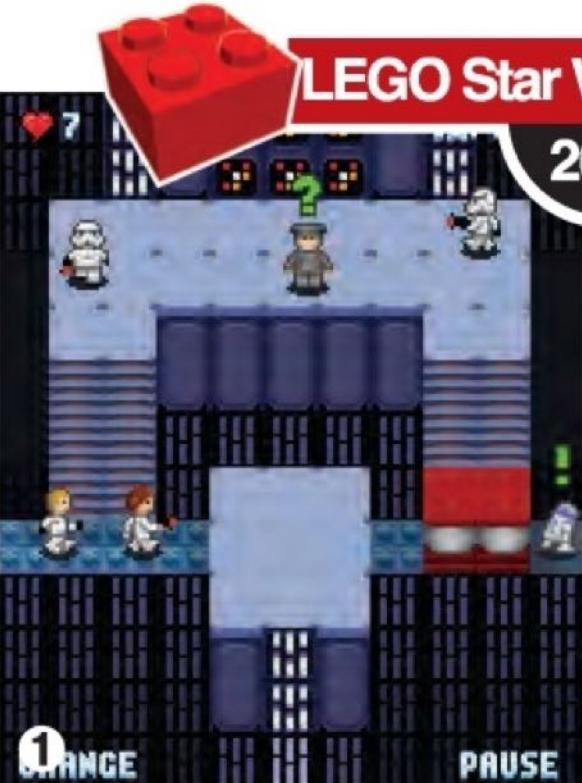


1



2

SPÉCIAL STAR WARS



LEGO Star Wars II Mobile

2006



Les fans de *Star Wars* ont pu se faire plaisir en incarnant près de 60 personnages dans *LEGO Star Wars*.

① La version mobile de *LEGO Star Wars II* fut publiée en marge par THQ et développée par Universomo.

② La liste de perso contrôlables est réduite sur smartphone. On a quand même droit à R2-D2.



à Giant Interactive en collaboration avec Eidos Interactive. Question développement, c'est le studio Traveller's Tales qui est aux commandes, un groupe encore novice à cette période et qui s'était spécialisé dans le développement de licences de dessins animés (*Toy Story* en 1996, *1001 Pattes* en 1998) et de bons gros navets à l'image du *Maillon Faible* (2001). Mais à la surprise générale, ce premier ovni est plutôt bien reçu et bénéficie de l'immense popularité de l'*Épisode III (La revanche des Sith)*, attendu comme le messie au cinéma, et dont la première diffusion est prévue au mois de mai, un mois seulement après la sortie du jeu *LEGO Star Wars*. Mais le septième art n'explique pas tout le succès du soft. La critique lui reconnaît des qualités, à commencer par son fan service et bien sûr sa touche humoristique caractéristique. Question jouabilité, le jeu ne s'en sort également pas trop mal avec un mode coopératif omniprésent et quelques variations

de gameplay bien senties. Ce n'est pas le jeu de l'année, mais il est suffisamment bon pour se trouver un public parmi les fans de *Star Wars*, et auprès des fans de Sony également puisque plus de la moitié des ventes ont eu lieu sur PlayStation 2. Après un an de commercialisation, 3,3 millions d'unités ont été distribuées à travers le monde, une petite victoire pour l'éditeur, mais surtout pour Traveller's Tales qui rachète Giant Interactive en 2005 et enclenche la production de suites à *LEGO Star Wars*. Pas de doute pour eux, il y a un filon d'or à exploiter avec cette licence.

...DEVIENT FER DE LANCE

L'avantage avec *Star Wars*, c'est que l'univers est très vaste. Il y avait donc de la place pour une nouvelle adaptation *LEGO*. Traveller's Tales (réorganisé en groupe sous le nom de TT Games) ne prend pas trop de risques et entreprend *LEGO Star Wars II : la saga originale* en 2006 (*Épisode IV à VI* donc). Appelez cela l'expérience si vous voulez, toujours est-il que ce deuxième

① LEGO Star Wars III démarre avec le combat dans l'arène géonosienne tiré de l'*Épisode II*.

② Ce volet retrace *L'Attaque des Clones*, mais il est aussi question du film et de la série *Clone Wars*.



LEGO Star Wars III : The Clone Wars

2011



LEGO Star Wars : The Yoda Chronicles

WELCOME SITH



2013

II



1



2

opus est encore mieux reçu que son prédecesseur. 1,1 million de copies sont vendues rien que la première semaine de commercialisation pour atteindre plus de 8 millions d'exemplaires trois ans plus tard ! Les développeurs gardent un rythme de production effréné avec la sortie en 2007 de *LEGO Star Wars : la saga complète*, reprenant ainsi les éléments des deux premiers opus. Le rachat de Traveller's Tales par Warner Bros marquera un coup d'arrêt temporaire à la série des *LEGO Star Wars*, mais le studio est de retour aux fourneaux pour accompagner les grands événements de la saga de George Lucas, à savoir la sortie du film d'animation *La Guerre des Clones*, qui donnera un jeu du même nom en 2011, et la sortie de l'*Épisode VII*, donnant lui aussi naissance à un jeu en 2016.

VERS DE NOUVEAUX HORIZONS

La période 2007-2011 est une aubaine pour LEGO et TT Games

① On peut choisir son camp dans *Yoda Chronicles* et ainsi se battre en contrôlant le comte Dooku.

② Vous pouvez vous constituer un petit bataillon à leur service en amassant assez de pièces de LEGO.

qui peut faire valoir son riche CV pour acquérir plus de licences. Au total, huit œuvres sont détournées en jeux LEGO, à commencer par *Indiana Jones* en 2008 suivi de très près par *Batman* la même année, jusqu'aux *Seigneur des Anneaux* (2012) et *Avengers* en 2013. N'allez pas croire que ces productions sont en perte de vitesse, bien au contraire, elles se sont multipliées, et avec l'arrivée de l'*Épisode VIII*, il y a fort à parier que la licence originale refasse parler d'elle. La qualité de ces jeux a beaucoup varié, mais aucun d'entre eux n'a atteint la popularité de *LEGO Star Wars II*. Et même si ce n'est pas celui qui est entré dans l'histoire, il faut reconnaître que toute cette fantaisie LEGO n'aurait probablement pas vu le jour sans le petit succès de *LEGO Star Wars premier du nom*.



“Traveller’s Tales rachète Giant Interactive en 2005 et enclenche la production de suites à *LEGO Star Wars...*”

LEGO Star Wars : The Force Awakens

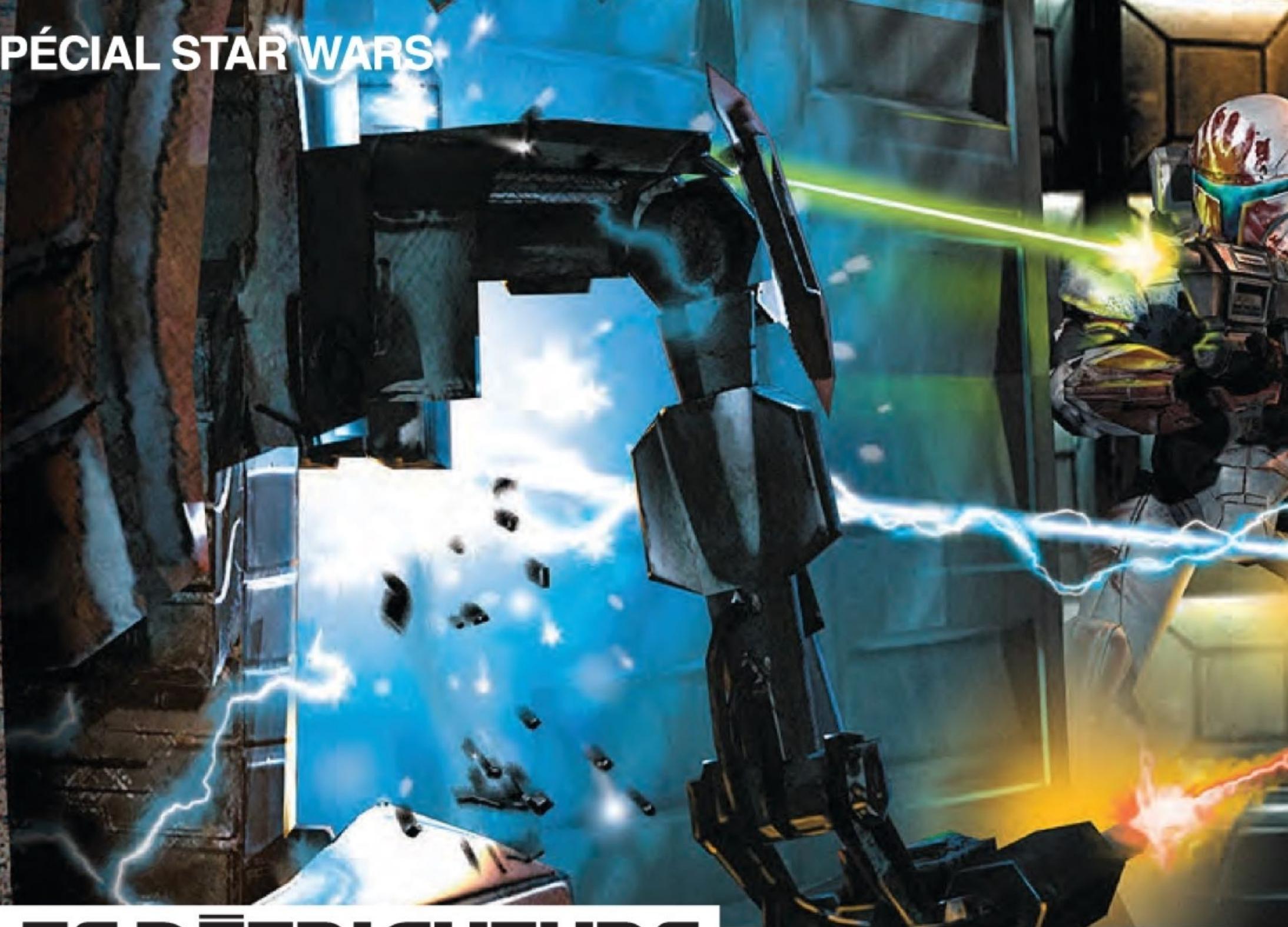
2016



1



1



LES DÉFRICHEURS GALACTIQUES

En essayant de s'ouvrir de nouveaux horizons, les jeux vidéo *Star Wars* ont parfois dû abandonner des pistes intéressantes, que ce soit en termes de gameplay ou de background. Retour sur ces titres qui n'ont pas vraiment eu d'héritage.

Les adaptations *Star Wars* ont su trouver au fur et à mesure des années des creusets dans lesquels se reproduire à foison, des genres ou des trames scénaristiques préférentielles, mettant en scène les personnages majeurs de la saga. Très ponctuellement pourtant, les développeurs ont essayé de changer quelques ingrédients de la recette, histoire de faire bouger les lignes sans pour autant virer dans le hors-sujet ; hélas, leurs initiatives n'ont que rarement été suivies et sont restées des exceptions. Parmi ces productions, on trouve des jeux dont le pari était celui du genre.

On pense ainsi à *Star Wars Rebellion*, sorti en début d'année 1998 sur PC, et qui prenait la forme d'un 4X – un jeu de stratégie au tour par tour à l'échelle de la galaxie. Bien fichu (en dépit d'un duel compliqué avec l'Alpha Centauri de Firaxis), parfaitement adapté à la licence, il représente toutefois une orientation abandonnée par LucasArts au profit des jeux de stratégie en temps réel. *Yoda Stories* (1997, PC) est, dans un tout autre style, une expérience elle aussi intéressante, puisqu'elle se situe au confluent du RPG et du point'n click, dans un format desktop game surprenant. Quant

à *Star Wars : Republic Commando* sorti bien plus tard, en 2005, il tente le coup du FPS tactique dans lequel on incarne un des fameux clones de l'armée levée par les Sith pour la République.

UN UNIVERS À EXPLOITER

Mais certains titres *Star Wars* ont également tenté des expériences à travers les personnages mis en scène et les différentes timeline exploitées. Ainsi, dès 1996, dans *Star Wars : Shadows of the Empire*, pour relancer une saga en perte de vitesse, LucasArts tente de miser sur un personnage créé de toutes

pièces pour l'occasion : Dash Rendar, contrebandier calqué sur le profil d'Han Solo, qui va nous permettre d'explorer les creux du scénario des trois longs-métrages originaux. Cette tactique sera à nouveau mise à profit avec *Star Wars : Bounty Hunter*, beat'em all sorti sur PS2 et centré sur Jango Fett, qui révèle notamment les agissements du Comte Dooku en amont du film *L'Attaque des Clones*. Même la PSP aura droit à son stand-alone avec *Star Wars : Lethal Alliance*, un jeu d'action qui nous place aux commandes d'un duo de Rebelles – une Twi'lek et un droïde – entre les deux trilogies. Tous sont des jeux à la qualité discutable, porteurs d'idées originales en termes de gameplay ou de narration, mais jamais assez travaillés pour rencontrer le succès.

“Certains titres *Star Wars* ont également tenté des expériences à travers les personnages mis en scène et les différentes timeline exploitées.”



① *Republic Commando* était peut-être un ancêtre des *Battlefront* d'Electronic Arts.

② Se pencher sur un personnage à peine effleuré dans les films était une des bonnes idées de *Bounty Hunter*.

③ À l'instar de Dash Rendar dans *Shadows of the Empire*, Rianna et son droïde Zeeo sont des héros conçus pour les besoins de *Lethal Alliance*.

④ La particularité de *Yoda Stories* résidait dans ses graphismes minimalistes et son mode fenêtré.





LES JEUX DE LA BORDURE EXTERIEURE

Star Wars a eu droit à son lot d'adaptations farfelues. Tantôt agréablement surprenantes, tantôt à côté de la plaque, elles ont comme point commun de tenter de s'éloigner des sentiers battus (et de vendre du *Star Wars* à des fans insouciants).

Bientôt quarante ans que *Star Wars* a pénétré la sphère du jeu vidéo, et comme on peut s'y attendre, ce partenariat inévitable n'a pas donné naissance qu'à des chefs-d'œuvre. Au-delà même du jugement de valeur, l'utilisation de la licence a parfois produit des ovnis, des titres inattendus qui n'entretenaient qu'un rapport limité avec les films de George Lucas. Et cela commence très tôt dans l'histoire des adaptations *Star Wars*, avec par exemple *Star Wars : Droids*, sorti en 1988 sur certains micro-ordinateurs de l'époque comme le ZX Spectrum.

Développé par Mastertronic, le jeu est tiré d'une série d'animation de l'époque, centrée sur les aventures de R2-D2 et C-3PO. Il s'agit d'un étrange mélange de plate-forme et

de réflexion, avec des phases de jeu qui ne sont pas sans rappeler le légendaire Simon. Ce genre d'expériences – dans lequel on pourra inclure l'étrange jeu d'échecs *Star Wars* – reste toutefois assez exceptionnel dans les années 80 et 90. LucasArts a beau vendre sa licence à tour de bras, les adaptations qui résultent du deal restent sages et globalement convenues. C'est au tournant des années 2000, alors que les *Épisodes I, II et III* de la prélogie débarquent et que le marketing se relance de toutes parts, que les jeux *Star Wars*

se diversifient... parfois pour le pire. Fin 1997, le studio LucasArts lui-même tente ainsi un coup particulièrement osé avec *Masters of Teräs Käsi*, un véritable jeu de baston dont la particularité est de pouvoir switcher entre le combat à mains nues et le combat armé. Situé entre l'*Épisode IV* et l'*Épisode V*, il échoue lamentablement en raison d'un équilibrage mal fichu et d'un gameplay apathique. Trois ans plus tard, c'est l'équipe de Luxoflux – à qui l'on doit alors *Vigilante 8* – qui se voit confier la réalisation de *Star Wars*

Demolition, tentative ratée et complètement injustifiée de faire du *Destruction Derby* (!) dans l'univers de la saga.

LA JURISPRUDENCE JAR-JAR

Alors que les produits dérivés axés sur l'*Épisode I* s'écoulent comme des petits pains et que LucasArts multiplie les jeux éducatifs, la branche jeunesse du studio, Lucas Learning, se lance dans un jeu de course pour les plus jeunes, dans l'esprit des *Mario Kart* et autres *Crash Team Racing*. En 2000 arrive donc *Star Wars : Super Bombad*

“*Star Wars Demolition*, tentative ratée et injustifiée de faire du *Destruction Derby* (!) dans l'univers de la saga.”



Racing, avec ses personnages en super-deformed et son ambiance cartoon en complet décalage avec le ton des longs-métrages. Une légèreté qui sera reprise plusieurs fois par la suite, dans les deux volets d'*Angry Birds : Star Wars* par exemple, mais aussi dans beaucoup d'autres productions mobiles. *Star Wars Cantina*, dans lequel vous devez installer et servir

les clients au sein du fameux établissement de Mos Eisley, est de ceux-là. Quant à *Star Wars Pinball*, il a beau afficher des visuels très fidèles, il n'en dégage pas moins une certaine coolitude. Last but not least, la Xbox 360 accueillera en 2012 un *Star Wars Kinect* à la légitimité douteuse : conçu comme une compilation de mini-jeux exploitant la

petite caméra que plus personne n'utilise, il fait surtout parler de lui pour sa futilité et pour son épreuve inspirée de *Dance Central*.

C'est en voyant Vador et ses Stormtroopers se trémousser sur de l'électro qu'on se dit que tout ça est allé beaucoup trop loin.



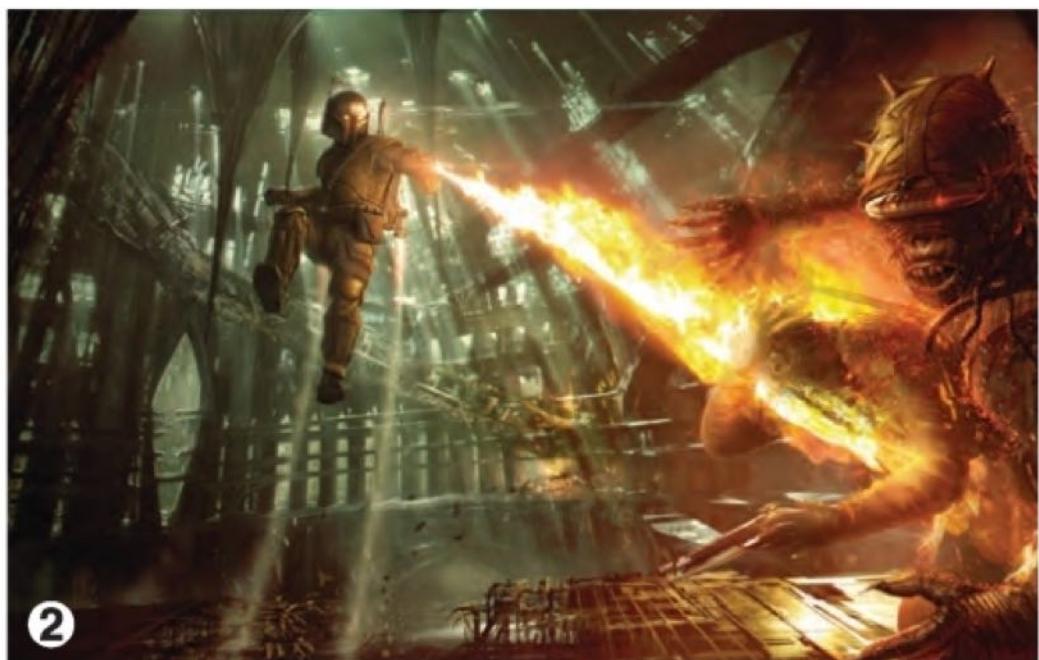
- 1 Et encore, vous n'avez pas vu l'empereur Palpatine bouger son booty... (*Star Wars Kinect*)
- 2 *Star Wars Pinball* est réalisé par les studios Zen, qui exploitent plusieurs autres licences pour leurs tables.
- 3 Surfant sur le côté plus fun de l'*Episode I*, *Super Bombad Racing* essaie de se faire une place entre les cadors du jeu de kart.
- 4 Pour progresser dans *Star Wars : Droids*, il fallait notamment débloquer des portes en retenant des combinaisons visuelles et sonores.



SPÉCIAL STAR WARS



1



2



3

1 2 3 On aurait pu penser que le jeu développé dernièrement chez Visceral Games serait l'héritier de *Star Wars 1313*, mais EA a changé son orientation pour en faire un *Destiny-like*.

A STAR WARS STORY

Dans l'ombre d'une production très généreuse, nombreux sont les projets *Star Wars* à avoir été avortés. On se souvient du récent *Star Wars 1313*, mais d'autres jeux ont connu un destin similaire avant lui. Et certains ont réussi à arriver jusqu'à nous.

En 2008 paraissait un ouvrage en anglais baptisé *Rogue Leaders : The Story of LucasArts*, qui revenait sur la genèse et le développement du studio. Doté de nombreux artworks, il listait dans ses appendices toute une série de jeux *Star Wars* qui n'avaient jamais vu le jour. Si la quantité a pu surprendre (une vingtaine de jeux annulés, avant même le rachat par Disney en octobre 2012), ce n'était qu'une demi-révélation, tant internet avait déjà servi permis de déterrer certains de ces projets

avortés. Certains avaient même beaucoup fait parler d'eux. C'est le cas de *Battlefront 3*, qui a longtemps été une belle arlésienne, un jeu suspendu entre la vie et la mort, attendu par les fans au milieu des années 2000. Confié à Free Radical Design (plus tard connu comme Crytek UK), le projet était fini à 99%, d'après les propos du patron du studio et promettait de mêler batailles spatiales et terrestres en un seul grand maelstrom. *Battlefront 3* ne verra hélas jamais le jour, LucasArts le reprendra des mains

de Free Radical et c'est DICE (pour Electronic Arts) qui rebootera la licence après le rachat par Disney. Son *Star Wars Battlefront 2* vient de sortir.

DISNEY, LA FAUCHEUSE

En 2013, on apprend également qu'un jeu consacré à Dark Maul a été annulé par LucasArts deux ans plus tôt. C'est le studio Red Fly (auparavant chargé de la version Wii de *Star Wars : Le Pouvoir de la Force 2*) qui se charge de balancer des vidéos de son jeu ainsi qu'une tonne d'artworks sur la Toile, afin

de faire valoir son travail et de tenter d'y donner une suite. Le titre – baptisé temporairement *Maul* – se révèle être un beat'em all mêlé d'infiltration, dans lequel on aurait dû en apprendre davantage sur l'origine du Zabrak notamment. Là encore, le deal avec Disney semble avoir pesé dans la balance, mais Red Fly espère toujours trouver un terrain d'entente avec Electronic Arts pour sortir son jeu sur PS4 et Xbox One. Mais la conséquence la plus retentissante du rachat de LucasArts par Disney est sûrement



La malédiction continue...

Bien entendu, le dernier de la longue liste des jeux *Star Wars* abandonnés, c'est le projet de jeu d'action/aventure mené par le studio Visceral Games (*Dead Space*) pour Electronic Arts. Le titre est connu depuis trois ans, mais jamais aucun visuel n'a fuité ! Ça commençait à sentir le roussi, et récemment EA a mis fin au suspense : le jeu est transformé, le studio est fermé. On ne saura jamais ce qu'allait faire la scénariste Amy Hennig et ses équipes : leur jeu sera totalement modifié pour aboutir, selon toute probabilité, à un *Destiny-like*...

“Mickey s'en mêle et au bout de seulement quelques mois, LucasArts ferme ses portes, emportant avec lui *Star Wars 1313*. ”

l'annulation du très ambitieux *Star Wars 1313*, annoncé en grande pompe par le studio lors de l'E3 2012. Le jeu, censé tourner sur Unreal Engine, rappelle très vite *Uncharted*, par son mélange de shoot avec système de couverture et de phases de plate-forme. Les fans sont emballés, d'autant qu'il semblerait qu'on y suive Bobba Fett au cœur des bas-fonds de Coruscant. Mais Mickey s'en mêle et au bout

de seulement quelques mois, LucasArts ferme ses portes, emportant avec lui *Star Wars 1313*. Depuis, d'autres projets abandonnés ont fait surface. *Star Wars : First Assault* d'abord, qui aurait dû ressusciter *Battlefront* après l'échec du troisième opus, mais finira comme lui à la poubelle. Mais aussi un mystérieux jeu de stratégie en temps réel, révélé par Elise Baldwin, audio director chez EA, grâce à une courte vidéo de gameplay montrant une bataille sur Tatooine. Même les Jedi ne peuvent échapper au cycle de création-destruction du jeu vidéo finalement.



❶ D'après les échos recueillis sur la Toile, le « vieux » *Battlefront 3* aurait même bénéficié d'une bêta fermée.

❷ Ce fameux jeu de stratégie *Star Wars* révélé par un membre d'Electronic Arts était-il un successeur d'*Empire at War* ?

❸ Au début de l'année 2017, les artistes ayant travaillé sur le jeu *Dark Maul* ont fait circuler une fournée d'artworks sur Internet.



RETOUR EN... 2002 !

SPIDER-MAN

Alors que se prépare un *Spider-Man* sur PS4 pour l'an prochain (développé par Insomniac), il faut se rappeler qu'en jeu vidéo, l'âge d'or de la licence se situe au début des années 2000. Dans la foulée des films de Sam Raimi, Activision inonde le marché de jeux du « tisseur », dont ce *Spider-Man*

de 2002. Il aura deux suites, développées notamment par Treyarch. Les titres sont inégaux mais proposent quelques morceaux de bravoure, se balader dans les airs dans un New York ouvert n'étant pas le dernier. La veine s'est tarie au bout d'un moment... comme les films !





ZOOM

STAR TREK®

25TH ANNIVERSARY™



Interplay™

VERS LA FRONTIÈRE DE L'INFINI ET AU-DELA

Le premier épisode de *Star Trek* fut diffusé le 8 décembre 1966 dans l'indifférence la plus totale. 51 ans plus tard, la licence est toujours aussi vivace avec 13 films, moult spin-off et jeux vidéo. Et c'est l'un d'eux qui nous intéresse ici, sorti il y a 25 ans et nommé *Star Trek : The 25th Anniversary*. *Damien Duvot*



Dans *Star Trek* on se téléporte, essentiellement car ce n'était pas cher à montrer !

Sorti en 1992, soit une année après le véritable vingt-cinquième anniversaire de la série, *Star Trek : The 25th Anniversary* est développé par la société Interplay. Un nom qui ravive d'excellents souvenirs aux connaisseurs puisque la compagnie, fondée par Brian Fargo, est notamment responsable de chefs-d'œuvre du RPG tels que *The Bard's Tale*, *Wasteland* et *Fallout*. Trekkie depuis l'enfance (on appelle ainsi les fans de la série), Fargo est contacté par Konami afin de développer un jeu *Star Trek* pour la NES. Évidemment, il accepte et obtient le droit d'édition une meilleure version pour le PC... Et c'est celle-ci que nous allons décortiquer ici. Il faut dire que la licence était frappée d'une fâcheuse malédiction puisque tous

les jeux précédents centrés sur l'univers n'étaient vraiment pas terribles, débutant par un *Star Trek : Phaser Strike* en 1979 sur Microvision renommé *Cannon Phaser* chez nous et un *Star Trek : The Motion Picture* sur Vectrex en 1982 sans le moindre rapport avec le film (devenu *Star Ship* en France). Et alors que la nouvelle série *Star Trek : The Next Generation* en est déjà à sa cinquième saison et qu'au même moment, en 1991, sort sur grand écran *Terre Inconnue*, le sixième et dernier film issu de l'univers avec la vieille équipe, Fargo veut tout de même réaliser un jeu sur

la « vieille » série de 1966. Il décide d'ignorer les nouveaux films et de placer l'action dans la continuité de la série, comme s'il s'agissait d'une cinquième saison jamais diffusée (elle sera annulé à la quatrième). Comme les acteurs n'ont plus rien à faire après la fin de leurs aventures cinématographiques, ils peuvent enregistrer les dialogues du jeu pour la version CD-Rom !

IMMERSION TOTALE

Débutant comme un épisode avec le monologue de Kirk sur l'Espace et la Frontière de l'Infinie, *Star Trek :*

The 25th Anniversary est découpé en sept missions, chacune se déroulant de la même manière. Au départ, nous sommes sur la passerelle de l'*Enterprise* et la Fédération nous contacte afin de résoudre un conflit. Puis grâce à l'Enseigne Chekov, nous ouvrons une carte interstellaire (aussi fournie dans la boîte) pour savoir dans quel secteur interstellaire nous devons nous rendre, sachant qu'en cas d'erreur, nous nous retrouvons à combattre un ennemi. Une fois arrivé à bonne destination, nous ordonnons au Lieutenant Uhura d'entrer en communication avec la planète

“Tout cela pourrait paraître fastidieux, mais en fait, toutes ces actions ne font que renforcer l'ambiance...”

25TH ANNIVERSARY



1



2

“Mis à part le manque de fil conducteur entre les missions, *Star Trek : The 25th Anniversary* est une pure merveille.”

(ou la station orbitale), puis au Lieutenant Sulu de nous mettre en orbite. Tout cela pourrait paraître fastidieux mais en fait, toutes ces actions ne font que renforcer l'ambiance. On a vraiment l'impression de se retrouver dans le fauteuil du Capitaine Kirk en donnant des ordres à l'équipage. Et l'apparition soudaine d'un Klingon ou d'un Romulan sur l'écran central de l'Enterprise renforce la sensation de danger. En fait, rien que toute la partie simulation de passerelle

aurait déjà pu constituer un très grand jeu, à la manière du *Star Trek Bridge Crew* en VR d'Ubisoft. Mais Interplay ne s'est pas arrêté là, puisqu'après cet amuse-bouche, les festivités continuent.

BEAM ME UP SCOTTY !

Il est temps de transporter notre fine équipe sur les lieux de la mission. Cette fois, le jeu se déroule comme un point'n click traditionnel et l'on dirige Kirk accompagné du Commander Spock, du docteur

McCoy et d'un dernier type qu'on appellera « le T-shirt Rouge » vu qu'il change de nom à chaque fois. Évidemment, chaque personnage possède ses propres capacités : Spock peut mettre en marche n'importe quelle machinerie alien, McCoy soigne les blessés et le T-shirt rouge sert à tester la dangerosité d'un lieu (s'il meurt, c'est que le terrain était hostile). Enfin, Kirk tire surtout sur tout ce qui peut nous bloquer la route grâce à son phaser et peut discuter avec

les autochtones grâce à un système de choix multiples fonctionnant toujours sur le même principe : une réponse diplomatique, une autre plus directe et la troisième réponse sera toujours stupide. Ces petits passages hors de la passerelle sont aussi l'occasion de voir notre petite troupe discuter... C'est toujours un plaisir d'entendre les sarcasmes de l'acteur DeForest Kelly (McCoy), pendant que Leonard Nimoy (Spock) nous parle de probabilités... Et comme tout jeu Interplay qui se respecte, il n'existe pas qu'une seule manière de finir les missions et il est donc possible d'arriver à ses fins même en utilisant les phrases les plus invraisemblables. Par exemple, on peut choisir de ne pas défendre Quetzalcoatl lors du procès Klingon

Star Trek sur NES

Développée également par Interplay, la version console diffère du jeu PC puisqu'ici nous ne sommes plus dans un point'n click mais dans un jeu d'aventure en vue du dessus. L'Enterprise s'est perdu dans l'espace après avoir été pris dans une faille spatio-temporelle et notre but est de revenir à notre point de départ en parcourant de nombreuses planètes. Même s'il n'est pas aussi réussi que la version PC, *Star Trek* sur NES reste sympathique et rend hommage à de nombreux scénarios de la série (on visite par exemple la planète Sigma Iota II de l'épisode *A piece of the Action*). Néanmoins, le jeu est assez court mais on peut désormais choisir les équipiers qui nous accompagnent lors des missions.



3

1 Les vaisseaux rencontrés sont rarement charitables...

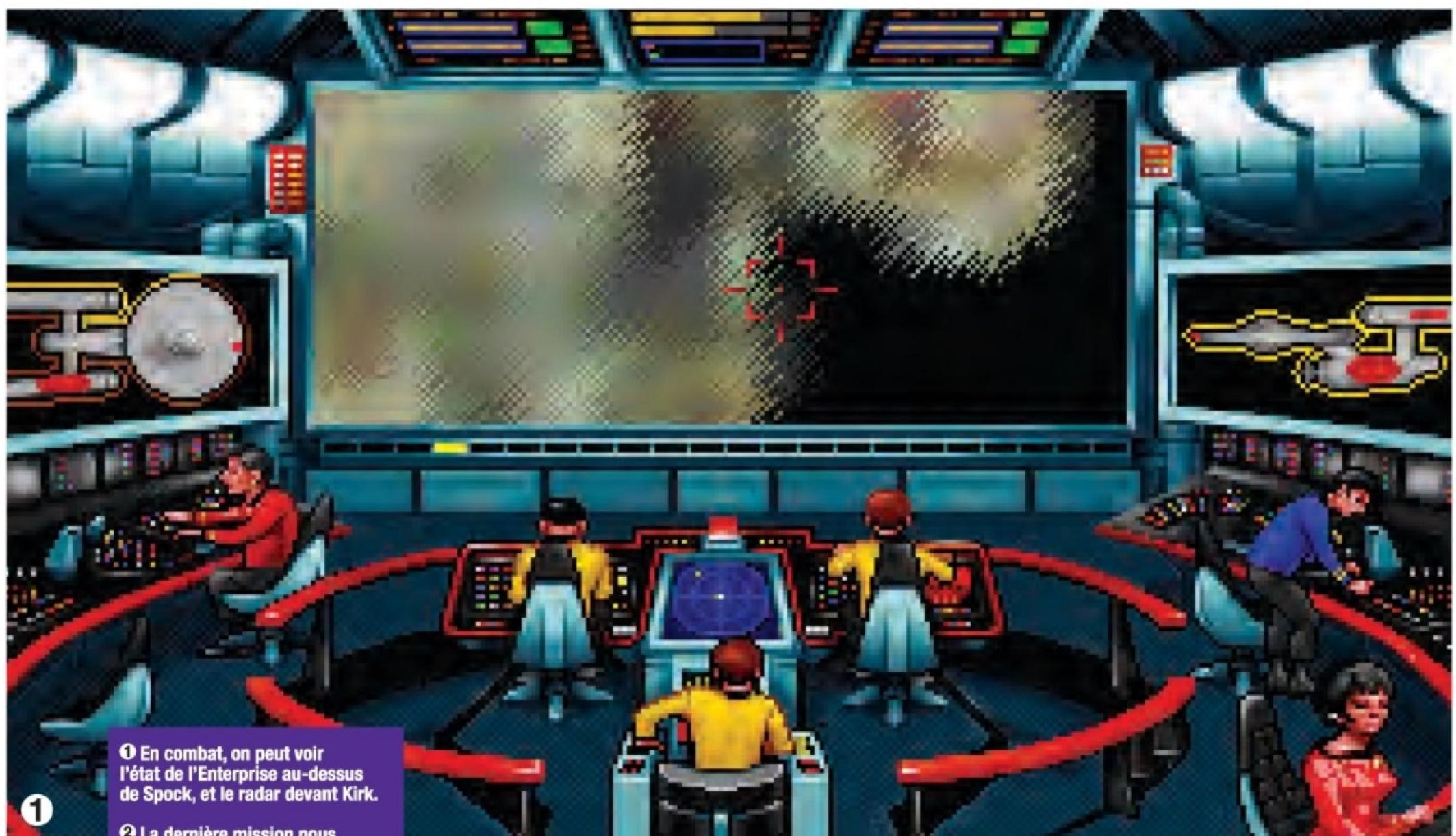
2 Cette lune réserve une mauvaise surprise pour l'équipage...

3 Score parfait : la diplomatie a du bon !

4 Kirk est dans un dilemme... Tuera ? Tuera pas ?



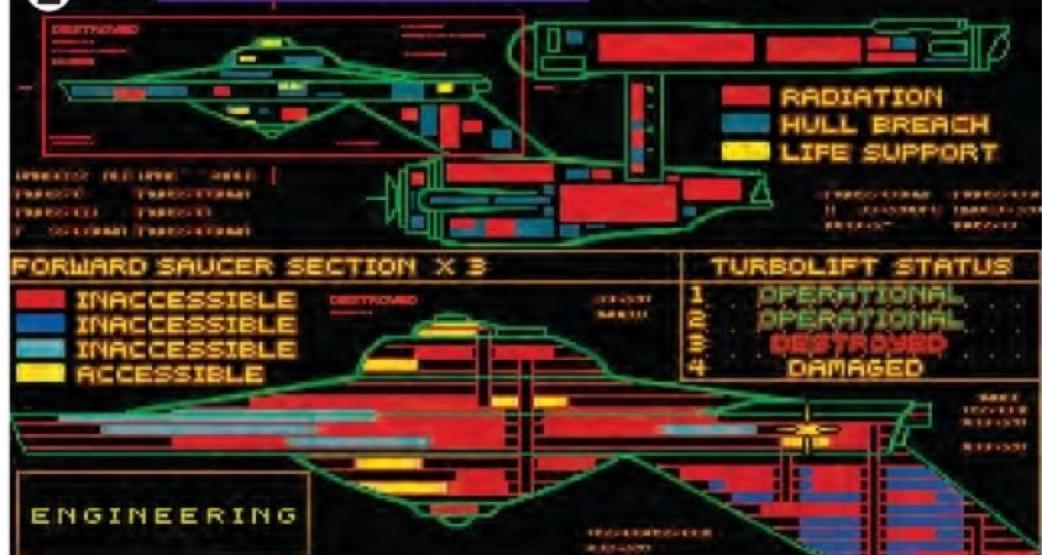
4



1 En combat, on peut voir l'état de l'Enterprise au-dessus de Spock, et le radar devant Kirk.

2 La dernière mission nous fera visiter un autre vaisseau de la Fédération.

TURBO



(longue histoire), au lieu de subir les épreuves à sa place, causant la destruction du dieu pendant que nous retournons à nos petites affaires. Enfin, chaque mission se conclut par un compte rendu de l'amiral nous notant sur 100 en fonction de nos choix, et si l'on parvient à obtenir un score parfait au fil de l'aventure, on gagne une fin spéciale. En fait, mis à part le manque de fil conducteur entre les missions et des combats spatiaux trop difficiles, *Star Trek The 25th Anniversary* est une pure merveille.

À PLEINE PUISSANCE

À l'inverse du premier épisode de la série, *Star Trek* version disquettes est célébré par toute la presse informatique avec des notes frôlant les 100% (96% dans le Joystick de mars 1992), et le jeu se vend au-delà des espérances. Puis la même année sort une version CD-Rom dans la foulée, ajoutant les voix des acteurs ainsi qu'une dernière mission

rallongée à la demande des joueurs. Pour l'anecdote, la lecture du script par l'équipage de l'Enterprise est l'occasion de quelques prises de bec entre William Shatner et les développeurs sur la manière de prononcer « sabotage », et le bougon DeForest Kelly juge que les dialogues sont aussi mal écrits que ceux du premier film. Néanmoins, tout ce beau monde rempile dès l'année suivante avec une suite intitulée *Judgment Rites* corrigéant les (quelques) défauts de son aîné, et nous permettant de jouer huit missions liées par une trame narrative sur fond de paradoxes temporels. D'ailleurs, si vous avez toujours rêvé de combattre un biplan de la Première Guerre mondiale dans l'espace, il est fait pour vous. Et nous aurions même pu avoir un troisième volet avec nos acteurs en 3D si Interplay n'avait pas décidé de tout arrêter en pleine production. Ainsi, grâce au retour de plusieurs personnages récurrents, de nouvelles

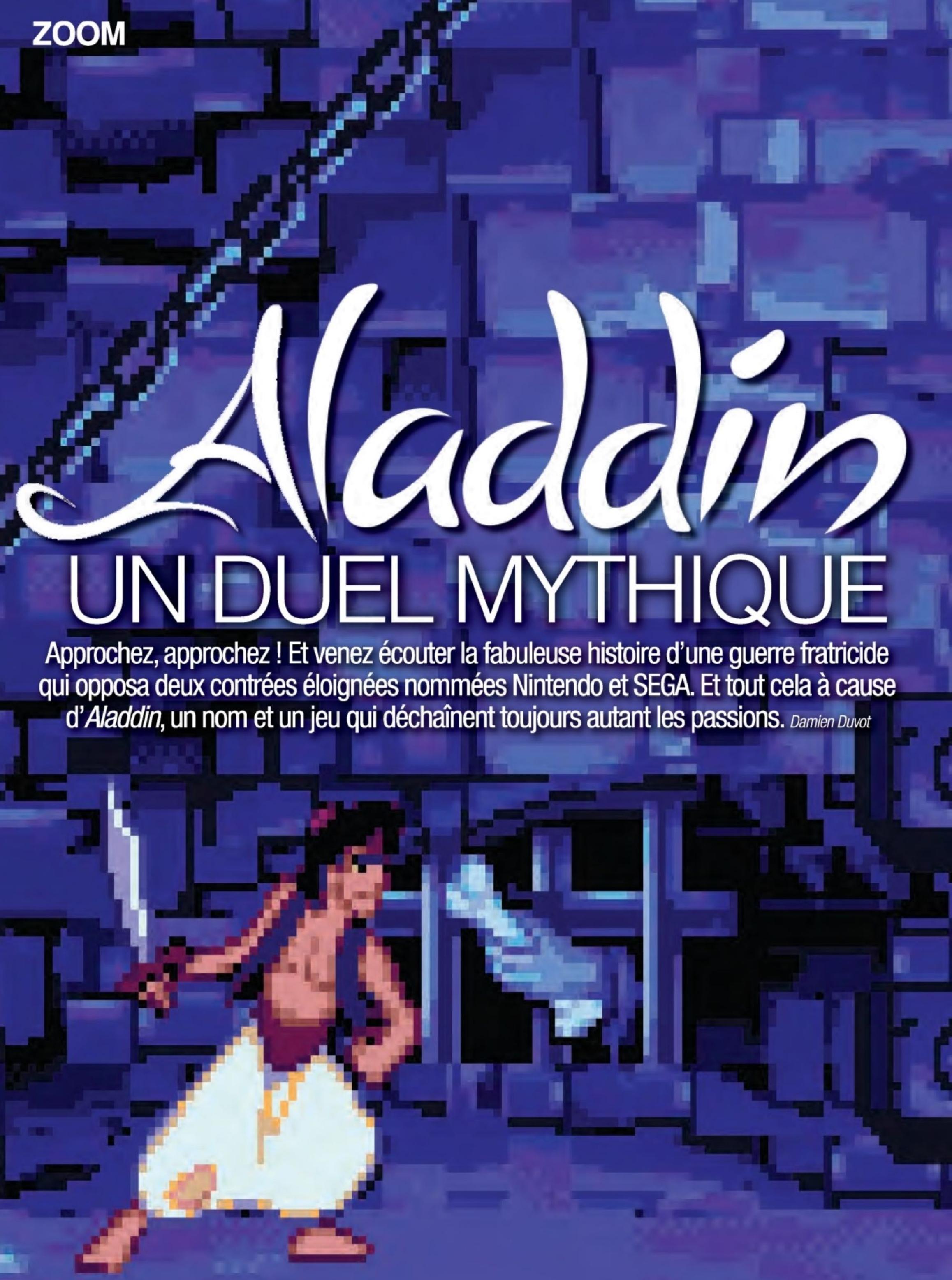
terres inconnues, de nouvelles vies et d'autres civilisations, Interplay parvient à aller là où aucun autre éditeur n'était allé en réussissant à faire deux excellents jeux d'aventure reprenant à la perfection l'univers

de *Star Trek*. Les deux opus sont disponibles légalement sur GOG et Steam et peuvent être une belle porte d'entrée pour découvrir cet univers. « Live Long And Prosper »... comme disait l'autre.

Il est mort, Jim... The Secret of Volcan Fury

Grand regret pour les fans, *Star Trek : The Secret of Volcan Fury* aurait dû être le dernier volet de la trilogie d'Interplay. Beaucoup trop ambitieux pour son époque (1997-1999), le développement nécessita la création de toute une nouvelle technologie afin de retranscrire avec perfection les visages des acteurs en 3D, mais Interplay arrêta les frais après avoir seulement finalisé 5% du jeu. Néanmoins, le scénario, écrit par D.C. Fontana, consultante sur la série originale, avait été écrit en entier et nous savons qu'il nous aurait enfin expliqué l'origine de la haine entre Vulcans et Romulans. Malheureusement, pour ce qui concerne le reste du jeu, seules quelques cinématiques sont disponibles sur le Net. L'abandon du projet fut une grande perte pour les fans, surtout que *Volcan Fury* aurait été la dernière occasion d'entendre les élucubrations de Leonard « Bones » McCoy, puisque l'acteur DeForest Kelly décéda durant le tournage.





Aladdin UN DUEL MYTHIQUE

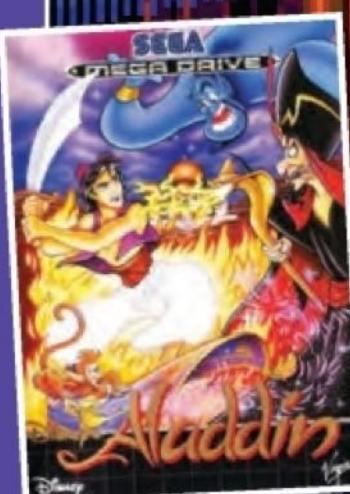
Approchez, approchez ! Et venez écouter la fabuleuse histoire d'une guerre fratricide qui opposa deux contrées éloignées nommées Nintendo et SEGA. Et tout cela à cause d'*Aladdin*, un nom et un jeu qui déchaînent toujours autant les passions. *Damien Duvot*



① Au CES de Chicago de juin 1993, l'intérieur de la lampe était différent.

② Sobre et efficace, tout simplement.

③ L'écran titre sur Super NES reprend le splendide visuel du premier poster du film.



Disney's Aladdin

PRESS START
OPTIONS

2

Disney's Aladdin

MOT DE PASSE
OPTIONS

3

Lorsque le très chouette film d'animation *Aladdin* sort des studios Disney le 11 novembre 1992 aux États-Unis (et 1993 en Europe), il est accompagné d'une pléthore de produits dérivés avec des jeux de société, des jouets... et des jeux vidéo. Étrangement, Disney décide de ne pas faire comme d'habitude et confie le développement des jeux consoles à deux compagnies différentes avec d'un côté Capcom (qui est surtout spécialisé dans l'adaptation des séries animées avec *DuckTales* et *Chip'n Dale* sur NES) et SEGA de l'autre (qui a aussi à son actif quelques chefs-d'œuvre avec

les personnages Disney comme *Castle of Illusion* et *Quackshot*). Le hic, c'est que SEGA confie le développement d'*Aladdin* à la compagnie BlueSky Software qui vient de terminer un jeu *La Petite Sirène* sur la même machine. Seul problème pour Disney, BlueSky vient également d'obtenir la licence *Jurassic Park* qui s'annonce beaucoup plus juteuse qu'*Aladdin*, si bien que le studio préfère focaliser toutes ses équipes sur le jeu *Jurassic Park*.

plutôt que pour le Disney. Vexé, ce dernier leur reprend la licence et contacte Virgin Software qui est au même moment en train de développer le *Livre de la Jungle* pour la Megadrive. Du coup, moins d'un an avant la sortie prévue d'*Aladdin* sur console, Virgin Software se retrouve avec le bébé sur les bras. Pas glop. Heureusement pour eux, ils sont aidés par Jeffrey Katzenberg, président des studios Disney qui en a assez

des adaptations foireuses et met tout en œuvre pour qu'*Aladdin Megadrive* soit la meilleure adaptation possible.

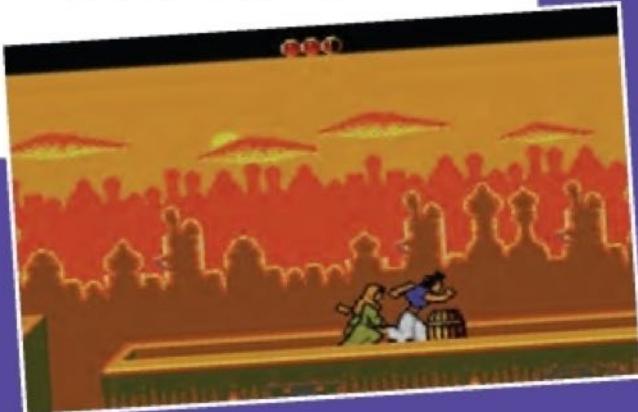
LA GUERRE DES GÉNIES

Les premières échauffourées entre SEGA et Capcom ont lieu au Salon Electronique de Chicago en Juin 1993, lorsque Jeffrey Katzenberg dévoile à la presse une version Megadrive jouable. Histoire de mettre les petits plats dans les grands, la présentation

“Si l'*Aladdin* de SEGA est supervisé par David Perry, pour la version Capcom nous avons Shinji Mikami !”

L'autre Aladdin

SEGA a aussi droit à sa propre version d'*Aladdin* pour consoles 8-bits. Développée par Sims (*OutRun 2019*), le jeu possède de nombreux niveaux où vous devez échapper aux gardes en évitant les objets qui se dressent sur votre chemin, ainsi que quelques passages où Aladdin doit s'infiltre dans le Palais. Si les graphismes et la musique sont impeccables, il reste trop court puisqu'il faut compter une demi-heure (!) pour en faire le tour.



“Le cœur des joueurs penche pour la version de SEGA, ne serait-ce que pour la présence de Disney dans la production.”

a lieu au milieu d'un hall d'hôtel décoré comme Agrabah, avec un cortège de danseurs et danseuses que n'aurait pas renié le Prince Ali. Cela cause un tel impact que tout le monde ne parle plus que d'*Aladdin* et la rumeur raconte que Capcom, en ayant zuté la version SEGA, aurait demandé à ses équipes de tout reprendre à zéro... Finalement, les deux opus jaillissent en novembre 1993, accompagnant ainsi la sortie du film sur les écrans européens (tandis que les États-Unis viennent d'avoir la VHS). En chiffres, c'est la version Megadrive qui l'emporte haut la main avec plus de 4 millions d'unités vendues à travers le monde

contre un peu plus d'un million « seulement » pour la version Super Nintendo. Il faut dire que Virgin a paré son bébé de ses plus beaux atouts.

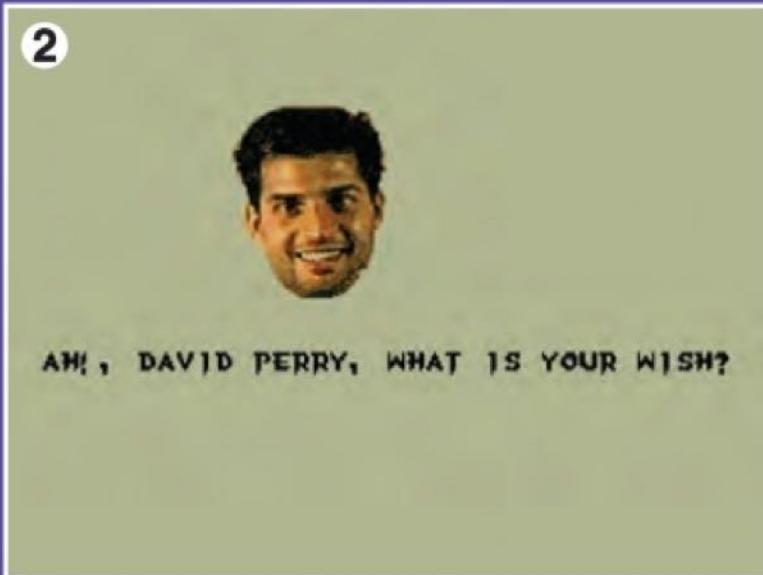
IL A 103 CHAMEAUX ET CHAMELLES

Sur SEGA, le jeu est développé par David Perry qui a fait ses armes sur *Global Gladiator* et *Cool Spot*, deux jeux réputés pour leurs graphismes et le soin porté à l'animation des personnages. Et pour *Aladdin*, il a donc la chance d'avoir un soutien total de Disney qui a décidé de s'investir beaucoup plus dans la conception du jeu suite au fiasco avec BlueSky Software. Du coup, de nombreux animateurs Disney s'attellent à la conception

du soft, animant les personnages à la main sur des celluloïds qui sont ensuite scannés et intégrés dans le jeu. D'où l'excellent travail sur l'animation pour la version Megadrive avec des petits détails comme les pommes qui se coupent lorsqu'elles reçoivent un couteau, le marchand et sa manière stylée d'ouvrir son étal aux merveilles. Même Jeffrey Katzenberg apporte quelques idées comme les gardes qui dévoilent leur caleçon dès qu'ils se prennent une pomme. En outre, l'équipe de Perry a accès à de nombreux dessins préparatoires du film pour les décors du jeu, et peut même donner une épée à Aladdin... alors que Nintendo l'avait refusé à Capcom ! Du coup, la version Super NES fait pâle figure. Les sprites sont plus petits, l'animation est moins tape-à-l'œil et les décors restent joli mais sans plus. Au contraire, sur Megadrive les développeurs se sont amusés à faire apparaître de nombreux détails cachés comme une console SEGA perdue dans la lampe du génie, le crabe Séraphin de la petite Sirène emprisonné dans le donjon et même la Bête dans un décor du palais, en référence à son caméo dans le film. À noter que, curieusement Disney a refusé de faire apparaître le génie sur la boîte du jeu Super Famicom au Japon, car Robin Williams avait fait stipuler dans son contrat que le Génie ne devait pas être utilisé à des fins marketings, mais revient sur sa décision pour les autres versions (causant de ce fait l'énerver de Robin Williams qui ne reviendra pas pour la première suite d'*Aladdin* en vidéo). Du coup, même au niveau des jaquettes, Capcom sera perdant dans l'histoire avec



1



AH! DAVID PERRY, WHAT IS YOUR WISH?



① Le marchand devient un boss sur Super Nintendo, avec Abu en position de combat.

② La tête de David Perry vous accueille quand vous déclenchez le cheatcode !

③ Voyez-vous la lampe du génie sur cette carte de Jurassic Park ?



un Aladdin souriant sur son tapis volant pour la boîte Super Nintendo tandis que chez SEGA, nous voyons notre voleur dans un décor en flammes, en train de brandir son épée devant un Jafar menaçant. Enfin, mieux vaut ne pas parler de la musique Super NES qui ne rend pas du tout hommage aux thèmes d'Alan Menken et d'Howard Ashman composés pour le film, alors que chez SEGA nous avons un Tommy Tallarico au summum parvenant à

faire de belles mélodies malgré le mauvais chipset sonore de la Megadrive. Bref, s'il fallait juger un jeu sur sa plastique, *Aladdin* sur Megadrive s'en sort avec tous les honneurs. Mais il faut dire que c'est surtout grâce à l'énorme soutien de la part de Jeffrey Katzenberg et des équipes de Disney dont n'a pas bénéficié la version Super Nintendo. Et les graphismes, ça ne fait pas tout ma bonne dame. Encore faut-il derrière une jouabilité sans faille.

LA CAVERNE AUX MILLE MERVEAAAARGH !!!!!
Si l'*Aladdin* de SEGA est supervisé par David Perry, pour la version Capcom, nous avons Shinji Mikami. Oui, celui de *Resident Evil* ! L'homme est déjà responsable d'un sympathique *Roger Rabbit* sur Gameboy ainsi que d'un très chouette *Goof Troop* sur Super Nintendo (c'est d'ailleurs suite au succès d'*Aladdin* que Capcom lui confiera *Resident*). Et si ces deux jeux sont

jouables en vue de dessus, pour *Aladdin* sera un jeu de plate-forme avec une palette de mouvements varié pour notre héros. Ce dernier peut en effet lancer des pommes pour stopper les ennemis, s'élanter sur des perches, rebondir sur les pots et les poteaux, et même planer si le cœur nous en dit une fois que l'on possède un drap. Au contraire, *Aladdin* chez SEGA nous paraît moins souple... Certes, il peut toujours rebondir



“En 2014, Shinji Mikami confie que s'il n'avait pas fait la version Super Nintendo, il aurait acheté celle sur Megadrive.”

sur des perches mais il semble plus pataud, surtout quand il s'arrête en plein saut touché par une boule de lave. Parfois il passe à travers une plate-forme mouvante dans le niveau du donjon, d'autres fois c'est une

glissade malencontreuse qui l'envoie ad patres dans les profondeurs de l'enfer, et ne comptons surtout pas le nombre de fois où le gamin se fait rattraper par une boule géante échappée d'*Indiana Jones* parce qu'il n'a pas su éviter une simple chauve-souris. La faute aussi à un level design labyrinthique typique de Perry, qui fait qu'on se perd souvent dans les niveaux, au contraire d'une version Capcom/SNES beaucoup plus dirigiste, certes, mais plus

agréable. À la différence d'une fluidité sans faille chez Mikami, l'*Aladdin* de Perry est rageant. Surtout quand on ajoute une gestion des collisions capricieuses qui fait qu'on se prend un coup dès que l'on tente de toucher un ennemi au sabre. Enfin n'oublions pas de parler des boss, avec un Jafar ridicule chez SEGA se transformant en cobra rikiki tandis que la Super NES nous gratifie de ses meilleurs effets spéciaux afin d'afficher un combat sur le corps du serpent

giant. De fait, d'un côté nous avons un jeu magnifique avec de superbes animations et une splendide musique (SEGA), de l'autre, nous avons un Aladdin beaucoup plus plaisant à diriger, fluide et moins chaotique (Nintendo). Alors serait-ce une égalité ?

JE SUIS TON MEILLEUR AMI

Au final, on peut dire que oui, car chaque jeu possède assez de qualités pour que chacun trouve babouche à son pied. D'ailleurs les deux versions possèdent des niveaux assez similaires avec des poursuites sur les toits, un détour par le désert, la caverne aux merveilles, une course en tapis et le palais de Jafar. Dans les deux

❶ Le marchand nous vend vies et continues...

❷ Gazeem, qui disparaît très rapidement du film, devient un boss chez SEGA !

❸ Petit hommage à *Donkey Kong* par David Perry...

❹ ... Et petit hommage à *Donkey Kong* par Shinji Mikami !





opus, nous retrouvons tout ce qui fait le charme du dessin animé avec un niveau bonus en plus sur la Super Nintendo où l'on dirige Aladdin sur un tapis volant aux côtés de Jasmine durant la chanson du rêve bleu. À noter qu'un niveau similaire aurait dû exister sur Megadrive mais le délai très court de production (90 jours) fit qu'il fut annulé. Néanmoins, il est vrai que

le cœur des joueurs penche pour la version de SEGA, ne serait-ce que pour la présence de Disney dans la production, témoin d'une époque où l'animation traditionnelle retrouvait ses lettres de noblesses. Il faut dire aussi que le jeu sera ensuite disponible sur Amiga et PC, et dans des versions plus simplifiées sur Gameboy et Nintendo, tandis que le jeu Capcom, lui, ne bénéficiera

que d'une adaptation sommaire bien des années plus tard, en 2006, sur Gameboy Advance. Une « suite » nommée *Aladdin et la Revanche de Nasira*, adaptée de la série télévisée dans un jeu de plate-forme en 3D bien loin de la qualité des opus 16 bits (2001). En 2014, Shinji Mikami, interviewé par le site Polygon, confie que s'il n'avait pas fait la version Super Nintendo, il aurait acheté celle sur

1 Sûrement la vie cachée la plus connue de l'univers du jeu vidéo !

2 L'impressionnant boss de fin du jeu.

Megadrive. David Perry, beau joueur, répond que s'il n'avait pas fait la version Megadrive, il aurait pris la version Super Nintendo. Aujourd'hui, après vingt-cinq ans, serait-il enfin temps d'enterrer la hache de guerre ?



RESIDENT EVIL 2

LE JEU DE L'ENTRE-DEUX

Des épisodes canoniques de *Resident Evil*, on retient rarement le deuxième. Le premier et le quatrième volet sont souvent cités comme des étapes clés dans l'histoire de la série, et même du jeu vidéo. Mais *Resident Evil 2*, qui fêtera bientôt ses vingt ans avec un remake, représente lui aussi une facette très intéressante de la licence. *Florian Velter*

I est toujours très compliqué d'enchaîner après un succès colossal. Il faut à la fois être à la hauteur des attentes générées par le premier opus, savoir répondre à un public fidèle et réussir à renouveler sa recette pour ne pas ennuyer, voire fédérer de nouveaux adeptes. Ce défi, c'est celui qu'a dû relever Capcom à la suite du raz-de-marée suscité par le premier *Resident Evil* (1996), un titre qui n'a certes pas créé le genre Survival Horror, mais

qui l'a démocratisé, profitant de la popularité de la PlayStation à l'époque. Pourtant, en 1996, la prise de décision est d'une rapidité affolante. Chez Capcom, le développement de *Resident Evil 2* commence tout juste quelques semaines après la fin de celui du premier. Très vite, un premier élément vient démarquer ce nouveau jeu de son prédecesseur : Shinji Mikami n'est plus aux manettes. Après avoir réalisé un seul épisode de ce qui va devenir une série, le bonhomme prend de la hauteur et se charge de chapeauter la production de *Resident Evil 2*. Un choix osé de la part de Capcom, qui offre alors le costume de réalisateur à un jeune homme qui occupait jusque-là le poste de system planner : un certain Hideki Kamiya.

UNE AUTRE VISION DE L'HORREUR

Ce nom, vous le connaissez aujourd'hui. Et si ce n'est pas le cas, vous connaissez les jeux qui y sont attachés : *Bayonetta*, *Devil May Cry*, *Viewtiful Joe* ou encore *Scalebound*, le jeu que l'on ne verra jamais sur Xbox One. Tous ces titres ont été réalisés par Kamiya, en partie après avoir quitté Capcom. Tout cela est une autre histoire, mais ces titres témoignent d'un goût prononcé du nouveau réalisateur pour le cinéma d'action et pour une approche plus explosive du jeu vidéo.





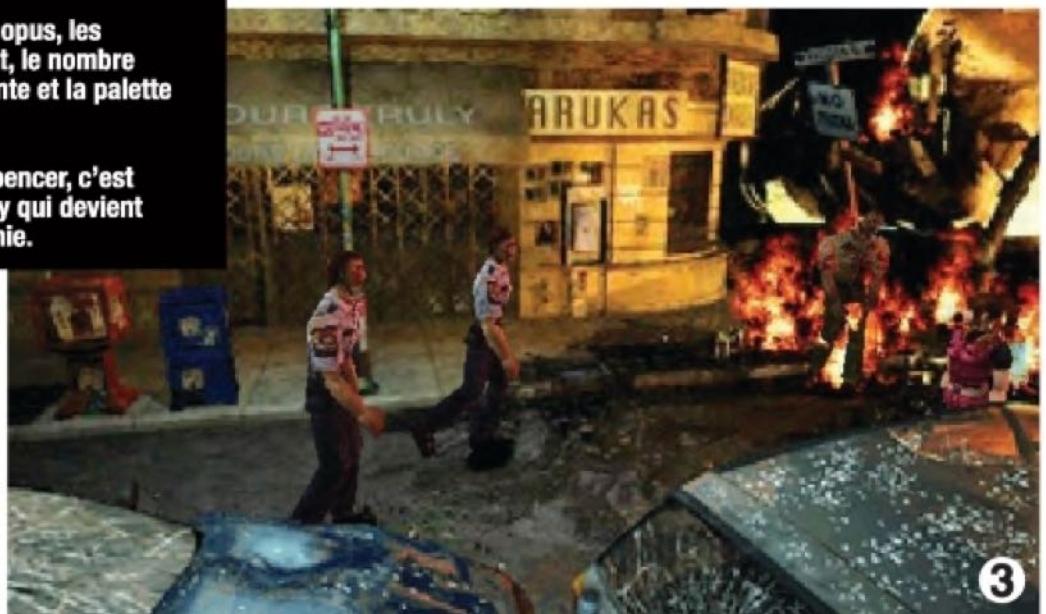
1 Alors qu'elle ne devait pas apparaître initialement, c'est Claire Redfield, la sœur de Chris, qui est choisie comme seconde héroïne.

2



2 Avec ce deuxième opus, les graphismes s'affinent, le nombre de polygones augmente et la palette de couleurs s'élargit.

3 Après le manoir Spencer, c'est la ville de Raccoon City qui devient la proie d'une épidémie.



3



Shinji Mikami et Hideki Kamiya le concèdent volontiers : ils ont deux visions complètement différentes. Avec *Resident Evil*, Mikami a rendu hommage au cinéma de genre, à Romero et consorts, avec un travail considérable sur l'ambiance, sur le rythme, sur la tension, sur les angles de caméra et le hors-champ. Il l'a dit à de nombreuses reprises : son but était d'effrayer, d'instiller la peur chez le joueur. Et pour cela, il a davantage eu recours à une mise en scène

intimiste et très soignée qu'à une débauche d'effets spéciaux et de monstres en tout genre. Hideki Kamiya est d'une autre école, plus démonstrative, et pour *Resident Evil 2*, il veut essayer de provoquer l'effroi en plaçant l'horreur dans le cadre du quotidien. Une différence significative qui entraîne des premiers temps de développement compliqués : l'équipe est tiraillée entre les instructions des deux hommes et peine à avancer, jusqu'à ce que Mikami décide

de prendre du recul pour laisser les rênes à Kamiya, et voir comment le projet se construit sans son influence.

RESIDENT EVIL 1.5

Resident Evil 2 doit initialement sortir sur PSOne au printemps 1997. Tout est fait en ce sens et en début d'année, les premiers éléments commencent même à sortir dans la presse. Quelques images, mais également des bouts de scénario. Le manoir Spencer

“Cette première version de *Resident Evil 2* est bancale depuis déjà un petit moment aux yeux de Shinji Mikami...”

Un remake bien silencieux

C'est au cours de l'été 2015, après avoir longtemps réfléchi à cette idée, que Capcom s'est décidé à officialiser le développement d'un remake pour *Resident Evil 2* pour fêter les vingt ans du titre. Pour l'instant, nous ne savons pas grand-chose du projet, si ce n'est qu'il est destiné à la génération actuelle de consoles et qu'il devrait s'agir d'une véritable refonte du titre, et non pas d'un simple remaster de la version GameCube, par exemple. Nul doute que nous devrions entendre parler du jeu dans les prochains mois. Nous ne manquerons évidemment pas de revenir sur le sujet dans nos pages...



fait place à la ville de Racoon City, qui sera à son tour touchée par une nouvelle épidémie. Il y aura encore un duo de personnages à contrôler, mais cette fois



Jill et Chris sont remplacés par de nouvelles têtes : Leon S. Kennedy, un jeune officier de police qui fait là ses grands débuts et Elza Walker, une jeune étudiante amoureuse de moto revenue voir sa famille pour quelques jours.

Capcom promet beaucoup plus d'ennemis à l'écran, un système de gestion de l'équipement en fonction de la tenue portée ou encore l'altération visuelle des deux héros au fur et à mesure de l'aventure. Les visuels montrent le sinistre commissariat de Racoon City, cible des zombies, où il est tout de même possible de rencontrer des survivants. Le développement du jeu semble sur des bons rails. Toutefois, en coulisses, tout ne se passe pas comme prévu.

RECULER POUR MIEUX SAUTER

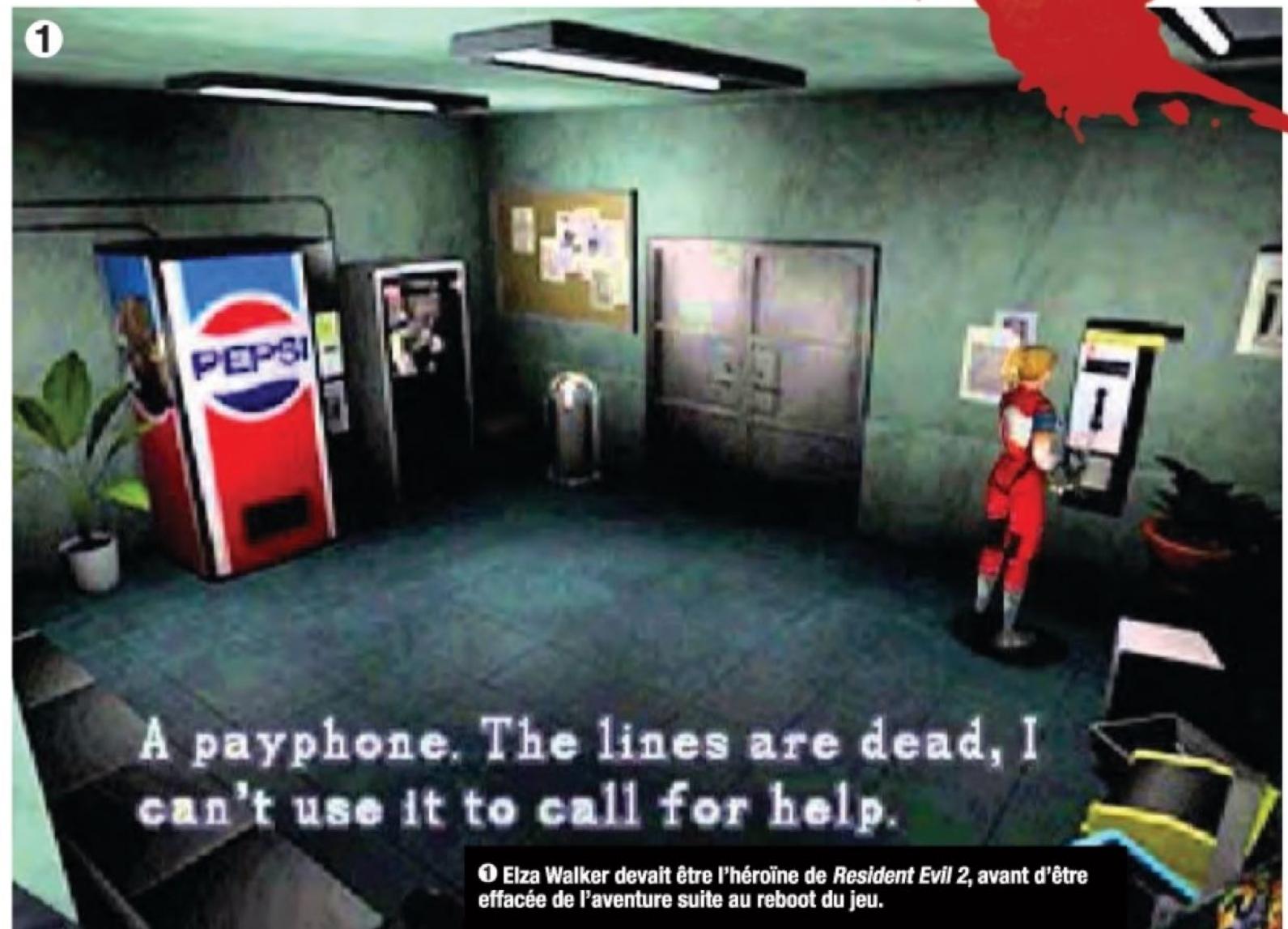
Cette première version de *Resident Evil 2* est bancale depuis déjà un petit moment aux yeux de Shinji Mikami. Mais, désireux de voir l'équipe du jeu – constituée des anciens de *Resident Evil*, mais aussi de nouvelles têtes – faire ses preuves, il ne demande qu'à voir l'avancement du projet chaque mois. Le jeu dispose selon lui de qualités intéressantes, de bonnes idées, mais il faut encore les assembler pour en faire un bon jeu. Cependant, en cette fin d'année 1996, après quelques mois de doute, celui qu'on appellera plus tard *Resident Evil 1.5* n'est pas à la hauteur des attentes de Mikami.

❶ Le fameux commissariat de Racoon City, premier emploi du jeune officier Kennedy, et théâtre principal de ce *Resident Evil 2*.

❷ Pour comprendre l'ensemble du scénario de *Resident Evil 2*, il faut jouer les deux arcs narratifs correspondant à chaque protagoniste.

❸ Comme le premier opus, *Resident Evil 2* joue avec les caméras. Il s'éloigne toutefois de l'horreur selon Mikami.

Le jeu est annulé et repris de zéro (!) alors qu'il est à un stade très avancé. Le coup est rude, et Hideki Kamiya endosse aujourd'hui la responsabilité de cet échec partiel, qui aurait pu coûter cher à la saga, s'excusant d'un savoir-faire trop limité et d'une recherche constante du compromis. Repoussé à 1998, *Resident Evil 2* doit alors rebondir. Même si le jeu reste entre les mains de Kamiya et de son équipe, Shinji Mikami reprend quelques responsabilités et le scénario est retravaillé pour être compatible avec de futurs jeux connexes. Elza est écartée et remplacée par Claire Redfield, la sœur de Chris, qui fait le lien avec le premier opus et les membres du S.T.A.R.S., tandis que les chemins des deux héros se croisent désormais à plusieurs reprises au cours de l'aventure (il faudra jouer les deux scénarios pour comprendre l'intégralité de l'histoire). Cependant, en dépit de ce remaniement de dernière minute, *Resident Evil 2* constitue, à travers le regard d'Hideki Kamiya, le premier virage de la série vers davantage d'action. Sorti en mai 1998, le jeu multiplie en effet les affrontements et, là où le premier opus réussissait à nous terroriser par l'intermédiaire d'un seul zombie, sa suite nous en balance des groupes entiers. De même, les décors s'ouvrent vers l'extérieur, vers des théâtres plus familiers, laissant filtrer le chaos qui règne dans la ville et



Elza Walker devait être l'héroïne de *Resident Evil 2*, avant d'être effacée de l'aventure suite au reboot du jeu.

« *Resident Evil 1.5* » dépeignait un commissariat sinistre et chaotique, plus réaliste que les locaux baroques qui le remplaceront.

Avec Kamiya aux manettes, *Resident Evil 2* prend un virage action notable, et effraie le joueur grâce à des situations désespérées.



contrastant assez nettement avec l'isolement du Manoir Spencer. Pour beaucoup

de joueurs – et pour Mikami –, c'est ce qui fait de *Resident Evil 2* un jeu moins effrayant que son ainé. Il aura pourtant ouvert au sein

de la saga une nouvelle orientation, qui donnera des années plus tard naissance à l'incontournable *Resident Evil 4*.

“Elza est remplacée par Claire Redfield, la sœur de Chris, qui fait le lien avec le premier opus.”



Le bandeau sanguin de Leon restera le seul vestige de la customisation de la tenue annoncée dans *Resident Evil 1.5*.

La première apparition de Leon S. Kennedy dans la série *Resident Evil*. Avec les cut-scenes d'époque.



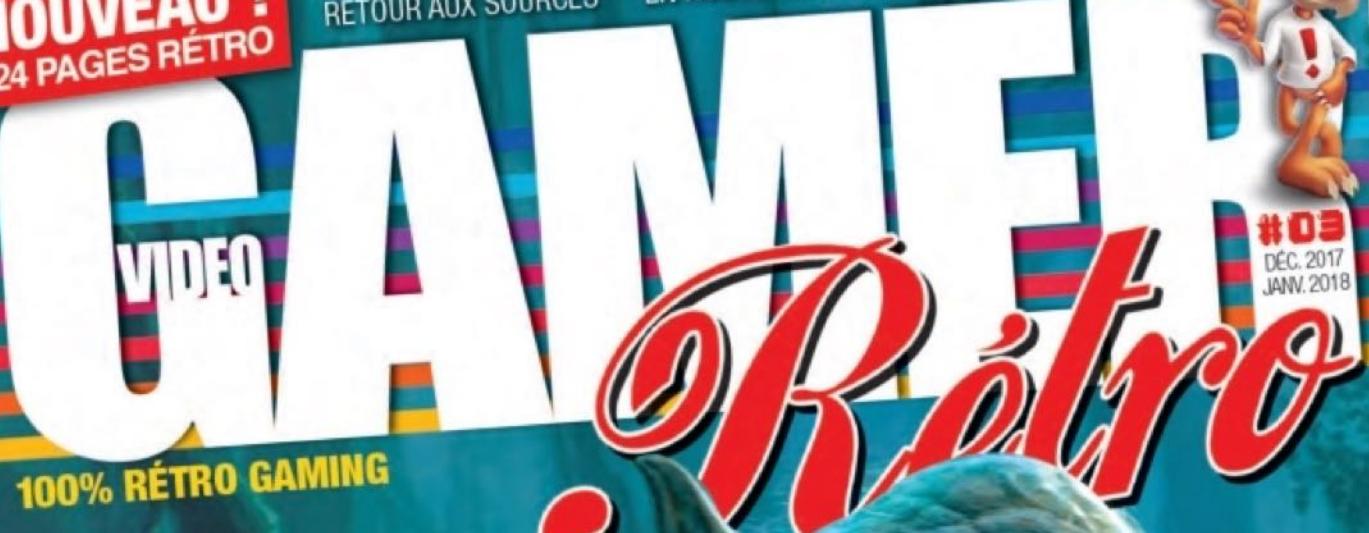
ABONNEMENT

NOUVEAU !
124 PAGES RÉTRO

WOW CLASSIC
RETOUR AUX SOURCES

RESIDENT EVIL 2
EN ROUTE VERS L'ACTION

BUBSY
LA MASCOTTE OUBLIÉE



100% RÉTRO GAMING

BRICOLO
RÉTRO

UNE SECONDE VIE POUR
LES MACHINES D'ANTAN !

54 PAGES, 60 JEUX !

STAR
WARS

DE LA SAGA TOUT TU SAIS

STAR TREK
25TH ANNIVERSARY

L'AUTRE SAGA INTERGALACTIQUE !

COMMODORE 64

LE PC DES VRAIS GAMERS... DE L'ÉPOQUE !



1 AN
12 NUMÉROS

SPÉCIAL NOËL
124 PAGES

ÉVÈNEMENT
STAR WARS
Le test
complet

AOR
ASSASSINS
INS-CREED
UN COME
BACK
REFUSÉ

DETROIT
BECOME
HUMAN
LE HEAVY RAIN
PUISSE 10 !

CALL OF
DUTY
TOUT ÇA POUR ÇA !

SHADOW OF

PLAYSTATION 2018
TOUCHES LES ANNONCES !

WOW, OVERWATCH...
LES NOUVEAUTÉS BLIZZARD

#59

DÉC. 2017

28
PAGES
DE TESTS

CALL OF DUTY WWII
SUPER LUCKY'S TALE
JUST DANCE 2018
NFS PAYBACK
SONIC FORCES
WOLFENSTEIN II
WWE 2K18...

GOD OF WAR
DOS SOUS 3
MOIS D'ATTENTE

DEAD
SPACE
LE COUP DE MÂITRE
DE VISCERAL

GUIDE D'ACHAT
100
JEUX ET ACCESSOIRES

QUI MÉRITENT VRAIMENT D'ÊTRE SOUS VOTRE SAPIN !



DÉCEMBRE 2017 N°59

L 19509 - 59 - F. 4,50 € - RD



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

ÉCONOMISEZ 38%

SUR LE PRIX DE VENTE AU NUMÉRO

**59€ SEULEMENT
AU LIEU DE 95€40***

Les 5 avantages de l'abonnement

- 1 Une économie appréciable sur le prix au numéro
- 2 Vos magazines livré directement chez vous
- 3 Recevez vos numéros avant leur parution kiosque
- 4 Ne manquez aucun numéro
- 5 Une garantie contre toute hausse du prix au numéro

3 MOYENS FACILES DE S'ABONNER

1. Directement en ligne

www.abo.nickelmedia.fr

2. Par téléphone

01 44 70 72 32

3. Par courrier ou email

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

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

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

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

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

Mme M.

Nom* :

Prénom* :

Société :

Adresse* :

Code Postal* :

Ville* :

Email* :

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

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

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

Carte bancaire n° 

Date de validité : 

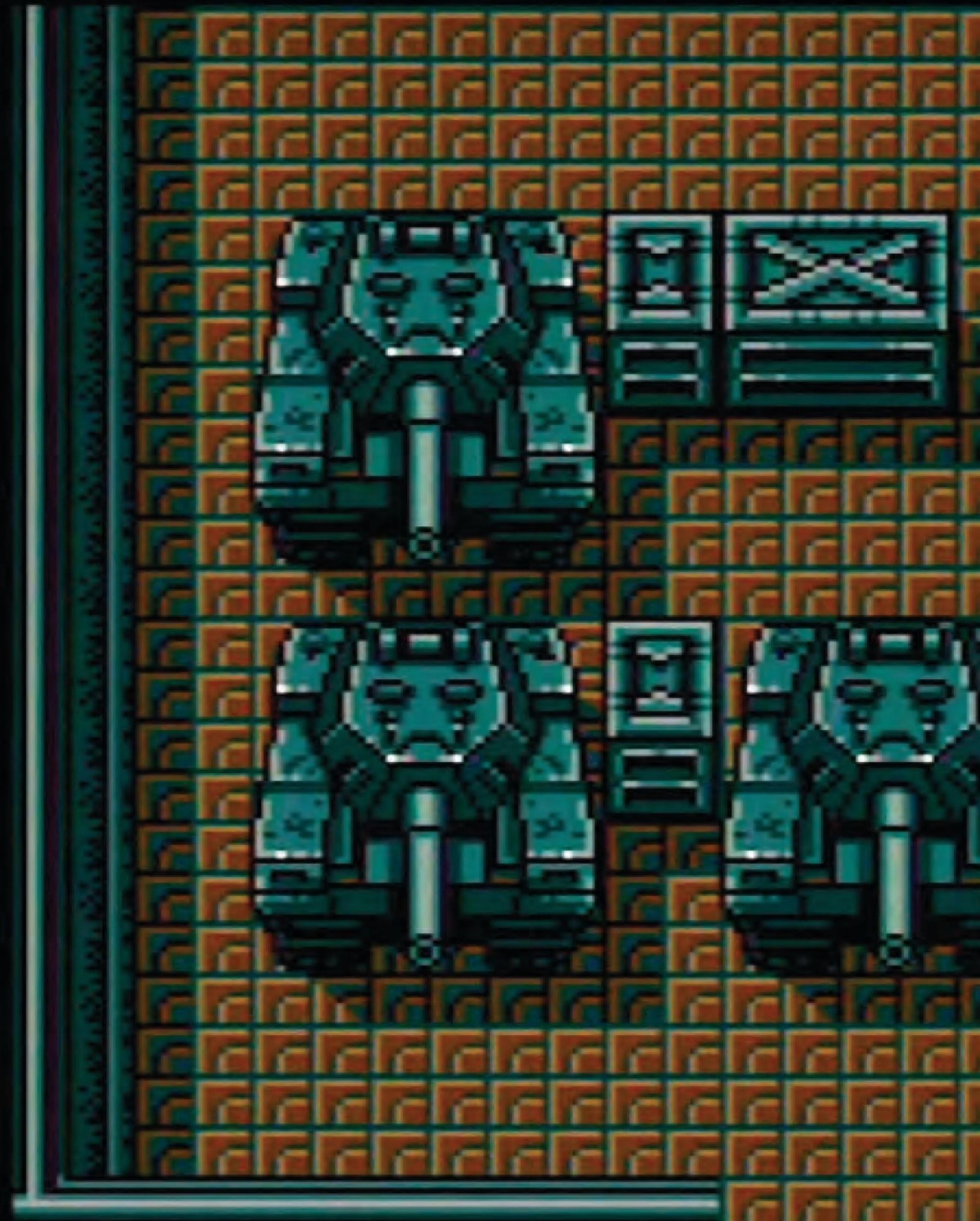
(validité minimale 2 mois)

Cryptogramme : 

(3 derniers chiffres au dos de votre carte)

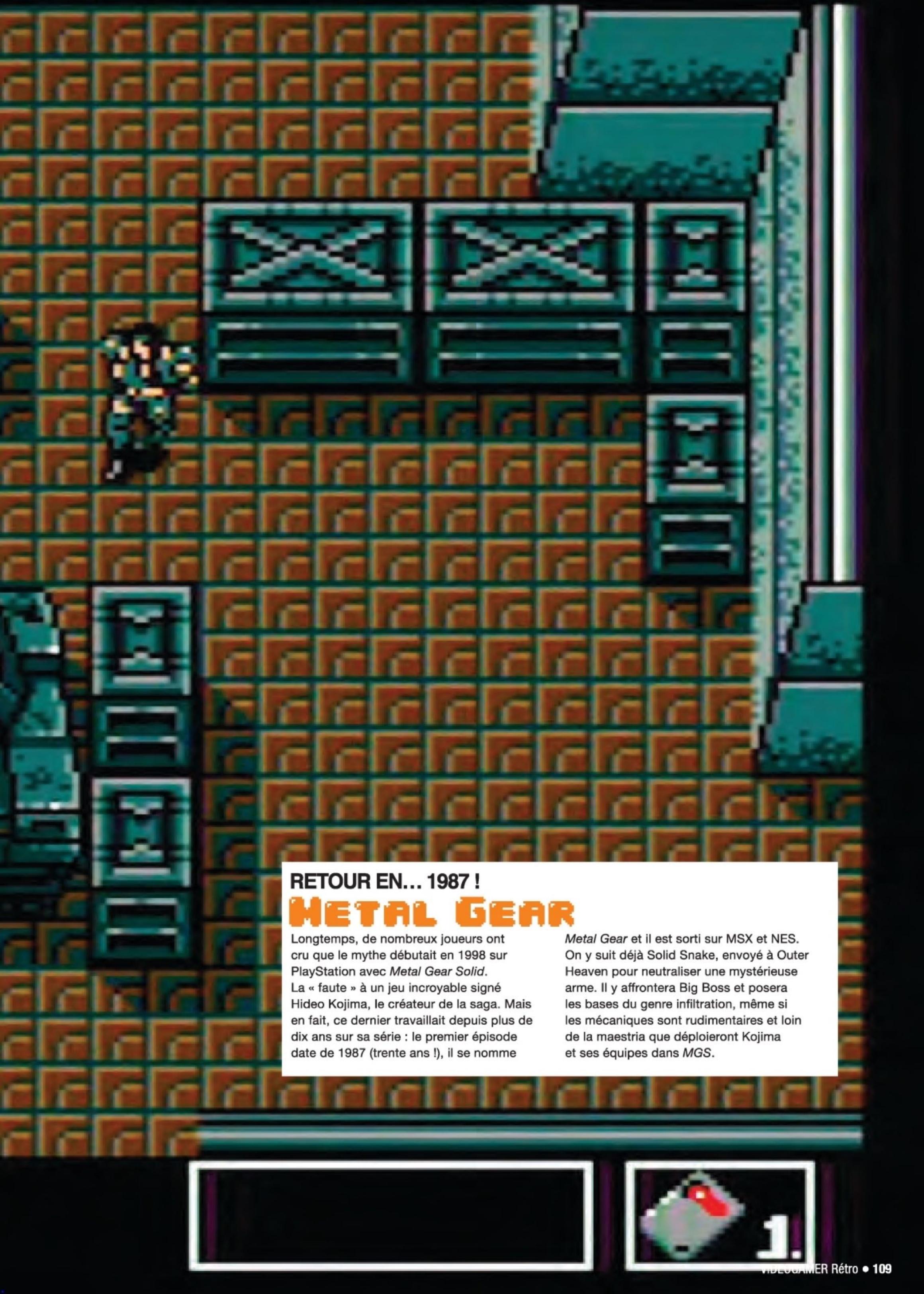
Date et signature obligatoires :

* 12 numéros de VideoGamer à 4,50€
+ 6 numéros de VideoGamer Rétro à 6,90€.
Offre valable en France métropolitaine et
réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au
31/03/2018. Pour l'étranger, tarifs disponibles
sur : abo.nickelmedia.fr. Ces informations sont
destinées au traitement de votre abonnement,
à défaut, il ne pourra être mis en place.



LIFE
CLASSES ★





RETOUR EN... 1987 !

METAL GEAR

Longtemps, de nombreux joueurs ont cru que le mythe débutait en 1998 sur PlayStation avec *Metal Gear Solid*. La « faute » à un jeu incroyable signé Hideo Kojima, le créateur de la saga. Mais en fait, ce dernier travaillait depuis plus de dix ans sur sa série : le premier épisode date de 1987 (trente ans !), il se nomme

Metal Gear et il est sorti sur MSX et NES. On y suit déjà Solid Snake, envoyé à Outer Heaven pour neutraliser une mystérieuse arme. Il y affrontera Big Boss et posera les bases du genre infiltration, même si les mécaniques sont rudimentaires et loin de la maestria que déployeront Kojima et ses équipes dans *MGS*.



Les meilleurs ouvrages servis sur un plateau LE JEU EN MODE LECTURE

À un peu plus de quarante ans, le jeu vidéo a une histoire assez riche pour que de nombreux livres s'y consacrent. Et l'offre en France est pléthorique : entre les éditions Pix n' Love, Third ou Omake Books, il y a de quoi lire. Voici une sélection de 15 ouvrages indispensables.

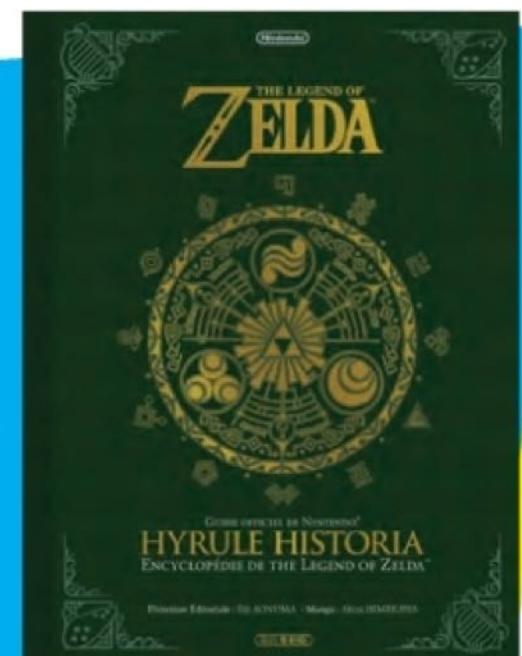
Les grandes sagas du jeu vidéo

Difficile d'être exhaustif ici, tant le nombre de livres consacrés à un jeu ou une saga est élevé. Analytiques, critiques, exhaustifs ou académiques, ces trois ouvrages plongent au plus profond d'un univers.

Hyrule Historia

Des livres traitant de *The Legend of Zelda*, il y en a des dizaines, et c'es sans doute l'une des licences du jeu vidéo qui inspire le plus les auteurs. Nous choisissons ici de vous présenter *Hyrule Historia*, car il a ceci de particulier d'être un livre « officiel », préparé par Nintendo et supervisé par Eiji Aonuma. Pas question de critique ici, donc, mais l'ouvrage est bourré de croquis et d'illustrations magnifiques, issus de tous les épisodes. Une chronologie de tous les jeux est également proposée.

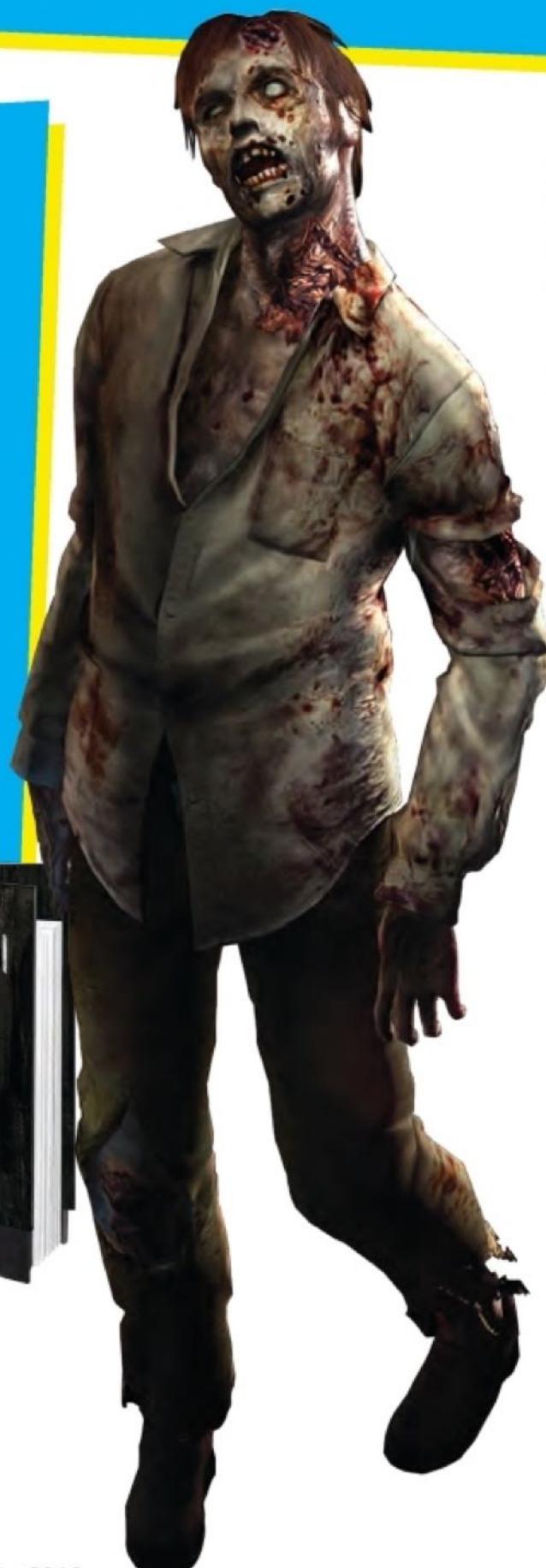
Auteur : Eiji Aonuma / Éditions Nintendo / Prix : env. 30€



Resident Evil Des zombies et des hommes

Si vous vous intéressez autant à la genèse de la plus célèbre saga de jeux horribles qu'à son univers complexe ou l'étude du game design de chaque épisode, ce livre est fait pour vous. *Resident Evil : Des zombies et des hommes* se découpe ainsi en plusieurs parties : historique, analyse, description de l'univers, portrait de ses créateurs, rapport avec le cinéma de genre... Un ouvrage passionnant.

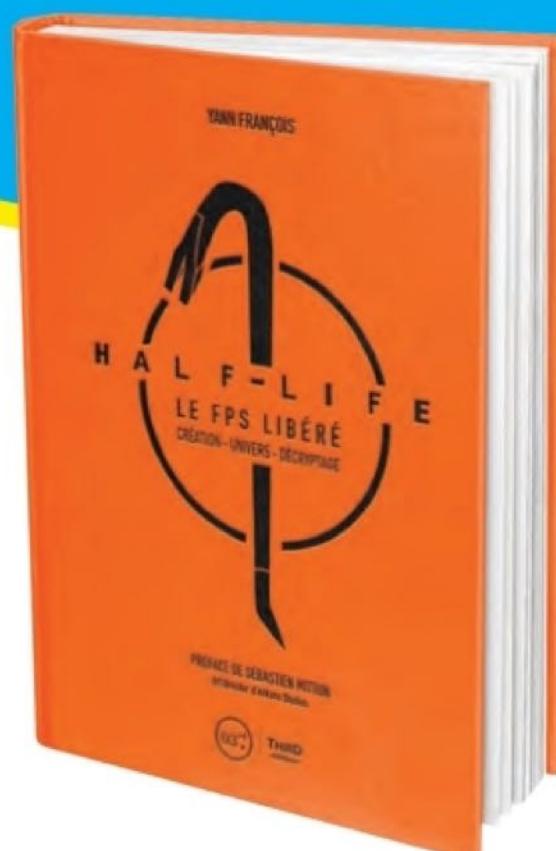
Auteurs : Nicolas Courcier, Medhi El Kanafi, Bruno Provezza
Éditions Third / Prix : env. 30€



Half Life le FPS libéré

Certains le considèrent comme le plus grand FPS de tous les temps. Une chose est sûre : il y a eu un avant et un après *Half Life*. Le premier jeu de Valve est ainsi un jalon dans le genre, apportant mise en scène et narration, du jamais vu à l'époque. Ce livre très complet évoque la création – compliquée – de ce chef-d'œuvre, mais revient également sur la complexe mythologie créée pour le jeu, tout en analysant de manière fine le poids de son héritage.

Auteur : Yann François
Éditions Third / Prix : env. 25€



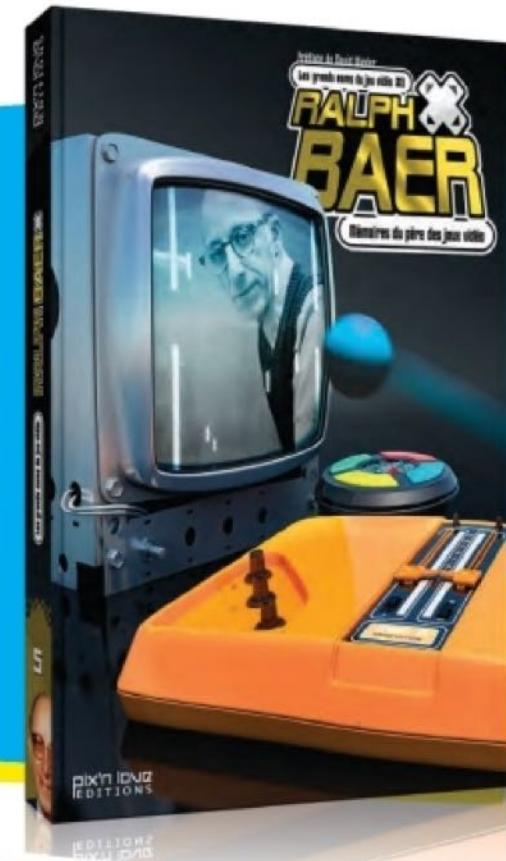
Les grands noms du jeu vidéo

Le jeu vidéo, c'est avant tout une histoire de femmes et d'hommes, dont certains ont consacré une bonne partie de leur vie à en créer. Qu'il soit japonais, américain ou français, voici quatre livres sur quatre figures emblématiques.

Ralph Baer : Mémoires du père du jeu vidéo

Né en 1922 et décédé en 2014 à l'âge de 92 ans, Ralph Baer est, ni plus ni moins, l'inventeur du concept de « console de jeu ». C'est lui qui, au milieu des années 60, conçoit une boîte électronique à relier à un téléviseur, qui permet de déplacer des rectangles blancs. Quelques années plus tard, son invention est commercialisée par Magnavox, sous le nom d'*Odyssey*. Cette autobiographie est précieuse, car l'on y découvre les prémisses de cette industrie, à travers la plume d'un de ses pionniers.

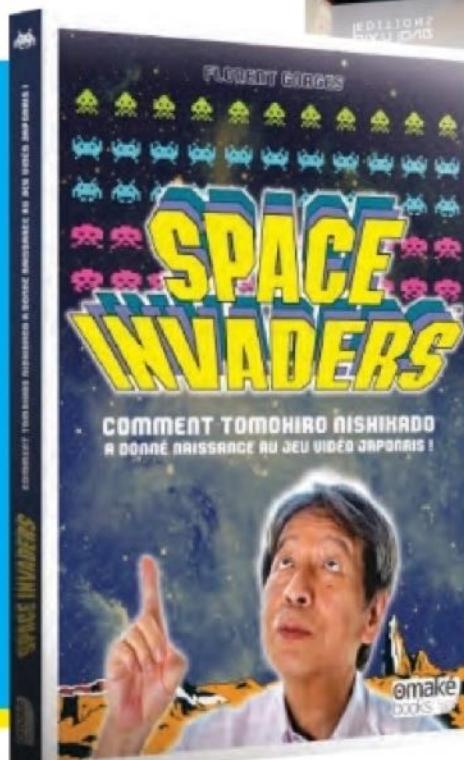
Auteur : Ralph Baer / Éditions Pix n' Love / Prix : env. 20€



Space Invaders : Comment Tomohiro Nishikado a donné naissance au jeu vidéo japonais

Alors que le jeu vidéo – et plus précisément *Pong* – commence à envahir les cafés et les salles de jeu aux États-Unis au début des années 70, le Japon s'apprête lui aussi à vivre sa révolution vidéoludique. Tomohiro Nishikado, aujourd'hui âgé de 73 ans, y participe largement, en créant, entre autres, *Space Invaders* en 1978, le jeu qui a entraîné une pénurie de pièces de monnaie dans le pays. Cette biographie officielle, menée par l'expert Florent Gorges, est tout simplement passionnante et permet de découvrir un homme brillant, mais humble, ainsi qu'un pays sous une facette différente.

Auteur : Florent Gorges / Éditions Omake Books / Prix : env. 25€



Michel Ancel : Biographie d'un créateur de jeux vidéo français

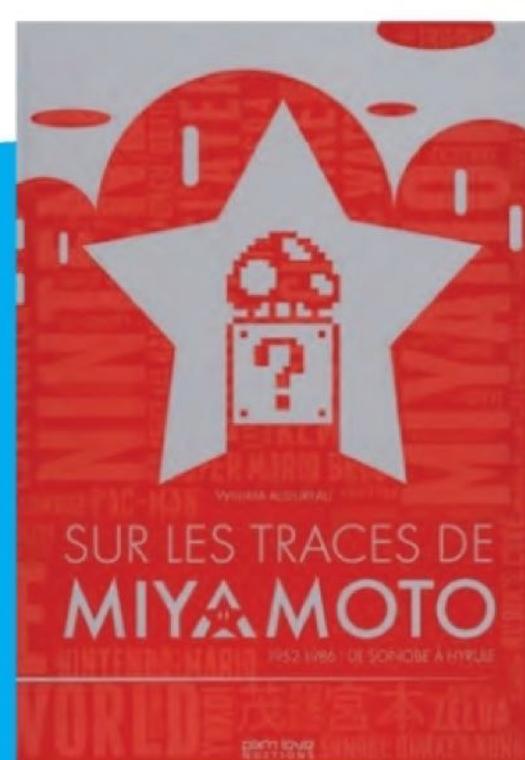
Lorsque l'on évoque les principaux créateurs de jeu vidéo, rares sont les noms français qui ressortent en premier. Mais il y en a un qui met tout le monde d'accord : Michel Ancel. C'est ainsi de son esprit un peu fou qu'est né le personnage de Rayman ou le concept de Lapins Crétins (les deux univers étaient d'ailleurs à l'origine liée). Des icônes de la culture populaire, qui ont tendance à éclipser ses autres œuvres, comme *Beyond Good and Evil*. Cette excellente biographie retrace son parcours et nous permet de découvrir un homme discret, humble, mais très exigeant.

Auteur : Daniel Ichbiah / Éditions Pix n' Love / Prix : env. 16€

Sur les traces de Miyamoto

C'est peut-être le créateur le plus connu de l'histoire, la figure la plus importante chez Nintendo. Shigeru Miyamoto a ainsi donné naissance à *Mario*, à *Zelda* ou encore à *Donkey Kong*. Aujourd'hui responsable créatif de la firme de Kyoto, ce japonais de 64 ans est toujours resté fidèle à sa compagnie. Ce livre explore sa jeunesse, ses premiers pas en tant que créateur de jeux et va jusqu'à la création de son chef-d'œuvre : *The Legend of Zelda*, à travers de nombreuses interviews et anecdotes.

Auteur : William Audureau / Éditions Pix n' Love / Prix : env. 22€



CULTURE RÉTRO

L'histoire d'une marque

Nintendo, SEGA, Sony, Microsoft... Autant de noms qui résonnent fort pour les passionnés de jeu vidéo, chacun ayant apporté sa pierre à l'édifice. Mais derrière ces grandes entreprises, il y a bien souvent des histoires passionnantes à raconter.



Au cœur de la Xbox

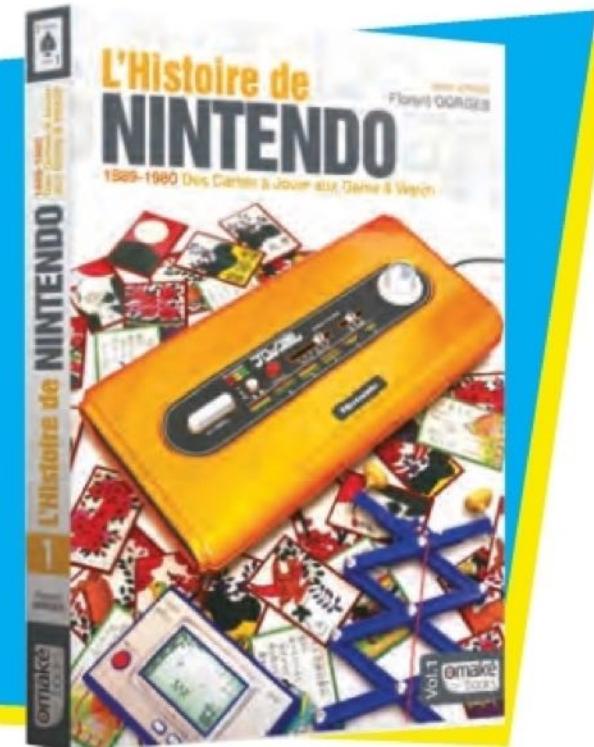
Pour Microsoft, arriver sur le marché de la console de salon au début des années 2000 est un énorme pari. Lorsque la Xbox sort en 2001, elle est le fruit de longues années de travail et d'heures de débats au sein même de la compagnie américaine. Cet ouvrage très complet retrace toute l'histoire de sa conception, jusqu'à sa commercialisation, avec une précision remarquable, et sans aucune langue de bois. Un livre indispensable si vous voulez découvrir l'envers du décor d'une grande société technologique.

Auteur : Dean Takahashi / Éditions Pix n' Love / Prix : env. 24€

L'histoire de Nintendo (3 volumes)

C'est un travail titanique qui a été ici accompli : trois livres ne sont pas de trop pour découvrir la très riche histoire de Nintendo, société fondée en 1889 et qui a commencé à faire fortune grâce aux jeux de cartes. Le premier volume est ainsi consacré à l'histoire de Nintendo avant son arrivée sur le marché du jeu vidéo, le second se concentre sur la période faste des Game & Watch et le troisième s'intéresse à la création de la NES/Famicom. Bourré d'anecdotes passionnantes, ce trio d'ouvrages est tout simplement indispensable.

Auteur : Florent Gorges / Éditions Omaké / Prix : env. 25€ chacun

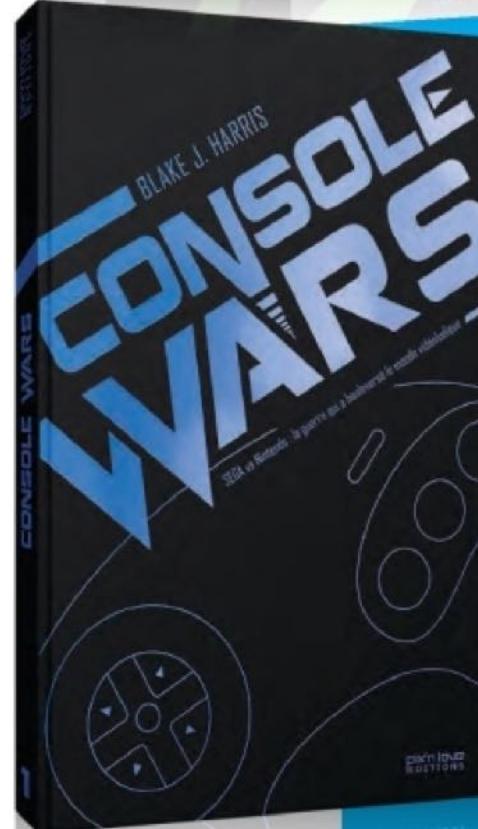
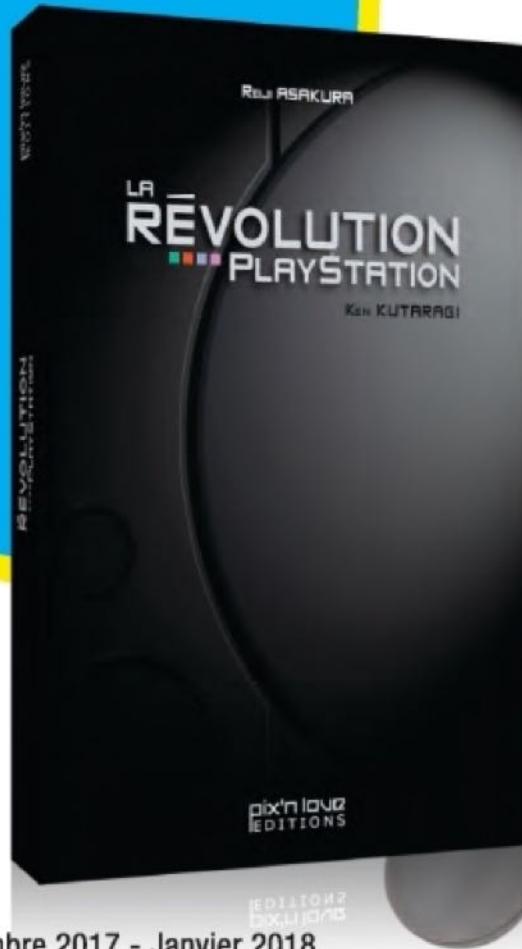


La révolution PlayStation

À travers des heures d'entretien avec Ken Kutaragi, le « père » de la PlayStation, ce livre retrace de manière complète et précise la création de la console 32 bits qui a bousculé le marché du jeu vidéo au milieu des années 90. L'ouvrage est dense, chargé d'anecdotes et permet de se rendre mieux compte de l'importance du projet pour Sony à l'époque, mais aussi des risques encourus.

Finalement, l'histoire aura donné raison à la firme nipponne, puisque la PlayStation 4 est aujourd'hui la console numéro 1 du marché.

Auteur :
Reiji Asakura
Éditions Pix n' Love
Prix : env. 21€



Console Wars (2 volumes)

Console Wars s'intéresse à une période charnière du jeu vidéo : le milieu des années 80, jusqu'à la fin des années 90. Quinze ans qui ont vu d'énormes bouleversements sur le marché du jeu vidéo. Le premier volume s'attarde sur la lutte entre le leader Nintendo et le challenger SEGA. Le second est ainsi parvenu à faire jeu égal avec le premier, aux États-Unis, grâce à la Megadrive. La suite évoque l'arrivée en fanfare de Sony sur le marché, et la façon dont les concurrents ont essayé de réagir. Un livre précieux et bourré d'anecdotes.

Auteur : Blake J. Harris / Éditions Pix n' Love / Prix : env. 20€ chacun



Les inclassables

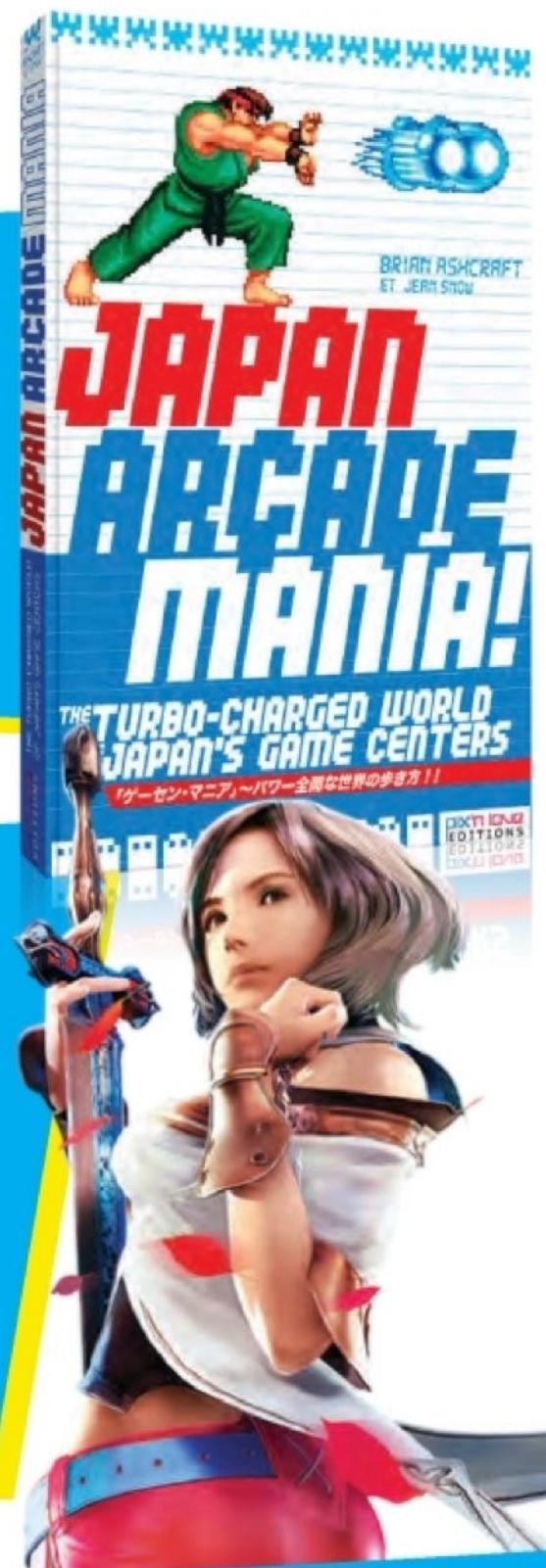
Pour finir, voici quatre ouvrages immanquables, mais difficiles à classer. Analyse d'un phénomène culturel, historique d'un genre majeur, analyse des médias... Des livres « électron libre » qui valent le coup d'œil.



Japan Arcade Mania

Véritable voyage au cœur de la culture populaire japonaise, *Japan Arcade Mania* s'intéresse plus particulièrement aux Game Center, ces lieux de loisirs sur plusieurs étages remplis de bornes, de jeux de danse et d'UFO Catcher (ces machines équipées de pinces qu'il faut diriger pour attraper un lot). À travers le portrait de différents créateurs, mais aussi de joueurs plus ou moins hardcore, cet ouvrage très original permet de découvrir une culture de l'arcade en perdition en Europe, mais encore très vivante au Japon.

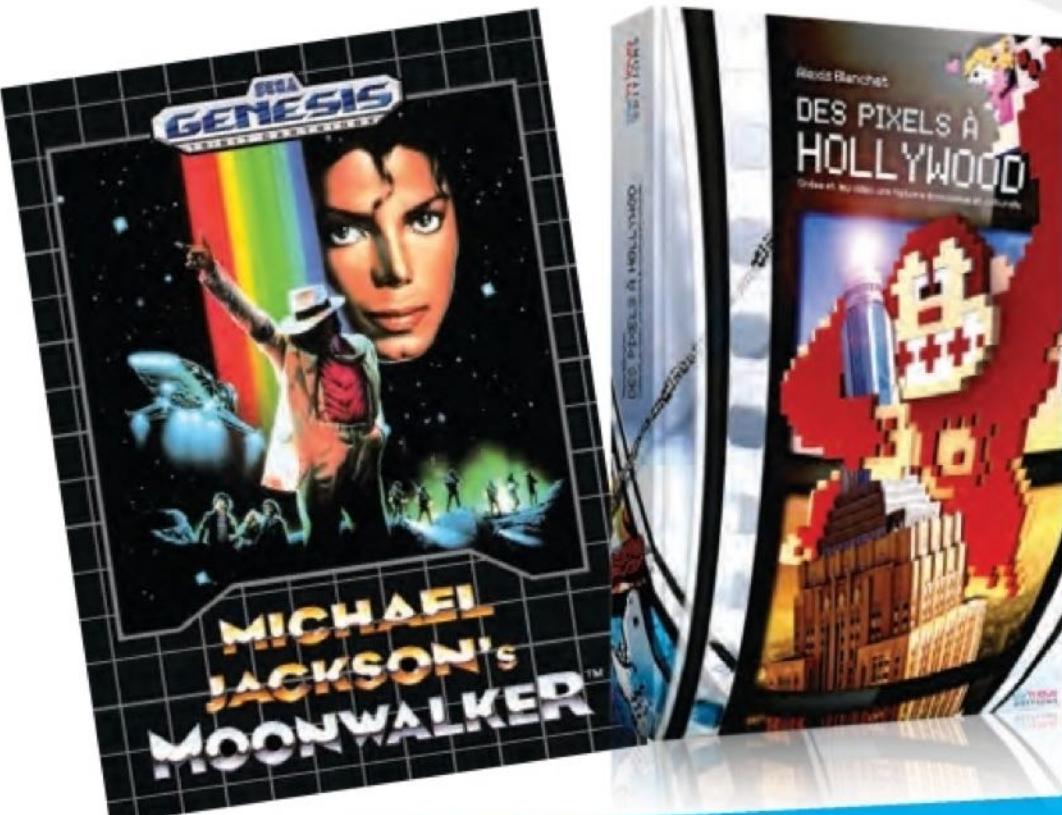
Auteur : Brian Ashcraft et Jean Snow / Éditions Pix n' Love / Prix : env. 15€



L'histoire du RPG

Des tout premiers jeux de rôle en mode texte sur les ordinateurs des universités américaines au triomphe du RPG japonais, ce livre retrace la très riche histoire d'un genre majeur du jeu vidéo. Rempli d'anecdotes passionnantes et d'analyses intéressantes, *L'histoire du RPG* s'intéresse également aux jeux de rôle papier, qui ont influencé des dizaines de développeurs. Si vous voulez tout savoir sur Richard Garriott, BioWare ou Hironobu Sakaguchi, c'est le livre qu'il vous faut.

Auteur : Raphaël Lucas / Éditions Pix n' Love / Prix : env. 33€



VGM : Histoire de la musique de jeu vidéo

VGM a pour ambition de rendre à la musique de jeu vidéo la place essentielle qu'elle occupe dans la culture populaire. Car Mario et Zelda ne seraient peut-être pas grand-chose sans les thèmes musicaux mythiques composés par Koji Kondo. Ce livre se veut ainsi un historique complet, des premiers « bip bip » des bornes d'arcade aux bandes originales symphoniques composées par Hans Zimmer. L'occasion, peut-être, de vous constituer une collection d'albums indispensables...

Auteur : Damien Mecheri / Éditions Pix n' Love / Prix : env. 20€

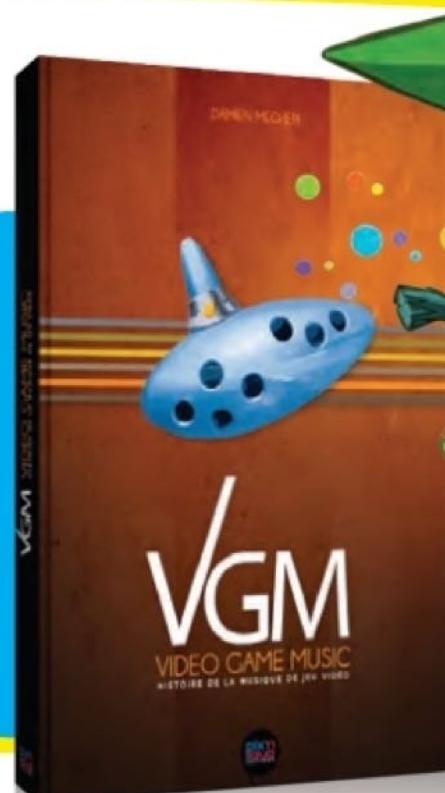
Des Pixels à Hollywood

Si vous cherchez un ouvrage de référence sur les relations entre le cinéma et les jeux vidéo, *Des Pixels à Hollywood* devrait vous satisfaire. Le livre retrace, des années 70 à aujourd'hui, l'étrange rapport amour/haine qu'il existe entre ses deux médias majeurs.

Adaptations, inspirations, plagiats... Depuis quarante ans, l'un nourrit l'autre, mais on ne sait pas vraiment dans quel sens.

Un livre au style universitaire, mais très enrichissant.

Auteur : Alexis Blanchet / Éditions Pix n' Love / Prix : env. 15€



TOP

1426360



RETOUR EN... 1985 !

SPACE HARRIER

La carrière de Yu Suzuki est remplie de très grands jeux : *Virtua Fighter* et *Shenmue* en sont peut-être les deux meilleurs représentants. Mais avant, dès les années 80, il y avait eu de grands noms : *Hang-On*, *Out Run*, *After Burner*... et donc *Space Harrier*,

sorti en 1985. Des contextes différents mais une même obsession pour la représentation en « fausse » 3D. *Space Harrier* est un pur shoot'em up dans lequel le joueur incarne Harrier, un héros qui... vole et shoote. Un jeu d'arcade culte, tout simplement.

SCORE

1426



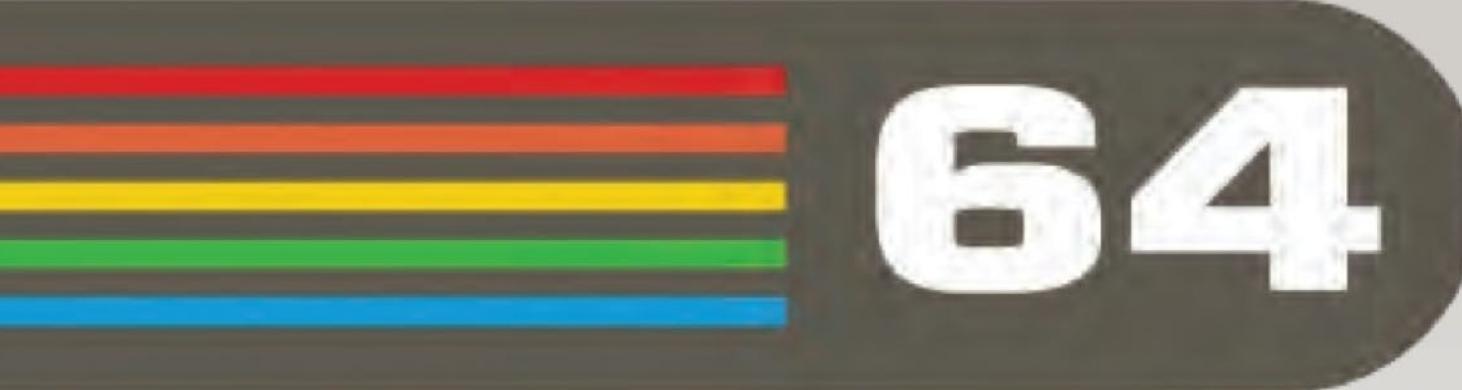
ZOOM



LE RETOUR DE L'EMPE



Le Commodore 64 de 1982 se dotait d'un clavier à touches mécaniques très bien conçu et confortable.



64

REUR COMMODORE

C'est officiel, le Commodore 64 revient ! Mais pas n'importe comment : XXI^e siècle oblige, il profite de tout le confort moderne et se dote d'un design « mini ». À croire que Nintendo a fait des émules... *Michaël Lemoine*

Avec le C64 mini, c'est tout simplement un vénérable ancêtre de la micro-informatique qui tente un come-back, une machine qui a fait rêver des millions

de personnes au début des années 80. Les chiffres ne trompent pas : selon le *Guinness Book*, le Commodore 64 est l'ordinateur personnel le plus vendu de tous les temps, avec 17 millions d'unités écoulées depuis sa sortie en 1982. Un succès immense, surtout

à cette époque, qui l'a fait entrer au panthéon des produits qui ont écrit l'histoire de la technologie. Les raisons de cet incroyable succès sont multiples. D'une, le Commodore 64 était un des ordinateurs « grand public » les moins chers du marché, puisqu'il a été lancé au prix de 595 \$. Un tarif très compétitif face à la concurrence. Sa simplicité





① En plus de *Maniac Mansion* (voir page suivante), le Commodore 64 a accueilli un autre grand classique de l'aventure : *Zak McKracken*.

② Un grand bâton rouge en plastique, deux gros boutons : le joystick du C64 est du genre minimaliste.

d'afficher 16 couleurs et pouvait même gérer le scrolling, soit la capacité à afficher une progression fluide dans un niveau, et non pas écran par écran comme c'était le cas sur la majorité des ordinateurs de l'époque. Un concept qui paraît aujourd'hui évident et présent dans l'immense majorité des jeux en 2D, mais qui était tout nouveau au début des années 80. Le Commodore 64 parvenait ainsi à trouver le bon équilibre entre le prix et la puissance. Son processeur MOS Technology 6510 tournait à la vitesse « folle » de 0,985 MHz (et nous parlons bien de mégahertz, soit un millième de gigahertz) et la mémoire vive montait jusqu'à 64 Ko (rappelons que 1 000 Ko correspond à 1 Mo). Une puissance largement suffisante pour les développeurs de jeux, qui ont pu laisser libre cours à leur créativité.

MINI, MAIS MODERNE

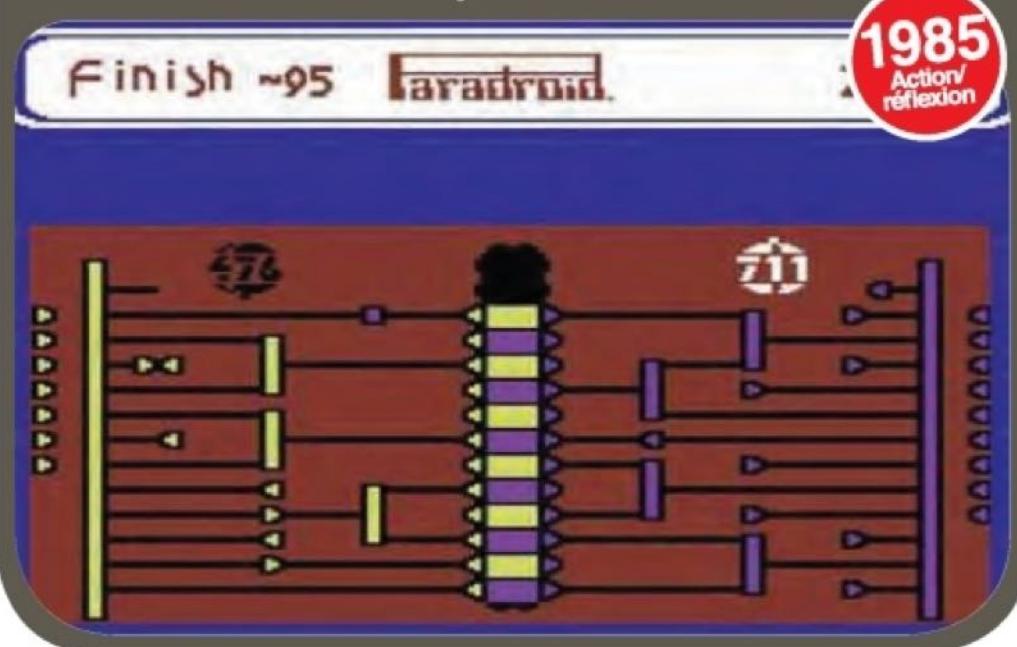
Bien entendu, le C64 mini, qui arrivera en Europe en janvier prochain, ne reprend pas la même fiche technique et va ainsi émuler le Commodore 64 original. De nombreuses différences par

Quatre jeux essentiels du catalogue C64 mini

Le C64 mini sera vendu avec 64 jeux, directement inclus dans la mémoire de la machine. Tous les genres, ou presque, y sont représentés et nous vous proposons ici un focus sur nos 4 favoris.

Paradroid

Encore aujourd'hui, le concept de *Paradroid* est très original. Vous y dirigez en vue du dessus un robot explorant un vaisseau, qui doit détruire d'autres robots qu'il verra uniquement s'ils sont dans son champ de vision. Vous pouvez les détruire avec vos armes, ou bien les pirater pour ensuite en prendre le contrôle, via un mini-jeu très astucieux. Un chiffre au-dessus de chaque ennemi permet de juger sa puissance, vous offrant ainsi une estimation de vos chances de survie. Un jeu malin et addictif.



Speedball II

Speedball II a connu énormément d'adaptations, sur des dizaines de supports différents. La version Commodore 64 est loin d'être la plus belle (difficile de battre l'Amiga sur ce point), mais elle reste très fun à jouer, surtout à deux. Ici, dans cet ersatz de football américain, la seule règle à respecter est qu'il n'y a pas de règles. Inspiré du film *Rollerball* des années 70, *Speedball II* vous permet de foncer sur votre adversaire en toute impunité et de faire rebondir une balle en métal sur les murs, afin de marquer un but.



“Selon le *Guinness Book*, le Commodore 64 est l’ordinateur personnel le plus vendu de tous les temps.”

rapport au modèle de 1982 sont notables : le format réduit, bien entendu, qui tient dans la main, mais aussi la connectique en HDMI qui va permettre la connexion à

une TV moderne, ou encore un port USB, pour y brancher un clavier. Car il faut savoir que le clavier que l'on voit sur le C64 mini

n'est pas utilisable : il faudra donc utiliser un périphérique externe pour taper quoi que ce soit.

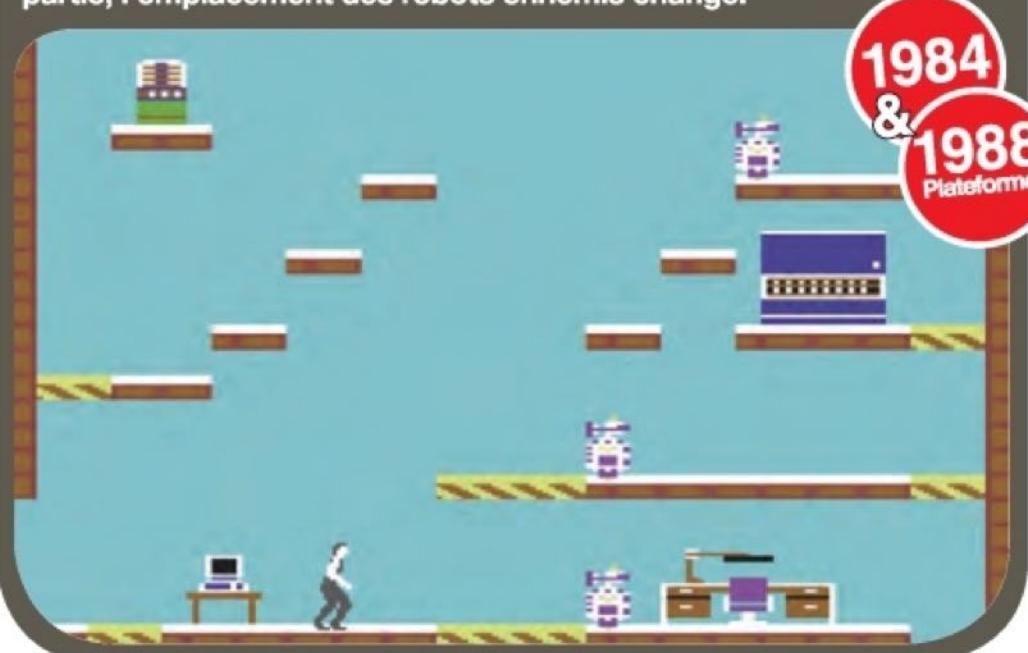
La manette fournie, ceci dit, permettra simplement de lancer le jeu de votre choix.



Le packaging du C64 mini se veut très rétro et influencé par les années 80.

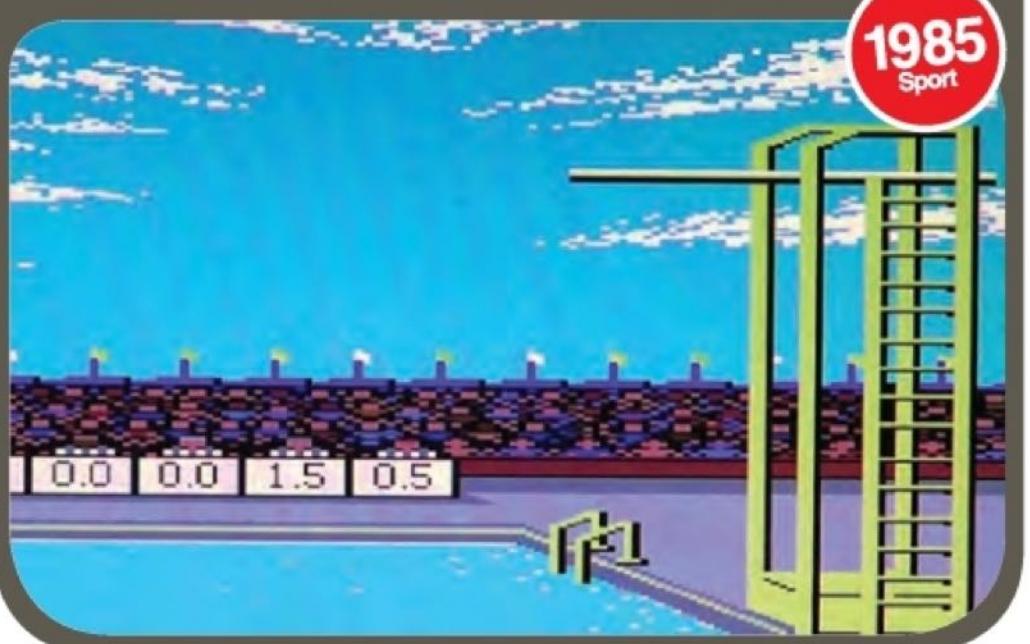
Impossible Mission I & II

Voici deux grands classiques du Commodore 64. Luttant contre le maléfique professeur Atombender, qui menace la sécurité nationale, le joueur doit s'infiltrer dans sa forteresse et réunir le mot de passe qui permet de stopper le plan de l'ennemi. Rien à voir avec la série *Mission Impossible*, donc, mais un jeu d'action/plate-forme à la prise en main impeccable, où les tableaux s'enchaînent à un rythme effréné. Originalité : à chaque nouvelle partie, l'emplacement des robots ennemis change.



Summer Games II

Dans la veine d'un *Track n' Field*, *Summer Games II* propose à huit joueurs de prendre part à une suite d'épreuves sportives, façon Jeux olympiques (mais sans la licence officielle). Du saut en hauteur en passant par le lancé de javelot, l'équitation, le cyclisme ou le kayak, le titre du studio Epyx mise sur la variété et s'avère très jouable et fun, encore aujourd'hui. L'avantage, ici, c'est qu'il suffit d'une seule manette pour jouer à huit, chacun jouant tour à tour. Un jeu qui a bien vieilli et un immense succès lors de sa sortie, puisque c'est l'un des titres les plus vendus sur Commodore 64.



Quatre classiques du C64 absents du C64 mini

Le futur C64 mini aura beau accueillir un catalogue de plusieurs dizaines de jeux, de nombreux classiques manquent à l'appel. Passage en revue des grands absents.

Maniac Mansion

Inventeur du genre point'n click, *Maniac Mansion* est un classique culte, imaginé par Ron Gilbert, qui créera ensuite *Monkey Island* et beaucoup plus récemment *Thimbleweed Park*. *Maniac Mansion* est d'ailleurs la principale inspiration de ce dernier. Aux commandes de trois personnages différents, vous devez explorer l'étrange manoir de la famille Edison, en évitant si possible de tomber sur un des membres de la famille. Le titre joue admirablement des codes du cinéma de genre/bis, et ce portage Commodore 64 reste très honorable.



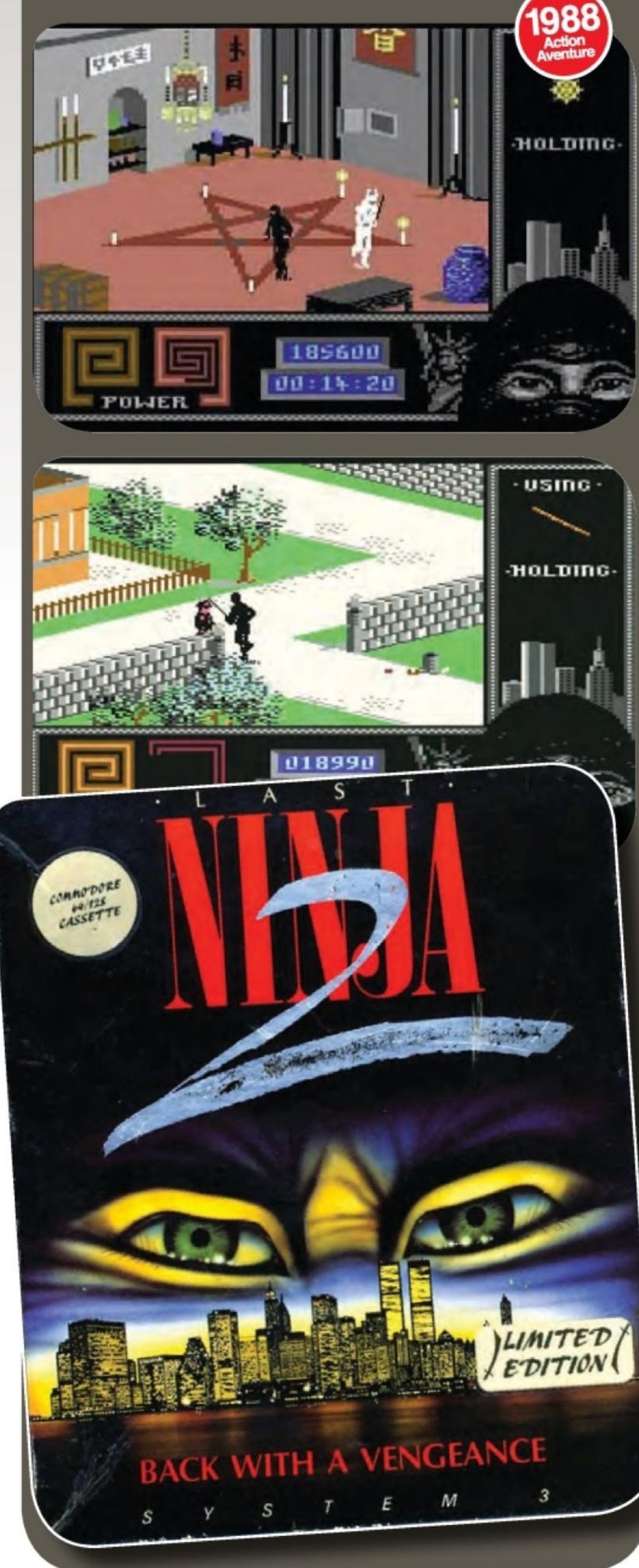
Turrican II

Presque un ancêtre de *Metal Slug*, *Turrican II* reprend le concept du run'n gun, mélange de jeu d'action frénétique et de plate-forme. Sorti tardivement – le C64 existait depuis près de dix ans en 1991 ! –, le titre propose une réalisation très aboutie et une prise en main impeccable. La possibilité de tirer dans tous les sens était à l'époque très originale et offrait un degré de liberté au joueur quasi inédit. Un titre qu'il faut découvrir aujourd'hui, par l'émulation ou au moins par un longplay sur Youtube.



The Last Ninja II

The Last Ninja II est l'un des plus gros succès du Commodore 64 (5,5 millions d'exemplaires vendus estimés) et son absence du C64 mini est d'autant plus regrettable qu'il reste un très bon jeu. Dans la peau d'un ninja (quelle surprise), vous vous déplacez en vue isométrique écran par écran, affrontant souvent à mains nues de nombreux adversaires. Le jeu tire pleinement parti du Commodore 64 et s'avère beau, fluide et maniable.



Defender of the Crown

Le studio Cinemaware est mythique pour énormément de joueurs micro des années 80 et 90, grâce à des productions léchées et des « cinématiques » de grande qualité pour l'époque. *Defender of The Crown* était également précurseur en matière de stratégie, puisqu'il fallait fortement user de réflexion pour conquérir une Angleterre moyenâgeuse. Le titre comporte aussi des phases d'action, comme des duels à l'épée, ou encore des sièges de château fort, apportant ainsi une vraie variété. Beau et bien mis en scène, *Defender of The Crown* a un charme incroyable, aujourd'hui encore.



PROCHAIN NUMÉRO

PROCHAIN
NUMÉRO LE
19
JANVIER

LA SAGA DRAGON BALL



VOTRE PASSION, C'EST AUSSI LA NÔTRE



Le mag n°1 des Gamers



Le mag 100% Rétro Gaming



Le meilleur du jeu vidéo PC



Le mag 100% Hardware



Hors-série VidéoGamer



Hors-série VidéoGamer



Les meilleurs conseils d'expert.
Sans jargon !



100% Internet Pratique



100% Windows 10 pratique

En vente
chez votre marchand de journaux

Éditions numériques sur :
relay.com - lekiostk.com - zino.com - epresse.fr

Abonnez-vous sur :
abo.nickelmedia.fr

VIDEO GAMER

100% RETRO GAMING



DÉCEMBRE 2017 - JANVIER 2018 NUMÉRO 03

L 13296 - 3 - F: 6,90 € - RD

