

LES 100 PLUS GRANDS JEUX VIDÉO

HORS-SÉRIE



DE 1972 À 2019

LES

- ✓ Leur histoire et leurs secrets révélés
- ✓ Sur quoi y jouer aujourd'hui

148
PAGES



2019 : JOUEZ RÉTRO !

CONSOLES MINIS, ÉMULATION, ANCIENNES MACHINES...

HORS-SÉRIE VIDEOGAMER
 JUIN - AOÛT - SEPTEMBRE 2019

L 18060 - 3 H - F: 9.90 € - RD



DE 1972 À 2019

100

LES

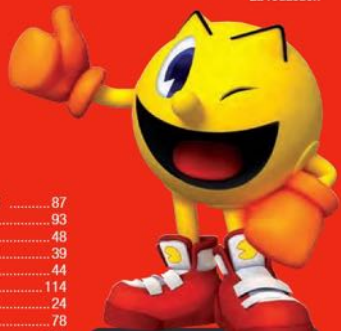
PLUS GRANDS JEUX VIDÉO

DE TOUS LES TEMPS

SOMMAIRE BIENVENUE !

Vous tenez entre les mains un numéro collector, celui des 100 plus grands jeux vidéo de l'histoire par la rédaction de VIDEOGAMER. Toutefois, et surtout pour les plus jeunes, vous vous demandez sûrement comment il est encore possible de faire tourner un Mario, un Tétris ou même un Pac-Man en 2019... Eh bien vous trouverez les réponses dans les premières pages du mag ! Pour la suite, nous vous laissons découvrir notre sélection. Bonne lecture à tous.

La rédaction



**COMMENT
JOUER RETRO
EN 2019** P.04



ANOTHER WORLD	96	ICO	84	SHADOW OF THE COLOSSUS	87
ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD	106	IRACING	80	SHENMU	93
BALDUR'S GATE	56	KATAMARI DAMACY	99	SILENT HILL 2	48
BATMAN ARKHAM CITY	124	KINGDOM HEARTS II	104	SIM CITY	39
BIOSHOCK	142	LEMMINGS	110	SONIC	44
BOMBERMAN	77	LES SIMS	75	SOULCALIBUR	114
CALL OF DUTY	118	MARIO KART	88	SPACE INVADERS	24
CALL OF DUTY MW	41	MASS EFFECT III	47	SPLINTER CELL	78
CASTLEVANIA	90	METAL GEAR SOLID	70	STAR FOX	109
CIVILIZATION	68	METROID	50	STARWARS	27
COLIN MCRAE RALLY	92	MINECRAFT	127	STREET FIGHTER	36
CRASH BANDICOOT	98	MONSTER HUNTER WORLD	146	SUPER MARIO 64	76
DEAD SPACE	97	MYST	65	SUPER MARIO GALAXY 2	136
DEUS EX	144	NIER AUTOMATA	134	SUPER MARIO WORLD	138
DEVIL MAY CRY	100	ODDWOORLD : L'ODYSSÉE D'ABE	128	TEKKEN	112
DIABLO II	86	OKAMI	52	TETRIS	15
DIRT RALLY 2.0	60	OUT RUN	42	THE ELDER SCROLLS V : SKYRIM	64
DONKEY KONG	12	OVERWATCH	132	THE LAST OF US	62
DOOM	31	PAC-MAN	25	THE LEGEND OF ZELDA :	
DUKE NUKEM	74	POKÉMON	111	A LINK TO THE PAST	10
F-ZERO	35	POLE POSITION	40	THE LEGEND OF ZELDA :	
FALLOUT NEW VEGAS	46	PONG	14	OCARINA OF TIME	140
FINAL FANTASY VII	122	PORTAL	81	TOMB RAIDER	22
FINAL FANTASY X	130	PRINCE OF PERSIA	34	TRACK AND FIELD	17
GHOST'N GOBLINS	16	PRO EVOLUTION SOCCER 5	66	UNCHARTED 4	108
GOD OF WAR	20	QUAKE	30	VAGRANT STORY	105
GOLDENEYE	57	R-TYPE	129	VIRTUA FIGHTER 5	116
GRAN TURISMO 6	82	RAYMAN	102	WARCRAFT	69
GRAND THEFT AUTO	38	RED DEAD REDEMPTION 2	94	WIPEOUT	18
GTA III	141	RESIDENT EVIL	49	WONDER BOY	115
GTA V	120	RESIDENT EVIL 4	58	WORLD OF WARCRAFT	54
HALF-LIFE	117	RESIDENT EVIL 7	135	WORMS	61
HALO	32	RIDGE RACER	72	ZAXXON	26
HEAVY RAIN	28	SECRET OF MANA	67	ZELDA : BREATH OF THE WILD	126

HORS-SÉRIE

VIDE GAMER

SERVICE ABONNEMENTS
56 rue du Rocher 75008 Paris
Email : sabo@nickelmedia.fr
Téléphone : 01 44 70 72 32
Web : www.ado.nickelmedia.fr
Tarif France pour 1 an : 39,90 €
Prix au numéro : 5 €

RÉDACTION

171 bis, avenue Charles de Gaulle
92000 Neuilly-sur-Seine
Email : redaction@videogamer.fr
Rédaction en chef : Laurent Deheppe
Création graphique : Eric Sallé
Ont collaboré à ce numéro :
Christophe Collet.

DIRECTION D'ÉDITION

Sloop Consulting - info@sloopbiz.com

PUBLICITÉ

171 bis, avenue Charles de Gaulle -
92000 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 : 0118 K 91647
ISSN : 2264-3451

VIDEOGAMER est édité par Nickel Media
SASU au capital de 40 000 €
Président : Sloop Consulting FZ-LLC
Associé unique : Didier Macia
Directeur de la publication : Didier Macia
RCS de Nanterre : 789 870 433
Siège social : 171 bis, avenue Charles
de Gaulle - 92000 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



CLAVIER MECANIQUE LOLC FOX MECA



**10 EFFETS
LUMINEUX**



**SURFACE LISSE
IMPERMEABLE**



BASE
ANTI-DEBRANTE



SWITCHES
CHERRY MY RED

5 PROFILS DE RETROCLISAGE



FULL
ANTI-GHOSTING

LOOTBOX FULL RGB A

129€⁹⁰

LDLC.com
HIGH-TECH EXPERIENCE



LES MINIS ET AUTRES

Certains constructeurs rivalisent d'inventivité pour vous proposer des solutions pour jouer ou rejouer aux grands jeux de l'époque. Pour ce faire, ils ont tout simplement inventé les minis !

Pour Nintendo, qui entretient savamment le marché de la revente au noir de consoles ayant triplé de prix, l'aventure Classic Mini ne fait sans doute que commencer. Sa NES, produite en trop faibles quantités pour éviter une inflation monumentale, a été remplacée par la SNES mini, dont la phase de précommande a fait beaucoup de malheureux – et ce malgré les promesses du constructeur d'en produire davantage. Devant le succès de l'initiative, nous avons vu débarquer la PlayStation Classic, le C64 mini et bientôt ce sera au tour de l'Atari 2600 sans oublier la Sega Megadrive. L'expérience prouve qu'il y a en tout cas un marché pour ces machines bien conçues, officielles et remplies de classiques d'antan. Un marché que d'autres constructeurs essaient déjà d'occuper

depuis quelques années au travers de consoles « X en 1 » du style Retron 5, Super Retro Trio ou Retro Freak. Si ces machines permettent de jouer à la quasi-totalité des ludothèques Nintendo et SEGA de l'ère 8/16-bits avec les cartouches et pads d'origine, la compatibilité n'est pas intégrale, l'émulation (via Android le plus souvent) reste imparfaite et la qualité de fabrication est relativement sommaire, au mieux.

“Devant le succès de l'initiative, nous avons vu débarquer la PlayStation Classic et le C 64 mini.”



HYPERKIN RETRON 5

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



A large collection of vintage video game consoles and controllers, including Nintendo Game Boy Advance, Sega Saturn, Xbox, and various controllers, displayed on a blue background.

RESSORTEZ LE VIEUX MATOS

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

Les défenseurs intégristes du retrogaming ne vous le répèteront jamais assez : entre l'émulation de telle machine qui n'arrive pas à fidèlement reproduire le buisson du neuvième niveau dans tel jeu, cette réédition qui ne comporte pas la musique originelle à cause d'un accord de licence expiré et tous les avantages techniques qui n'existaient pas autrefois et qui dénaturent l'expérience, rien ne vaut le fait de brancher son vieux matos exactement comme à l'époque. Le mieux, ce serait donc de brancher sa SNES en RGB sur

un tube cathodique, d'avoir un vieux PC sous la main pour jouer comme en 1999. La proposition se défend tant elle garantit que le titre sera identique à ce qu'il était le jour de sa sortie, au bug ou ralentissement près. Relativement aisée à mettre en place lorsque l'on dispose de la place et du matériel nécessaires, cette méthode devient on ne peut plus ardue quand il faut acquérir la console ou, surtout, le jeu visé. Si trouver certaines machines en état de marche reste faisable, mettre la main sur une Super Nintendo à peu près blanche ou une Dreamcast sans

soucis de lecture est nettement plus ardu. C'est d'autant plus vrai qu'avec le boom du retrogaming, nombreux sont ceux qui pensent pouvoir tirer profit de leurs vieilleries, pourtant délaissées jusqu'à ce qu'ils se rendent compte de leur valeur potentielle. Pour les jeux, c'est encore plus dur : on en trouve à la pelle dans les magasins d'occasions, mais il ne faut pas être regardant sur l'état des cartouches et disques, les boîtes étant souvent cassées ou absentes. Et dès que le titre est jugé un tant soit peu rare, les prix s'envolent sans que rien ne le justifie – d'autant que les jeux vraiment recherchés n'attirent généralement jamais dans les rayons, les vendeurs parfois peu scrupuleux préférant faire main basse dessus. Sur internet, à condition de trouver des sites de confiance et de vérifier comme il se doit les références de chacun, c'est beaucoup mieux. En

y mettant le prix, on tombe sans problème sur la perle assez rare qui faisait briller ses yeux d'enfant. Dans un cas comme dans l'autre, mieux vaut disposer d'un compte en banque bien garni, de patience et d'un maximum de jugeotte.



“Avec le boom du retrogaming, nombreux pensent pouvoir tirer profit de leurs vieilleries.”



UN ENTRE DEUX MONDES

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



OPTEZ POUR L'ÉMULATION

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

De tous temps, le débat sur la légalité de l'émulation a fait rage sur les forums du monde entier, chacun pensant détenir une science lui permettant d'énoncer avec conviction une exactitude absolue sur le sujet. La vérité, c'est que certains contours sont encore flous, la faute à des textes pas toujours clairs, d'occasionnelles jurisprudences et surtout une mansuétude relative de la part des acteurs du jeu vidéo quand il s'agit de parler de vieux titres plus forcément exploités commercialement. Rappelons tout de même que si l'émulation – la reproduction du fonctionnement d'une machine – est légale, la distribution et la détention de programmes et œuvres protégés par des droits d'auteurs ne l'est pas. Mario, Sonic, Ryu et Dexter sont la propriété intellectuelle de leurs créateurs et ce n'est pas parce que vous possédez StreetFighter II

sur Super Nintendo que vous avez le droit de télécharger la ROM, ou encore – évidemment – que cela vous autorise à pirater tous les jeux de baston de Capcom. De même, toutes les petites mentions des sites de téléchargement mentionnant une limite de 24 heures pour supprimer un jeu ne s'appuient sur rien de concret et sont donc, tout comme vous, susceptibles d'attirer le courroux des ayant-droits. Ces derniers ayant comme on le disait tendance à fermer les yeux sur l'utilisation qui est faite (à titre personnel) de leurs vieilleries, à chacun de juger la moralité de sa pratique. Toujours est-il qu'au jour d'aujourd'hui, la très grande majorité des consoles et systèmes ayant existé sont émulés avec de très bons résultats, seule une poignée d'irréductibles résistant encore et toujours à l'envahissement de leur code.

RASPBERRY PI 3 Sans boîtier

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



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



Sélectionner les 100 plus grands jeux de l'histoire, ce n'est pas simple. Chacun y va de son avis et parfois, les avis divergent. Toutefois, toute l'équipe de VIDEOGAMER s'est mise d'accord pour choisir 100 titres qui ont marqué le jeu vidéo. Pour certains, nous vous parlerons de la série plutôt que de nous attarder sur un épisode en particulier. Pour d'autres, nous avons décidé de traiter des épisodes de la série de façon indépendante. Évidemment, si certaines séries sont inévitables comme *Zelda*, *GTA*, *Call of Duty*, *Final Fantasy* ou encore *Resident Evil*, certains choix vous sembleront exotiques. Il y aura aussi des titres dont vous n'avez jamais entendu parler mais qui, croyez-nous, ont leur place dans cette sélection. Quoi qu'il en soit, nous sommes certains que vous retrouverez les jeux vidéo qui vous ont fait vibrer – tout comme nous –, mais c'est aussi l'occasion d'en découvrir certains.





DE 1972 À 2019



100

LES

PLUS GRANDS

JEUX VIDÉO

DE TOUS LES TEMPS

✓ Leur histoire et leurs secrets révélés

✓ Sur quoi y jouer aujourd'hui



THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING / 2019

Un remake pour la Switch



Les *Zelda* sont tous cultes et nous aurions pu citer ici *The Legend of Zelda: Link's Awakening*, sorti sur Game Boy. Nous ne l'avons pas choisi, c'est pourtant lui que Nintendo a retenu pour être "remaké" sur Switch. Cette nouvelle version présente des graphismes très différents de ceux d'origine, mais conserve une jouabilité 2D. C'est mimi à croquer, non ? *The Legend of Zelda: Link's Awakening* sur Switch doit sortir dans le courant de l'année 2019.



1992

THE LEGEND OF ZELDA

A LINK TO THE PAST

Simplement inoubliable

Les mythes sont faits pour traverser les âges. Dans le jeu vidéo, *The Legend of Zelda: A Link to the Past* en est une parfaite illustration, lui qui, vingt-trois ans après sa sortie initiale, continue de briller de mille feux. Bien sûr, la 2D est un mode de représentation qui vieillit bien et qui permet aux plus beaux jeux de l'époque 16 bits d'être encore tout à fait attractifs aujourd'hui. Mais si cet épisode n'a rien perdu de son éclat, c'est surtout parce que son game design, sa narration et son audace lui valaient d'être incroyablement en avance sur son temps. La manière dont il propulsait le joueur dans le rôle de héros, le sentiment de toute-puissance qu'il inoculait au moment de déloger

Excalibur de son socle, le désespoir qu'il infligeait à la découverte du Monde des Ténébres... Alors que la série n'a jamais fait de l'écriture sa qualité première, ce troisième *Zelda* arrivait à rendre chacun de ses temps forts particulièrement marquant. Le savoir-faire inimitable des équipes de Nintendo faisait le reste, avec de nouveaux items bien trouvés (le grappin, les bottes de Pégase...), des donjons particulièrement ingénieux et exploitant la verticalité sur plusieurs étages, des boss inventifs, des interactions Monde des Lumières / Monde des Ténébres intelligentes, de magnifiques compositions signées Kōji Kondo, ou encore suffisamment de contenu annexe pour donner envie de se perdre en Hyrule. Un chef-d'œuvre absolu, dont le génie est caché dans une apparente simplicité.



**Y JOUER
EN 2019**

Disponible en version
originale sur
Super NES Mini.

“Un chef-d'œuvre absolu, dont le génie est caché dans une apparente simplicité.”

DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE / 2018

Des singeries sur Switch



Le point d'orgue de la série est sans aucun doute *Donkey Kong Country* sur Super NES. Une sous-saga qui a refait surface ces dernières années avec le titre *Donkey Kong Country : Tropical Freeze*, d'abord sorti sur Wii U puis adapté sur Switch en 2018. Un excellent jeu qui mêle anciennes sensations et feeling bien moderne. Peut-être pas de quoi figurer dans le top 100 des plus grands jeux de l'histoire, mais un titre à faire.

1981

DONKEY KONG

Bien plus qu'un singe

Disons-le franchement, *Donkey Kong* est un jeu vidéo si célèbre que la plupart des anecdotes liées à sa création ont été racontées des centaines de fois, souvent avec des variantes, au point qu'elles sont connues de presque tout le monde. Ce qui ne nous empêchera pas ici de rappeler, dans les grandes lignes, que le jeune Shigeru Miyamoto, épaulé par le futur inventeur de la Game Boy, Gunpei Yokoi, fut chargé par Hiroshi Yamauchi, patron de Nintendo, de sauver la firme en convertissant les bornes de Radar Scope, énorme flop, en un méga succès. Sacré défi. Au départ, le nouveau concept devait s'appuyer sur la licence *Popeye*, mais en vain. Pas grave, Miyamoto transposa le principe (*Popeye* volant au secours d'Olive, retenue prisonnière par Brutus) en un sauvetage de Lady, jolie blonde enlevée par le singe Donkey Kong. Le héros était un charpentier baptisé Jumpman, mais le design de *Mario* était déjà là : il obtiendra son nom définitif en 1982 dans *Donkey Kong Jr*, et changera de métier à l'occasion de *Mario Bros.* (1983), pour devenir plombier... Ironie du sort, le singe géant qui donnait son nom au jeu se fit donc voler la vedette par son ennemi, bien qu'il obtint plus tard sa propre série. En tout cas, sa présence ne passa pas inaperçue aux yeux des pontes d'Universal City Studios qui engagèrent un procès contre Nintendo pour plagiat de leur film *King Kong*. Ironie : Universal perdit et dut même redistribuer aux Japonais ses profits issus de l'exploitation du jeu sous licence *King Kong*, copie évidente de *Donkey Kong*... Quoi qu'il en soit, en un seul titre, toute la galaxie Nintendo prenait forme.

Y JOUER
EN 2019
Disponible en version
originale sur
NES Mini.



“Le singe géant qui donnait son nom au jeu se fit donc voler la vedette par son ennemi.”



1984

TETRIS

Une histoire de briques

**Y JOUER
EN 2019**
Disponible sur iOS
et Android.

Le polyomino, vous connaissez ? C'est une forme géométrique composée de plusieurs carrés de couleur (de quantité variable, cinq carrés constituant un pentomino), lesquels peuvent s'arranger de diverses façons pour composer des structures différentes. Tout l'enjeu est de réussir à combiner plusieurs polyominos afin de former une surface plane et pleine, en dépit de leurs formes différentes, a priori

impossibles à emboîter. Et voilà ! Vous connaissez l'origine de *Tetris*, dont le concepteur soviétique Alexei Pajitnov était un fan absolu du polyomino. C'est en cherchant à inventer son équivalent en jeu vidéo qu'il donna naissance à une légende de l'industrie, aujourd'hui classée quatrième jeu le plus vendu de tous les temps, avec près de 200 millions d'unités écoulées sur une trentaine de supports. Qui n'a

jamais été scotché par ces étranges objets tombant du haut de l'écran et s'encastrant les uns dans les autres à un rythme toujours plus rapide, tandis que d'entêtantes mélodies russes (la mythique bande-son du jeu sur Game Boy, avec les airs traditionnels russes *Korobeiniki* et *Katyusha*) génaient un quasi-état d'hypnose ? À l'époque, Pajitnov se trouva dépossédé des droits de son bébé, à la suite d'un

imbroglio juridique ayant permis au jeu de franchir le Rideau de fer et de s'importer en Occident. On prétend souvent qu'il ne toucha pas un sou pendant que le jeu en récoltait des milliards, mais ce n'est qu'en partie vraie : en 1996, il récupéra ses droits exclusifs qu'il exploita à travers sa société The Tetris Company, basée à Hawaï. Happy End !

TETRIS 99 / 2019

Tetris à la mode battle royale

Début 2019, de nouveaux Battle Royale sont venus concurrencer le roi *Fortnite*. Le plus simple serait de citer *Apex Legends*, mais le prix de l'originalité revient à *Tetris 99*, sorti sur Switch de manière inattendue... et réussie : le titre fait s'affronter 99 joueurs jouant à *Tetris*, l'astuce venant du fait que l'on voit les parties des autres et qu'il est possible d'interagir avec elles. Tous les coups sont permis et, comme le veut la règle, à la fin il ne peut en rester qu'un. *Tetris 99* est brut de décoffrage, peut-être ne se jouera-t-il pas très longtemps, mais il est diablement efficace.



1972 PONG

Toute une époque...

4

2

“Cette simulation de tennis de table est sans doute le premier succès de l'Histoire du jeu vidéo.”

Y JOUER
EN 2019
Disponible sur iOS
et Android.

Jeu proverbial par excellence, *Pong* s'est imposé dans l'inconscient collectif comme le jeu vidéo quintessentiel, la matrice avant laquelle il n'y avait rien, mais aussi le seul titre auquel tout le monde est censé avoir joué. Combien de fois n'a-t-on pas entendu un réfractaire soupiner : « moi, les jeux vidéo, j'en suis resté à *Pong* », voire *Space Invaders* ou *Tetris*, dans le meilleur des cas ? Dans les faits, cette simulation de tennis de table ultra-simpliste, modèle d'épure symbolisant toute une époque où l'imagination du joueur créait un univers autour de quelques pixels et de bruitages basiques, est sans doute le premier succès de l'Histoire du jeu vidéo, mais pas le premier jeu à proprement parler. Il y eut d'ailleurs un procès qui opposa Noan

Bushnell, le créateur de *Pong*, à Magnavox, constructeur de la console *Odyssey* (1967) qui comprenait quatre jeux dont *Tennis* de Ralph Baer. Lui-même ayant amélioré *Tennis for Two* (1958) de William A. Higinbotham, un honorable ancêtre jouable sur oscilloscope. On le voit, si *Pong* n'est pas l'inventeur du genre, il permet néanmoins de remonter en deux coups aux racines du jeu vidéo, et de faire un peu d'histoire en passant. *Pong* fut l'occasion du premier procès pour plagiat au sein de l'industrie, mais Atari accepta de payer les droits d'auteur à Magnavox, tant le triomphe de la borne d'arcade était gigantesque. Il faut noter que pour commercialiser *Pong*, Bushnell avait co-fondé avec Ted Dabney sa propre société, Atari. L'aventure ne faisait que commencer...

1983

TRACK AND FIELD

Dur pour les doigts

Jeu séminal par excellence, *Track & Field* a inventé un type de gameplay devenu proverbial, tant par ses qualités que par ses défauts, et auquel bien peu de développeurs ont réussi à trouver une alternative pour simuler une épreuve d'athlétisme. Le tout premier épisode, conçu par Konami à l'occasion des Jeux Olympiques d'été de 1984, proposait en tout six épreuves dont cinq (à l'exception du lancer de marteau) incluaient une phase de course. C'est dans la gestion de celle-ci que *Track & Field* apporta un concept essentiel, fondé sur le fait d'appuyer en alternance, et le plus vite possible, sur deux boutons simulant la succession des pas du sprinter. Une idée simple en apparence, mais qui s'avéra très vite piègeuse pour peu que l'on se confrontait à des

adversaires humains, ou que l'on ambitionnait un hi-score : la seule vitesse des doigts ne suffisait plus, il fallait trouver une technique plus efficace. Et chacun y alla de son astuce perso, avec parfois des résultats dommageables : les gérants de salles d'arcade eurent tôt fait de se plaindre auprès de Konami pour les dégâts causés aux bornes. En effet, les joueurs n'hésitaient pas à employer une balle de ping-pong, une pièce de monnaie ou tout autre gadget pour frotter littéralement les touches, massacrant celles-ci au passage. L'éditeur dut concevoir de nouveaux modèles plus sécurisés, tandis qu'à la maison, sur console de salon, on bousillait désormais manette sur manette... Ou quand le jeu vidéo devient vraiment une expérience physique.



Y JOUER EN 2019
Disponible sur borne d'arcade et sur la console d'origine, l'Atari 2600.



1985

GHOST'N GOBLINS

Squelettes en folie !

Parlons un peu musique... Car le premier souvenir que l'on garde de ce jeu de plate-forme est sa musique exceptionnelle signée Ayako Mori. Mais soyons honnêtes, la plupart des gens n'ont retenu que le premier thème, celui du cimetière, accompagnant le premier niveau du jeu. Les morceaux suivants n'ont guère imprimé leur mémoire, et ceci tient à une raison évidente : très peu

ont eu la chance de dépasser ce stade, tant la difficulté était monstrueusement élevée. C'est bien simple, *Ghost'n Goblins* et ses suites se sont inscrits sans peine au panthéon des jeux vidéo les plus durs du monde. Un challenge qui découle non pas de maladroresses dans le gameplay (il est remarquablement précis), mais bien d'une volonté délibérée de nous soumettre à une

terrible épreuve. D'ailleurs, les développeurs de Capcom ont en quelque sorte avoué leur intention de nous faire souffrir via des idées aussi drôles qu'humiliantes : quand il est touché, le chevalier Arthur se retrouve aussitôt en caleçon à pois, complètement ridiculisé. Encore un coup, et il n'est plus qu'un tas d'ossements grotesques. Et si un sorcier parvient à l'envoûter, le voilà transformé

en canard, vieillard ou nourrisson, incapable de se défendre. Pathétique. Les joueurs ont parfaitement reçu le message, comprenant que le jeu ne leur ferait aucun cadeau. Mais il était si excitant que tout le monde tenta sa chance... Surprise : il existe un épisode à part, encore plus dur si c'était possible, l'excellent *Gargoyles' Quest* sur Game Boy. À (re)découvrir.



**Y JOUER
EN 2019**

Disponible en version
originale sur NES Mini.



WIPEOUT OMEGA COLLECTION VR / 2018

Sensations de pure folie



C'est en 2016 que Sony décide de lancer son casque de réalité virtuelle : le PlayStation VR. À ce moment-là, le constructeur japonais ne souhaite pas laisser passer l'opportunité de cette nouvelle technologie. Et lorsqu'en 2018 arrive *Wipeout Omega Collection* en réalité virtuelle, c'est la grosse claque. *Wipeout* est clairement fait pour ça. Pour les joueurs qui ne sont pas sujets aux désagréments de cette technologie le titre prouve, s'il en était besoin, que certains jeux apportent une nouvelle dimension "gaming" avec un casque rivé sur la tête. Un incontournable du genre.

1995

WIPEOUT

100% adrénaline

Lancée un peu par surprise face aux mastodontes Nintendo et SEGA qui se partageaient seules le marché des consoles de jeu, la PlayStation de Sony avait besoin de s'imposer d'emblée par un esprit et un style personnels, une patte inédite. Soyons clairs, si la mission a été réussie, c'est en grande partie grâce à *Wipeout*, le jeu de course de Psygnosis qui a introduit un nouveau terme dans le dictionnaire des gamers : élégance. Cette classe absolue, elle se situe d'abord dans le concept lui-même, celui d'une compétition de bolides qui, au lieu de rouler, frôlent gracieusement la surface de la piste, à un mètre du sol sur coussin d'air, le tout enveloppé d'une nappe sonore planante. À cette approche « racée » s'ajoute un gameplay complexe, exigeant et précis, qui s'adresse

d'avantage aux amateurs de simulation qu'aux dingues de stock-car. Car même si les vaisseaux disposent d'armes, pas question de shooter comme des malades : il faut gérer très subtilement les panneaux latéraux afin de négocier les virages, très loin des sensations habituelles du genre. Enfin, *Wipeout* possède un design hors-pair, qui a été confié pour l'occasion à des professionnels, les graphistes de l'agence anglaise The Designers Republic, jusqu'ici connue pour ses pochettes d'albums. Futuriste,

différent et chic, *Wipeout* propose un genre de jeu vidéo pour esthètes, et ouvre d'emblée la porte à toutes les expérimentations artistiques qui vont faire la fortune de la console de Sony. Un sacré coup d'envoi.

**Y JOUER
EN 2019**
Wipeout Omega Collection
est disponible sur PS4.

“Un gameplay complexe, exigeant et précis, qui s'adresse davantage aux amateurs de simulation.”



GOD OF WAR / 2018

Kratos n'est plus seul

Retour fracassant en 2018 pour Kratos ! Treize ans après sa première apparition sur PS2, le Fantôme de Sparte remet les compteurs à zéro sur PS4 et affronte les dieux de la mythologie nordique. Pour l'occasion, la série s'ouvre à de nouvelles mécaniques. Le résultat ? Tout simplement superbe ! L'aventure est prenante et l'on suit avec délice le périple de Kratos et son fils. L'ouverture de la zone de jeu est faite avec intelligence, de manière à laisser l'intrigue primer sur les (nombreux) défis annexes. Les combats sont déments, la réalisation aussi. *God of War* repart de plus belle !



2005

GOD OF WAR

La création d'un dieu

Les premières présentations de *God of War* laissaient à l'époque présager d'un simple clone de *Devil May Cry*: pas de quoi l'attendre de pied ferme donc. Pour de nombreux gamers, personne ne pouvait surpasser Dante, le chasseur de démons. Personne ? C'était compter sans Kratos, le Spartiate fou furieux, hanté par un crime du passé et torturé par des dieux facétieux ! Fini le style étudié et

les poses de beau gosse, bonjour la rage dévastatrice d'un tueur furibard qu'absolument rien n'arrête, même pas la mort. Équipé de ses lames qu'il manie à l'aide de chaînes, et doté de pouvoirs prêtés par Zeus et consorts, Kratos combat et écrabouille tout ce que le bestiaire mythologique contient de monstres. L'idée géniale de David Jaffe, réalisateur du jeu, est de doser la difficulté de telle manière que le joueur

ait la sensation de donner tout ce qu'il a pour vaincre, ressentant ainsi jusque dans sa chair la puissance titanesque de son perso. Jamais n'avait-on autant eu la sensation d'être un super-héros invulnérable. L'autre trouvaille, c'est la violence extrême, qui va repousser encore plus loin les limites dans les opus suivants, jusqu'à *God of War 3* et ses dieux démembrés à mains nues par Kratos. À la limite du dégoût !

En résumé, cette série dopée aux amphétamines ne se donne aucune limite, osant tout jusqu'au délire. C'est pour ça qu'on l'aime. Tardivement, les Japonais se mirent en tête de battre *God of War* sur le terrain de la surenchère et livrèrent l'inénarrable *Azura's Wrath*: impossible de faire plus fou.

“Fini le style étudié, bonjour la rage dévastatrice d'un tueur furibard qu'absolument rien n'arrête.”



**Y JOUER
EN 2019**

Disponible sur PS4
via le PS Now.



UNE TRILOGIE POUR TOUT RECOMMENCER

Vous pensiez en avoir fini avec les aventures de Lara Croft ? C'est tout le contraire : avec trois jeux en 5 ans, Eidos (désormais propriété de Square Enix) prouve que son héroïne est là pour durer. D'autant que les trois jeux récemment sortis sont une sorte de préquelle : en se suivant chronologiquement, ils racontent comment Lara Croft est devenue l'aventurière des débuts, celle de 1996. La miss est donc plus jeune et, dans le premier épisode (le *Tomb Raider* de 2013) totalement inexpérimentée. Cette "trilogie" est assez réussie, quoiqu'un peu répétitive. Mais les décors plongent les joueurs dans de superbes univers, surtout ceux du dernier sorti, *Shadow of The Tomb Raider*.

2013 **TOMB RAIDER**



2015 **RISE OF THE TOMB RAIDER**



2018 **SHADOW OF THE TOMB RAIDER**





**Y JOUER
EN 2019**
Disponible sur la console
d'origine, la PSOne.

1996

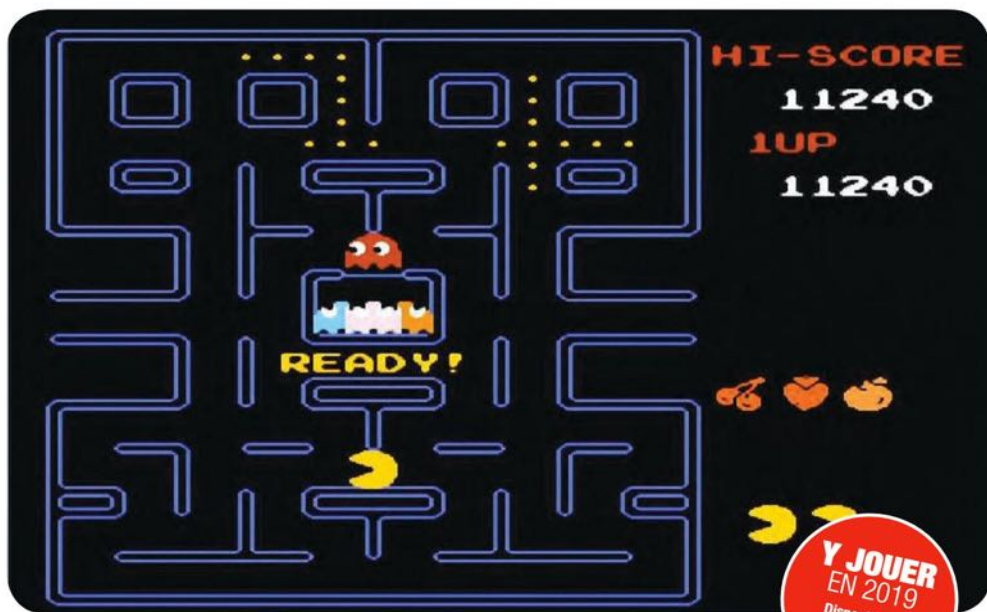
TOMB RAIDER

Une star est née

À l'instar de plusieurs licences apparues dans les premières années d'existence de la PSOne, *Tomb Raider* a largement contribué à la révolution que fut le passage aux graphismes en 3D, lesquels impliquèrent une refonte intégrale du gameplay et des sensations de jeu. Nouvel angle de caméra, nouvelle façon d'envisager l'action, les sauts, l'exploration du décor, la résolution des énigmes... En répondant à des questions techniques inévitables, Toby Gard et l'équipe de Core Design ont posé les jalons du genre action/plate-forme, qui fait bien sûr encore école aujourd'hui. Surtout, *Tomb Raider* a fait rentrer le jeu vidéo dans l'univers médiatique mainstream, qui s'empara avec délectation de Lara Croft, parfaite

synthèse capable de séduire les féministes (enfin une femme forte !) et les érotomanes (on prétend que la poitrine de Lara a été gonflée par erreur...). Ce fut la première fois que le jeu vidéo, au lieu d'intégrer la culture dominante, investissait celle-ci d'une manière plus influente que la simple adaptation en film : couvertures de magazines, effigie pour des produits en tout genre, séances photo avec mannequins déguisés en Lara, etc. Core Design a poursuivi sur sa lancée puis a passé la main à Crystal Dynamics qui a très récemment renouvelé le style de la saga dans un registre réaliste et sombre, sous l'influence d'*Uncharted*, et le résultat s'est avéré excellent (voir encadré). Bref, nous n'avons pas fini d'entendre parler de *Tomb Raider*.

“Tomb Raider a largement contribué à la révolution que fut le passage aux graphismes en 3D.”



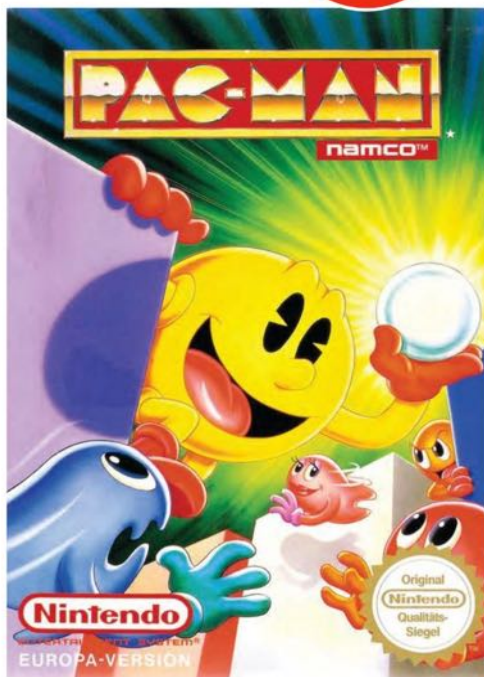
1980

PAC-MAN

Rond comme un ballon...

Rien que par l'énumération des innombrables récupérations de l'icône populaire qu'est devenu Pac-Man, nous pourrions consacrer un magazine entier au jeu mythique développé par Toru Iwatani pour l'éditeur Namco ! Car il est une donnée essentielle à la compréhension du mythe Pac-Man, et qui nous échappe un peu aujourd'hui : ce glouton jaune à la réalisation archi-sommaire est peut-être le premier héros de l'histoire du jeu vidéo, en ce sens où il possède un nom bien à lui et vit une aventure narrative : contraint d'échapper à ses poursuivants, il lui arrive brièvement de devenir le prédateur. Il se paie même le luxe d'être mis en scène avec ses ennemis, les quatre fantômes baptisés Blinky, Pinky, Inky et Clyde, lors de courtes saynètes que d'aucun voit comme les premières cinématiques. Et ce n'est pas tout : *Pac-Man* serait l'inventeur du

power-up (via les pastilles qui inversent le rapport de force), des jeux vidéo au level design labyrinthique et même du genre infiltration ! Certains considèrent en effet que la manière qu'il a de se faufiler dans les couloirs pour échapper à ses adversaires, le tout en vue de dessus, préfigure carrément les *Metal Gear* de Hideo Kojima. Attendez ! On nous parle aussi de *GTA*, avec la double nature poursuivant/poursuivi du héros ! N'en jetez plus : élucubrations ou non, il est indubitable que *Pac-Man* est l'un des titres les plus influents jamais réalisés, et l'on en retrouve fréquemment la trace, comme dans l'excellent *Towerfall Ascension* sur PS4...



SCORE<1> HI-SCORE SCORE<2>

0120

0000



1978

SPACE INVADERS

Le premier shooter

Si Pong n'a pas inventé le tennis de table ni Tetris le polyomino, en revanche on peut affirmer que *Space Invaders* a créé un genre vidéoludique à part entière : le shoot'em up. Certes, on retrouve en toile de fond le principe de base du casse-briques, inauguré peu de temps auparavant avec *Breakout* (1976). Mais grâce à son inspiration cinématographique puisée du côté de *Star Wars* (avant même que le film ne sorte, sur la seule foi des affiches), le Japonais Tomohiro Nishikado a transformé un

concept abstrait en véritable bataille interplanétaire opposant un vaisseau spatial, seul et déterminé, contre des hordes intarissables d'aliens belliqueux descendant implacablement depuis le haut de l'écran. Pire, les agresseurs ripostent et tentent de vous dégommer en un déluge de feu qui sera plus tard magnifié grâce au scrolling horizontal, apport essentiel des successeurs à *Space Invaders*. À l'époque, un titre éloquent et des designs évocateurs (influencés par les martiens de *La*

Guerre des Mondes) suffirent à exciter l'imagination du joueur qui, d'un seul coup, s'y croyait : il se sentait capable de sauver la Terre des envahisseurs, et donnait tout ce qu'il avait au service de ce combat. En l'occurrence : son argent ! On prétend d'ailleurs que le succès de

la borne d'arcade fut si exceptionnel au Japon qu'elle entraîna une disparition momentanée des pièces de cent yens... Adapté sur de nombreux supports, *Space Invaders* fit naître la passion de Shigeru Miyamoto, futur créateur de *Mario* et *Zelda*, pour les jeux vidéo. La classe !

“Il fit naître la passion de Shigeru Miyamoto, futur créateur de Mario.”



Y JOUER
EN 2019
Disponible sur iOS
et Android.



1998

STARCRAFT

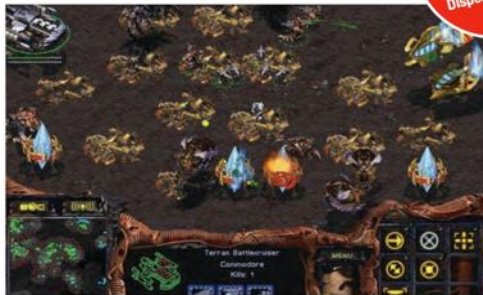
Le roi du STR



Y JOUER
EN 2019
Disponible sur PC.

S'il y a bien un genre de jeu qui avait le vent en poupe dans les années 90, c'était sans conteste celui de la stratégie en temps réel. Jeux dissidents ayant quitté le giron des Wargames à papa, lents et longs à mettre en place, les STR proposaient une manière bien plus directe et dynamique de confronter ses unités et sa tactique à celle d'un joueur ou d'une I.A. Et parmi tous les jeux de légendes constituant cette grande famille (*Dune 2*, *Warcraft*, *Command & Conquer*), *StarCraft* reste, encore à l'heure actuelle et pour beaucoup, comme une référence absolue du genre. Opposant trois factions, les Terrans, les Zergs et les Protoss, le titre invitait le joueur à expérimenter trois campagnes solo distinctes enrobées dans une histoire aux persos très charismatiques. En surface, *StarCraft* ne faisait que reprendre le cœur de jeu de tous bons STR : explorer une carte, récolter des ressources (minéraux et gaz Vespène), construire des unités et des bâtiments, puis détruire toute forme d'opposition. Mais en grattant un peu, il proposait beaucoup plus. Ainsi, chaque faction étant différente des autres, et il fallait adapter sa tactique aux unités que vous pouviez contrôler et qui se jouaient différemment d'une armée à une autre. Jouant sur le nombre ou l'ultra technologie, ses trois manières d'appréhender le combat firent émerger des talents individuels qui ne tardèrent pas à s'approprier le jeu, en devenant au passage de véritables petites rock stars de l'eSport en Corée du Sud. Mais ça, c'est une autre histoire...

“Le STR, un genre de jeu qui avait le vent en poupe dans les années 90.”





1982

ZAXXON

La 3D isométrique existe !

Le joueur de 1982 qui prenait pour la première fois en main *Zaxxon* avait tout d'abord l'impression de connaître à l'avance le principe : un shooter à scrolling latéral (approche inaugurée par *Defender* en 1981), où l'on progressait au fil de niveaux en ligne droite tout en dégommant des obstacles et des ennemis en pagaille. Classique ! Mais très vite, un malaise diffus s'installait, comme si le jeu

perturbait notre rapport habituel à l'espace... Normal, car l'air de rien, l'éditeur SEGA venait d'inventer le jeu vidéo en projection axonométrique, ou 3D isométrique : une représentation simplifiée qui créait l'illusion du volume sans s'appuyer sur la perspective, et dont on retrouvait même le nom dans le titre *Zaxxon*, de manière plus ou moins cryptée... Concrètement, cette approche introduisait un nouveau

paramètre de gameplay : l'altitude, qui se mesurait grâce à un altimètre et à une ombre portée. Le défi qui en résultait était souvent de mesurer la hauteur exacte d'une minuscule fenêtre par laquelle il fallait passer. Grâce à cette astuce, *Zaxxon* opéra une métamorphose subtile du shoot'em up pour l'orienter vers un autre genre, celui de la simulation de vol... Il faut d'ailleurs préciser que le jeu nous

demandait dans la foulée de gérer la jauge de carburant, à recharger en dégommant des stocks de fuel. Bref, l'ambition de SEGA était indéniable et justifiait sans doute sa campagne de publicité à la télé, première du genre et dotée d'un budget de 150 000 \$. Le blockbuster de l'époque ?

QUANTIC DREAM / 1997

Un studio en «Cage»



Quand on parle de Quantic Dream, ce n'est pas seulement d'un studio de développement dont on parle, mais bien d'un style à part entière dans l'industrie. Avec seulement cinq jeux (*The Nomad Soul*, *Fahrenheit*, *Heavy Rain*, *Beyond: Two Souls*, *Detroit: Become Human*) David Cage et les siens ont réussi à devenir rien de moins que les maîtres de la narration. Chez Quantic Dream, cela fait vingt ans que l'on travaille d'arrache-pied pour développer des titres qui mêlent jeu vidéo et émotion. Cette politique s'est développée progressivement sous l'impulsion du boss, désormais célèbre fondateur et PDG du studio. Avant de se lancer dans l'aventure Quantic Dream en 1997, Cage (alors connu sous son vrai nom, David de Gruttola) exerce en tant que compositeur sur des jeux comme *Super Dany* (1994), *Timecop* (1995) ou encore *Hardline* (1997). Ce dernier jeu signe la fin de sa carrière dans la musique et ses débuts en tant que game designer et producteur. Ce changement radical lui permet enfin d'apporter sa touche personnelle au monde vidéoludique et d'être aujourd'hui à la tête d'un studio vraiment à part.



2010

HEAVY RAIN

Du cinéma au jeu vidéo

En dehors de la violence, il n'y a pas beaucoup de sujets à polémique dans le domaine des jeux vidéo, et l'on doit donc à David Cage, patron du studio français Quantic Dream, d'avoir provoqué des débats inédits autour de son meilleur titre à ce jour, *Heavy Rain*. Le contentieux, qui opposa les gamers entre eux et suscita même des scissions au sein des magazines spécialisés, tenait en une formule très simple : le cinéma interactif peut-il être qualifié de jeu vidéo ? Il y avait d'un côté ceux qui estimaient que les velléités narratives de Cage, parce qu'elles s'appuyaient sur un gameplay très dépouillé (le fameux Quick Time Event, inventé par *Shenmue*) et des interactions réduites aux seules nécessités du scénario, débouchaient sur une expérience artistique certes,

mais non-vidéoludique. Pour eux, il n'y avait guère de différences entre *Heavy Rain* et les jeux d'aventure sur CD-ROM des années 90, du type *Phantasmagoria* ou *Tex Murphy*. Une manière de nier le caractère révolutionnaire de *Heavy Rain*, vanté par ses admirateurs... Ces derniers, à l'inverse, considéraient que David Cage plaçait de l'interactivité partout et confrontait le joueur à une multitude de décisions influant effectivement le cours du jeu. Mais la finalité de l'expérience était moins l'adrénaline que l'émotion, au grand dam des hardcore gamers. Il y a une façon simple de clore le débat : *Heavy Rain* est un jeu d'auteur, une œuvre très personnelle qui se doit de susciter une adhésion absolue, sinon c'est le rejet pur et simple.

“Heavy Rain est un jeu d'auteur, une œuvre très personnelle.”



1993

DOOM

Petits frags entre amis

On raconte qu'entre 1993 et 1995, de sérieuses baisses de productivité furent remarquées dans les entreprises, la faute au jeu *Doom* qui, grâce à un système révolutionnaire de Shareware (on téléchargeait la démo gratuitement, puis on achetait le jeu complet : l'ancêtre du free-to-play), était joué par environ 30 millions d'utilisateurs à travers le monde ! Il fallut même

proposer un logiciel spécial, destiné à supprimer *Doom* des ordinateurs, les gamers ne pouvant lutter contre leurs pulsions d'y jouer, encore et encore. On commença à parler d'addiction aux jeux vidéo... Il est vrai que la force véritable de *Doom* reposait sur une série de trouvailles qui, toutes accumulées, généraient une aventure assez hypnotique : la vue subjective

(inaugurée l'année précédente avec *Wolfenstein 3D*, des mêmes auteurs), les décors fantasmagoriques, la violence surréaliste, les bruitages hallucinés et la bande-son hard rock obsédante... *Doom* est un trip authentique, un voyage sous adrénaline dans un univers fait de labyrinthes, de gore, de gros flingues et de hurlements de douleur. Et puis il y avait le multi, en coop' ou en versus,

invention révolutionnaire qui rendait l'expérience virtuellement illimitée, inépuisable. *Doom* créa un genre, le *Doom-like*, autrement dit le jeu de tir à la première personne, qui sera plus tard rebaptisé FPS avec l'héritage que l'on connaît. Il faut préciser que le jeu permettait (sans mod) de basculer en vue externe, manipulation peu connue et à l'intérêt très relatif...

“Doom créa un genre, le Doom-like, autrement dit le jeu de tir à la première personne.”

**Y JOUER
EN 2019**
Disponible sur PC.

DOOM ETERNAL / 2019

L'enfer, c'est les autres



En 2016, *Doom* est revenu en force avec un nouveau titre en forme de reboot (il se nomme tout simplement *Doom*) qui a cassé la baraque. C'est donc assez logiquement que son éditeur Bethesda prépare une suite avec le studio id Software, nommée *Doom Eternal*. Le jeu doit sortir en 2019.



1996

QUAKE

Le modèle du genre

Rares sont les jeux pouvant se targuer d'être cités en exemples pour décrire un genre. Pour les FPS, il y a le terme *Doom-Like*, mais aussi *Quake-Like*. Développé par les papas de *Doom*, *Quake* affichait un moteur 3D extrêmement performant, permettant de voir un objet sous tous les angles ou d'attaquer un ennemi dans le dos. Reprenant peu ou prou l'histoire de *Doom*, il y était question d'une invention, un téléporteur, qui menaçait de lâcher sur le monde de redoutables créatures commandées par le démon Quake. Unique survivant d'une

escouade de combattants, vous deviez vous échapper de quatre dimensions contrôlées par des monstruosité en récupérant des runes qui débloquaient le boss de fin. Comparé à *Doom* qui se limitait à tuer des ennemis se trouvant sur votre plan (gauche et droite), *Quake* vous donnait la possibilité de viser aussi bien le haut que le bas de l'écran. Une révélation ! Côté gameplay, le jeu reprenait beaucoup à *Doom* avec des points de vie et de blindage pour le perso et des munitions diverses pour les nombreuses armes disponibles. Les

passages secrets étaient aussi légion et permettaient de trouver des bonus pour vous rendre invincible ou décupler vos dégâts. Très nerveux, *Quake* disposait en plus d'une partie multi en Lan puis en ligne ouvrant la voie à un genre

encore très prisé aujourd'hui. À noter que différents modes ont vu le jour pour le titre, dont le très connu Team Fortress ou le fameux capture de drapeaux. Et sans *Quake*, pas de Rocketjump !

**Y JOUER
EN 2019**
Disponible sur PC.



HALO INFINITE / 2020

La renaissance du Chief

Depuis son annonce durant l'E3 2018, c'est sans conteste le jeu le plus attendu sur Xbox : *Halo Infinite*, le nouvel épisode du space-opéra créé par Bungie au début des années 2000. C'est désormais le studio 343 Industries qui est à la barre avec, pour ce que l'on sait de ce futur volet, une composante multijoueur marquée et un contenu fait pour durer au-delà de la campagne solo. La saga embrasse la mode des "games as a service", il faut donc s'attendre à voir du *Halo Infinite* pendant longtemps. Reste la question de la sortie du jeu, qui aura normalement lieu sur Xbox One, mais aussi sur la prochaine génération de machine(s) Xbox ! On peut supposer que 2020 sera l'année de *Halo Infinite*...



“Le titre a ses détracteurs, mais demeure l’un des plus gros cartons de Microsoft.”

2002

HALO Emblématique

Exclusivité de Microsoft, sorti six mois après la première console du même constructeur, *Halo: Combat Evolved* fut attendu comme la profession de foi de celui qui, jusque-là, était associé dans l'esprit des joueurs à la seule technologie PC. *Halo* se devait donc d'être plus qu'un simple FPS : la preuve qu'une forme de jeu inédite pouvait exister, un compromis idéal entre la console de salon et l'ordinateur. De fait, le studio Bungie a doté son titre d'une finesse graphique et d'une précision dans le gameplay, ainsi que d'une difficulté typiquement hardcore gamer. Ce qui suffit pour en faire une œuvre à part, plus élégante, plus racée, que ses concurrents. En apportant une liberté de déplacements en monde ouvert, une interaction avec les véhicules et des ennemis au comportement crédible (les entendre exprimer leurs émotions fut un choc !), *Halo* a révolutionné le genre FPS. Un peu abstrait, davantage dédié au pur challenge qu'à l'expérience

narrative, le titre a ses détracteurs, mais demeure l'un des plus gros cartons de Microsoft, initiant une saga hyper lucrative faite d'une trilogie signée Bungie, puis d'une seconde par 343 Industries (voir encadré). Surtout, à

partir de *Halo 2*, la saga s'enrichit d'un mode multi très fouillé qui va largement contribuer à asseoir la popularité du Xbox Live, autre phénomène communautaire vidéoludique des années 2000. Livres, BD, animations, séries télé, les aventures du Spartan John-117, surnommé Master Chief, ont contaminé toute la sphère culturelle. Un phénomène.

**Y JOUER
EN 2019**

Halo: The Master Chief
Collection est disponible
sur Xbox One et PC.



1992

F-ZERO

Le premier jeu en mode 7

Il suffit parfois de pas grand-chose pour frapper fort. Nintendo semble en être conscient quand, à la fin de l'année 1990 (au Japon), il se contente de deux jeux pour accompagner la sortie de sa Super Famicom. Sûr de sa force, le constructeur japonais fait le choix de la qualité plutôt que de la quantité, et ne commercialisera aux côtés du fantastique *Super Mario World* – une valeur sûre – qu'un jeu de course futuriste. On veut bien entendu parler du révolutionnaire *F-Zero*. Révolutionnaire non pas par son concept, somme toute

classique. Mais par la technologie qu'il employait pour mettre en images des vaisseaux lancés à pleine vitesse. *F-Zero* est effectivement le premier jeu à avoir exploité le Mode 7, ce mode de représentation graphique propre à la machine permettant de simuler un effet de perspective. Fini les courses en vue aérienne un peu plates ou les simulations qui nous plaçaient péniblement dans des habitacles grossiers. Avec la puissance de sa nouvelle console, Nintendo plongeait les joueurs dans l'enfer de la course

et retranscrivait l'impression de vitesse comme jamais. Ajoutez à cela une bande-son électrisante, et vous comprendrez qu'il n'y avait sans doute pas meilleure vitrine pour illustrer le gap technologique séparant les générations 8 bits et 16 bits. Malgré plusieurs suites

de qualité, avec en point d'orgue le cultissime *F-Zero GX* (GameCube, 2003), aujourd'hui, la licence est malheureusement laissée à l'abandon. Gageons que les incessantes requêtes de fans fassent bouger les choses.

“Aujourd’hui, la licence est laissée à l’abandon.”

1989

PRINCE OF PERSIA

Ali Baba et le jeu vidéo

Au milieu des années 80, Jordan Mechner est déjà connu pour avoir développé le sympathique *Karateka*. Mais ce n'est qu'en 1989, qu'il fera son entrée dans la cour des grands. Avec *Prince of Persia*, le jeune Américain livrait un grand jeu, doublé d'une performance technique incroyable. Pour animer son héros, sorte d'Ali Baba sorti des contes des Mille et Une Nuits, Mechner a eu

recours à la rotoscopie, une technique consistant à décalquer image par image les contours d'un modèle filmé – son jeune frère, en l'occurrence. La gestuelle du héros bluffe, au même titre que l'aventure en elle-même. Mélange de plate-forme, de réflexion et d'action lors de quelques duels au sabre, *Prince of Persia* est un modèle de game design et de level design. Sa décomposition

des mouvements lui permettait une approche très organique, à contre-courant de la tendance arcade de l'époque, et la limite de temps qu'il imposait pour venir à bout du vizir et délivrer la princesse créait un sentiment d'urgence chez le joueur. Un peu tombé dans l'oubli à la fin du XX^e siècle, le nom de *Prince of Persia* referra surface en 2003, sous l'impulsion d'Ubisoft. La

trilogie des *Sables du Temps*, couronnée de succès, a notamment démocratisé la mécanique du rewind. Nombreux, en effet, sont les jeux à avoir autorisé par la suite le rembobinage du temps pour corriger une action mal exécutée. Hélas, les derniers épisodes ont été tièdement accueillis et, après une tentative de reboot avortée, la série a semble-t-il été mise en sommeil.



Y JOUER
EN 2019
Disponible sur
iOS et PC.



1991

STREET FIGHTER II

Baston sans limite

On se demande souvent pourquoi *Street Fighter* a été complètement éclipsé au profit du second opus sorti sur bornes d'arcade en 1991... La réponse est très simple : l'incroyable variété des gameplay. En effet, le premier volet vous imposait le perso de Ryu, éventuellement accompagné de Ken si un deuxième joueur s'invitait dans la partie. En comparaison, *SF II* voyait les choses en très grand, nous autorisant à choisir notre personnage parmi un large éventail de combattants dont chacun possédait tout un panel de techniques, accompagnées de leurs « noms de combat » que les joueurs apprirent très vite par cœur. Cela donnait un sacré éventail d'attaques souvent très exotiques, d'autant que les guerriers en question provenaient des quatre coins du monde, ce qui nous faisait voyager, en passant. Meilleur gameplay, meilleurs graphismes, beaucoup d'humour et de liberté : *SF II* était le vrai coup d'envoi de la

saga, et posait du même coup les codes incontournables du genre « baston », qui fut décliné en d'innombrables copies, plus ou moins réussies. Mais, revers de la médaille, *Street Fighter II* était si définitif, si inscrit dans le marbre, qu'il ne parvint jamais à

se renouveler complètement, se contentant longtemps d'épisodes « turbo » ou « alpha » : quelques améliorations et une poignée de nouveaux venus donnaient l'illusion d'une franchise toujours vivante. Mais Capcom reprit les choses en main, et

après le nouveau casting de *SF III* (1997), la mise en scène dynamique de *SF IV* (2008) confirma la suprématie de la série. Tout comme *Street Fighter V* (2016) malgré des débuts un peu chaotiques.

“Cela donnait un sacré éventail d'attaques souvent très exotiques.”



30 ANS DE CASTAGNE !

Quelques dates à retenir...

1987 : STREET FIGHTER

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

1991 : STREET FIGHTER II : THE WORLD WARRIOR

On reprend tout et on recommence, 12 combattants cuits et une maniabilité à toute épreuve pour un jeu qui réinvente le baston.

1994 : SUPER STREET FIGHTER II : THE NEW CHALLENGERS

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

1995 : STREET FIGHTER ZERO/ALPHA

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

1999 : STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE

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

2008 : STREET FIGHTER IV

Après neuf ans sans voir le moindre Ryu sur borne d'arcade, Street Fighter revient et défonce tout !





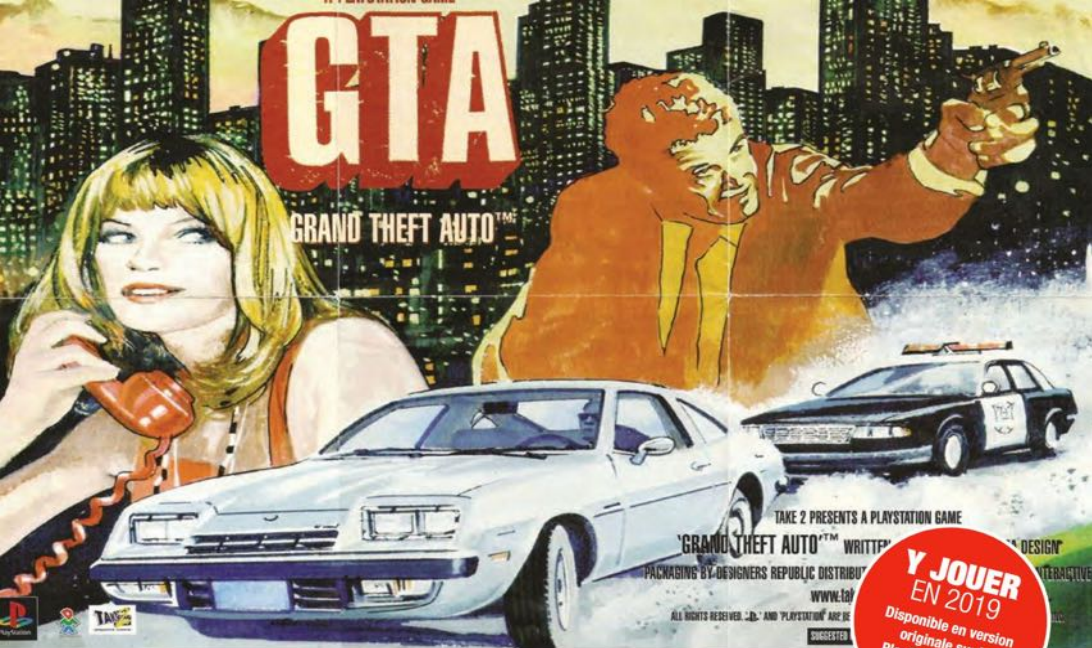


**Y JOUER
EN 2019**
Disponible sur PC.

1989 **SIM CITY** Père et maire

Édité par Maxis et imaginé par le génial Will Wright, *Sim City* fut le tout premier jeu de construction et de gestion de ville sur ordinateurs (puis Super Nintendo), et inventant au passage le genre City Builder. Vous plaçant dans le costume d'un maire fraîchement élu, vous deviez, à partir d'une des 999 cartes en 2D du jeu vierge de toute construction, faire pousser puis croître une ville tout en veillant au confort de vos administrés. Simple de prime abord, – on plaçait les cases bâtiments là où on le voulait avant de les ériger –, le titre devenait un véritable petit casse-tête d'urbanisme pour les joueurs n'ayant pas planifié longtemps à l'avance le développement de leur ville de rêve. Et mine de rien, bâtir une mégapole digne de ce nom demandait un minimum de doigté et de talent (surtout avec les catastrophes plus ou moins naturelles activées). Il fallait ainsi savamment placer les zones commerciales, d'habitations ou industrielles, en raccordant le tout à une centrale électrique (plus ou moins polluante), et sans oublier de tracer des voies bitumées ou ferrées pour que vos habitants puissent vaquer à leurs occupations. Bien sûr, chaque construction avait un prix vous obligeant à gérer au mieux le plan d'occupation des sols et les impôts collectés. Car loin d'être de simples vaches à lait, les citoyens pouvaient exprimer par un système de graphiques des besoins particuliers (plus de postes de police, moins de pollution, plus de distractions), besoins pouvant s'ils n'étaient pas pris en compte, leur coûter leur fauteuil de maire ! Un très grand titre aujourd'hui gratuit en téléchargement sous le nom de Micropolis, EA détenant les droits de la licence *Sim City*.

“Le titre devenait un véritable petit casse-tête d'urbanisme.”



1997

GRAND THEFT AUTO

Politiquement incorrect

La création du premier *GTA* n'a pas été un long fleuve tranquille, la vision avant-gardiste des designers du studio DMA Design (*Lemmings*) se heurtant à l'esprit provocant des éditeurs de BMG Interactive, futur Rockstar Games. Ces tendances contradictoires auraient pu conduire le projet dans le mur, mais elles ont débouché au contraire sur une formule miracle, d'une évidence imparable et d'un anarchisme jouissif.

Bien sûr, la vue plongeante et les graphismes pixelisés (surtout sur PSOne) renvoient le titre aux annales du jeu vidéo, largement éclipsé par ses suites en 3D. Pourtant, on constate que presque tout est déjà là, y compris les trois villes (*Liberty City*, *Vice City* et *San Andreas*) qui serviront de toile de fond à la trilogie *GTA III*, jusqu'aux petits détails de gameplay (les radios qui changent en fonction des véhicules

volés). Mais pour obtenir le succès, les qualités visionnaires de *Grand Theft Auto* avaient aussi besoin d'un coup d'éclat médiatique, que DMA Design alimenta grâce à la polémique, via des articles de presse « commandités » qui enflammèrent les détracteurs de la violence vidéoludique. Partout dans le monde, ce furent des levers de boucliers qui devinrent un réflexe à chaque nouvel épisode, phénomène

dont Rockstar sut (presque) toujours profiter. Si quasiment plus personne ne joue au *GTA* originel, son influence domine encore aujourd'hui l'industrie du jeu vidéo : ce titre marginalisé et provocateur est finalement devenu la norme ! Quant à la série, elle sut évoluer au fil des générations et plusieurs épisodes mériteraient d'être dans ces pages. D'ailleurs, peut-être en croirez-vous un ou deux...



2007

COD : MODERN WARFARE

La guerre moderne

Avec *Modern Warfare*, le studio Infinity Ward marque une rupture importante au sein de la série qu'il a lui-même initiée en 2003 : pour la première fois, un *Call of Duty* ne prend plus place durant la Seconde Guerre mondiale, théâtre d'opérations commun avec le rival *Medal of Honor*. Ce dernier étant en perte de vitesse, l'éditeur Activision donne le feu à vert à Infinity Ward qui souhaite transposer les mécanismes de la série dans un contexte contemporain. Nous nous retrouvons d'un seul coup en pleine lutte internationale contre le terrorisme avec des situations dignes d'un roman de Tom Clancy, mais sans le label de la licence détenue par Ubisoft. Sur le papier, rien de tout cela n'est réellement révolutionnaire, sauf que le studio ne s'en tient pas à une simple formule et injecte dans le projet une inspiration cinématographique qui fait la différence. Avec sa progression linéaire qui nous entraîne au cœur du maelstrom, ses ruptures de ton quasi-documentaires (la célèbre séquence des snipers s'infiltrant dans Tchernobyl) et certains moments « passifs » où le joueur subit une situation tragique, en contradiction avec toutes les règles du jeu vidéo (idée qui sera encore approfondie dans *MW2*), *Call of Duty: Modern Warfare* nous plonge en plein film hollywoodien. Quant au multi, il intègre une approche RPG novatrice aux classiques Team Deathmatch, proposant aux joueurs un vrai mode Carrière. D'épisode en épisode, ce multijoueur addictif finira par voler la vedette au mode solo, contribuant largement aux records de ventes successifs.

“COD ne prend plus place durant la Seconde Guerre mondiale.”

**Y JOUER
EN 2019**

Disponible sur PS4, Xbox
One et PC en version
remasterisée.



1982

POLE POSITION

Debout devant une borne d'arcade



À chaque fois que vous vous éclatez sur *Gran Turismo*, *Forza*, *Dirt*, *Project Cars* ou *DriveClub*, que vous soyez fan de sensations arcade ou plutôt branché simulation, vous pouvez remercier dans votre for intérieur Toru Iwatani, génie de chez Namco à qui l'on devait déjà *Pac-Man* (rien que ça !) et qui signa en 1982 l'un des jeux vidéo les plus influents de tous les temps : *Pole Position*. Ne tournons pas autour du pot : *Pole Position* a inventé le jeu de course moderne, en ce sens où il ne s'est pas contenté

de faire foncer une voiture sur une route rectiligne, mais a introduit des notions fondamentales qui ancrèrent définitivement le genre dans la réalité. De tels propos peuvent sembler excessifs quand on rejoue aujourd'hui à ce titre terriblement simpliste où le moindre effleurement avec un élément du décor ou avec la roue d'un concurrent entraîne la désintégration de notre bolide, et où l'on devait se contenter d'un tracé unique. Mais en faisant précéder la course proprement dite par une séance

de qualifications au temps, en situant l'action sur un circuit réel (le Fuji Speedway), en jouant habilement sur la perspective et les dérapages, *Pole Position* a montré que le jeu vidéo n'était pas qu'une expérience abstraite. Énorme succès en son temps, il fut aussi le premier jeu à faire du placement de produits massifs via les panneaux publicitaires qui défilaient sur le côté de la route. À noter que les marques variaient selon que l'on était sur borne d'arcade ou console !



Ferrari Testarossa (la voiture mythique de cette époque), décapotée et dont on peut choisir la musique que diffuse son autoradio, parmi trois titres signés Hiroshi Miyauchi. Quand au « pitch », il se résume à impressionner la jolie blonde côté passager, soit le fantasme de luxe et de volupté de tout homme sensé, même s'il n'est pas fêru de mécanique. Bien que très difficile,

Out Run ne place donc pas le challenge au premier plan, préférant mettre en avant la notion de plaisir, comme le soulignent la possibilité de varier l'itinéraire (tel un touriste) ainsi que la cabine de jeu sur système hydraulique, révolutionnaire en son temps. Le futur créateur de *Shenmue* déclarait déjà sa passion pour la flânerie et les chemins de traverse...

“Le pitch, impressionner la jolie blonde côté passager.”



1986

OUT RUN

Sous les pavés,
la plage !

« Tu longes la mer, tu longes les palmiers, assise à tes côtés un top model... La belle vie l'am!, la vie en Floride à Miami, branché sur la F.M. qui s'est spécialisée funky ! »... Ces paroles de Michel Jonasz semblent directement inspirées par *Out Run*, mais de manière surprenante elles anticipent le jeu de Yu Suzuki, sorti l'année suivante. Prémonitoire ! La particularité

en effet de cette borne d'arcade parmi les plus cultes des années 80 est de proposer un autre regard sur le genre « course », supprimant la compétition au profit d'une grisante sensation de vitesse, pour le fun et la détente. Pas de concurrent, juste un chrono à battre pour atteindre le checkpoint suivant. Pas non plus de bolide échappé d'un circuit pro, mais une splendide

Y JOUER
EN 2019

Disponible sur Switch dans
la compilation SEGA AGES.





TEAM SONIC RACING /2019

Toujours vivant



Toujours vivant... Il faut le dire vite ! Cela fait des années que les jeux *Sonic* sont tous plus navrants les uns que les autres. Et si en 2017, la licence fut sauvée par *Sonic Mania*, c'est paradoxalement parce qu'il s'agit d'un jeu éminemment rétro, qui mise tout sur la nostalgie des anciens épisodes. Sinon, dès que les créateurs s'écartent du droit chemin rétro, c'est le naufrage ! En 2019, Sonic revient mais dans un titre un peu différent : *Team Sonic Racing*, un *Mario Kart*-like (21 mai 2019). Et même lui n'a pas l'air si réjouissant. Bref si *Sonic* est toujours vivant, c'est surtout dans la tête et le cœur de ses fans.



**Y JOUER
EN 2019**

Disponible sur la
Mega Drive Mini.

1991

SONIC

La mascotte de Sega

Contrairement à Nintendo, à qui le visage de Mario a été accolé dès le milieu des années 80, SEGA a mis un certain temps avant de se trouver une mascotte. Ce n'est qu'en 1990, au terme d'un concours interne pour trouver LE personnage et LE jeu à opposer à la Super Nintendo, qu'est né le personnage de Sonic. Ce n'est ensuite qu'à partir de l'année suivante que les joueurs ont pu

le découvrir pour la première fois sur Megadrive. Véritable antithèse du plombier moustachu, le hérisson bleu séduira très vite la jeunesse d'alors par son image rebelle et un poil espiègle. Il faut dire que ses aventures n'étaient pas dénuées de qualité. Sa réalisation éclatante en mettait plein la vue, et son gameplay axé sur la vitesse et les réflexes apportait cette adrénaline que l'on ne retrouvait pas forcément dans l'écurie d'en face. Sonic était alors un héros cool et parfaitement dans l'air du temps – sa transformation en Super Sonic (en hommage à *Dragon Ball Z*) à partir du deuxième épisode en aura marqué plus d'un. Impérial durant l'ère 2D, au point de compter de nombreux défenseurs (on n'est alors au sommet de la guerre opposant SEGA à

Nintendo), Sonic négociera hélas bien mal le virage de la 3D. Car si les deux premiers *Sonic Adventure* sont relativement respectés par les fans, mis à part le très bon *Sonic Generations*, il n'en va pas de même pour les nombreux titres qui sont sortis par la suite. Un immense gâchis, qui rappelle un peu la chute de ce grand acteur de l'industrie qu'était SEGA.

**“Le hérisson
bleu séduira
très vite la
jeunesse
d'alors.”**

2012

MASS EFFECT III

La conclusion de Bioware



Y JOUER
EN 2019
Disponible sur PC.



Évacuons d'emblée la question de savoir s'il fallait choisir le troisième épisode (ce que nous avons fait) ou s'il aurait été plus judicieux de sélectionner le premier (ce que nous pensions faire), qui a pour lui d'avoir créé l'univers et lancé la saga. Si nous avons choisi *Mass Effect 3*, c'est précisément parce qu'il est l'épisode qui synthétise le travail de BioWare sur la série, celui qui marie le RPG du premier volet (toutes proportions gardées) à l'action du deuxième sans sacrifier l'histoire. Ce n'était pourtant pas gagné, comme en témoignent à la sortie du jeu les plaintes des joueurs, scandalisés par une fin pas à la hauteur de leurs attentes. N'en déplaisent aux grincheux – et après un patch modifiant en douceur son épilogue –, *Mass Effect 3* se révèle brillant. Sa construction est la plus complexe et réussie des trois épisodes et le défi n'était pas mince pour le studio, qui devait tout à la fois conclure la trilogie, rappeler les personnages importants, créer des choix cruciaux pour Shepard et maintenir le joueur dans une situation de tension permanente. Défi relevé pour BioWare ! La génération PS3/360 tient son space opera de référence, et surtout un jeu qui a su mettre comme aucun autre les dialogues au cœur de son expérience interactive. Pour certains fans, ces séquences parlées avec les PNJ sont même les meilleurs moments du jeu – et de la série ! – devant les scènes d'exploration et d'action, qui sont pourtant ébouriffantes.

“Il est l'épisode qui synthétise le travail de BioWare.”

2010

FALLOUT NEW VEGAS

L'écriture avant tout

**Y JOUER
EN 2019**
Disponible sur PC.



Obsidian Entertainment s'est taillé une étrange réputation auprès des gamers, qui l'ont identifié – avec le temps – comme le studio capable de compenser ses faiblesses techniques parfois criantes par un soin extrême apporté à la narration, avec des embranchements scénaristiques de haute volée et un souffle épique hors du commun. C'est la raison pour laquelle le très moche mais très bien construit *Alpha Protocol* a ses fans, et sans doute que *South Park: Le Bâton de la Vérité* n'aurait pas été si proche du style de Trey Parker et Matt Stone entre les mains d'une autre équipe. Enfin, *Fallout : New Vegas* réussit la prouesse de surpasser *Fallout 3*, encore une fois grâce à son écriture à géométrie variable s'adaptant à toutes les décisions du joueur, un peu comme si toutes les possibilités imaginables étaient prévues dès l'origine. Ça donne le tournis, surtout au regard de l'immensité de la carte et des options offertes par ce RPG/FPS gargantuesque. Et on peut faire confiance à ses maniaques du script « chiadé » pour ne pas trahir les origines de la saga, à savoir deux titres édités par Black Isle studios dans les années 90. C'est à eux que *Fallout: New Vegas* fait directement référence, préférant se poser en suite de *Fallout 2* plutôt qu'en séquelle de *Fallout 3*. On trouve même des clins d'œil appuyés à *Van Buren*, le titre de travail du troisième opus que devait réaliser Black Isle avant d'être liquidé par sa société mère, Interplay. Des développeurs plus attachés aux mots qu'aux polygones, c'est précieux !



1996

RESIDENT EVIL

Indétronable

Pourquoi un jeu d'aventure bricolé, encombré d'influences (les *Alone in the Dark*) et de coulisses de fabrication improvisées (le film d'ouverture, comme une vidéo amateur), a-t-il eu un tel retentissement, obtenant des notes maximum un peu partout dans la presse, suscitant un engouement extraordinaire et générant une série à rallonge, qui tente encore de nos jours de se renouveler ? *Resident Evil* n'a pas inventé le Survival Horror ni l'exploration, encore moins le thème du zombie, mais il a introduit la notion de hors-champ, parvenant à faire peur en ne montrant rien. Avec ses angles de caméra fixes, les ennemis sont très souvent invisibles, mais tout près de nous, on peut entendre leurs gémissements, et il faut donc tirer sur eux à l'aveugle, à l'instinct.

C'est terrifiant, hautement stressant, et pourtant cette sensation inimitable découle d'une limitation technique. Par ce paradoxe, *Resident Evil* nous rappelle qu'il appartient à une époque révolutionnaire, celle de la naissance de la 3D (surtout sur PlayStation), où certaines expérimentations s'imposaient comme des coups de maître. Bien sûr, Shinji Mikami a su enrober le tout de mécanismes de jeu astucieux (les énigmes en pagaille, les temps de chargement « mis en scène », le rapport réaliste à l'environnement) qui ont fait école, mais le reste de sa ludographie prouve assez bien qu'il n'est pas un génie. *Resident Evil* est à la fois le produit de son intuition et de son temps : un miracle.

**Y JOUER
EN 2019**

Disponible sur PS4, Xbox
One, PC et Switch en
version remasterisée.



2001

SILENT HILL 2

Un bijou baroque

Des rues désertes, de l'attente, de la brume, des silhouettes indiscernables, des sons à la provenance incertaine, une radio qui grésille, une ville fantôme et une lente transformation de l'environnement, un glissement progressif dans le surnaturel... Autant *Resident Evil* s'inspirait des films d'horreur musclés, frontaux des années 60/70, autant *Silent Hill* a davantage à voir avec le cinéma de la suggestion des années 40/50, plus psychologique, s'adressant à notre part d'inconscient. Même montrés plein cadre, les monstres de *Silent Hill* nous terrorisent moins par leur agressivité que par leur forme incompréhensible, leur nature impénétrable, comme un cauchemar ayant pris vie. en quête d'expériences originales, mais elle n'a pas non plus rencontré un succès colossal. Il faut dire que toutes les rues de *Silent Hill* portent le nom d'un écrivain de romans d'horreur, et nous savons que la littérature n'est pas le pan de culture le plus présent en jeu vidéo. *Silent Hill* verra toutes ses options de style portées à leur point de paroxysme dans sa suite, *Silent Hill 2*, après laquelle la série commencera à amorcer une lente transformation en jeu d'action, sans toutefois connaître la mutation radicale de *Resident Evil*. Ovni miraculeux, ce jeu inclassable a eu bien du mal à préserver son identité. Il n'en est que plus rare.

**Y JOUER
EN 2019**

Disponible sur les consoles
d'origine, PS2 et Xbox.

“La dimension intellectuelle de cette œuvre interactive à part a immédiatement séduit les joueurs.”

1986

METROID

Super héroïne

En 1986, la Famicom (nom japonais de notre NES) est au meilleur de sa forme. Shigeru Miyamoto lançait en début d'année le tout premier *The Legend of Zelda* et écoulait des millions d'exemplaires. Enix prenait la suite au printemps avec *Dragon Quest*, devenu très vite un phénomène de société. Puis en été, Nintendo était de retour aux affaires avec la sortie de *Metroid*, le premier volet d'une très grande saga. Le jeu ne payait pourtant pas de mine et ressemblait à s'y méprendre à nombre de Run and Gun parus par la suite. Sauf que *Metroid* n'était pas seulement porté sur l'action. Il intégrait une part non négligeable d'aventure, avec notamment un level design prenant compte des capacités évolutives de l'héroïne. Car oui, avec Samus Aran, *Metroid* était aussi l'un des tout premiers jeux à offrir un rôle principal à un personnage féminin. Ses suites perpétueront la tradition d'excellence de la série et nombreux sont les joueurs à être encore marqués par *Super Metroid* (Super Nintendo, 1994) et les épisodes sortis sur Game Boy Advance. Au début des années 2000, la série se lancera également avec réussite dans la 3D. Malgré le passage en vue subjective, la trilogie *Prime*, sortie sur GameCube puis compilée plus tard sur Wii, est parvenue à préserver l'esprit de la saga. Les univers y sont une nouvelle fois non-linéaires et, en dépit des apparences, le gameplay ne tourne pas autour des gunfights. Ce n'est d'ailleurs pas pour rien que Nintendo préférera parler de First Person Adventure plutôt que de First Person Shooter.



“Nintendo était de retour aux affaires avec la sortie de Metroid.”



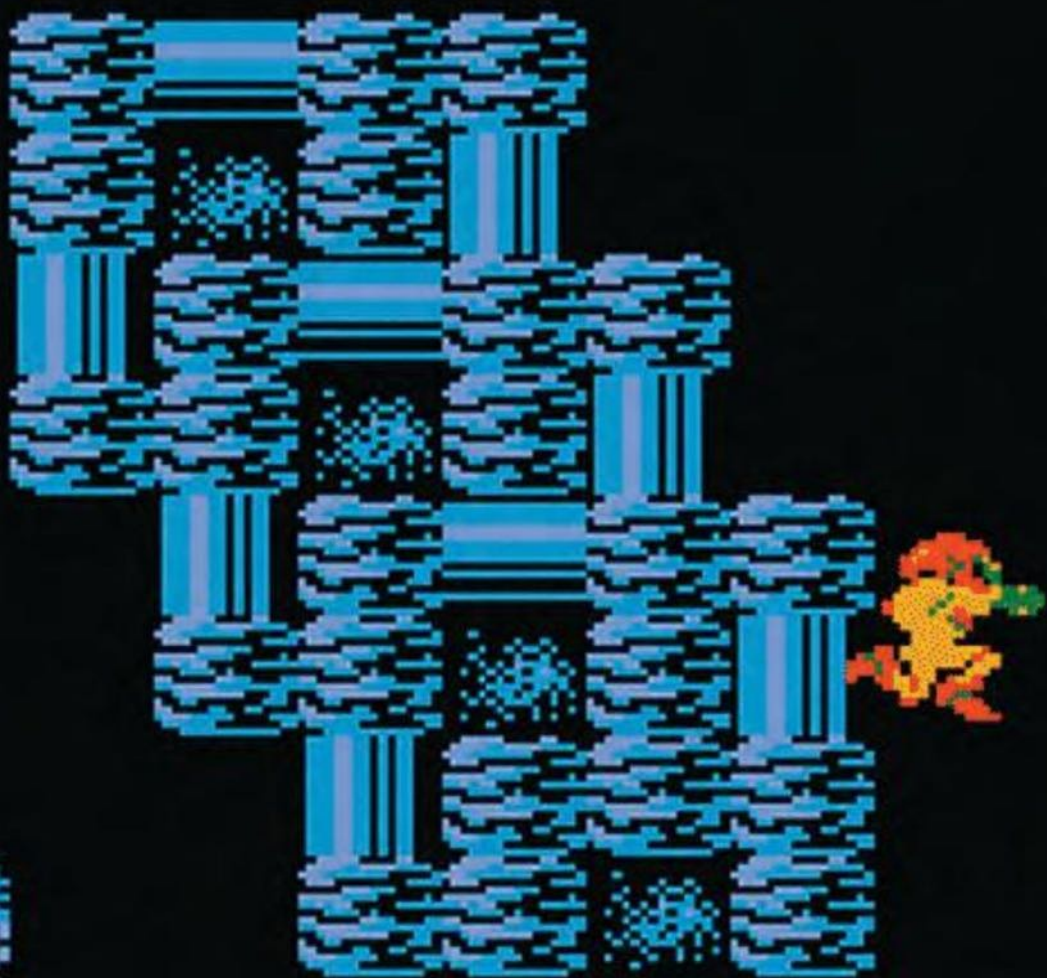
2020 ?

METROID PRIME 4

Un chantier compliqué

Annoncé durant l'E3 2017 par un simple logo, *Metroid Prime 4* devait être l'une des stars de la Switch en 2019. Oui mais voilà, le développement est plus que compliqué et l'on sait désormais que ce nouvel épisode des aventures de Samus Aran ne sortira pas cette année : en janvier, Nintendo annonçait que le développement de *Metroid Prime 4* "reprenait de zéro", confié à un autre studio ! En l'occurrence à Retro, qui ne sont pas des inconnus puisqu'ils ont développé les derniers (et excellents) épisodes. Toujours est-il que pour une sortie en 2019, c'est nié. Espérons que le titre soit achevé avant le passage à une nouvelle console...

EN 30





2006

OKAMI

Estampe japonaise

Nous parlons ici d'un jeu ayant su toucher la fibre émotionnelle de certains gamers au point que ceux-ci sentent presque les larmes leur monter aux yeux à la seule évocation de son titre, tandis que d'autres, à la fois blasés et surtout fans de Nintendo, ne veulent voir dans le jeu du studio Clover, qu'une simple imitation de *Zelda*. Le réalisateur du jeu, Hideki Kamiya, ne s'est jamais caché d'être un fan absolu de Shigeru Miyamoto, et en particulier de *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, qu'il mentionne comme sa première source d'inspiration. Mais ce seul processus référentiel suffit-il à annuler les

qualités propres à *Okami*? Loin de là, et on osera même le crime de lèse-majesté ultime en affirmant qu'ici, l'élève surpasse le maître. Outre son esthétique en cel-shading très pastel imitant à merveille les estampes japonaises, le jeu se dote d'un sens poétique et d'un lyrisme qui l'apparentent réellement à une œuvre d'art. Mais le style ne fait pas tout, et le gameplay du jeu, ainsi que sa densité narrative, nous entraînent dans une épopée hors du commun, à la durée de vie exceptionnelle, rivalisant avec les meilleurs RPG en termes de profondeur. C'est beau, c'est émouvant, c'est puissant, malin

et raffiné (les symboles à peindre à même l'écran)... Bref Clover Studio nous offre une œuvre pour esthète comme il en existait bien peu sur PS2. Pas étonnant qu'*Okami* s'invita ensuite par deux fois chez Nintendo, d'abord pour un portage Wii, puis à l'occasion d'une suite/remake, *Okamiden*, sur 3DS. Il est disponible sur Switch.

“Le jeu se dote d'un sens poétique et d'un lyrisme qui l'apparentent réellement à une œuvre d'art.”





WOW CLASSIC / 2019

Toujours le maître du monde ?



Non, bien entendu, *World of Warcraft* n'est plus le maître du monde. Les MMORPG sont rentrés dans le rang, le modèle par abonnement est risqué face au free-to-play, les FPS en arène, MOBA et autres Battle Royale sont les genres à la mode sur PC. Toutefois, le titre de Blizzard conserve une horde (ohoh) de fans assez conséquente, et il continue d'être mis à jour avec assiduité. Une septième extension, *Battle for Azeroth*, est sortie en 2018 et ce n'est sans doute pas la dernière. En 2019, Blizzard promet l'arrivée de *WoW Classic*, un mode de jeu permettant de retrouver l'univers de *World of Warcraft* tel qu'il était à ses débuts, avant la première extension. Un pur délire de fans... qui prouve qu'ils sont encore là !

2005

WORLD OF WARCRAFT

L'addiction a un nom

D'autres MMORPG auraient eu leur place dans cette sélection. Mais s'il ne faut en garder qu'un, ça ne peut être que lui ! *World of Warcraft* (WoW pour les intimes, et ils sont nombreux) a changé le visage du jeu sur PC, modifié toute une économie, influencé en profondeur la manière d'appréhender le gameplay (la fameuse courbe d'accessibilité, si chère à ses créateurs). Il a même, par son incroyable succès – plus de 12 millions d'abonnés au fait de sa gloire – suscité la création, et bien souvent la destruction, de studios concurrents qui ont trop souvent pensé qu'il suffisait de copier le modèle pour l'égaliser. Mais l'équilibre, le génie et la réussite de *World of Warcraft* ne se décortiquent pas. Tout au mieux, ils peuvent s'expliquer par le talent d'un studio, Blizzard, capable de toutes les audaces, y compris celle de rendre accessible quelque chose qui ne l'était jusqu'alors pas – le MMORPG – quitte à risquer de rompre avec une partie de ses fans. Mais ce sont bien eux, les fans hardcore de *Warcraft*, *Diablo* et cie, qui ont contribué à lancer le titre avant que d'autres, néophytes et curieux, ne s'en emparent et le transforment en phénomène. WoW a rassemblé tous les joueurs autour de son univers riche, de ses mécaniques simples mais profondes et de son contenu massif. Il était au bon endroit, au bon moment. C'est le propre des phénomènes d'apparaitre sans crier gare et de tout rafler sur leur passage. Depuis, chaque joueur de WoW se demande s'il replongerait pour un « WoW 2 ». Et vous ?

**Y JOUER
EN 2019**

Disponible sur PC.

**“Plus de 12 millions
d'abonnés au fait de
sa gloire.”**

1997

GOLDENEYE

L'avant-gardiste

Même les moins férus de théâtre classique connaissent la fameuse tirade du Cid de Corneille : « Mes parrains à deux fois ne se font point connaître, et pour leurs coups d'essai veulent des coups de maître ! ». Une réplique mythique que pourraient s'approprier les développeurs de *GoldenEye 007*, dont la grande majorité n'avait jamais œuvré auparavant dans le domaine du jeu vidéo ! Des néophytes complets qui attribuent d'ailleurs à leur inexpérience, voire à leur candeur, des audaces de style qui expliquent en partie la réussite avant-gardiste du jeu. Par exemple, ils ont conçu les décors avec une ambition de réalisme, ne disposant bonus et interrupteurs qu'après-coup, ce qui donne un environnement étrange, pas exclusivement pensé pour être interactif. L'expérience qui en résulte est très atmosphérique, nous sommes loin des *Doom-Like* de l'époque, entièrement assujettis à un esprit PC, efficace et peu narratif. À l'inverse, le studio Rare colle fidèlement au scénario du film, et n'a d'ailleurs pas opté d'emblée pour une vue

subjective : on pensa d'abord à un scrolling 2D, puis à un rail-shooter façon *Virtua Cop*, pour enfin s'orienter vers une maniabilité ouverte. Plus surprenant encore, c'est la première fois qu'un jeu de ce type intégrait des notions d'infiltration, le joueur devant éviter d'activer les alarmes. Une immersion qui préparait le terrain aux futurs *Medal of Honor*, puis *Call of Duty*. Enfin, le multi de *GoldenEye 64* fit date, avant tout parce qu'il transposait ce concept jusque-là très rare sur console.

“L'expérience qui en résulte est très atmosphérique.”



**Y JOUER
EN 2019**
Disponible sur la console
d'origine, la N64.





1998

BALDUR'S GATE

La maestria de BioWare

RPG à l'ancienne créé par BioWare, *Baldur's Gate* reprend les règles du jeu de rôle *Advanced Dungeon & Dragons* en les adaptant légèrement, pour rendre le tout compatible avec les combats en temps réel, et l'univers des Royaumes oubliés (*Forgotten Realms*) créés par Ed Greenwood et plébiscités par tous les joueurs du jeu de rôle papier de l'époque. Se présentant en 3D isométrique, le jeu commençait

par la création de votre héros (genre, apparence, race, alignement et autres statistiques ayant des conséquences lors de l'aventure). Il prenait ensuite vie derrière les murs de Château-Suif (au sud de la Porte de Baldur) aux côtés de son mentor, le mage Gorion, avant qu'un enchaînement d'événements ne le jettent sur les routes de la Côte des Épées. Réparti sur sept chapitres, *Baldur's Gate* était épique à plus d'un

point. Les combats y étaient tactiques et relativement difficiles, les relations avec autrui fortement impactées par vos actes, et les quêtes (à tiroirs) très nombreuses. Au cours de votre partie, il était possible de rallier un maximum de cinq persos à votre cause, ou de jouer avec certaines restrictions en coop'. Mais en plus d'être un titre passionnant, *Baldur's Gate* se payait le luxe d'être magnifique. Ainsi, pas loin de 10 000

écrans de jeu ont été dessinés « à la main » pour apporter au titre un cachet exceptionnel (pour l'époque), et ne donnant jamais au joueur l'impression d'évoluer dans des décors génériques comme trop souvent maintenant. Un jeu unique en tout cas et ayant encore sa place sur vos disques durs !





2005

RESIDENT EVIL 4

Au sommet de son art

Épisode historique pour certains, de transition pour d'autres, et honteux pour un noyau d'irréductibles, *Resident Evil 4* faisait voler en éclats les codes de la série en abandonnant les écrans fixes pour proposer un jeu d'action à la troisième personne (TPS), mais dont le point de vue serait placé « caméra à l'épaule ». Un seul perso était jouable sur GameCube (en tout cas avant d'avoir terminé le jeu), chiffre doublé pour la version PS2 en permettant de contrôler Leon Scott Kennedy ou la mystérieuse Ada Wong. Dans la version de base, Leon devait se rendre dans un village espagnol dont les habitants détenaient en otage la fille du président des États-Unis. Arrivé sur place, il découvrirait à ses dépens que les paysans étaient sous le contrôle d'une secte, Los Illuminados, se servant d'un virus pour

transformer les agriculteurs en mutants surpuissants. *Resident Evil* oblige, les ennemis étaient monstrueux, n'hésitent pas à muter en plein combat quand il ne se contentaient pas d'être tout bonnement géants ! On pouvait rencontrer un marchand d'armes vendant différentes pétoires pouvant être modifiées et bien sûr, créer des remèdes en combinant des plantes. Le titre était très dynamique (pas mal de QTE) et permettait une visée plus fine en localisant les dommages causés aux ennemis. Une fois le jeu terminé, on pouvait contrôler Ada dans une mission spéciale et jouer au mode Mercenaries (un mode horde à scoring). Au final, le *Resident Evil* le plus clivant, mais certainement aussi le plus réussi.

**Y JOUER
EN 2019**

Disponible en version
remasterisée sur PS4, Xbox
One, PC et Switch.

“Resident Evil 4 faisait voler en éclats les codes de la série en abandonnant les écrans fixes.”



1UP

500



1995

WORMS

La guerre entre amis

Si aujourd'hui jeu multijoueur rime spontanément avec artillerie lourde type *Call of Duty*, *Battlefield*, *World of Warcraft* ou bien *Destiny*, il fut un temps où l'on n'avait pas besoin de titres de cette envergure pour s'éclater à plusieurs autour d'une même partie. En 1995, lorsque Team17 débarque avec ses petits vers de terre hauts comme trois pixels, personne ne se doute que

l'on se trouve là en compagnie de ce qui allait être l'un des jeux les plus conviviaux du siècle dernier. Le concept de *Worms*? Se faire la guerre, tout simplement. Aux commandes d'armées de lombrics équipés comme des militaires prêts à envahir un pays pétrolier, les joueurs s'affrontaient en s'échangeant grenades et coups de bazooka dans un système au tour par tour simplement

génial. Le brillant moteur physique, qui obligeait à jauger la trajectoire des tirs en tenant compte du vent, se montrait extrêmement gratifiant, et les possibilités de construction et d'exploration ajoutaient une grande dimension stratégique à l'ensemble. *Worms* avait aussi pour lui son humour très british, qui se traduisait par un arsenal complètement fou, chargé de références (le Hadôken

et le Shôryûken de *Street Fighter*), et par la possibilité d'humilier gentiment son adversaire. C'est vrai, après tout : à quoi bon chercher la frappe chirurgicale quand il suffit d'un bâton de dynamite pour éjecter l'ennemi hors de la map ou d'une simple poussette pour le jeter à l'eau ? Car oui, c'était ça *Worms* : se faire la guerre, mais dans un esprit de franche camaraderie.

**Y JOUER
EN 2019**

Disponible sur iOS.

2019

DIRT RALLY 2.0

L'ADN de la course

S'il y a bien un domaine dans lequel Codemasters excelle depuis des années, ce sont les simulations de course. Certes l'éditeur anglais n'a pas fait que des jeux de course, mais il a su imposer son style avec des séries références comme *Toca Touring Car* ou encore *Colin McRae Rally*. Après quelques infidélités à la simulation avec des titres comme *DIRT Showdown* ou encore *Race Driver Grid*, Codemasters nous offre en 2015 *DIRT Rally*. Digne successeur de *Colin McRae Rally* sorti en 1998, *DIRT Rally* trouve immédiatement son public auprès des pilotes virtuels les

plus exigeants. Il offre des sensations de pilotage bien plus réalistes que son concurrent direct *WRC*, qui a pourtant la licence officielle. En 2019 débarque *DIRT Rally 2.0* où là encore, Codemasters ravit les fans pourtant très inquiets de ne pas retrouver le feeling de pilotage de *DIRT Rally* premier du nom mais plutôt celui du dernier jeu en date de Codemasters, *Dirt 4*, sorti en 2017. Heureusement, *DIRT Rally 2.0* tient toutes ses promesses. Son feeling de pilotage est au top, les challenges quotidiens, hebdomadaires, et mensuels permettent de se mesurer

aux autres joueurs à travers le monde et surtout, l'expérience de course est à son sommet. Chaque départ de spéciale est un challenge à lui tout seul. Il faut être capable d'aller vite sur plus de 10 km de route, mais aussi de ne faire aucune erreur sous peine de se retrouver à plus de deux minutes des meilleurs. De plus, suivant les

voitures utilisées et les surfaces (neige, terre, asphalte, sous la pluie ou non), le joueur doit absolument faire preuve d'une énorme concentration s'il veut simplement finir l'étape. *DIRT Rally 2.0*, à l'image de ce qui se passe dans la réalité, oblige le pilote à se contenir tout en essayant d'aller vite. Pas si simple, mais tellement grisant.

“Codemasters ravit les fans pourtant très inquiets.”



THE LAST OF US 2 / 2019

Un nouveau chef-d'œuvre ?



Voilà un jeu qui a la pression ! Le premier épisode est une telle réussite - la meilleure vente d'un jeu venant d'un studio Sony, tout simplement - qu'il ne sera pas simple pour Naughty Dog de renouveler l'exploit. C'est pourtant ce que compte faire le studio avec *The Last of Us : Part II*, vaguement prévu pour 2019 sur PS4... même si une sortie en 2020 n'est pas à exclure. Cette fois, c'est Ellie que le joueur incarmera dans une aventure se situant quatre ans après la fin de la précédente et débutant vraisemblablement à Jackson, un lieu connu de ceux qui ont fini le premier jeu. Les producteurs de "TLOU2" annoncent une aventure encore plus sombre et violente et de ce que l'on a vu du jeu, c'est bien parti pour. Sur le fond, le titre se présente toujours comme un action-survival dans lequel la furtivité est aussi, sinon plus importante que le shoot. *The Last of Us : Part II* s'annonce comme l'un des derniers grands jeux de la PS4, reste à savoir s'il dépassera la maestria du premier épisode.



2013

THE LAST OF US

Un monument
du jeu vidéo

Y JOUER
EN 2019

Disponible sur PS4 en
version remasterisée.

Peut-être le jeu le plus inattendu de la PS3. Et aussi, coup de chance, l'un des plus gros cartons de la console. Inattendu parce qu'après trois épisodes des aventures fun et décontractées de Nathan Drake dans *Uncharted*, personne n'attendait le studio Naughty Dog sur un titre sombre, dur et orienté Survival qui plus est ! Coup de chance parce que le succès de *The Last of Us*, c'est le signe que les joueurs – ou disons des joueurs, et suffisamment – sont prêts pour un jeu vidéo plus narratif, centré sur des personnages forts et une intrigue travaillée, loin des clichés habituels et des gimmicks poussifs de trop de blockbusters. Non seulement ils sont prêts, mais ils en redemandent ! Et dans ce registre, *TLOU* va loin, il ne fait aucune concession. Fait très

rare, c'est le gameplay qui est au service de l'histoire, et non l'inverse. Lorsque Joel et Ellie, les deux protagonistes, doivent traverser des villes désertes, ils le font, sans surprise absurde pour créer un rebondissement artificiel. Au contraire, lorsqu'ils doivent affronter – ou plutôt esquiver – des ennemis, c'est toujours dans le respect d'un certain réalisme, et dans les conditions imposées par l'aventure. *The Last of Us* est l'un des plus grands jeux de cette génération, le chef-d'œuvre de la PS3. Et il est sublime, ce qui ne gâte rien. La seule question désormais, c'est de savoir si Naughty Dog osera poursuivre dans ce sens, et livrer une autre aventure de ce calibre. Le succès de *TLOU* – y compris dans son remake PS4 – devrait l'y aider.

**“The Last of Us est l'un
des plus grands jeux de
cette génération, le chef-
d'œuvre de la PS3.”**



“Point’n click à la première personne, le jeu nous faisait incarner le rôle de « l’étranger ».”

1993

MYST

Un succès planétaire

Longtemps meilleure vente de jeux sur PC, *Myst* avait scotché son monde lors de sa sortie au début des années 90. Point’n click à la première personne, le jeu nous faisait incarner le rôle de « l’étranger », personnage mystérieux, qui après avoir découvert un livre magique, se voyait propulsé sur l’île de *Myst*. Là, avec des contrôles simples, la souris servait à regarder et les boutons à avancer ou

interagir avec des objets, il fallait guider votre perso dans le but de découvrir des livres de liaison vous permettant de voyager vers d’autres âges. Avaré en conseils, le jeu vous lâchait en pleine nature et seul votre esprit de déduction pouvait vous permettre d’avancer. *Myst* étant avant tout un jeu d’énigmes, il fallait, en examinant chaque écran composant l’île et en lisant certains

livres d’une bibliothèque, récolter assez d’indices pour résoudre puzzles et machines aux fonctionnements inconnus. Comme dit précédemment, vous tombiez dès le début de l’aventure sur une bibliothèque comportant, entre autres, deux livres de couleur (rouge et bleu) semblant retenir prisonniers deux frères. Pour les libérer, vous deviez trouver des pages aux couleurs

de ces derniers, puis les recoller pour établir une meilleure connexion avec les prisonniers. Le jeu se terminait sur un choix débouchant sur une des fins (plus ou moins mauvaise) prévus par les concepteurs du jeu, les frères Miller. Voyage onirique vers un monde inconnu, *Myst* a lancé un genre que l’on peut encore retrouver par petites touches, dans beaucoup d’autres jeux.



2011

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM À la conquête du grand public

Le dernier épisode de la série – si l'on écarte le MMO *The Elder Scrolls Online* – est aussi son plus grand succès. La dernière fois que son éditeur Bethesda communiquait sur les ventes du jeu, c'était en début d'année pour annoncer 20 millions d'exemplaires vendus ! Pourquoi un tel engouement ? Comme d'autres titres présents dans ce magazine, *Skyrim* s'est trouvé au bon

endroit, au bon moment. À sa sortie, il synthétisait mieux qu'aucun autre ce que l'on pouvait attendre d'un action/RPG en open world. Il reprenait toutes les bonnes recettes et les réarrangeait à sa sauce, en y ajoutant une pincée de fantasy et un zeste de noirceur. Il symbolisait de manière parfaite la tendance observée sur la génération PS3/360 : cette façon très intelligente de rendre le RPG – genre

élitiste s'il en est – accessible à tous, en simplifiant les codes. Dans un registre différent, *Mass Effect* a fait le même travail. *Skyrim*, par sa construction et sa communication (très axée sur les composants « action » et sur... les dragons !) a fait comprendre à tous les joueurs, même les moins sensibles au RPG, qu'ils pourraient vivre une aventure épique dans un monde immense, sans

(trop) se prendre la tête avec des calculs de stats indéchiffrables et des combats compliqués. Un comble pour un titre issu d'une lignée de jeux – *The Elder Scrolls*, quatre épisodes avant lui – auparavant réservés à une petite frange de joueurs PC, seuls capables d'en savourer l'étendue. *Skyrim* a démocratisé TES. Certains le lui reprochent, d'autres adorent. Nous en sommes.



**Y JOUER
EN 2019**

Disponible sur PS4, Xbox One, PC et Switch.

2020-2021 ?

THE ELDER SCROLLS VI

L'attente au maximum

Selon toute vraisemblance, il se sera passé 10 ans entre *Skyrim* et le prochain épisode lorsque celui-ci sortira. Une éternité annoncée par Bethesda durant l'E3 2018, qui ne prévoit pas une sortie pour *The Elder Scrolls VI* avant la prochaine génération de consoles. Et encore, pas dès le lancement ! C'est dire si le succès phénoménal de *Skyrim* met la pression sur son éditeur, qui n'a tout de même pas chômé durant ces années : en 2014 sortait *The Elder Scrolls Online*, un MMORPG. Après des débuts difficiles, il a trouvé son rythme et une nouvelle extension sort en juin 2019, *Eisweyr*. Il n'empêche, c'est bien beau tout ça mais nous, on veut *The Elder Scrolls VI* !



“Jouable jusqu’à trois pour les mieux équipés, il apportait alors une dimension épique au genre.”

1993

SECRET OF MANA

L'épopée ludique

Il y a des titres qui, dès la mise sous tension de la console, font forte impression. *Secret of Mana* est de cette trempe-là. L'écran noir qui se découvrait lentement pour faire apparaître le trio de héros, le vénérable arbre Mana auquel ils faisaient face, la musique composée par Hiroki Kikuta, d'abord paisible puis qui s'emballe pour accompagner l'envolée d'une nuée de flamands roses. En quelques secondes à peine, le jeu arrivait à poser son ambiance, à faire passer son message au joueur. Il s'agissait là d'un appel à l'aventure comme il ne s'en fait plus, d'une promesse qu'une grande épopée ludique allait se dérouler sous ses yeux émerveillés. Alors touché par la grâce (nous sommes au milieu des années 90), Squaresoft livrait un amour d'action-RPG. Un jeu tout à fait classique en apparence, avec son histoire de planète qui se meurt et d'épée sacrée à restaurer. Mais un jeu qui, par son concept, allait prendre une ampleur inédite. Le mérite de *Secret of Mana*, ce n'est pas seulement d'avoir pris avec brio la suite d'un *The Legend of Zelda : A Link to the Past* dans le cœur des aventuriers en herbe. C'est aussi d'avoir su transcender sa formule en y intégrant une bonne dose de RPG et de... multijoueur ! Jouable jusqu'à trois pour les mieux équipés, il apportait alors une dimension épique au genre, et faisait la part belle à la coopération et aux boss gigantesques. Un chef-d'œuvre comme on n'en voit plus, mais que les jeunes générations peuvent découvrir grâce à la Console Virtuelle de la Wii, via les versions mobiles ou avec un récent (mais décevant) remake.

**Y JOUER
EN 2019**

Disponible en
version originale
sur Super NES Mini.





2005

PRO EVOLUTION SOCCER 5

À jamais dans les mémoires



La rengaine vous paraîtra familière au fil des pages de ce magazine : choisir, il a fallu choisir ! Pour PES comme pour les autres grandes séries du jeu vidéo, à ceci près que dans un jeu de sport, les différences entre deux épisodes sont parfois tellement infimes que le choix revêt forcément une part d'arbitraire. Durant une décennie, de la fin des années 90 au début des années 2000,

Pro Evolution Soccer a symbolisé l'excellence, le meilleur de la simulation sportive. Sur PSOne tout d'abord, puis sur PS2. C'est cette période que nous avons retenue avec PES 5, sorti en 2005. À ce moment précis, le studio KCET de Konami est au top. Il maîtrise son jeu sur le bout des doigts, en modifie le gameplay par petites touches toujours plus intelligentes. Les licences

manquent encore à l'appel mais peu importe : le réalisme est à portée de pad, jamais un match de foot n'a été si bien reproduit. Les fans de la série le savent : un « match PES » suscite une excitation sans pareille, faite de tension, de plaisir, d'injustice aussi parfois. Les manettes volent, les esprits s'échauffent, on se jure qu'on ne nous y reprendra plus... Et on y retourne,

encore et encore. On ne lâche pas PES 5. Plus tard, Konami perdra la recette et FIFA reprendra la place de numéro un du foot. Mais les accros à *Pro Evolution Soccer* n'en démordent pas : leur série est la meilleure. Et même si on peut leur donner tort, il faut avouer que jamais FIFA, malgré toutes ses qualités, n'a reproduit le même plaisir que PES à cette époque... La marque des grands.

1995

WARCRAFT

Les débuts d'une saga légendaire

Y JOUER
EN 2019
Disponible sur PC.

Après une poignée de jeux de plate-forme efficaces comme *Blackthorne* ou *The Lost Vikings*, Blizzard Entertainment frappe un grand coup en 1994 avec *Warcraft: Orcs and Humans*, un jeu de stratégie en temps réel qui popularise d'un seul coup ce style assez nouveau, imité de deux précurseurs de poids : *Dune II* (1992) et *Herzog Zwei* (1989), mais auxquels il apporte des trouvailles importantes,

et le nouveau le mode multijoueur qui passionne logiquement les utilisateurs PC. À ce stade, la cote de sympathie de *Warcraft* est élevée, mais on est encore loin d'imaginer le succès que cette saga va engendrer. S'ensuivent deux autres opus fondés sur le même gameplay qui font toujours mieux sur le plan visuel, en particulier *Warcraft III* qui marque un passage très réussi à la modélisation en

3D, sans omettre la possibilité de jouer en réseau, un environnement médiéval-fantastique de plus en plus détaillé et une campagne solo où l'on incarne tour à tour les principales races du monde. Dans la foulée, une série jumelle mais science-fictionnelle voit le jour : *Starcraft*. Pour *World of Warcraft*, son coup de maître sorti en 2004, Blizzard approfondit encore plus la dimension online puisqu'il

s'agit d'un MMORPG, mais renonce du même coup à la stratégie, pour un format action/RPG plus immédiatement jouissif. Depuis, *WoW* continue de passionner des millions de gamers en dépit de la concurrence acharnée, et s'étioffe d'extensions régulières. Un film est sorti en 2016, point d'aboutissement d'une conquête parfaitement planifiée.

“Blizzard frappe un grand coup en 1994 avec *Warcraft: Orcs and Humans*.”





1991

CIVILIZATION

À la conquête du monde

Développé par Sid Meier, ce jeu de stratégie faisant partie de la famille des 4X (eXploration, eXpansion, eXploitation, eXtermination) vous plaçait aux « commandes » de colons plusieurs milliers d'années avant Jésus-Christ, et vous demandait de créer une civilisation viable et traverser les époques jusqu'à atteindre l'espace et la lointaine Alpha Centauri. Vous débutez en choisissant

un endroit où commencer votre développement, puis deviez gérer tout un tas de paramètres pour dominer la planète ou tout du moins, les civilisations environnantes. Contrôlées par l'ordinateur, ces dernières se développaient en parallèle de votre empire et pouvaient aussi bien devenir vos alliées que vos ennemies. Il fallait pour s'imposer gérer ces ressources,

naturelles ou monétaires : soulever des impôts, lancer de grandes recherches pour se développer technologiquement, produire des unités pour combattre ou coloniser la carte, user de la diplomatie pour s'allier aux voisins ou au contraire fomenteur des troubles dans leur peuple pour les affaiblir. Côté villes, de petites bourgades elles passeraient à de véritables mégapoles produisant un

tas de ressources et de bâtiments allant jusqu'aux fameuses « merveilles », mais aussi de la pollution. Un jeu d'une complexité folle, sobre graphiquement (pour l'époque) et qui savait conseiller le joueur lors des parties. Pour la petite histoire, le titre puisait une partie de son inspiration dans un jeu de société nommé justement, *Civilization* !

**Y JOUER
EN 2019**
Disponible sur PC.



1999

METAL GEAR SOLID

Snake entre dans l'histoire

L'histoire est connue : la série *Metal Gear Solid* n'a pas débuté sur PlayStation à la fin des années 90 mais bien plus tôt, en 1987 sur MSX et NES, dans le jeu *Metal Gear*. Pourtant, c'est bel et bien le *Metal Gear Solid* de la PSOne qui a installé la saga au panthéon du jeu vidéo et fait passer son génial créateur, Hideo Kojima, de l'ombre à la lumière. C'est cet épisode qui a rendu fous les joueurs par son habileté à casser les codes (les indices sur la jaquette, les combats de boss surréalistes) et fait de son héros, Solid Snake, une figure mythique. C'est ce jeu que les fans ne cessent de refaire quand ils veulent replonger quelques heures, et que Kojima lui-même a reproduit dans ses suites : *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty* (2001) en est à la fois une mise en abyme et un remake déguisé, tandis que *MGS 4 : Guns of the Patriots* (2008) ramène le joueur sur l'île de Shadow Moses, là où tout a commencé... Là où a commencé, aussi, la consécration de l'infiltration sur consoles, *MGS* étant rapidement suivi de séries surfant sur son succès, *Splinter Cell* en tête. Mais ce que la concurrence n'a jamais

su reproduire, c'est la densité de son background. *MGS* est un jeu que l'on regarde, où l'on se perd, autant qu'on y joue. Même plus, diront ses détracteurs ! Peu importe. *Metal Gear Solid* est sublime, un chef-d'œuvre qui en a appelé beaucoup d'autres. À ce titre, impossible de finir cet article sans évoquer *Metal Gear Solid 3 : Snake Eater* (2004), considéré par certains comme le sommet de la saga. Simplifiez-vous la vie : faites-les tous !

“C’est cet épisode qui a rendu fous les joueurs par son habileté à casser les codes.”



METAL GEAR SOLID V / 2015

Et Hideo Kojima quitte Konami !

C'est l'un des divorces les plus spectaculaires du jeu vidéo : en 2015, peu après la sortie de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, le créateur de la saga Hideo Kojima annonçait son départ de Konami, ou plutôt qu'il en était fichu dehors, ainsi que ses collaborateurs. Même si les dessous de l'affaire restent mystérieux, la thèse de la lutte d'influence au sein du groupe japonais est la plus plausible. Depuis, Konami a sorti l'improbable (et très moyen) *Metal Gear Survive* (2018) tandis que Kojima prépare, en exclusivité pour Sony, le défilant *Death Stranding*.



contournée grâce à la possibilité de le refaire à l'envers. Au final, *Ridge Racer* fut un jeu de course fondateur, à la fois de la 3D et de la PlayStation, sans oublier son étrange petit shooter qui venait nous occuper pendant les temps de chargement et permettait de débloquent des véhicules.

**Y JOUER
EN 2019**

Ridge Racer Type 4,
disponible sur PlayStation
Classic.

**“Ridge Racer fut
tout simplement
le premier jeu
édité sur
PlayStation.”**

1993

RIDGE RACER

Génération PlayStation

À sa sortie sur borne d'arcade, *Ridge Racer* impressionnait déjà grâce à la beauté de ses graphismes et la fluidité de son gameplay mais pour une fois, c'est à son adaptation sur console que l'on va s'intéresser. Car *Ridge Racer* fut tout simplement le premier jeu édité sur PlayStation, ce qui en soit est historique. Mais plus important, il fut aussi le premier jeu de course intégralement en 3D jamais proposé sur une machine de salon. La qualité assez exceptionnelle du portage a d'emblée démontré la puissance de la toute nouvelle console de Sony, le

tour de force ne se limitant pas à l'affichage des polygones mais aussi à la vitesse de défilement : ça trace vraiment, on se cramponne à la manette, surtout dans les virages qui se gèrent en relâchant la touche d'accélération. En effet, rien n'est prévu pour freiner, ce qui annonce la couleur. Évidemment, c'est son caractère pionnier qui fait toute la valeur de *Ridge Racer*, mais l'efficacité de son gameplay n'est pas à

négliger : encore aujourd'hui, il est considéré comme un modèle du genre. En bonus, on pouvait changer la soundtrack en glissant ses propres disques dans la

console ! Quant à la limite la plus évidente du jeu, à savoir son circuit unique, elle était partiellement





2000 LES SIMS

Une histoire de famille

**Y JOUER
EN 2019**
Disponible sur PC.

Avant *Les Sims*, par le même Will Wright au sein du même studio Maxis (qu'il a fondé), il y a eu le révolutionnaire *SimCity* (1989) dans lequel vous incarnez le maire d'une ville, que vous administrez de A à Z. Vous y êtes libre de vos choix, le jeu peut partir dans mille directions. Aucune obligation, aucun but précis sinon celui de faire prospérer votre cité. Dix ans plus tard, Wright et ses équipes vont encore plus loin. *Les Sims*, c'est un peu comme si vous incarniez un habitant de *SimCity* – le titre est d'ailleurs explicite. Cette

fois, vous n'avez plus le moindre objectif, aucune sanction d'aucune sorte ne vient entacher votre expérience de jeu. Tout ce que vous avez à faire est de faire vivre le plus normalement possible votre avatar, ou sa famille puisqu'il est possible de prendre la commande d'un foyer de une à huit personnes. Vos Sims ont un nom, une biographie, des envies ou plutôt des besoins (appétit, hygiène, vie sociale, etc.). À vous de les satisfaire en faisant vivre leur foyer. Une fois encore, après *SimCity*, Will Wright conçoit un jeu

révolutionnaire dont le succès commercial va bien au-delà de ses espérances : ce premier épisode fait partie des jeux PC les plus vendus dans le monde (plus de 16 millions de copies) tandis que la série – qui compte quatre épisodes et des extensions en pagaille – affichait 125 millions de jeux vendus en 2010 ! C'était avant les extensions et autres DLC du troisième épisode, et surtout avant la sortie des *Sims 4* en septembre 2014... Eh oui, ils sont plus vivants que jamais !

1996

DUKE NUKEM

Le FPS fait dans la série B... ou Z

**Y JOUER
EN 2019**
Disponible sur PC.

« Il était blond, bodybuildé, avait la blague graveleuse et la détente facile ». Voici à peu de choses près l'épithète qu'on aurait pu graver sur la pierre tombale de Duke Nukem si un extra-terrestre avait réussi à lui faire la peau ! Pour beaucoup, Duke a débuté sa carrière en 1996 dans sa version « 3D » et pourtant, le héros badass en était déjà à son troisième titre. Jusque-là cantonné à évoluer dans un jeu de plate-forme en 2D, le blond s'est vu propulsé au rôle d'icône une fois la troisième dimension atteinte. Se plaçant dans la suite directe du deuxième épisode, le jeu débute après que le vaisseau de Duke a été

abattu au-dessus de L.A. par des aliens énervés. Un pitch maigrichon mais qui légitime le massacre d'extra-terrestres à la chaîne le long d'une trentaine de niveaux répartis sur trois chapitres. FPS mythique et politiquement incorrect, *Duke Nukem 3D* est assez avant-gardiste en incorporant de nouveaux types de gameplay. On peut y nager sous l'eau, voler grâce

à un jetpack et sauter (chose rare à l'époque). Mais ce *Duke* permet aussi d'interagir plus fortement avec son environnement. Détruire un écran de cinéma, sauter sur une table de billard pour en bouger les boules et tout un tas de choses forcent les joueurs à chercher le petit « truc » planqué dans chaque niveau. Côté armes, on nage en plein délire ! En plus des classiques

fusils à pompe, pistolets et autres cracheurs de plomb, Duke peut geler ses ennemis avec le Freezer puis les briser en mille morceaux, ou réduire la taille des vilains avec le Shrinker avant de les écraser à coups de semelle ! Un multijoueur est aussi présent (suivant la version du jeu) et comporte un Deathmatch, un coop et un mode Capture de drapeau.

“Il était blond, bodybuildé, avait la blague graveleuse et la détente facile.”



1983

BOMBERMAN

Explosif !



Si nous mentionnons ici le premier jeu signé Hudson Soft et sorti sur MSX au Japon, c'est avant tout parce qu'il marque l'apparition d'un gameplay très novateur entièrement axé sur le principe de l'anticipation : contrairement à un shooter où l'effet du tir est immédiat, les armes du jeu permettent d'établir des stratégies fondées sur le léger décalage de temps entre la pose de la bombe et son explosion. Avec ses décors labyrinthiques, *Bomberman* s'impose en quelque sorte comme une relecture tactique de *Pac-Man*... En 1985, *Bomberman* (qui portait bretelles et chapeau) change d'aspect en passant sur NES et devient un petit robot cherchant à devenir un être humain. Toutefois, la vraie révolution n'a pas encore eu lieu : elle ne survient qu'en 1991 à l'occasion de *Bomberman II* qui inaugure le battle mode, ouvert à trois joueurs. Il en accueillera un quatrième dans *Super Bomberman* (Super Nintendo, 1993), et s'ouvrira plus tard à huit ou dix participants, en fonction des innombrables opus d'une saga désormais culte. Car s'il est excellent en solo, *Bomberman* s'avère carrément addictif et obsédant en multi, un

véritable party-game qui tire sa force de l'exiguïté du décor en opposition à l'aire d'effet des bombes, au nombre des adversaires et à leur vitesse de déplacement. Le résultat est claustro, hystérique et ne laisse que peu de place à l'erreur. Voir tous les participants piégés dans une arène où les bombes volent en tous sens tandis que les bonus changent constamment la donne est un spectacle qu'on peut qualifier d'intense...

“Il s'impose en quelque sorte comme une relecture tactique de Pac-Man.”



2002

SPLINTER CELL

L'oncle Sam d'Ubisoft

Énorme succès commercial dès son premier opus, la série *Splinter Cell* d'Ubisoft fut aussi le coup d'envoi d'une guerre ouverte entre les fans de Sam Fisher, son héros taciturne, et ceux de Solid Snake, le protagoniste des *Metal Gear Solid*. Car jusque-là, la série de Hideo Kojima incarnait à elle seule le genre infiltration, offrant au

joueur une marge de manœuvre énorme qui allait de paire avec un relatif sentiment de désorientation. Une approche purement japonaise à laquelle *Splinter Cell* répondit de la plus occidentale des façons : un gameplay très calibré et codifié, des actions précises adaptées à chaque situation, des niveaux linéaires et très dirigistes, sans omettre une campagne

solo divisée en chapitres nettement circonscrits. L'infiltration, façon Ubisoft, n'était plus un état d'esprit, mais une discipline nette et précise, souvent sanctionnée par un game over radical en cas de détection. Cet affrontement de deux philosophies

de l'interactivité déboucha sur la victoire de *Splinter Cell*, qui finit (indirectement) par contraindre Kojima à adapter sa propre série. À partir de *MGS 4*, une caméra « classique » était définitivement adoptée, garantissant une carrière occidentale à la saga. De son côté, Sam Fisher poursuivait son petit bonhomme de chemin, se déclinant en une demi-douzaine de suites de qualité inégale et autant de livres ironiquement écrits après le premier jeu, et signés David Michaels, pseudo pour plusieurs auteurs. Tom Clancy n'a jamais écrit une seule ligne de ces bouquins...

**Y JOUER
EN 2019**
Disponible sur PC.

“Un gameplay très calibré et codifié, des actions précises adaptées à chaque situation.”

2020 : IL REVIENT ENFIN ? Sam Fisher est demandé...



Depuis l'annonce de *Beyond Good & Evil 2*, c'est la plus grande arlésienne de chez Ubisoft : quand est-ce que l'on rejouera à un *Splinter Cell*, le dernier épisode, *Blacklist*, datant de 2013 ? Toutes les sources s'accordent à dire que les studios Ubi travaillent sur quelque chose et même le PDG du groupe, Yves Guillemot, le confirmait durant le printemps 2019. La question est de savoir QUAND nous verrons revenir Sam Fisher. À l'heure où l'on écrit ces lignes, un teaser n'est pas à exclure à l'E3 2019. Mais depuis le temps qu'on l'espère, la prudence est de mise... En un mot : patience !



2007

PORTAL

L'expérience interdite

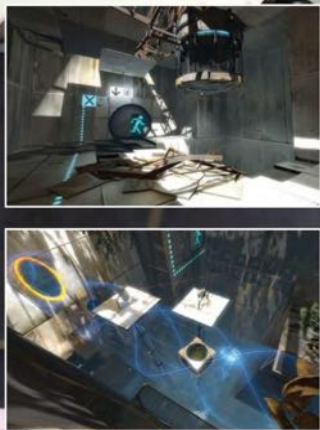
Quand il fait son apparition en 2007, *Portal* n'est alors qu'un petit jeu de complément dans la compilation Orange Box de Valve, où il côtoie les mastodontes *Half-Life 1 & 2* et *Team Fortress 2*. Et pourtant, le croirez-vous, il fit oublier ses voisins d'anthologie, devenant très vite le sujet de conversation incontournable dans les diners en ville (ou presque...). Sur le

papier, rien ne distinguait *Portal* d'innombrables jeux de réflexion, avec sa succession de niveaux où il fallait atteindre la sortie à l'aide d'un canon servant à se téléporter. Évidemment, plus on avançait, plus il fallait deviner une nouvelle utilisation logique pour les portails, faisant du même coup fusionner nos neurones. Malin, certes, mais classique. Au-delà du concept de

base, la vraie trouvaille révolutionnaire de *Portal* résidait en fait dans son sens de la narration, parvenant à raconter de manière fine et humoristique une sorte d'intrigue parallèle, quasi-subliminale et se résumant presque uniquement à deux choses : les monologues incessants de l'I.A. Glados chargée de nous tester comme des rats de laboratoire, et une multitude de petits

détails à côté desquels il était facile de passer. Pourtant, ils nous dévoilaient l'envers du décor (au sens littéral). Hilarant autant que pervers, *Portal* était si puissant que sa très courte durée de vie ne frustra personne. Celle-ci sera pourtant triplée à l'occasion d'un *Portal 2* que certains jugent redondant, et d'autres plus abouti que son prédécesseur. À vous de voir !

Y JOUER
EN 2019
Disponible sur PC.



“Dans iRacing, on pilote une vraie voiture de course avec tout ce que cela implique.”



2008

iRACING

Vous avez dit jeu vidéo ?

S'il y a bien une chose qui caractérise *iRacing*, c'est que nous sommes en droit de nous demander s'il s'agit d'un jeu vidéo. En effet, cette simulation de course développée par iRacing.com Motorsport Simulations est une référence pour tous les pilotes, et ce depuis 2008. Dans *iRacing*, pas de mode Carrière, pas de offline non plus, mais surtout pas de place pour la moindre erreur. *iRacing* est un titre multijoueur sur lequel le joueur doit souscrire un abonnement pour pouvoir prendre part aux courses. Ensuite, chaque joueur doit acheter des voitures et des circuits suivant le championnat auquel il participe. Dans *iRacing*, on

roule sur ovales et sur de véritables pistes comme Laguna Seca, Monza, Zolder, etc. On retrouve pratiquement toutes les catégories qui existent dans le monde réel. Monoplaces, GT, NASCAR, Supercars, protos. Outre le fait que ce soit une plate-forme de course plutôt qu'un jeu stand alone, *iRacing* a introduit un système de licences pour chaque concurrent. Le joueur doit donc progresser dans les courses officielles (comme des compétitions eSport en ligne) pour pouvoir faire monter son rating et donc obtenir des licences supérieures, lui permettant de participer à d'autres championnats. Deux types de licences sont disponibles et bien

distinctes : ovales ou circuits routiers. Le concept de ce jeu repose uniquement sur la capacité à savoir conduire. Dans un premier temps, il faut maîtriser la voiture et apprendre les pistes dans le mode Test track. À chaque sortie de piste, chaque excès de vitesse dans les stands, chaque tête-à-queue, c'est la pénalité... et par voie de conséquence un malus sur la licence, quel que soit le mode de jeu choisi. L'objectif est de former des pilotes, et non des joueurs. Le jeu est totalement en anglais et il est impossible de choisir sa position de pilotage, c'est inboard ou rien ! La partie setting est elle aussi très poussée et il est impératif d'avoir des notions de mécanique pour

espérer bien régler sa voiture. Toujours dans le registre du réalisme, les courses ne durent pas cinq tours mais bien trente minutes minimum ! Ce jeu pourrait en rebuter plus d'un s'il ne possédait pas le moteur physique le plus abouti à ce jour. Dans *iRacing*, on pilote une vraie voiture de course avec tout ce que cela implique. Alors oui, nous sommes ici face à un simulateur virtuel plus qu'un jeu vidéo, mais les sensations de pilotage sont telles que *iRacing* est la référence. Il est aussi totalement compatible en réalité virtuelle et bon nombre de grands noms du sport automobile y jouent. Donc pour répondre à la question initiale, *iRacing* est bien plus qu'un jeu vidéo !



participants pour des courses pouvant aller jusqu'à vingt-quatre heures. Enfin, *GT6* possède un moteur physique exceptionnel. Quel que soit votre niveau, vous allez tout de suite ressentir des sensations uniques. Pour les pilotes les plus experts, et surtout pour les véritables fous furieux, *GT 6* possède un système d'acquisition de données vous permettant de vivre dans le jeu des tours que vous auriez

effectués dans la vraie vie ! Véritable hymne à l'automobile, *Gran Turismo* reste une référence même si depuis plusieurs années, la saga décline et se fait prendre de vitesse par d'autres séries plus pointues (*iRacing*, *Assetto Corsa*). En fans que nous sommes, nous attendons le retour au premier plan de la série de course la plus culte du jeu vidéo.

“Quel que soit votre niveau, vous allez tout de suite ressentir des sensations uniques.”



GT SPORT / 2017

Orientation grand public



Gran Turismo n'est plus le simulateur virtuel que nous avons connu il y a encore quelques années. En effet, avec *GT Sport*, Polyphony a réalisé un excellent titre, certainement le meilleur aujourd'hui encore en termes de contenu, de challenges et de online, mais il a perdu son côté simulation qui faisait de lui la référence absolue. Désormais, c'est un *GT* grand public que proposent Sony et Polyphony. Accessible à tous, jouable à la manette et au volant, le titre s'est clairement orienté eSport et dans ce domaine, il est une référence : *GT Sport* propose en effet un championnat officiel labellisé FIA.



2013

GRAN TURISMO 6

La référence sur PlayStation 3

Tout droit sorti de la tête de Kazunori Yamauchi, *Gran Turismo*, c'est le symbole de l'automobile. En effet, le jeu possède l'un des plus grands garages de tous les temps avec plus de 700 modèles pour *Gran Turismo 4*

ainsi que l'ensemble des circuits qui ont marqué l'Histoire de l'automobile comme Spa, Monza, Daytona ou encore Le Mans. Mais en marge de tout ça, *Gran Turismo* est avant tout un véritable simulateur de course. Si nous avons

choisi ici le sixième et dernier épisode de la série, c'est qu'il réunit à lui tout seul l'essence même de la licence. Un mode solo passionnant et interminable ! Des challenges mis à jour toutes les semaines, des modes inédits comme

l'hommage rendu à Ayrton Senna où vous devez défier le pilote brésilien au volant de sa propre monoplace... *GT6*, c'est aussi le plus beau challenge online qui existait en 2013 en matière de course automobile. Jusqu'à seize



Y JOUER
EN 2019

Disponible sur la console
d'origine, la PS3.

2001

ICO

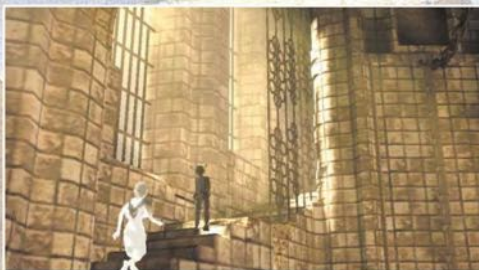
Un jeu à part

Le minimalisme en jeu vidéo n'est pas une école à part entière, tout juste trouve-t-on de temps en temps des œuvres isolées capables de s'abstraire de nombreuses contraintes, et de flirter avec l'abstraction. C'est bien sûr le cas d'*ICO*, qui a même rendu cette approche proverbiale au point de l'incarner à lui seul. Et contrairement à beaucoup d'autres titres avant-gardistes, celui de Fumito Ueda ne génère ni imitations, ni mode, et resta un îlot perdu dans l'océan de l'industrie. Il faut dire que même avec le recul, *ICO* prend beaucoup de risques, et ne fonctionne que si l'on se projette émotionnellement dans cette aventure étrange, au scénario informulé et au tandem de héros ne parlant même pas la même langue. Côté gameplay, des mécanismes vaguement inspirés de *Prince of Persia* sont complètement réinventés par l'adjonction d'une I.A. autonome

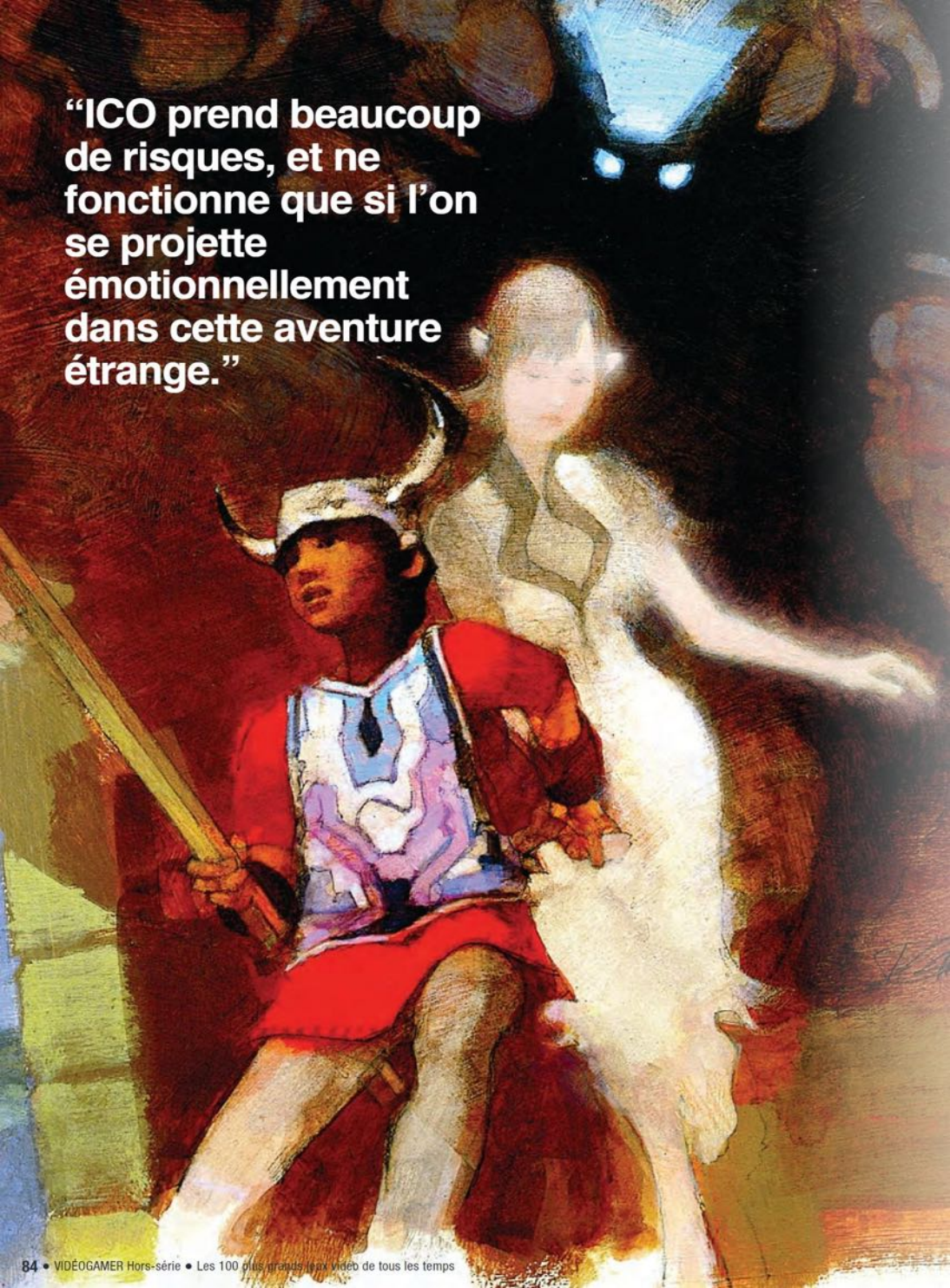
qu'il faut guider, sans la contrôler directement. Le tout est saupoudré d'une poésie éthérée où certains virent une romance, mais rien n'est moins sûr... Alors chef-d'œuvre ? Oui, car *ICO* réussit à nous envoûter en transformant son challenge en balade, en rêve éveillé. Sa « suite » *Shadow of the Colossus* appliquait la même recette à un autre registre, le combat de boss, traité comme un sujet à part entière. Quant au troisième volet de cette série non-officielle, *The Last Guardian*, il semble avoir cristallisé sur lui toutes les obsessions de l'auteur ainsi que son perfectionnisme maniaque, au point qu'il fut presque condamné à ne jamais sortir. Il est finalement arrivé sur PS4 en décembre 2016. Une expérience incroyable, encore une fois.

Y JOUER
EN 2019

Disponible sur la console d'origine, la PS2 et sur PS3 dans The Ico & Shadow of the Colossus Collection.



“ICO prend beaucoup de risques, et ne fonctionne que si l’on se projette émotionnellement dans cette aventure étrange.”



2006

SHADOW OF THE COLOSSUS

L'ovni

**Y JOUER
EN 2019**

Disponible sur PS4 en
version remasterisée.

“Shadow of the Colossus reste longtemps gravé en soi, croyez-nous !”

Après *ICO* (2001), Fumito Ueda et sa team continuent d'explorer des contrées inattendues. Et comme avec *ICO*, la PS2 se dote d'un jeu d'aventure superbe, original, novateur, enchanteur, fou. « Ovni », c'est le mot qui revient le plus dans la bouche des joueurs lorsqu'ils parlent de *Shadow of the Colossus*. Il faut dire que le pitch, derrière son apparente simplicité, est dingue : pour ramener à la vie la jeune Mono, Wander signe un pacte avec une entité légendaire qui lui ordonne, en échange de son intervention, d'anéantir seize colosses. Tout le jeu consiste à parcourir une zone aussi vaste que désertique – aucune interaction possible, aucun PNJ – et à trouver les colosses pour les tuer un à un. Ils sont énormes, sublimes, fantastiques. Chacun d'entre eux est un niveau à part entière, et ce n'est pas une image : pour les vaincre il faut littéralement les escalader, les explorer, les affaiblir et, enfin, les achever. Chacun est un défi, et quel défi ! L'imagination et la science du design de Fumito Ueda sont tels que colosse après colosse, le joueur est emporté par l'intensité des duels qui lui sont proposés. Il faut être imaginatif et réactif pour obtenir la victoire. Et chacune d'entre elles est un souvenir impérissable. *Shadow of the Colossus* reste longtemps gravé en soi, croyez-nous ! Si vous ne l'avez pas fait, deux options : y jouer en version remasterisée sur PS3 ou, mieux, jouer au quasi-remake sorti sur PS4 (voir encadré).

LE REMAKE PS4 / 2018

La magie opère toujours

La génération PS4/Xbox One a vu se démocratiser les remasters et autres remakes, une manière pour un éditeur de rentabiliser une vieille série à peu de frais. Dans le cas de la ressortie en 2018 de *Shadow of the Colossus* sur PS4, le travail est si impressionnant, le résultat si beau tout en restant fidèle à l'expérience d'origine que l'on ne peut que saluer le studio (Bluepoint Games) à l'origine de cette réédition. Un conseil : que vous connaissiez le titre ou pas, foncez !



**Y JOUER
EN 2019**
Disponible sur PC.

2000

DIABLO II

Toujours d'actualité

Le premier épisode était sorti trois ans plus tôt, en 1997. Un succès, déjà, mais pas encore le phénomène que la série allait devenir grâce à la sortie de *Diablo II*, en 2000. C'est pourtant bien de cela qu'il s'agit, d'un phénomène dont on peut encore mesurer l'impact aujourd'hui par la démesure autour de la sortie de *Diablo III* en 2012, ou même tout simplement par le fait qu'à l'heure

où vous lisez ces lignes, des milliers de joueurs jouent encore à *Diablo III*! Mais qu'avait-il de si génial, ce deuxième épisode devenu culte? En vérité, rien. Ou plutôt, rien qui n'ait déjà été entrevu dans le premier, qui avait posé les bases du hack'n slash. Mais tout y est mieux pensé, mieux fini. De l'interface aux compétences en passant par le loot et l'équipement, tout est optimisé pour

rendre l'expérience de jeu parfaite, ou quasi. Un souci du détail et de la finition que l'on retrouvera ensuite dans toutes les productions Blizzard (*World of Warcraft* en tête), jusqu'à devenir le marqueur du studio. Surtout, *Diablo II* impose une ambiance dark fantasy sublime, que peaufinera encore un peu l'extension *Lord of Destruction*, sortie en 2001. C'est cette atmosphère

si prenante, si envoûtante, si sombre aussi qui fait toute la différence et permet à *Diablo II* d'occuper une place à part dans le cœur des fans. Ce n'est pas pour rien que ces derniers manifesteront leur mécontentement à l'annonce de *Diablo III*, accusé d'affadir l'univers sous l'influence, justement, de *WoW*. Une critique qu'a entendu Blizzard. On ne touche pas à un mythe.



“Il faut dire que personne n’est jamais parvenu à imiter la formule magique de Nintendo.”

1992

SUPER MARIO KART

Le jeu de toutes les générations

Peu de titres peuvent se targuer d'être l'inventeur d'un genre tout entier. Et moins nombreux encore sont ceux qui, vingt ans après leurs débuts, trônent toujours en maîtres absolus de leur discipline. C'est pourtant le cas de la saga *Mario Kart* qui, après avoir débuté sa brillante carrière en 1992, continue en 2014 à ravir petits et grands avec ses courses déjantées. Il faut dire que personne n'est jamais parvenu à imiter la formule magique de Nintendo. Alors que la combinaison jeu vidéo / voitures était synonyme jusqu'alors de performance et de précision au volant – de maîtrise pure, en somme –, lui

se permettait d'apporter une dose d'imprévu pour rendre le tout beaucoup plus convivial. Ce facteur x, cette part de hasard que personne hormis Nintendo n'est parvenu à doser, c'est bien évidemment la présence d'Items. Avec des carapaces pour éclater ses concurrents et des champignons pour mettre un bon coup d'accélérateur, le jeu de course s'ouvrait tout à coup à une audience beaucoup plus large. Le mode Deux joueurs en écran split et prise en main parfaite, mélange d'accessibilité et de technicité, feront le reste. Et si *Super Mario Kart* est l'épisode qui reste aujourd'hui dans les annales, c'est aussi pour son mode Battle qui demeure

inégalé. Dans des arènes fermées, il était question, à l'aide d'Items, de battre ses ennemis en explosant des ballons faisant office de barre de vie. Le concept sera évidemment repris par ses suites. Mais aucune d'elles ne réussira à proposer un level design aussi racé.

Y JOUER
EN 2019

Disponible en version
originale sur
Super NES Mini.





**“Loin des designs ronds
et colorés omniprésents
dans les années 80,
Castlevania faisait le pari
d’une représentation
réaliste.”**

Y JOUER
EN 2019

Castlevania Anniversary
Collection disponible
sur PS4, Xbox One, PC et
Switch.



1986

CASTLEVANIA

Le bien contre le mal

Aujourd'hui, il n'est pas exagéré de dire que Konami se résume à *PES* et *Metal Gear Solid*. Pourtant, avant d'en être réduit à ces deux licences, l'éditeur japonais a longtemps ravi les joueurs par ses productions. La saga *Castlevania*, par exemple, allait puiser ses racines dans un imaginaire fantastique et plus mature que ce à quoi le jeu vidéo d'alors nous avait habitués. Loin des designs ronds et colorés omniprésents dans les années 80, elle faisait le pari d'une représentation réaliste et mettait en scène une véritable lutte du Bien contre le Mal – Mal incarné ici par le Comte Dracula. Les *Castlevania* traditionnels, plutôt orientés action/plate-forme, ont alors connu leur apogée avec l'excellent *Rondo of Blood*, un épisode paru sur PC-Engine. Mais c'est seulement en 1997, avec *Symphony of the Night*, que le nom *Castlevania* a définitivement fait son entrée au panthéon du jeu vidéo. Tout y était exceptionnel : la bande-son furieuse, le héros – Alucard, fils métisse et ultra charismatique de Dracula –, le level design... Les ingrédients empruntés aux RPG et l'exploration calquée sur les *Metroid* de Nintendo révolutionnaient la formule ancestrale de la série. Celle-ci arrivera à maintenir sa qualité jusqu'à la fin des années 2000, avant de s'interrompre sans raison particulière. Malheureusement, entre le récent départ du producteur emblématique Kōji Igarashi et les faibles ventes du diptyque en 3D *Lords of Shadow*, les chances de revoir à moyen terme cette fantastique saga sont particulièrement minces.

1999

SHENMUE Une œuvre à part

D'un jeu à l'autre, le rapport au temps est variable et on trouve, par exemple, des tas de RPG qui délaissent le sentiment d'urgence pour inviter le joueur à la flânerie, repoussant la baston à plus tard. Toutefois, l'approche de Yu Suzuki (le créateur de *Virtua Fighter*) sur *Shenmue* est autrement radicale, en proposant une sorte de rythme négatif, où les velléités d'actions du joueur sont en permanence contrariées : sa quête se réduit souvent à une succession de dialogues répétitifs, il doit interrompre son aventure pour rentrer se coucher

et ne dispose que de très peu d'argent de poche, ce qui limite sa marge de manœuvre. Pourquoi une telle volonté de nous entraver ? Parce que le jeu nous glisse d'autant mieux dans la peau du héros, Ryo Hazuki, jeune homme dont le désir de venger son père se heurte à un univers douillet qui le retient constamment. D'où l'incroyable paradoxe d'un jeu d'aventure et de baston rythmé par la vie sereine d'une ville de province où il ne se passe jamais rien, et où le souffle de l'épopée s'amplifie (très) lentement

mais sûrement, jusqu'au moment où le joueur, totalement identifié avec Ryo, passe à l'âge adulte en même temps que lui. *Shenmue* est donc plus qu'un jeu : une expérience existentielle, dont les apports de gameplay, comme le fameux Quick Time Event (ça

vient de là !), participent au principe d'apprentissage. S'il a influencé beaucoup de monde, *Shenmue* reste une œuvre à part, sans âge, rejouable à volonté, et même sa brillante suite n'en retrouve pas totalement l'étonnante plénitude.

“Shenmue reste une œuvre à part, sans âge, rejouable à volonté.”

**Y JOUER
EN 2019**
Disponible en version
remasterisée sur PS4, Xbox
One et PC.

SHENMUE 3 / 2019 Enfin la fin !

Ils avaient beau le réclamer à cor et à cris, les fans n'y croyaient plus depuis longtemps lorsque, au cours de sa conférence E3 2015, Sony a révélé le développement de *Shenmue 3*. La trilogie imaginée par Yu Suzuki allait enfin connaître son dénouement ! Il n'y aura plus longtemps à attendre pour savoir si l'attente en valait la peine : *Shenmue 3* sortira le 27 août 2019 sur PS4 et PC.



1998

COLIN MCRAE RALLY

Le précurseur

Lorsque *Colin McRae Rally* débarque en 1998, c'est une nouvelle ère qui s'ouvre pour le monde des jeux de course. En effet, il ne s'agit plus là de courir après trois adversaires sur une même route, mais bien de vous confronter au chrono, et seulement à lui. Certains ne comprennent pas le concept ! Seul sur la piste, quel intérêt ? Et pourtant Codemasters, avec ce titre, s'impose à cette époque comme un éditeur incontournable dans le domaine de la course virtuelle. Pour la première fois, les sensations de pilotage sont palpables. Il est possible de gérer la glisse de la voiture, de sentir enfin la machine. Avant lui, seul *Gran Turismo*, sorti quelques mois plus tôt, avait réussi ce pari. Dans *Colin McRae Rally*, non seulement le gameplay est parfait, mais la mécanique de jeu l'est tout autant. Vous vous élancez dans une spéciale avec pour objectif de faire le meilleur chrono possible. Toutefois, vous devez garder votre voiture en état car à chaque fin d'étape (une ou deux spéciales), vous passez au parc fermé pour effectuer des réparations ou des changements de réglages. Le problème est que vous n'avez que soixante minutes et que chaque modification vous coûte du temps. On entre là dans la notion de stratégie de course. Il faut aller vite, choisir les bons réglages, les bons pneus et tâcher de ne pas casser la voiture sous peine de ne pas finir l'épreuve. Véritable monument du jeu de rallye, très en vogue dans ces années-là, *Colin McRae Rally* reste à jamais une référence dans le cœur des amoureux de course.



**Y JOUER
EN 2019**
Disponible sur PC.





“La sortie de Red Dead Redemption 2 fut un évènement en octobre 2018.”





2018

RED DEAD REDEMPTION 2

Encore une claque !

Celui-là, nous ne sommes pas certains que tout le monde sera d'accord avec nous pour le mettre dans le top 100. La sortie de *Red Dead Redemption 2* fut un événement en octobre 2018 mais les retours critiques et des joueurs n'ont pas été aussi dithyrambiques que prévu. En cause : une progression très lente, loin du western frénétique que l'on pouvait

attendre, et un gameplay d'une lourdeur et d'une complexité inattendues. Les *GTA* de Rockstar ont toujours intégré des tonnes de fonctionnalités mais là, pour ne serait-ce que s'habituer aux fondamentaux de la maniabilité, il faut plusieurs heures ! Alors non, *Red Dead Redemption 2* n'a pas fait l'unanimité. Pour autant, n'en déplaise à certains, il

mérite sa place ici. Justement parce que son rythme étonnant en fait un jeu à part : *RDR 2* n'est pas *GTA* au far-west, et tant mieux ! Il s'agit d'une pure simulation de bandits de grands chemins avec tout ce que cela suppose de petits casses, de vie au camp avec les potes, de virées au saloon et de parties de poker. C'est la vie de ces gens que dépeint Rockstar,

avec toute la précision que l'on peut attendre du studio. Lorsque l'on accepte le deal, l'immersion dans cet univers devient grandiose, jamais un jeu n'avait paru aussi vivant, précis et réel. Et puis l'histoire, si elle met du temps à décoller, réserve une montée en puissance incroyable dans ses derniers chapitres. Arthur Morgan est l'un des plus grands héros de Rockstar et son épopée mérite sa place dans ce magazine ! Et tant pis si pour cela il a fallu batailler (un peu) avec la maniabilité : c'est une métaphore de la rudesse de l'époque...

**Y JOUER
EN 2019**
Disponible sur PS4
et Xbox One



Y JOUER
EN 2019
Disponible sur PC.

2008

DEAD SPACE

Horreur spatiale

L'un des grands jeux, un peu oublié, de la génération PS3/360. Au moment de sa sortie, son éditeur Electronic Arts cherche à redorer son blason auprès des joueurs. FIFA fait sa mue, des titres comme *Mirror's Edge* voient le jour et lui, *Dead Space*, surprend les amateurs d'horreur avec un *Survival* comme ils n'en avaient pas eu depuis longtemps. Pourtant, le studio Visceral Games ne réinvente rien : un vaisseau à l'abandon, une équipe de sauvetage, des monstres mystérieux et agressifs... Vous avez dit *Alien*? Absolument, et les développeurs de *Dead Space* récitent à la lettre le parfait manuel de la survie en milieu hostile : couloirs sombres, bruits stridents, sursauts manette à la main, lampe torche obligatoire

gameplay. C'est un premier épisode, mais déjà hyper carré ! Pourtant, ô injustice, le titre ne rencontrera pas autant de succès qu'espéré, malgré

un bon accueil. Du coup, pour ses deux suites, EA et Visceral Games s'éloigneront petit à petit de la formule initiale pour proposer des jeux d'action

bien calibrés, mais aussi bien plus standard. Un peu comme *Aliens*, la suite, mais en moins réussi : n'est pas James Cameron qui veut.



1991

ANOTHER WORLD

French touch

**Y JOUER
EN 2019**

Another World - 20th
Anniversary Edition,
disponible sur PS4, Xbox
One, PC et Switch.



“Another World demandait de connaître les niveaux par cœur.”



Il fut une période où la « french touch » ne s'appliquait pas encore aux musiques électroniques ou aux publicités faussement branchées pour voitures françaises. Quand on parlait « french touch », on faisait avant tout référence à un trio de programmeurs de génie (Raynal, Cuisset et Chah) qui pouvaient s'exprimer librement à une époque où tout était encore à inventer dans les jeux vidéo. Et c'est justement à cette période que le monde fut scotché par un titre assez bluffant, *Another World*. Proposant une véritable mise en scène, des mécaniques de gameplay simples mais ingénieuses et une superbe patte graphique, ce jeu d'action/plateforme nous plaçait dans la peau d'un scientifique se retrouvant téléporté dans un autre monde, après qu'un éclair avait frappé son accélérateur de particules. Évidemment, le monde en question était tout sauf amical, et après avoir été fait prisonnier puis s'être échappé, il devait tenter de regagner son monde en essayant d'éviter les très nombreux dangers placés sur sa route. Faisant partie de la grande famille des injustes die and retry, *Another World* demandait de connaître les niveaux par cœur et surtout, de savoir quelle action faire à quel moment sous peine de passer rapidement l'arme à gauche (les meilleurs joueurs finissent le titre en une vingtaine de minutes). Votre personnage se maniait un peu à la manière d'un Prince of Persia et comme pour ce dernier, l'animation était criante de réalisme. Mais en plus de se déplacer avec grâce, notre héros pouvait compter sur un pistolet laser capable de générer un bouclier de particules, de tirer des petits lasers et de concentrer son tir en un laser massif pouvant détruire portes, boucliers et tout autre obstacle. Un titre légendaire qui peut encore être joué aujourd'hui dans une version plus fine, mais toujours aussi difficile !

2004

KATAMARI DAMACY

Fou et addictif

Au début des années 80, Namco était l'un des leaders incontestables du jeu vidéo sur borne d'arcade avec des titres aussi novateurs que *Pac-Man* ou *Pole Position*. En imaginant *Katamari Damacy*, le jeune designer Keita Takahashi souhaitait rendre précisément hommage à cet âge d'or du studio et à son créateur phare, Toru Iwatani, en offrant une expérience de jeu dominée par quatre points cardinaux : innovation, accessibilité, fun et humour. Aidé d'une équipe de dix personnes, et sur une durée totale d'un an et demi, Takahashi livra une œuvre aussi cinglée que géniale. Le concept est déviant : un extra-terrestre, le Roi du Cosmos, décide de reformer les étoiles du ciel, qu'il a malencontreusement détruites. Pour ce faire, le joueur va prendre le contrôle du Prince du Cosmos, qui fait cinq centimètres de haut et pousse devant lui une boule, la Katamari. Celle-ci est adhésive et les objets de même taille qu'elle s'agglomèrent dessus, lui permettant de grossir à son tour, pour attirer des objets plus importants, etc. Ce qui donne des parties totalement effrénées où le jeu change d'échelle en temps réel : commençant par entasser des trombones et des stylos, le joueur finit sa partie en arrachant du sol buildings et montagnes. Jusqu'à devenir presque aussi volumineux que la Terre elle-même. À la fois taré et très addictif, *Katamari Damacy* eût une suite encore plus absurde, *We Love Katamari*, par laquelle le public européen put enfin accéder à cette série hors-norme.

**“Innovation,
accessibilité,
fun et humour.”**

**Y JOUER
EN 2019**
Disponible sur PC et Switch
dans *Katamari Damacy
Reroll*.





1996

CRASH BANDICOOT

Une mascotte pour Sony

Alors que Nintendo pouvait compter sur Mario, et SEGA sur Sonic, Sony Computer Entertainment, nouveau venu dans l'industrie du jeu vidéo, ne disposait d'aucune mascotte pour représenter sa toute jeune PlayStation. Dans le cœur des joueurs, ce rôle, qui sera finalement abandonné, a tout de même été occupé officieusement par *Crash Bandicoot* le temps de quelques années. Il faut dire

que le marsupial anthropomorphe avait la tête de l'emploi. Cool, coloré, et héros d'un jeu éponyme – de plate-forme de surcroît –, Crash avait le potentiel pour concurrencer les deux icônes venues de l'archipel japonais. S'il en a été décidé autrement, ce n'est en tout cas pas à cause de la qualité des titres le mettant en scène. La saga créée par Naughty Dog (oui, le studio à qui l'on doit les

Uncharted et *The Last of Us*) s'est très vite imposée, aussi bien auprès de la critique que du public. Avec son univers déjanté, son humour omniprésent, ses personnages loufoques, ses très bons combats de boss et sa prise en main instinctive, il aurait difficilement pu en être autrement. Un succès phénoménal qui aura marqué toute une génération de joueurs, et qui engendrera deux

suites directes au moins aussi bonnes les années suivantes. Après le spin-off *Crash Team Racing*, un des rares très bons clones de *Super Mario Kart*, Naughty Dog se séparera malheureusement de sa juteuse franchise. Orphelin de ses créateurs, baladé de studio en studio, *Crash Bandicoot* connaîtra alors un lent et inexorable déclin. Une collection remake est sortie en 2017.

**Y JOUER
EN 2019**

Crash Bandicoot: N. Sane
Trilogy est disponible sur
PS4, Xbox One, PC
et Switch.



DMC 5 / 2019

Un retour frappant



Onze printemps après la sortie du quatrième épisode et une demi-douzaine d'années après son reboot occidental, *Devil May Cry* est enfin de retour sur nos consoles en 2019 avec *DMC 5*. Sorte d'apogée du beat'em all de l'école Capcom, il comblera les fans qui l'ont attendu toutes ces années grâce à la présence de trois héros uniques et réussis, ainsi qu'à un ton qui fait mouche à chaque réplique ou presque. Magnifique, varié et généreux, il se fait aussi audacieux en ne sacrifiant pas la technicité de la série sur l'autel de la modernité. Dantesque !

2001

DEVIL MAY CRY

La démesure !

Actuellement développeur vedette du studio PlatinumGames, Hideki Kamiya s'est fait connaître en réalisant *Resident Evil 2*, suite du jeu de Shinji Mikami à laquelle il a apporté un sens du rythme et un goût de l'action qui orientaient – déjà ! – la saga vers le shooter pur et dur. Kamiya, pétri d'esprit arcade, monta ensuite au sein de Capcom une équipe appelée Team Little Devil afin de concevoir les futurs opus de *Resident Evil*. Mais il apparut très vite que les nouvelles orientations, encore plus axées vers la démesure des combats et le scoring, n'avaient plus grand-chose à voir avec le genre Survival Horror. C'est alors qu'il fut décidé d'utiliser les bases de ce *Resident Evil 3* hypothétique pour fonder une nouvelle licence, rebaptisée *Devil May Cry*, avec pour héros un être surpuissant et décomplexé : Dante. La force de ce personnage très original n'est pourtant pas un gage de facilité et d'accessibilité mainstream, au contraire, *Devil May Cry* est un jeu très difficile, hyper technique, où tout est sacrifié au style. Si vous n'avez pas la classe absolue, votre progression sera pathétique et finira pas se heurter à des ennemis qui ne tolèrent que l'excellence. C'est la touche Kamiya, qui se retrouvera dans *Viewtiful Joe* ou *Bayonetta*, autres champs d'amour à l'arcade old school. Jeu génial arrivé à maturité dès son coup d'essai, *Devil May Cry* va connaître des suites de qualité très variable jusqu'à *DMC 5*.

Y JOUER
EN 2019

Devil May Cry HD
Collection, disponible sur
PS4, Xbox One, PC
et Switch.

“Devil May Cry est un jeu très difficile, hyper technique, où tout est sacrifié au style.”





“Relativement classique par son gameplay mais remarquable en revanche à cause de son univers.”



Y JOUER
EN 2019

Disponible sur iOS et
Android.

1995

RAYMAN

L'école Ubisoft



On a un peu tendance à l'oublier, mais le premier *Rayman*, édité en 1995 par Ubisoft, était un simple jeu de plate-forme en 2D, relativement classique par son gameplay mais remarquable en revanche à cause de son univers fait de graphismes très cartoon, d'une forme de poésie un peu parodique, d'un héros bizarre sans bras ni jambes (pour faciliter son animation, dit-on) et d'un fond

sonore envoûtant car composé par des jazzmen professionnels. Pour la société Ubi Soft (comme on l'écrivait à l'époque), ce fut le premier méga succès, qui consacrait au passage un jeune talent, Michel Ancel, propulsé du jour au lendemain comme la caution artistique de la firme française et l'un des porte-étendards de la French Touch. Puis c'est le passage à la 3D dans *Rayman 2*, qui impose

un rythme encore plus effréné et une difficulté assez corsée, tout en introduisant certains personnages devenus cultes comme Globob. La saga semble destinée à une grande longévité, mais l'apparition en 2006 des *Lapins Crétins*, imaginés au départ par Ancel pour servir de faire-valoir à *Rayman*, va progressivement éclipser ce dernier, battu sur son propre terrain de l'humour absurde.

La clé de son retour, Rayman la trouve dans un retour à la 2D de ses débuts via *Rayman Origins* (2011) et *Rayman Legends* (2013), de vrais festivals son et lumière qui prouvent que ce héros n'a rien perdu de son peps. Mais il n'est définitivement plus la mascotte d'Ubisoft, dont les locaux de Montreuil sont remplis du sol au plafond par des Lapins Crétins hystériques. C'est la vie !

“Il récolte un royal 40/40 de la part du magazine japonais Famitsu.”



2000

VAGRANT STORY

Un titre à part

Au sein de la féconde production de Square, alors en pleine explosion du phénomène *Final Fantasy*, *Vagrant Story* fait figure de titre à part, voire inclassable, ce qui ne l'a d'ailleurs pas empêché de rencontrer un immense succès et de récolter un royal 40/40 de la part du magazine japonais *Famitsu*. Un accueil inespéré, car le game designer Yasumi Matsuno n'avait vraiment rien

fait pour simplifier les choses, voulant – de son propre aveu – n'entrer dans aucune case. De fait, *Vagrant Story* ne ressemble pas vraiment à un RPG typique de Square, ni par le design des persos, ni pas le système de progression qui n'implique, à aucun moment, d'interagir avec des personnages non-joueurs. Le scénario est intégralement traité en cinématiques, et toutes les

phases jouables se résument à des combats en donjon, où le joueur doit impérativement améliorer ses armes pour devenir plus puissant. On est très loin de l'approche grand public d'un Hironobu Sakaguchi... Esthète raffiné, Matsuno découvre, par l'entremise de l'un de ses collaborateurs, la ville française de Saint-Émilion, célèbre pour son vin mais aussi pour son look

typique de cité médiévale aux rues tortueuses : elle est reproduite presque à l'identique dans *Vagrant Story* ! En dépit de l'adoration que de nombreux joueurs vouent à son œuvre, Yasumi Matsuno n'a pas eu la suite de carrière espérée : de caractère « difficile », il ne finira pas le développement de *FF XII* et quittera ensuite Square pour participer à *Mad World* chez Platinum. Depuis, rien...





Y JOUER EN 2019
 Disponible sur PS4 en version HD dans Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 Remix.

2006

KINGDOM HEARTS II

Génial mariage

En succédant au génial Yoshitaka Amano au poste de character designer sur *Final Fantasy VII*, le jeune Tetsuya Nomura apportait d'emblée une patte très différente à la saga phare de Square, moins classique et manga, et plus extravagante, voire « fashion victim » selon ses détracteurs. Aucune tenue n'est assez délirante pour Nomura, qui atteint d'ailleurs la cime de son penchant à l'excès dans la série *Kingdom Hearts*, dont il est à la fois le producteur et le directeur. Cette série repose sur un concept qu'on dirait pondu directement par le service marketing : combiner les univers de Disney et de Square, avec pour faire le lien quelques personnages inédits. Du coup, on se retrouve avec des héros hyper stylés cotoyant sans complexes, Dingo, Donald, Mickey ou Tic et Tac ! Ces derniers n'échappent d'ailleurs pas à la griffe de l'auteur, qui repense leur look à sa façon, c'est-à-dire tout en surcharge... Licence très prolifique, et peut-être plus encore que *Final Fantasy*, *Kingdom Hearts* se lâche complètement dans ce deuxième opus où les personnages de Disney gagnent en importance dans l'intrigue, et où les décors issus de dessins animés se succèdent. Curieusement, le fond de l'histoire est assez sombre, et les versions européennes ont même censuré quelques détails jugés trop violents. Ou quand la crème de l'entertainment à l'américaine se confronte, avec plus ou moins de bonheur, à la folle décomplexée des artistes nippons. Un choc des cultures unique en son genre !



KINGDOM HEARTS III / 2019

Un bouquet final... mitigé

Malgré ses qualités et tout ce qu'il réussit avec brio, *Kingdom Hearts III* n'est ceci dit pas le grand jeu attendu. Il y a d'abord l'absence de difficulté, qui ne pousse pas à maîtriser son gameplay jouissif. Mais ce que l'on retiendra surtout, c'est que le jeu souffre d'un gros problème de rythme et de narration durant au moins ses deux premiers tiers. Tirillé entre sa volonté de faire avancer son récit et celle de rendre hommage aux univers qu'il emprunte, *Kingdom Hearts III* ne trouve jamais la bonne formule pour faire coexister tous les personnages qu'il met en scène. On traverse certains mondes presque comme s'il s'agissait d'une adaptation de film en jeu. Du coup, la trame principale n'avance pas, et ce ne sont pas les quelques prises de liberté (surtout côté Pixar) qui se montreront plus convaincantes. L'éviction des personnages de *Final Fantasy* déçoit également, d'autant que nombre d'entre eux auraient pu s'intégrer sans peine aux niveaux parcourus. La narration s'avère donc ratée et frustrante, et ce n'est qu'à la faveur d'une dernière ligne droite en forme de bouquet final que le jeu parvient à se faire pardonner. Toutefois, il parvient à clore de manière brillante l'essentiel de la saga. Car forcément, pour marquer le joueur, rien de tel que de le submerger d'émotions...





AC ORIGINS / 2017
AC ODYSSEY / 2018
Cap vers l'action-RPG



Après un break de deux ans, la série *Assassin's Creed* est revenue en 2017 avec l'épisode *Origins*. Si les qualités de la saga restent (folle reconstitution de l'Égypte avec *Origins*, de la Grèce antique avec *Odyssey* en 2018), la manière de jouer a changé avec des combats enfin techniques, une gestion des compétences, des quêtes dans tous les sens et même des choix cruciaux dans le dernier épisode. Bref, désormais *Assassin's Creed* se vit comme un action-RPG, et ce n'est pas plus mal !

2010

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Le plus complet de la série

Encore une série dont les épisodes peuvent sembler, de prime abord, difficiles à départager ! Pourquoi *Brotherhood* et pas *Assassin's Creed II*, qui lance réellement la série et installe le héros Ezio pour trois épisodes (*AC II*, *Brotherhood*, *Revelations*) ? Pourquoi pas le premier, d'ailleurs, par provocation et aussi par goût car, malgré ses innombrables lacunes, il possède un charme particulier (le temps des Croisades, Jérusalem...) qui en font un très grand souvenir pour les joueurs qui l'ont essayé ? Pourquoi pas *Black Flag*, très complet et qui ajoute

à un open world déjà massif les joies de la navigation ? Probablement parce que parmi tous les jeux de la série – et ils commencent à être nombreux – *Assassin's Creed : Brotherhood* est celui qui en marie le mieux tous les composants. Il injecte la défense des quartiers de Rome pour en reprendre le contrôle et en favoriser l'essor, et l'idée est brillante. Il ajoute le système de confrérie (encore balbutiant mais déjà sympa) et offre aux amateurs un mode online original. Sa représentation de Rome est sublime et reste à ce jour l'une des plus belles reconstitutions de

la série. Enfin la méta-histoire, bien que confuse, reste au centre de l'intrigue et beaucoup, parmi les fans de la saga, l'adorent et regrettent qu'Ubisoft l'ait petit à petit reléguée au second plan. Bref, il n'est pas insensé de considérer *Assassin's Creed : Brotherhood* comme l'épisode le plus complet de la série, celui qui la représente le mieux. CQFD. Depuis cette époque, la licence s'est tournée vers un autre style, pas déplaisant mais assez différent (voir encadré).

**Y JOUER
EN 2019**
Disponible en HD sur
PS4, Xbox One et PC dans
Assassin's Creed - The Ezio
Collection.

“Sa représentation de Rome est sublime et reste à ce jour l'une des plus belles reconstitutions de la série.”





**Y JOUER
EN 2019**
Star Fox 2, disponible sur
la Super NES Mini.

1993

STAR FOX

Déjà le Cloud !

Baptisé chez nous *Starwing*, ce shooter de Nintendo est néanmoins resté dans l'histoire de l'industrie sous son titre japonais de *Star Fox*, et toutes ses suites conserveront désormais ce nom, même en Europe. Une fois n'est pas coutume, le projet du jeu ne fut pas à l'origine d'une innovation technologique, mais fut au contraire créé à la suite de cette dernière, pour en faire en quelque

sorte la démonstration. Tout est parti d'une visite du studio anglais Argonaut Games à Nintendo pour faire part d'une invention : le moteur Eclipse capable de faire tourner des modèles en 3D sur la Super Nes. L'idée intéresse le constructeur japonais et une association se forme : Argonaut améliore son concept qui devient la puce Super FX, et accouche de travaux préparatoires

pour un jeu de tir aérien. Mais Shigeru Miyamoto, chargé de superviser le développement, trouve que la liberté totale de vol accordée au joueur est déroutante, et préfère lui substituer un système de rails invisibles, très arcade. C'est aussi le créateur de *Zelda* et *Mario* qui trouve le nom des héros et imagine leurs faciès, inspirés d'idoles animales dans un temple shintoïste.

Bien sûr, le caractère révolutionnaire de *Star Fox* provient intégralement de sa 3D, antérieure même à la N64 et à la PlayStation, qui permet à Nintendo de distancer la Megadrive de SEGA. Néanmoins, d'autres apports originaux comme les voix digitalisées ou la difficulté qui découle de l'itinéraire choisi pendant le niveau, contribuent à l'aura culte de ce jeu essentiel.



2016

UNCHARTED 4

L'aventure avec un grand A



Débutée sur PS3 en 2007 avec l'épisode *Uncharted: Drake's Fortune*, consacrée sur la même console avec l'incroyable *Uncharted 2: Among Thieves* en 2009, la saga de Nathan Drake s'est achevée sur une autre machine, la PS4, en 2016. Que s'est-il passé entre-temps ? Un petit détail de rien du tout nommé *The Last of Us* (2013), dont nous parlons ailleurs dans ce magazine. Si les deux séries de Naughty Dog n'ont en théorie rien à voir (*Uncharted* est aussi fun que *TLOU* est noir), il faut bien admettre que le succès inattendu de *The Last*

of Us a eu des conséquences sur la structure des dernières aventures de Nathan Drake, ce héros fougueux entre Indiana Jones et Lara Croft. Exit la vanne à tout prix, bonjour les tourments d'un chasseur de trésor qui, au début de l'histoire, a mis fin à ses exploits pour vivre tranquillement avec sa dulcinée ! L'intrigue commence calmement mais elle se corse lorsque Nathan voit revenir son frère aîné, qu'il croyait mort. L'occasion de flashbacks qui en apprennent plus sur la jeunesse et l'état d'esprit de notre

héros... Tout cela pour dire que si *Uncharted 4* enchaîne les morceaux de bravoure et les séquences folles, il apporte aussi une certaine noirceur, disons une forme de mélancolie à sa recette, tout droit issue de l'autre série du studio, *The Last of Us*. Idem pour

le coup du duo joueur/PNJ, composé pour l'occasion de Nathan et de son frère Sam. Au final, *Uncharted 4* est le grand jeu espéré, qui se conclue dans une série de chapitres à couper le souffle. Bien sûr, sa réalisation est d'une beauté sidérante...

“Il enchaîne les morceaux de bravoure et les séquences folles.”





Y JOUER
EN 2019
Disponible sur la console
d'origine, la Game Boy.

1999

POKÉMON

Attrapez-les tous !

Lorsqu'arrivent en France les deux premiers *Pokémon*, en 1999, la série est sortie au Japon depuis trois ans et elle cartonne (10 millions de ventes en 1997). Si bien que chez nous, le démarrage est nettement plus rapide. La *Pokémon* mania prend vite et elle ne retombera plus, faisant au passage des jeux les RPG les plus vendus sur Game Boy. Aujourd'hui encore, chaque épisode est attendu par des cohortes de fans qui assurent à Nintendo des revenus plus que confortables. Pourtant, les titres *Pokémon* souffrent auprès de beaucoup de joueurs d'un déficit d'image. Ils leur paraissent fades, sans intérêt, tout juste bons à collectionner des bestioles finissant toutes par se ressembler un peu... Grave erreur ! Les jeux *Pokémon - Rouge & Bleu* sont les premiers d'une très longue série à voir le jour sur toutes les portables de Big N - sont d'excellents RPG aux mécaniques efficaces, pour ne pas dire redoutables. Les combats, fondés sur une logique pierre/feuille/ciseaux, sont certes simples à comprendre, mais les centaines de combinaisons résultant du nombre élevé

de Pokémon - et de leurs évolutions - rendent l'ensemble extrêmement riche et addictif. Les décors sont soignés, le rythme de l'aventure aussi, les persos sont mignons, les à-côtés nombreux... toutes les recettes du RPG y sont et malgré l'emballage très « jeune public », tout le monde peut y trouver son compte. Les deux derniers épisodes majeurs, *Pokémon X* et *Pokémon Y*, sont sortis sur 3DS l'an dernier. Nous vous les conseillons vivement.

“Chaque épisode est attendu par des cohortes de fans.”



1991

LEMMINGS

«Oh no !»

Les années 90 sont prolifiques en nouveaux concepts et proposent autant de jolies trouvailles que d'échecs mémorables. Et c'est dans ce bouillon de culture créatif que le monde numérique accueille *Lemmings*. Savant mélange de « God game », jeu où vous devez veiller à la destinée d'un peuple en utilisant vos pouvoirs divins, et de jeu de réflexion créé pour

faire fonctionner votre matière grise, *Lemmings* nous propose le meilleur des deux mondes dans un titre cérébral au possible. Le but est pourtant simple : guider des créatures écervelées, les Lemmings, qui ne font qu'avancer droit devant elles, vers la porte de sortie en respectant différents critères comme un temps imparti, un pourcentage de Lemmings à sauver, etc. Bien sûr, les

niveaux sont constitués de telle sorte que pièges et difficultés empêchent les créatures de rallier la fin du stage en toute sécurité. C'est là que le joueur intervient en utilisant des aptitudes spéciales, limitées dans le nombre et le temps, et qu'il peut attribuer au Lemming de son choix pour débloquer une situation mal engagée. Creuser une paroi, bloquer un passage, construire

un escalier sont autant de possibilités pour faire progresser vos créatures vers le salut. Vous pouvez aussi sacrifier un ou plusieurs Lemmings en les faisant exploser pour détruire certaines parties du décor et libérer du même coup un passage pour le reste du troupeau. L'occasion d'entendre le célèbre cri « Oh no ! » (surtout lors du suicide collectif), si doux à l'oreille des vieux joueurs !

**Y JOUER
EN 2019**
Disponible sur PC.



1994

TEKKEN

Baston brute

Sorti en 1994 sur bornes d'arcade puis en 1995 sur PSOne (un rythme qui sera désormais rituel pour la série), Tekken marque l'entrée en lice de Namco dans le domaine des jeux de baston 3D, avant *Soul Edge* puis *SoulCalibur*. Le modèle avoué est bien entendu *Virtua Fighter*, auquel Tekken apporte des graphismes nettement plus beaux, avec des personnages qui ressemblent un peu plus à des humains et un peu moins à des polygones. Comme son prédécesseur, il s'agit de proposer une approche réaliste du combat, en misant sur les techniques « crédibles » des persos et non pas sur des super-pouvoirs à la *Street Fighter II*. Bien entendu, Tekken marque les esprits à l'époque grâce à son panel de héros et vilains très graphiques, d'autant qu'il est le premier à proposer des personnages cachés, à débloquer. Mais ces quelques nouveautés suffisent-elles à faire de Tekken le point de départ marquant et décisif d'une nouvelle franchise ? Non. Le jeu de Namco possède un atout très particulier qui va faire toute la différence : un tout nouveau système de contrôle, orienté vers un réalisme encore plus exacerbé. Car même *Virtua Fighter* cédait à une longue tradition du genre « baston », en catégorisant les attaques en fonction de leur force, et en attribuant ainsi les boutons de la manette. Dans le cas de Tekken, les boutons correspondent désormais à une partie du corps du personnage, et pour savoir qu'elle technique employer, il faut littéralement réaliser le mouvement en combinant le stick et les touches. Révolutionnaire !

**Y JOUER
EN 2019**

Disponible sur la console
d'origine, la PS One.

“Tekken marque les esprits à l'époque grâce à son panel de héros et vilains très graphiques.”



1986

WONDER BOY

Fan des années 80

Éditée par SEGA et développée par le studio japonais Westone, la série *Wonder Boy* a laissé d'indélébiles souvenirs aux joueurs des années 80, tout en offrant une alternative plus que crédible au rival *Mario*, et ceci bien avant *Sonic*. Le concept de départ, très basique, s'est progressivement enrichi d'une dimension RPG, avec la possibilité d'acheter des objets qui

modifiaient le gameplay. La licence a connu certains aléas de publication en passant du Japon à l'Occident, d'autant qu'elle s'est vite ramifiée en deux sagas distinctes mais entrecroisées, d'un côté *Wonder Boy*, de l'autre *Monster World*. Difficile de s'y retrouver, surtout que les opus ont tendance à tous se ressembler et que les titres se mélangent, comme dans le cas de

Wonder Boy V: Monster World III... À partir du quatrième volet, paradoxalement titré *Wonder Boy III: The Dragon's Trap*, les jeux sont directement développés sur consoles, sans passer au préalable par l'étape arcade. *Wonder Boy III*, justement, est aux yeux de beaucoup de gamers le meilleur épisode, avec sa structure très *Metroid* – le jeu est un niveau géant

qu'on ouvre en débloquent de nouveaux pouvoirs –, son esthétique cartoonesque colorée, et ses musiques magiques qui nous plongent dans un état mélancolique. Un modèle en son genre, riche, varié et poétique, qui s'impose avec le temps comme l'un des meilleurs jeux de la Master System, aux côtés d'une autre perle nettement plus méconnue, *Psycho Fox*.

“Un modèle en son genre, riche, varié et poétique.”

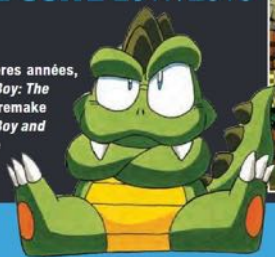


Y JOUER EN 2019
Wonder Boy III, disponible en version remasterisée sur PS4, Xbox One, PC et Switch.

UN REMAKE ET UNE SUITE 2017/2018

Deux bijoux !

La série de SEGA a donné lieu, ces dernières années, à deux excellents titres. D'abord *Wonder Boy: The Dragon's Trap*, sorti en 2017 et qui est un remake (sublime) de *Wonder Boy III*, puis *Monster Boy and the Cursed Kingdom*, une suite spirituelle sortie fin 2018. Dans les deux cas, de vrais petits bijoux !





1998

SOULCALIBUR

Le choix des armes

Suite directe de *Soul Edge* (*Soul Blade* en Europe), *SoulCalibur* en reprend le concept : celui d'un jeu de baston en 3D où l'on se sert d'armes blanches. L'idée n'était pas encore très répandue, même si elle avait fait recette en 2D avec *Samurai Showdown* sur Neo-Geo. À l'instar de *Ridge Racer*, du même éditeur Namco, ce n'est pas tant la borne d'arcade qui a marqué les esprits que son portage sur console de salon, en l'occurrence exclusivement sur Dreamcast, la nouvelle machine de SEGA alors (semblait-il...) promise à un bel avenir. *SoulCalibur* a littéralement lancé la Dreamcast, faisant du même coup faux bond à Sony qui avait auparavant édité *Soul Blade*. *SoulCalibur* s'est aussi distingué comme l'un des très rares jeux sur console à surpasser

graphiquement le modèle arcade, ce qui fit également une belle publicité à SEGA. Une merveille technique qui donna le goût des jeux de baston à une nouvelle génération de gamers, d'autant que son gameplay rompaît avec la rigidité d'antan pour proposer une expérience fluide et intuitive. Les déplacements prenaient en compte toutes les directions, les enchaînements d'action se faisaient très naturellement et le système de blocage rendait les combats encore plus dynamiques. Précisons enfin que *SoulCalibur* reçut simultanément la note parfaite sur IGN, GameSpot et le japonais Famitsu, ce qui ne fut pas sans impact sur sa réputation déjà considérable. Sans aucun doute, un des jeux de baston les plus décisifs de tous les temps.

**Y JOUER
EN 2019**

Disponible sur la console
d'origine, la Dreamcast et
sur iOS et Android.



**“Sans aucun doute,
un des jeux de baston
les plus décisifs.”**

1998

HALF-LIFE

Le FPS narratif

Pour son premier jeu, le studio Valve souhaitait fusionner le genre *Doom-Like* et le Survival Horror, en s'appuyant sur le moteur Quake développé par id Software. Le programme fut nettement amélioré, au point de le réécrire à 70 %. Très beau pour l'époque, aussi maniable que les meilleurs fleurons du genre, *Half-Life* s'est imposé – et fait école – par son sens de la

narration. Celle-ci, en effet, ne recourt à aucune cinématique pour entretenir l'action et raconter l'histoire, elle se déroule au contraire en temps réel, à l'intérieur du gameplay. À ce titre, l'ouverture du jeu a fait couler beaucoup d'encre : on se rend au travail, au centre de recherche de Black Mesa, en prenant un monorail puis en déambulant dans les couloirs, tandis que le générique

défile. Astuce : cette intro est interactive, vous pouvez donc bouger pendant les dialogues, entendre les persos vous parler mais vous affaïrer à autre chose... Bref, gameplay et screenplay s'imbriquent de manière inextricable. On voit bien ce que feront plus tard de cette trouvaille les *Call of Duty* et même les *GTA*, avec leurs PNJ racontant leur vie pendant qu'on tire ou qu'on conduit.

Encore plus fort, *Half-Life* ne segmente pas la campagne solo en chapitres, proposant un environnement géant et unique, dont certaines zones deviennent accessibles en cours d'aventure : l'influence de *Metroïd* est partout ! Sa suite très linéaire ne déçoit pas en raison d'une réalisation hors-pair, mais on reste en attente d'un troisième volet qui joue les arlésiennes...



**Y JOUER
EN 2019**
Disponible sur PC.

**“L’ouverture du jeu
a fait couler
beaucoup d’encre.”**





**Y JOUER
EN 2019**
Virtua Fighter 5 Final
Showdown, disponible sur
PS4 via le PS Now.

2006

VIRTUA FIGHTER 5

La technique avant tout

Dernier opus à ce jour de la série de combat culte de SEGA, *Virtua Fighter 5* a réussi le pari de préserver l'esprit des débuts (1993), quand les graphismes très cubiques n'avaient encore rien à voir avec les visages hyper texturés et très réalistes d'aujourd'hui. À l'époque, en effet, le pari de Yu Suzuki (futur papa de *Shenmue*) consistait à proposer un gameplay faisant fi des excès

habituels dans le genre « baston » pour mettre en avant des techniques réelles et crédibles. Tant pis si le jeu perdait en spectaculaire, le but était de se rapprocher au mieux de la vérité, une ambition allant de paire avec l'introduction de graphismes en 3D et soulignée par le terme « virtua ». Treize ans plus tard, rien ou presque n'a changé, et *Virtua Fighter 5* s'impose comme l'ultime fleuron de l'une des

séries de combat les plus dures et intransigeantes du monde, comme le démontre d'ailleurs l'adjonction d'un mode Dojo pour permettre de s'entraîner encore et encore. Pas question de se lancer en mode Arcade (la progression classique) ou Quête (qui nous invite à parcourir une carte pour débloquer des défis en tout genre) avant d'avoir pratiqué de longues heures, sinon c'est la

frustration et l'abandon assurés. Heureusement, pour se motiver, il y a un panel de héros jouables très impressionnant (dont plusieurs inédits), un éventail de techniques vertigineux et un nouveau système d'esquive à assimiler. Le point d'aboutissement quasi-parfait d'une licence exemplaire qui, par ailleurs, a disparu des radars sans laisser d'adresse. Pour le moment...



**“Call of Duty contredit l’idée
d’un homme seul capable de
gagner la guerre sans
aucune aide.”**

2003

CALL OF DUTY

Le blockbuster

Lorsqu'il est créé en 2002 par Vince Zampella, Grant Collier et Jason West, le studio Infinity Ward est exclusivement composé de techniciens provenant tous de 2015, Inc., le studio signataire de *Medal of Honor: Débarquement allié* sur PC. Leur but ? Proposer une alternative solide à la meilleure série FPS du moment, ce qu'ils font dès l'année suivante avec le tonitrue *Call of Duty*, un jeu qui en apparence décalque purement et simplement *Medal of Honor*. On retrouve en effet le contexte Seconde Guerre mondiale, le choix de la vue subjective et l'illustration de plusieurs batailles clés du conflit. Toutefois, Infinity Ward se distingue de son modèle en insistant énormément sur le réalisme, ainsi que sur une certaine neutralité idéologique. Tout d'abord, on n'incarne plus seulement un soldat américain, mais aussi un anglais et même un soviétique, selon les chapitres de la campagne solo. D'autre part, *Call of Duty* contredit l'idée d'un homme seul capable de gagner la guerre sans aucune aide : ici, on est constamment épaulé par d'autres soldats, la victoire est inenvisageable sans appui. Ainsi, Infinity Ward dit adieu au patriotisme glorieux et un peu irréel des *MoH*, pour une peinture cruelle mais lucide de la guerre. Des idées de gameplay comme la vue épaulée ou bien les commotions consécutives à une explosion renforcent encore notre immersion. Toutes ces données, novatrices en leur temps, ont largement contribué à façonner le genre FPS tel que nous le connaissons aujourd'hui.

**Y JOUER
EN 2019**
Disponible sur PC.

Une compétence de conduite élevée vous permettra de franchir les obstacles sans problème dans les arts de la conduite. Vous serez alors plus rapide.



2013 GTA V L'apothéose

**Y JOUER
EN 2019**

Disponible sur PS4,
Xbox One et PC.

La sortie d'un *GTA* est toujours un événement et, ce 17 septembre 2013, celle du cinquième épisode ne fait pas exception à la règle. Après un *GTA IV* (2008) réussi mais jugé un peu trop sombre par les défenseurs de «l'école *San Andreas*», *Grand Theft Auto V* fait l'effet d'une bombe. Retour à Los Santos, son soleil et sa frime. Et bonjour les trois héros du jeu : Michael, Franklin et

Trevor. Oui, trois héros ! C'est LA révolution de ce *GTA V* qui propose, à travers une histoire de braquage digne des meilleurs thrillers du genre, d'incarner trois persos en passant à la volée de l'un à l'autre, en fonction de ses envies... ou des besoins du scénario. L'idée est lumineuse, d'autant que le talent d'écriture des gens de Rockstar évite à l'intrigue de se disperser. Mieux, *GTA V* est l'épisode le mieux scénarisé de la série, le plus profond. Bref, par une idée géniale et un talent hors pair, Rockstar réconcilie tout le monde – amateurs de fun et amoureux de noirceur – autour d'un

seul titre. Et comme la réalisation technique est grandiose, nous voilà face à un chef-d'œuvre capable de vous tenir des dizaines, des centaines d'heures à la recherche du défi le plus fou, souvent avec Trevor, le déjanté de la bande. La map, absolument gigantesque, est un morceau de bravoure à elle seule qu'on ne se lasse pas d'explorer à pied, en baignoire, en hélico, en avion de chasse... La liste est bien trop longue. Ajoutons à cela l'expérience *GTA Online*, et nous tenons le *GTA* ultime. En attendant le prochain ?





**“GTA V est l'épisode
le mieux scénarisé
de la série.”**



FF VII REMAKE / 2019

Une attente folle !



Des conférences E3 à l'ambiance survoltée, Sony en a donné quelques-unes. Mais lorsque le constructeur a annoncé, en 2015, le remake de *Final Fantasy VII*, la salle a littéralement explosé !! Depuis, l'attente n'est jamais retombée tandis que le développement du titre s'éternise. Square a promis un grand jeu revisitant, à la manière épisodique, le RPG culte. Le titre sortira sur PS4 et PC et nous l'attendons, qui sait, pour 2019.

1997

FINAL FANTASY VII

S'il n'en reste qu'un...

Les premières années d'existence de la PlayStation furent le théâtre d'une mutation fondamentale dans l'histoire des jeux vidéo, tous les genres se convertissant peu à peu à la modélisation en 3D, et abandonnant ainsi les deux dimensions qui définissaient tout notre rapport à l'interactivité depuis vingt-cinq ans. Mais s'il faut retenir un jeu qui fut, plus que tout autre sur ce support (et, dans l'absolu, à égalité avec *Mario 64*), le symbole parfait de cette transformation, c'est forcément *Final Fantasy VII*, une révolution orchestrée par Hironobu Sakaguchi au sein de la licence qu'il avait lui-même fondée en 1987. La claque visuelle assénée par Square à ses fans eut une telle ampleur qu'elle attira aussi un tout nouveau public, jusque-là ignorant du RPG japonais et de ses règles. Il s'en dégageait une poésie mais aussi une force narrative qui incitèrent même Sakaguchi à prendre des risques inédits, comme la mort définitive d'un personnage jouable en cours d'aventure. Depuis la mort de Force Jaune dans le dixième épisode de *Biomani*, beaucoup n'avaient plus expérimenté un choc pareil ! Mais Sakaguchi ne s'en tint pas là, nous proposant un monde résolument science-fictionnel, une première dans la saga, sans oublier les représentations physiques des héros qui changeaient en fonction du contexte. À tout point de vue, *FF VII* balayait les conventions et ouvrait la porte à une liberté créatrice sans précédent, tout en marquant l'entrée en scène d'un nouveau caractère designer et futur star : Tetsuya Nomura !

**Y JOUER
EN 2019**

Disponible en version
originale sur PlayStation
Classic.

"C'mon newcomer.
Follow me."

"FF VII balayait les conventions et ouvrait la porte à une liberté créatrice sans précédent."

2011

BATMAN ARKHAM CITY

Un bel hommage

“Véritable open world dans lequel Batman trace comme un missile.”

**Y JOUER
EN 2019**
Batman: Return to Arkham
est disponible sur PS4,
Xbox One et PC.

Après un petit FPS très efficace, *Urban Chaos*, Rocksteady s'est imposé d'emblée comme un développeur incontournable avec *Batman Arkham Asylum*, première véritable œuvre interactive ambitieuse axée sur les comics de Bob Kane. Avec son habile mélange de baston et d'infiltration – chaque discipline étant circonscrite à des zones dédiées –, ses multiples références parfois cryptées à la BD et son environnement ouvert (la prison d'Arkham), ce jeu génial opérait la synthèse de dix ans de jeu vidéo, pour déboucher sur un résultat cohérent et homogène. Toutefois, *Batman Arkham City*, sorti deux ans plus tard, parvient à faire encore mieux, grâce à un élargissement de la zone d'action : désormais, Batman agit dans la ville de Gotham, plus précisément certains de ses quartiers, transformés en prison à ciel ouvert. Véritable open world dans lequel Batman trace comme un missile, se propulsant depuis les toits sur les voyous en contrebas et affrontant jusqu'à vingt truands à la fois, le jeu fait également montre d'une grande érudition, allant jusqu'à déterrer des méchants très peu connus comme le psychiatre Hugo Strange, qui se voit propulsé au rang de vilain en chef. Des missions en pagaille et des défis en ligne à s'arracher les cheveux confèrent à *Arkham City* une durée de vie exceptionnelle, de quoi se prendre pour Batman encore de longues heures après la fin du scénario. En définitive, un modèle d'adaptation réussie, sans doute le chef-d'œuvre du genre « jeu à licence ».





2009

MINECRAFT

Une idée toute simple

Évidemment, il est tentant de n'expliquer la présence de *Minecraft* dans ce magazine que par la seule raison de ses records de vente. Il faut dire que ceux-ci sont spectaculaires et mettront sans doute du temps à être battus ! Écoulé à seize millions d'exemplaires rien que sur PC, il bat même *World of Warcraft* et s'impose comme le jeu le plus vendu sur ce support. La fortune de son créateur,

le suédois Markus Persson, était d'ores et déjà faite, mais en vendant sa société Mojang (et les droits du jeu avec, bien sûr) en septembre 2014 à Microsoft, il a engrangé pas moins de 2,5 milliards d'euros supplémentaires. Rien que ça ! Triomphe planétaire donc, pour ce jeu de construction bricolé dans son coin par un homme seul, d'abord pour navigateur web puis adapté à

Windows, Mac et Linux, et enfin porté sur consoles. On le rappelle, le principe de *Minecraft* repose sur une liberté totale et absolue du joueur, qui peut circuler sans contrainte dans un monde quasi-infini et fabriquer ce qu'il veut à l'aide de cubes représentant divers éléments naturels. Le génie du jeu réside dans la contradiction entre sa forme – plus basique, c'est impossible – et le

caractère pointilleux, voire réaliste de sa simulation, en fonction du mode choisi. Le plus emblématique reste *Survie*, à l'origine d'un nouveau genre à part entière, dans lequel on gère ses vivres et on éloigne les prédateurs pour gagner quelques minutes de vie en plus : *DayZ*, *Don't Starve*, *How to Survive* et même *Alien : Isolation* doivent quelque chose à *Minecraft*.

Y JOUER
EN 2019
Disponible sur
PS4, Xbox One PC, Mac
et Switch.



“Le titre est sans doute plus difficile que les précédents, conséquence logique de choix de gameplay audacieux.”



**Y JOUER
EN 2019**
Disponible sur Switch

2017

ZELDA BREATH OF THE WILD

Link en totale liberté

Comment se réinventer sans cesse ? C'est la question que semblent se poser les équipes derrière les épisodes de *The Legend of Zelda*, une saga qui arrive à nous surprendre à chaque fois ! D'ailleurs, vous constaterez que plusieurs titres de la série sont dans ce magazine, et que peu de grands noms du jeu vidéo peuvent en dire autant. Comment est-ce que *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* est arrivé à nous surprendre dans le dernier épisode, sorti sur Switch en 2017 ? Tout simplement en jouant, en réinventant les codes du monde ouvert. Loin d'un *Assassin's Creed*, *Breath of the Wild* est un monde systémique dans lequel tout est possible, à condition de chercher. Les quêtes se trouvent au hasard des rencontres, les temples cachés succèdent aux monstres légendaires, derrière chaque objet se terre peut-être une astuce ou un mystère qui ne demandent qu'à être

résolus. *Breath of the Wild* donne l'impression au joueur d'être libre de tout alors que ses développeurs savent très bien ce qu'ils font, c'est la grande force du jeu. Le titre est

sans doute plus difficile que les précédents, conséquence logique de choix de gameplay audacieux (la survie, le matériel à durée limitée) mais une fois compris, il révèle une

richesse hallucinante. La durée de vie du jeu est surréaliste et même après des dizaines d'heures, on n'en a pas fait le tour.



1987

R-TYPE C'est qui le boss ?

Il y eut tellement de shoot'em up sur bornes d'arcade puis consoles dans la foulée de *Space Invaders* qu'il semble difficile d'en faire ressortir un pour lui décerner la couronne du plus emblématique d'entre tous. Pourtant, s'il fallait se plier à l'exercice, c'est sans doute *R-Type* qui sortirait vainqueur. En théorie, c'est du classique : un vaisseau progresse en

scrolling horizontal et dégomme des vagues d'ennemis. Mais *R-Type* ne se contente pas de cette formule, car le studio Irem a pour objectif de livrer la superproduction du genre. Ainsi, les décors somptueux émergent peu à peu des ténèbres puis nous enveloppent complètement, générant parfois des monstres qui semblent appartenir à cet univers organique. De ce point de vue,

la référence la plus évidente est *Alien*, film d'ailleurs cité directement à travers le premier boss, clone du Xénomorphe. Les boss, justement, sont l'autre élément spectaculaire, certains figurant parmi les plus gros jamais vus, et en particulier le deuxième qui constitue un niveau à lui tout seul. Côté musique, les thèmes et les bruitages sont inoubliables. Enfin, *R-Type* s'est

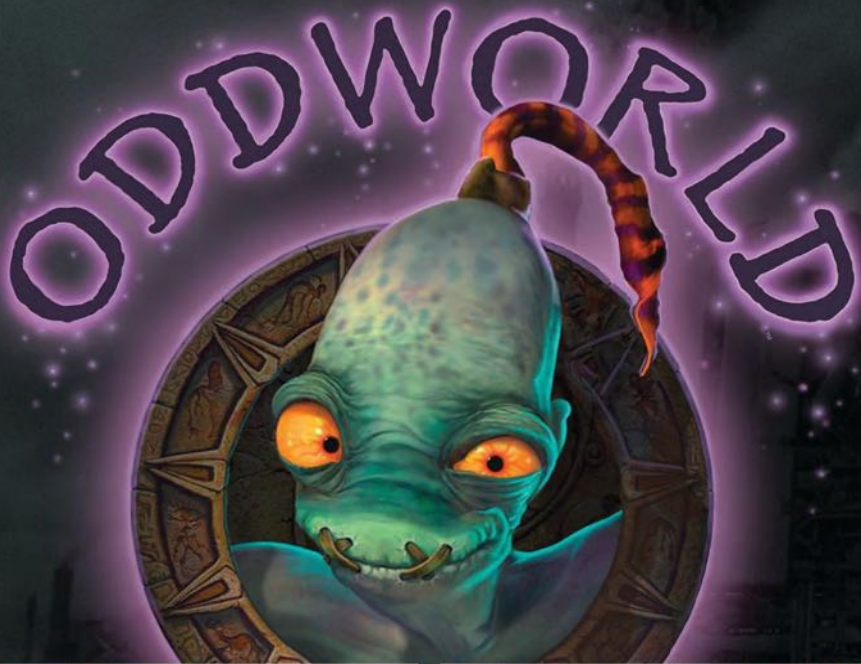
imposé comme l'un des jeux les plus durs de tous les temps, pénalisant même les gamers aux réflexes d'acier. Car ici, le par-cœur est nécessaire pour finir certains levels, façon die and retry. Enfin, le gameplay de *R-Type* reste unique en son genre, avec ce module qu'il faut utiliser habilement pour atteindre certains points faibles bien planqués. Très original.



“Un vaisseau progresse en scrolling horizontal et dégomme des vagues d'ennemis.”

**Y JOUER
EN 2019**

R-Type Dimensions,
disponible sur PS4, Xbox
One, PC et Switch.



**Y JOUER
EN 2019**
Disponible en version
originale sur la
PlayStation Classic.

1997

ODDWORLD L'ODYSSEE D'ABE

Le plaisir de la 2D

Alors que les titres tout en 3D déferlaient sur PlayStation, marquant l'avènement d'une forme immersive de jeu vidéo, le nouveau venu Lorne Lanning décida crânement d'opter pour un scrolling 2D rétro, renvoyant illico à un classique français de 1991 : *Another World*... Alors, *L'Odyssée d'Abe* avait-il un, voire plusieurs mètres de retard ? C'est là qu'intervint la seconde surprise :

derrière l'emballage à l'ancienne, il y avait une originalité féroce, voire une vision révolutionnaire. Sans indication à l'écran et seulement aidé par des indices sonores et visuels réclamant sa plus grande vigilance, le joueur devait s'adapter à un environnement hyper hostile où chaque « race » possédait sa propre psychologie, et devait donc être comprise. Cette

introduction d'une forme sophistiquée d'I.A., se doublait de la peinture fascinante d'un monde en pleine extinction, où la connaissance de l'autre était précisément la quête existentielle du héros. Ajoutez à cela un humour noir dérangeant, voire un certain sadisme, et vous obteniez une œuvre hors-norme, inclassable et perturbante, dont on ne savait jamais

si elle devait faire rire ou trembler. Sous influence biblique – Abe fait référence à Abraham, Moïse et Jésus –, Lanning ambitionnait une grande saga en cinq épisodes, mais il n'en signa que deux autres, puis un épisode non-canonique (*La Fureur de l'étranger*), avant de fermer son studio en 2005. Mais après des années d'attente, un petit *Oddworld Soulstorm* se prépare pour 2020...



**“Un monde
magnifique et une
aventure à couper
le souffle.”**

2002

FINAL FANTASY X

La dream team

En 2006, les lecteurs du magazine japonais *Famitsu* élisaient leurs cent jeux préférés de tous les temps. Dans les dix premiers se trouvaient quatre Final Fantasy: le *III* (8^e), le *IV* (6^e), le mythique *VII* (2^e) et, tout en haut du classement, *Final Fantasy X*. Bien entendu, de nombreuses raisons «extraludiques» peuvent expliquer cette position: premier épisode sur PS2, *FFX* affichait une réalisation très au-dessus des précédents jeux et bénéficiait même de doublages, une première dans la série. Il était aussi le plus récent, ce qui confère toujours un avantage décisif. Il n'empêche: relativiser cette place serait faire injure à un grand Final Fantasy. Conçu par une véritable dream team au sommet de son art et de sa compréhension des codes de la saga (Yoshinori Kitase, Tetsuya Nomura, Nobuo Uematsu, etc.), *FFX* rassemble tout ce qu'est en droit d'attendre un fan de J-RPG en général, et de Final Fantasy en particulier: une histoire captivante, des personnages charismatiques, un scénario aux multiples rebondissements, des mécaniques de combat hyper efficaces, des à-côtés géniaux (le blitzball !)... Bref, à sa sortie, le succès de *Final Fantasy X* est tel que pour la première fois, Square lui conçoit une suite directe: *Final Fantasy X-2*, sorti en France en 2004. Signe que ce dixième volet est dans toutes les mémoires, l'éditeur a publié ensuite *Final Fantasy X/X-2 HD Remaster*, une compilation regroupant les deux titres sur PS3 et autres... jusqu'à la Switch !

**Y JOUER
EN 2019**

Disponible en version remasterisée sur PS4, Xbox One et Switch dans Final Fantasy X / X-2 HD.







2016

OVERWATCH

100% compétitif

Lorsque sort *Overwatch* en 2016, c'est une bombe pour plusieurs raisons. La première, c'est qu'il s'agit d'une nouvelle licence au sein du catalogue Blizzard, ce qui n'était pas arrivé depuis *StarCraft* en 1998 ! En effet, si d'autres jeux ont vu le jour récemment, c'est en recyclant les univers connus du studio (*Warcraft*, *StarCraft* et *Diablo* dans *Heroes of the Storm* et *Hearthstone*). *Overwatch* est un jeu neuf, avec un nouvel univers, de nouveaux personnages et surtout de nouvelles mécaniques : après plus de 20 ans passés à faire de la stratégie et du RPG, Blizzard se met au FPS compétitif ! C'est l'autre révolution de ce titre qui mise tout sur les affrontements compétitifs en équipe, mais sans sacrifier à la "patte Blizzard", à ce qui fait le succès du studio depuis les années 90 : une finition exemplaire, un équilibre entre les différentes classes de héros aux petits oignons et un suivi de tous les instants. La fameuse maxime blizzardienne - "easy to learn, hard to master" - est une fois encore respectée dans *Overwatch*, qui est aussi fun au premier abord qu'il se révèle exigeant et riche sur la longueur. Ce n'est pas pour rien que le titre est l'une des stars de l'eSport depuis sa sortie et que Blizzard a créé pour lui des ligues et tournois internationaux prestigieux. Sur le fond, *Overwatch* n'a rien d'extravagant de prime abord : des modes

de jeu classiques (prise de contrôle, etc.), des classes connues (soin, DPS, tank, etc.) et une patte graphique très colorée, cartoon, qui fait la marque du studio depuis plusieurs années. Mais les réglages sont si bons, les cartes sont si bien faites, que l'on ne se lasse pas de fragger encore et encore, si possible entre amis pour optimiser le rendement de l'équipe. *Overwatch* joue la carte de la complémentarité (les héros, façon MOBA, sont là pour ça) et il le fait bien. Depuis 2016, le jeu est la référence du FPS en arène. Au fait, dernier élément qui fait d'*Overwatch* un jeu pas comme les autres : il est sorti sur consoles, pas que sur PC. Une révolution pour Blizzard.

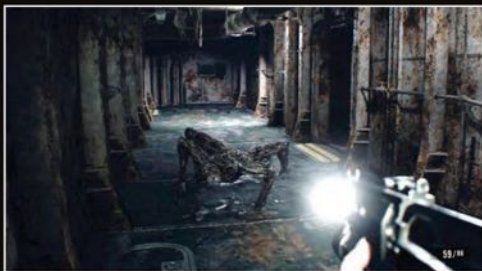
“Ce n'est pas pour rien que le titre est l'une des stars de l'eSport.”



2017

RESIDENT EVIL VII

La frayeur en réalité (virtuelle)



Nous avons évoqué, dans ce numéro des plus grands jeux vidéo de l'histoire, deux *Resident Evil*. Le premier, bien sûr, qui a créé un genre, et le quatrième, véritable prouesse technique pour l'époque et formidable aventure. Mais comment ne pas y ajouter *RE VII* qui, lors de son arrivée en janvier 2017, a réhabilité l'horreur et par-là même, l'honneur d'une série s'étant un temps enlisée dans l'action au détriment de la peur brute. Pour cet épisode, Capcom décide de faire un FPS et non un jeu à la troisième personne comme c'était le cas auparavant. Et même si certains ont crié au scandale, il faut bien avouer qu'en vue FPS, le jeu prend une toute autre dimension. En jouant sur nos troupes, avec notamment une

bande-son totalement flippante, *Resident Evil VII* fait vraiment peur ! Mais l'éditeur japonais ne s'est pas contenté de nous faire flipper uniquement dans notre canapé (avec la possibilité pour tous les joueurs de tourner la tête) en attendant une mort certaine, mais il a ajouté cette fois la VR. Lorsque l'on se remet dans le contexte du moment, la réalité virtuelle est encore marginale. Très peu de titres sont bons, exceptées les simulations de course, et aucun jeu d'aventure n'exploite cette nouvelle technologie avec brio. Avec *Resident Evil VII*, non seulement Capcom propose un excellent épisode de la série mais avec l'ajout de la réalité virtuelle, il condamne les joueurs à une expérience

quasi insupportable pour beaucoup. Imaginez-vous, le casque sur la tête, faire la rencontre de la famille Baker, de braves gens diront certains... L'immersion, quand on se sent enfermé dans cette baraque infernale, monte de deux ou trois crans supplémentaires, facile. La technologie transforme un très bon jeu en terrible épreuve. Dans *Resident Evil VII* en VR, on se rassure

comme on peut et quand on peut. Le reste du temps, on serre les fesses en perdant parfois totalement le fil du réel, une sensation délicieusement terrifiante que l'on ne conseillera qu'aux plus chevronnés, histoire que l'expérience reste un minimum agréable.

“Capcom décide de faire un FPS et non un jeu à la troisième personne.”

2017

NIER AUTOMATA

Un bijou inattendu

**Y JOUER
EN 2019**

Disponible sur PS4,
Xbox One et PC.

En ce début d'année 2017, les titres destinés à devenir cultes, ou au moins les excellentes sorties sont nombreuses : *Horizon Zero Dawn*, *Mass Effect Andromeda*, *Resident Evil 7* (voir page ci-contre) ou encore *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* - qui accompagne la sortie de la Switch - sont parmi les favoris au titre de GOTY 2017 alors que l'année vient à peine de commencer. Oui mais voilà, pour de nombreux joueurs, aucun de ces jeux-là ne sera le vainqueur. Le grand gagnant, peu de gens l'avaient vu venir : *Nier Automata*, signé PlatinumGames. Par où commencer ? Par la dream team mise en place autour de Yoko Taro, le créateur de la série, et le compositeur Keiichi Okabe ? Par l'histoire absolument sublime de ces androïdes chargés de sauver la Terre pour l'humanité ? Par les séquences toutes plus épiques les unes que les autres et qui nous laissent le souffle court ? Par la réflexion magistrale sur, entre autres, la condition d'être humain ? Par le gameplay aux petits oignons qui permet à chacun d'y trouver son compte, du casual au plus hardcore gamer ? Ou tout simplement par l'idée magique d'une fin qui n'en est pas vraiment une et qui fait - no spoiler - recommencer le jeu plusieurs fois pour en saisir toute la portée... Toujours est-il que *Nier Automata* est un chef-d'œuvre, point. Un titre devenu culte à la vitesse de la lumière et qu'on ne se lasse pas de faire et refaire. Alors oui, la réalisation graphique est faiblarde, c'est un euphémisme. Mais pour un bonheur pareil, nous sommes prêts à tous les sacrifices.



40 G obtenus. I

**Y JOUER
EN 2019**

Disponible sur la console
d'origine, la Wii.

2010

SUPER MARIO GALAXY 2

La tête à l'envers

Fin 2007, Nintendo balance une comète dans le monde du jeu de plate-forme 3D. Après avoir magistralement défini les codes du genre avec *Super Mario 64*, la firme japonaise le transcendait comme personne n'avait alors été capable de le faire. Un mètre-étalon dans toute sa splendeur, dont l'inventivité débordante se confirmait à chaque niveau, et dont le rythme fou ne laissait aucun répit à un joueur littéralement hypnotisé. On pensait alors que la fin de la partie avait été sifflée, qu'il fallait bien laisser passer une voire deux générations pour reprendre pareille claque. C'était sans compter sur les centaines d'idées que les développeurs avaient dû laisser de côté. En 2010, Nintendo fait une petite entorse à ses règles et offre pour la première fois une suite directe à un Mario issu de la série principale. Une petite entorse que l'on excuse sans mal aujourd'hui, tant *Super Mario Galaxy 2* est parvenu à surclasser son aîné. Évidemment, impossible de ne pas y voir un peu de redite. Mais entre la difficulté rehaussée, le retour de Yoshi, et les nouvelles transformations en foreuse, en nuage ou en pierre, le jeu ne se contentait pas de prolonger le plaisir : il arrivait aussi à le renouveler en grande partie. L'émerveillement à la découverte de chaque nouveau monde, les clins d'œil incessants à l'histoire du héros, et son level design extraordinaire lui valent d'être considéré par certains comme le meilleur épisode de la saga. Bref, un must-have absolu, un hit en puissance, un classique, tout ce que vous voulez.





**“Fin 2007, Nintendo
balance une comète
dans le monde du jeu
de plate-forme.”**



ses innombrables passages secrets et sa tonne de niveaux cachés, il est aussi une invitation permanente à l'exploration. Le soin apporté à son

level design lui confère une durée de vie impressionnante pour l'époque, d'autant que ce dernier ne manque jamais d'exploiter les nouveautés

que sont la cape – qui permet de voler – et le dinosaure Yoshi. Un travail d'orfèvre, une leçon de jeu vidéo et un hit intemporel qui, même en 2019, sait

se faire apprécier comme au premier jour. C'est ce qu'on appelle la marque des grands.





**Y JOUER
EN 2019**
Disponible en version
originale sur la
Super NES Mini.

1992

SUPER MARIO WORLD

Le monde à ses pieds

Alors que pour beaucoup *Super Mario Bros.* 3 fait déjà figure de véritable classique instantané, Nintendo ne mettra guère plus de deux petites années pour réussir à le surpasser. Avec *Super Mario World*, sa suite directe, la firme de Kyôto fait étalage de tout son savoir-faire et établit une nouvelle référence dans le jeu de plate-forme 2D. Les puristes argueront

que tout était déjà présent chez son prédécesseur. Mais l'expérience des développeurs et la puissance de la toute jeune Super Nintendo ont permis de porter l'aventure à un autre niveau. Il ne s'agit pas seulement de graphismes, forcément plus fins, plus colorés et accompagnés d'effets spéciaux inédits (zoom, rotation, transparence)... Il s'agit surtout de tout un game design

qui a été soigneusement poli pour donner au jeu un éclat exceptionnel. *Super Mario World* n'est pas comme

la grande majorité des autres titres de l'époque, à nous demander simplement de rallier un point A à un point B. Avec

“La firme de Kyôto fait étalage de tout son savoir-faire.”

2001

GTA III

La star de Rockstar

Y JOUER
EN 2019
Disponible sur PC.

Déjà célèbre en raison des polémiques qu'elle suscita dans les années 90, mais aussi pour son énorme succès commercial en Grande-Bretagne, la série *GTA* restait « mineure » aux yeux de beaucoup, pour qui sa violence et son esprit « punk » étaient limités par une réalisation en 2D et vue plongeante des plus has-been. Un pétard mouillé ? C'était oublier que dans l'ombre du studio DMA Design se cachaient les frères Houser de l'éditeur Rockstar Games (anciennement BMG Interactive), qui mûrissaient depuis longtemps leur conception visionnaire des jeux vidéo. Leur obsession ? La liberté du joueur, qui devait s'exprimer à travers une réalisation en 3D ouvrant toutes les lignes de perspective. Ce fut chose faite dès *GTA III*, bombe atomique vidéoludique et révolution industrielle qui explosa en 2001, peu de temps après les attentats du 11 septembre qui obligèrent ses créateurs à une légère autocensure. Mais même en l'état, le résultat était incroyablement permissif et provocateur, abolissant toutes les contraintes liées à un genre (le rival *Driver* n'était encore qu'un jeu de course) et en créant de fait un nouveau : le *GTA-like*. Les imitations n'allaient pas tarder à se multiplier, tandis que Rockstar approfondirait son concept jusqu'au gargantuesque de *GTA San Andreas*, troisième volet d'une trilogie PS2 qui aura battu tous les records de ventes. À noter que les scandales, loin de s'atténuer, gagnèrent encore en importance et contaminèrent les médias mainstream pour qui *GTA* serait, désormais, le chiffon rouge agité à l'occasion du moindre fait divers.

**“Bombe atomique
vidéoludique et
révolution industrielle.”**



**grand
theft
auto III**



1998

THE LEGEND OF ZELDA

OCARINA OF TIME

La N64 s'offre un mythe

C'est bien simple : si nous nous étions écoutés, il y aurait un paquet de *Zelda* dans ces pages, tant la saga compte d'épisodes mythiques ! Pourtant il a bien fallu choisir, ne serait-ce que pour faire une place aux copains. Nous avons d'abord retenu *A Link to the Past*, incontournable troisième épisode et symbole des débuts de la série. Mais il en fallait un autre, plus récent, afin de montrer que contrairement à d'autres vieilles gloires du jeu vidéo, Link et ses amis ont brillamment passé le cap de la 3D. C'est logiquement que nous avons choisi *Ocarina of Time*, le premier épisode de la N64. Un titre qui a bouleversé une génération de joueurs, considéré comme l'un des

meilleurs jeux de tous les temps et détenteur – anecdotique, certes – du premier 40/40 décerné par le magazine japonais *Famitsu*. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* est un bijou, une réussite totale. Le monde d'Hyrule est vaste, somptueux, rempli de défis en tout genre et de rencontres inoubliables. Les donjons sont fous, simplement fous, et restent gravés dans l'esprit et le cœur des connaisseurs. Toutes les idées de gameplay fonctionnent, à commencer par le voyage dans le temps et les airs d'ocarina à jouer. La réalisation est à tomber : graphismes, musique... Aucune fausse note, c'est le cas de le dire. Non vraiment, *Ocarina of Time* est une merveille qu'il est d'autant

plus impardonnable de ne pas connaître qu'il existe un excellent remake 3DS. À noter que la N64 a

connu un autre épisode, *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, lui aussi incroyable.



2007

BIOSHOCK

Un autre monde

**Y JOUER
EN 2019**

Disponible en version
remasterisée sur PS4, Xbox
One et PC dans *BioShock:
The Collection*.

Attendu comme le messie à sa sortie par tous les joueurs nostalgiques des FPS/RPG à la grande profondeur narrative comme *Deus Ex* ou *System Shock 2*, *BioShock* démontre avant tout comment une immersion totale dans un univers interactif cohérent transcende littéralement un concept « classique ». Car depuis *Half-Life*, on en a vu des FPS narratifs nous racontant l'histoire pendant l'action, et nous amenant à découvrir peu à peu notre environnement. Néanmoins, *BioShock* va très loin en proposant un monde autonome, fait de créatures dont il est possible d'anticiper les comportements au point de les manipuler. De plus, l'omniprésence de données technologiques fait qu'en agissant sur celles-ci par le piratage, on peut modifier

les rapports de force et bouleverser l'agencement des niveaux. Enfin, Ken Levine et son équipe ont eu l'idée géniale d'assujettir le gain en puissance de notre personnage à des choix moraux cornéliens : pour se booster, il faut sacrifier des petites filles innocentes... À la manière d'un Hideo Kojima dans *MGS*, *BioShock* se sert de ce dilemme pour dresser notre portrait en creux, et influencer ainsi sur le cours de l'aventure. Angoissant au possible mais néanmoins parcouru d'un humour sarcastique qui peut faire sourire (si vous n'avez pas déjà fait une crise de claustrophobie), *BioShock* s'offre deux suites où gameplay hardcore et psychologie perverse iront main dans la main. L'exemple parfait de jeu vidéo viscéralement pour adultes.

**“Angoissant au possible
mais néanmoins parcouru
d'un humour sarcastique.”**







2000

DEUS EX

Au-delà du FPS



Avant de s'embourber dans les *Epic Mickey*, Warren Spector fut un créateur visionnaire : avec *Deus Ex*, il a proposé aux joueurs une expérience d'une incroyable profondeur, qu'a priori personne n'a su égaler à ce jour, pas même les suites officielles. Car sous ses dehors de FPS, ce jeu à géométrie variable s'adapte à votre façon de jouer, à tel point d'ailleurs qu'on se demande encore aujourd'hui comment les développeurs ont pu TOUT prévoir. Le premier chapitre est à ce titre éloquent : selon que vous optez pour la méthode brutale ou l'infiltration, le tir à distance ou le corps à corps, le niveau propose des itinéraires pensés pour chaque méthode, insoupçonnables les uns pour les autres. Le pirate informatique qui résout tous les problèmes en craquant les codes se demandera

longtemps comment il serait possible de finir le jeu d'une autre manière. Et pourtant, il y a beaucoup de *Deus Ex* en un seul... Ce mélange de FPS et de RPG ne serait qu'anecdotique si le studio Ion Storm ne nous laissait la bride sur le cou, avec une totale liberté d'action. Quant il se retrouve face à un boss surpuissant avec seulement deux balles dans son chargeur, le joueur pense qu'il n'a plus qu'à tout recommencer. Sauf qu'il existe toujours une solution... Vous l'aurez compris, difficile de résumer une expérience de jeu qui laisse souvent pantois, et que vient approfondir un scénario complètement parano, à la limite de la sédition. De *Bioshock* à *Dishonored*, les héritiers spirituels furent nombreux, mais il n'y aura jamais qu'un seul *Deus Ex*.

“Les héritiers spirituels furent nombreux, mais il n’y aura jamais qu’un seul Deus Ex.”



QUI MONTE SON PC PREND SON PIED

FAITES-VOUS PLAISIR AVEC **LE CONFIGURATEUR**



DÉCOUVREZ-LE SUR

LDLC.com
HIGH-TECH EXPERIENCE

Toutes les marques citées appartiennent à leurs détenteurs respectifs. Photos non contractuelles.
Les photos, graphismes, textes et prix de cette publicité, donnés à titre indicatif ainsi que les
ventilateurs et autres composants ne sont pas inclus dans le prix.
*Étude Interence Operations - Vidéo Conseil - Mai à juillet 2018 - Plus d'infos sur www.ldlc.fr

Délivrance de service
excellente
**ÉLU
SERVICE
CLIENT
DE L'ANNÉE
2019**



“Le public se massait aux présentations de Capcom, même les Américains étaient réceptifs.”



2018

MONSTER HUNTER WORLD

L'épisode de la consécration

Jusqu'en 2018, *Monster Hunter* était considéré comme un jeu intéressant, original, mais réservé à une fraction de joueurs capables d'en comprendre les règles bizarres, de s'accommoder d'un gameplay aride et exigeant, bref, de se lancer dans une expérience de jeu vidéo purement japonaise. Et puis *Monster Hunter World* est arrivé. C'est d'abord durant les salons comme l'E3 que nous

avons senti la différence : le public se massait aux présentations de Capcom, même les Américains étaient réceptifs, c'est dire. Et l'on sentait bien que la hype était en train de prendre. La sortie est arrivée, à une date pourtant pas réputée pour son exposition (janvier 2018, après les fêtes) et ce fut un ouragan. *Monster Hunter World* a tout explosé sur sa route, devenant ainsi le jeu le plus vendu de

Capcom, devant *Resident Evil* et autres *Street Fighter* ! Mais comment expliquer un tel phénomène ? Difficile à dire, mais plusieurs pistes sont là. D'une, la communication de l'éditeur fut exemplaire. *Monster Hunter* devenait un jeu d'action plus qu'un RPG, un titre accessible à tous. Deux, le fait est que l'épisode est réellement plus accessible que les autres ! Ses mécaniques de jeu

ont beau être bien plus sophistiquées que la concurrence occidentale, elles deviennent plus lisibles. Trois, *Monster Hunter World* est arrivé au bon moment. L'action en coopération est LE genre à la mode et dans ce registre, il se défend. Enfin, le titre est superbe ! Passés à la moulinette de la nouvelle génération, les monstres que l'on chasse deviennent épiques. Au final, carton plein.



LDLC.com

VOTRE EXPERT INFORMATIQUE

À LA CONQUÊTE DE VOTRE AVENIR !

SOYEZ STRATÉGIQUE, OUVREZ VOTRE BOUTIQUE



Leader spécialiste
informatique



Relation
de proximité



Qualité de conseil
et de services



Equipe de
passionnés

CONTACTEZ-NOUS !

04 26 68 17 81 - FRANCHISE@LDLC.COM

www.franchise.ldlc.com