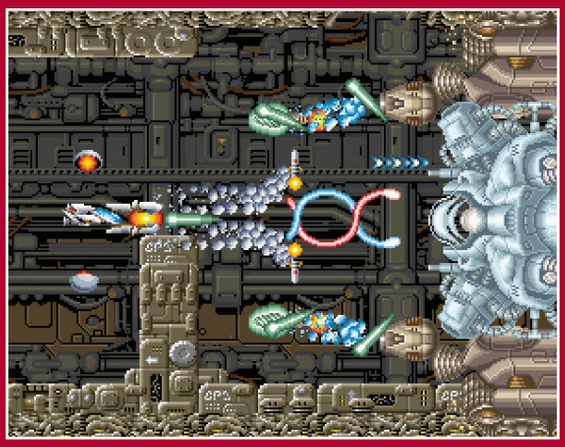
# retro GAMER

VOLUME 19

# Collection

Le guide ultime des classiques du jeu vidéo

ARCADE | SEGA | ATARI | MICROSOFT | SONY | NINTENDO | AMSTRAD
















200 PAGES DE PUR RETRO GAMING

FRANCE / BELGIQUE / ITALIE : 12,90€ - SUISSE : 21 CHF
L 16409 - 19 - F: 12,90 € - RD

# ATARI®
# MINI BORNE ARCADE




INCLUS
5
JEUX
BEST-SELLERS

CENTIPEDE
YARS' REVENGE
ADVENTURE
SPRINT MASTER
GRAVITAR

INCLUS
6
JEUX
BEST-SELLERS

OFF THE WALL
PONG
BREAKOUT
CIRCUS ATARI
WARLORDS
SUPER BREAKOUT

DISPONIBLE
amazon.fr
fnac
MICROMANIA

BLAZE®
ENTERTAINMENT

©2019 Atari and the Atari logo are registered trademarks owned by Atari Interactive, Inc.
All logos are trademarks of their respective companies. All rights reserved.

# retro GAMER Collection

**Retro Gamer Collection Collection**
Financière de loisirs
5, Rue de Nouans - 37460 Villeloin-Coulange, France

Directeur de la Publication :
Jean-Martial Lefranc

Réalisation :
Land Créations
(www.land-creations.fr)

Fabrication :
Société Créatoprint
Isabelle Dubuc
(06 71 72 43 16)

Publicité :
Julie Augère
julie@financieredeloisirs.com
Tél. :06 63 21 58 28

Retro Gamer Collection Collection
est une publication de Financière de loisirs SA
au capital de 45 000 euros
Siège : 5, Rue de Nouans
37460 Villeloin-Coulange, France
PDG : Jean-Martial Lefranc.

Abonnement (voir page 193) :
Retro Gamer Collection Collection - service Clients -
12350 Privezac
e-mail : contact@bopress.fr
Téléphone :05.65.81.54.86
7 jours sur 7, du Lundi au Vendredi,
de 10h à Midi et de 14h à 16h.

*Retro Gamer Collection Collection* est publié sous licence de Future Publishing Limited. Tous les droits du contenu sous licence sont la propriété de Future Publishing Limited et ne peuvent pas être reproduits, partiellement ou en intégralité, sans l'accord écrit préalable de Future Publishing Limited.

© 2018 Future Publishing Limited.
www.futureplc.com

Dépôt légal en cours
ISSN en cours
Commission paritaire : 1020 K 92903

Fabriqué en France.
Imprimé en Union Européenne
ARTI GRA FICHE BOCCIA Via Tiberio
Claudio Felice, 7 - 84131 SALERNO - ITALIE



Provenance papier :
Italie-Finlande
Taux de fibre recyclé :
0%
Eutrophisation :
0.006 kg/TO de papier

PEFC
PEFC/18-31-379
Certifié PEFC
Ce produit est issu de forêts gérées durablement et de sources contrôlées
www.pefc-france.org

# Bienvenue dans retro GAMER Collection

Contents de vous retrouver !

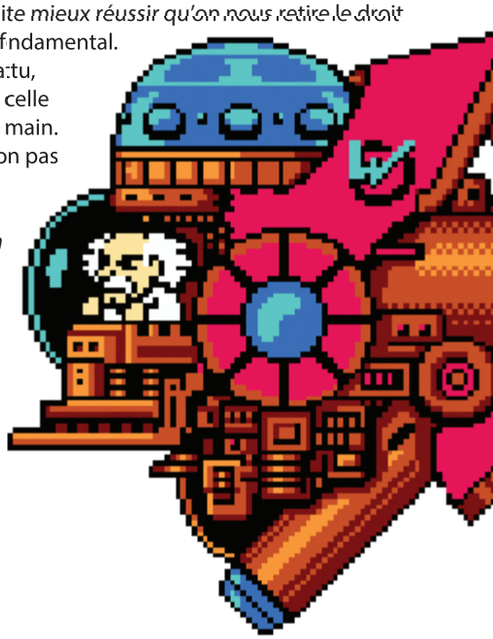
C'est dingue, comme le temps passe vite. L'air de rien, certaines machines et des jeux qui ne nous semblaient ÿ nalement pas si vieux s'avèrent avoir accumulé plus d'années qu'on ne l'aurait cru. La Dreamcast accuse la vingtaine, la PlayStation a 25 ans et des jeux comme *Populous*, *Prince of Persia*, *Golden Axe* ou *Gradius ̃III*, parmi tant et tant d'autres, accumulent joyeusement trois décennies d'existence. Déjà ? Déjà.

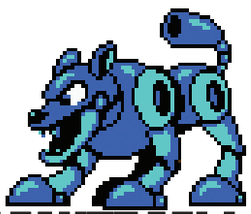
S'ils prennent de plus en plus cher au compteur, ces titres n'en perdent pas moins leur jeunesse et leur fraîcheur sans artiÿ ces.

Aujourd'hui, la durée de vie d'un jeu se compte souvent en quêtes secondaires, collections, contenus aléatoires creux en pagaille et autres falbalas qui la gon° ent artiÿ ciellement. Mais à une époque où les acteurs du marché – et d'autres marchés – ne se battaient pas encore pour s'approprier le plus de temps de cerveau disponible par tous les moyens, les jeux s'emparaient des joueurs par des méthodes plus directes, plus brutes. On¸ne gagnait pas parce qu'on restait longtemps sur le jeu, mais parce qu'on s'acharnait à surmonter sa di˝ culté, qu'on suait pour passer ce tableau, cette énigme ou ce niveau infernal. Pas parce qu'on avait baissé le niveau de di˝ culté ni parce que le jeu, à force de nous voir échouer, nous proposait, magnanime, de zapper l'obstacle. Ça se méritait vraiment, des crédits de ÿ n de¸partie.

On nous rétorquera peut-être que ce 'marche ou crève' n'est pas en phase avec le public des joueurs d'aujourd'hui. Sommes-nous donc devenus si incapables de nous concentrer, de faire des e˙ orts, d'accepter d'échouer pour ensuite mieux réussir qu'on nous retire le droit d'en baver ? Non, ce n'est pas un droit¸: c'est un fndamental. La saveur d'une victoire pour laquelle on s'est ba:tu, acharné et dépassé est bien plus délectable que celle de toute partie achevée en se faisant tenir par la main. En nous o˙ rant un succès facile, ne¸nous vole-t-on pas notre triomphe, en réalité ?

La rédaction de *Retro Gamer Collection Collection*





RETROGAMERCOLLECTION.BLOGSPOT.COM
FACEBOOK.COM/RETROGAMERCOLLECTION
(ET AUSSI RETROGAMER@FINANCIEREDELOISIRS.COM)

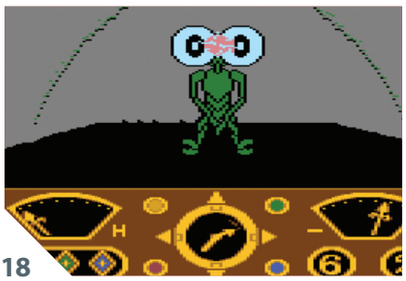
# retro GAMER Collection

## Le guide ultime des classiques du jeu vidéo



Page 8

# SOMMAIRE



18



36



44



64

## DOSSIERS


8 **Les 35 ans du CPC˜464**
56 Zoom sur la **Game Boy Color**
120 **Licence ? Quelle licence ?**
178 Carnets de route : **Mon premier mois chez Ocean Software**


## MAKING OF


18 **The Eidolon**
36 **The Getaway**
72 **Gauntlet : the third encounter**
110 **Super Mario World 2 : Yoshi's Island**
136 **EyeToy: Play**


## IL ÉTAIT UNE FOIS...


78 ... **Baldur's Gate**
102 **...Cool Spot**
158 **...Shenmue**


## TAILLONS BAVETTE...


48 ...avec **Ashley Routledge** et **Dave Saunders**


## SORTEZ LES ARCHIVES


22 **Emerald Software**
96 **Bits Studios**
144 **Coktel Vision**


## TRÉSORS OUBLIÉS


44 **Spécial Gamate**
128 **...Spécial Atari 8-bits**


## LE GUIDE ULTIME

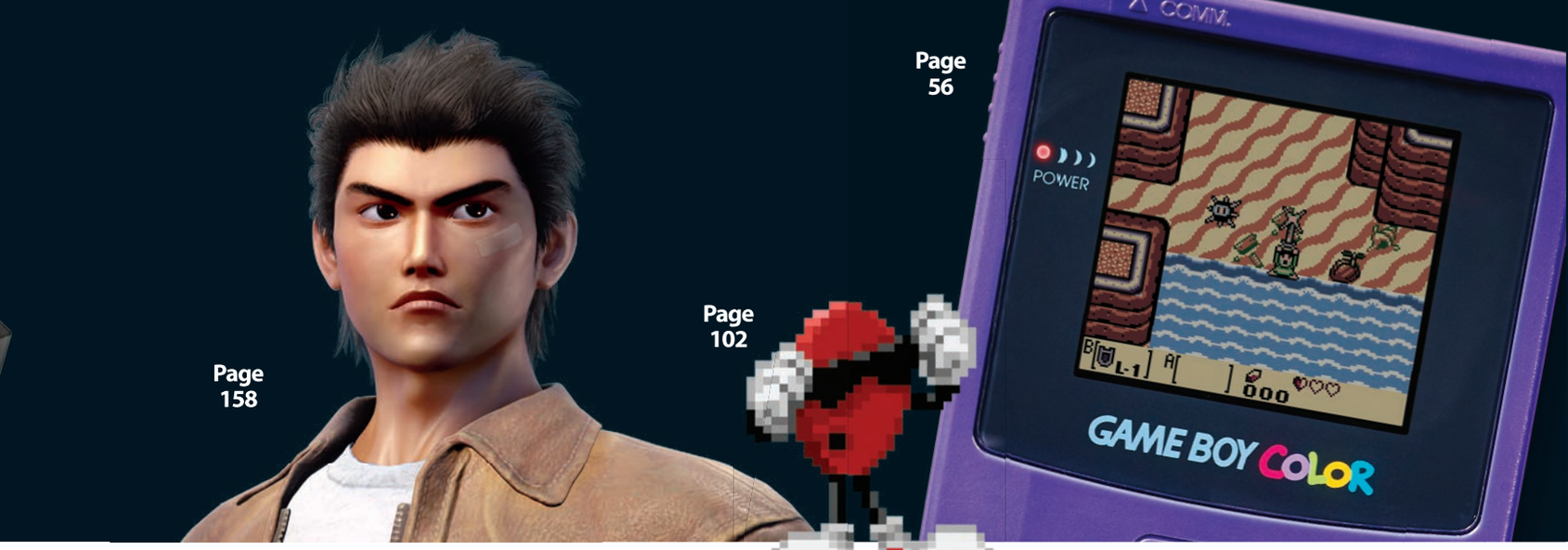

28 **Spyro le dragon**
64 **Toki**
88 **Narc**
130 **R-Type II**
150 **Ninja Gaiden**
170 **Mega Man II**




78



Page 28




## MAIS AUSSI :


6 Rétrovirus : **Castlevania : Harmony Of Dissonance**
16 Pin-up Matos : **La Jaguar**
26 Le pur moment... **Devil Crash**
34 Rétrovirus : **Centipede**
42 Vision périphérique : **Le NegCon**
54 Plus loin plus fort : **RoboCop 3**
62 Rétrovirus : **Wizkid**
76 Borne to be alive : **Pac-Man**
86 Rétrovirus : **˜Splatterhouse 3**
94 Qu'est-il arrivé à **Vectorman** ?
100 Pin-up Matos : **Super Nintendo (USA)**
108 Le pur moment... **AMC˜: Astro Marine Corps**
118 Plus loin plus fort : **Teenage Mutant Hero Turtles**
124 Vision périphérique : **Le pad Master System**
134 Rétrovirus : **Devilish**
142 Le pur moment... **Panic !**
148 Les rois du portage : **Double Dragon III : The Rosetta Stone**
156 Rétrovirus : **3D Monster Maze**
168 Pin-up Matos : **L'atari 2600**
176 Le pur moment... **Sabre Wulf**
184 Rétrovirus : **HyperDuel**
186 Rétrotests
193 Abonnez-vous !
194 Fin de partie : **Guy Spy**



72

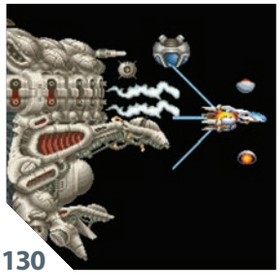

88


120


110


136


126


130


150


178


170

# 50

# Castlevania: Harmony Of Dissonance

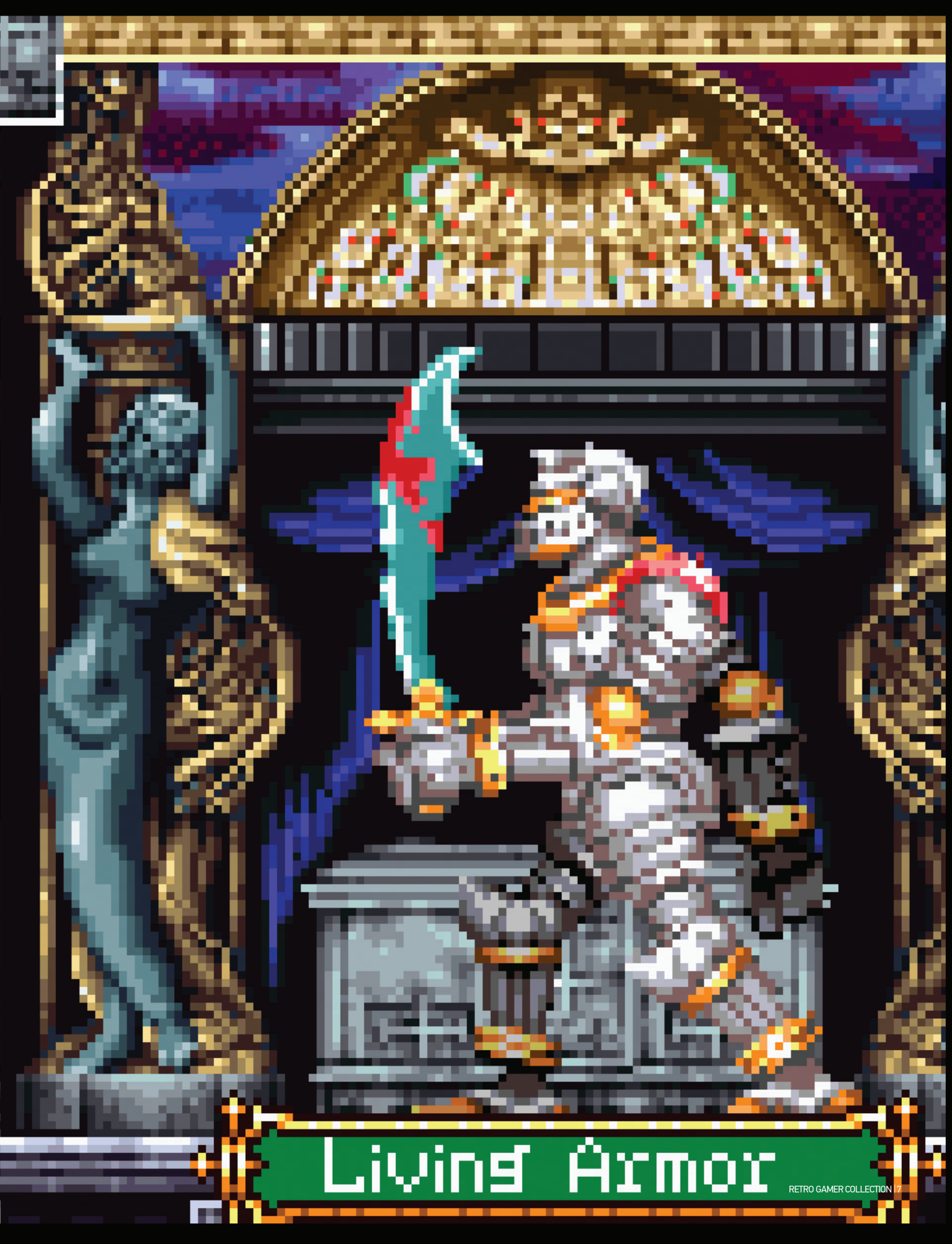
## PSYCHÉDÉLICES GOTHIQUES

RÉTROVIRUS

» GAME BOY ADVANCE » KONAMI » 2002

**De par leur contexte gothique et macabre, les *Castlevania* ont tous un côté sombre, et si *Harmony of Dissonnance* ne déroge pas à la règle, il n'en a pas moins un petit côté plus léger – en tout cas, moins pesant.** Les couleurs criardes de certains environnements, probablement là pour des questions de lisibilité sur les premières GBA non rétroéclairées, y sont sans doute pour quelque chose, tout comme les efforts faits pour que le jeu évite les écueils contre lesquels s'était égratigné son prédécesseur *Circle Of The Moon*. Des sprites plus grands et des décors plus variés subliment l'aventure qui ne retombe jamais au fil de la dizaine d'heures de jeu nécessaires pour visiter les deux châteaux, essayer toutes les sortes d'armes mises à disposition et affronter de superbes boss, certains parfois un peu trop kaléidoscopiques, mais non moins redoutables. ✱




Living Armor

# LES 35 ANS DE L'AMSTRAD CPC 464

CPCULTE !

## CODEMASTERS

**Le spécialiste du gros jeu à petit prix**




### SUPER ROBIN HOOD

 S'il est loin d'être original, le jeu de plateforme 16 couleurs des frères Oliver s'appuie sur les atouts du CPC. Le jeu est ardu, mais pas impossible, grâce surtout à une barre de vie qui remplace les traditionnelles morts instantanées et des mécaniques de jeu qui se focalisent plus sur la récupération d'objets difficiles à atteindre que sur des obstacles mortels à surmonter.



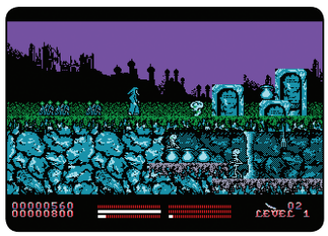

### DIZZY

 Lorgnant autant sur le puzzle que sur la plateforme – des objets spécifiques servant à passer des obstacles –, la première aventure de Dizzy l'œuf à pattes opte pour le mode 4 couleurs, mais la palette judicieuse et les détails des graphismes dans ce mode d'affichage haute résolution ne l'en rendent pas moins attrayant.



### PRO BMX SIMULATOR

 Conçu par Richard Darling, mais programmé par Philip et Andrew Oliver, ce titre est une version améliorée de *BMX Simulator*. Les graphismes 16 couleurs de cette version CPC sont plus jolis que sur Spectrum ou Commodore 64 et le jeu inclut un multijoueur à quatre (les autres versions se limitant à deux), plus un mode 'Expert' avec des chronos raccourcis et des collisions entre concurrents.



### CRYPTS OF TROGAN

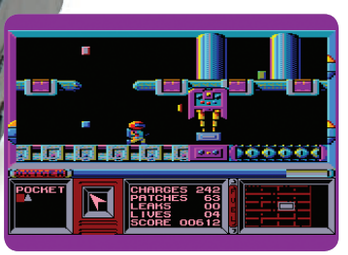
 Pour un titre vendu à petit prix, *Crypts Of Trogan* a tout d'une aventure vendue au prix fort. Comme *Dizzy*, le jeu exploite intelligemment le mode 4-couleurs du CPC, mais troque cette fois les puzzles par des combats contre des créatures magiques, de la plateforme périlleuse et des sorts et autres parchemins à récupérer. Sur CPC Plus, le jeu bénéficie en prime de couleurs supplémentaires et d'un scrolling amélioré.

# AD

**Le CPC 464 est arrivé bien après ses concurrents, mais il a eu droit à de beaux jeux et a ravi le cœur de bien des joueurs français ! Fêtons ensemble les 35 ans de ce petit ordinateur 8-bits dont le souvenir nous donne toujours le frisson…**

**Quand le CPC 464 sort en avril 1984 en Angleterre et en septembre de la même année en France, le marché du microordinateur 8-bits est déjà bien occupé par le Commodore 64, l'Oric 1 et le ZX Spectrum.** Après un démarrage laborieux – d'aucuns diraient calamiteux –, Amstrad monte une équipe dirigée par Roland Perry pour remettre le projet sur les rails, comme l'explique l'ancien consultant hardware : "Il fallait absolument revoir le 464 pour Noël 1984, c'est pourquoi on a fait appel à nous dès le mois d'août 1983", se souvient Roland. "Amstrad savait qu'il fallait changer radicalement les choses, sinon le 464 ne marcherait jamais. On a donc eu un temps limité pour sauver le projet, revoir sa conception et le relancer comme produit conçu et distribué en interne. C'était court. Il fallait un an pour produire ce genre de machine, mais on était assez dingues pour relever le défi."




» [Amstrad CPC] Le label Amsoft était là dès le lancement du CPC 464, avec de très bons jeux comme *Strangeloop*.

La présence de trois modes graphiques différents va profondément déterminer le catalogue des jeux 464, mais Roland souligne que cet aspect de la machine n'est pas de son fait : "Les modes graphiques ont été déterminés très tôt, car la puce graphique choisie ne pouvait pas faire autrement. La haute résolution, le mode 4-couleurs et le mode multicolore, c'était un peu comme avoir le cul entre trois chaises."

La fin de l'année 1983 approche à grands pas quand l'équipe de Roland réussit à achever un prototype d'ordinateur. "La première semaine de décembre 1983, j'ai pris en urgence l'avion pour le Japon avec le prototype sous un bras et un de mes ingénieurs sous l'autre, parce que les gens de l'usine nous disaient que si on voulait produire la machine pour le Noël suivant, il fallait leur montrer un prototype avant la fin de l'année présente. Nous sommes restés au Japon une semaine et demie pour leur montrer le prototype, et ils ont validé la mise en place de la chaîne de production."

De retour en Angleterre, Roland se concentre sur la partie logicielle pour que le 464 ne sorte pas sans software à son lancement sur le marché. "Le 464 était totalement conçu pour le jeu, c'était totalement sa raison d'être", souligne-t-il. "C'était au cœur de la stratégie commerciale, ▶

CPCULTE !

# OCEAN SOFTWARE

## Le roi de la conversion sur CPC 464

### HEAD OVER HEELS



Le portage CPC du jeu-culte de Jon Ritman et de Bernie Drummond est sans doute la meilleure version de ce titre, une sorte de *Knight Lore* à l'humour surréaliste où l'on dirige alternativement (ou simultanément, après les avoir rassemblés) deux personnages complémentaires afin de résoudre les nombreux puzzles qui parsèment les environnements isométriques du jeu.

### RENEGADE




*Double Dragon*, le successeur spirituel de *Renegade*, est plus connu grâce à son succès en arcade, mais la version CPC de *Renegade* bat celle de *Double Dragon* à plates coutures. Ce portage est aussi meilleur que ceux du C64 et du Spectrum, au demeurant excellents, grâce notamment à ses 16 couleurs qui le rapprochent visuellement de l'original d'arcade.

### GRYZOR

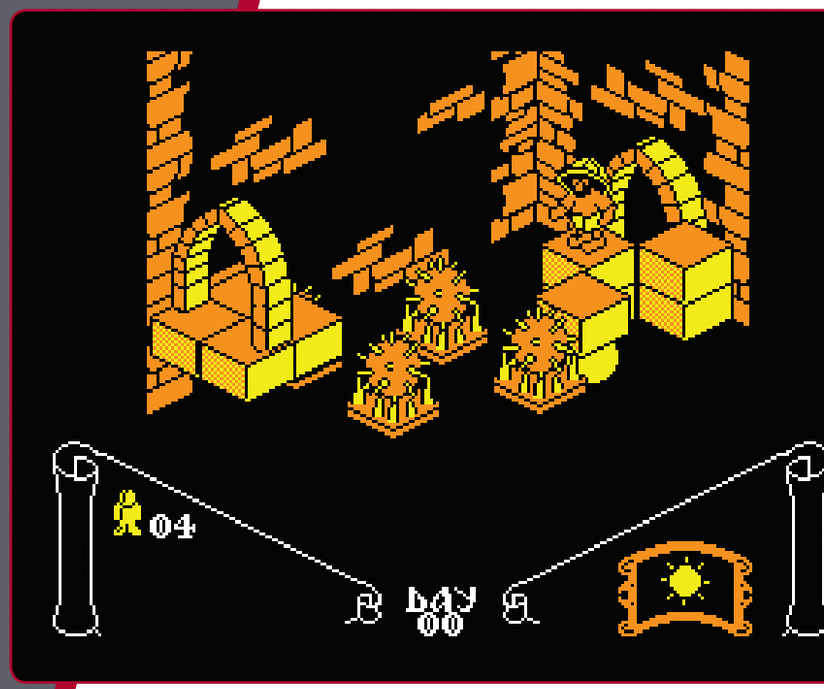


Certes, le premier niveau de la version CPC du *run-and-gun* de Konami ne scrolle pas comme son homologue d'arcade, mais c'est bien là son seul défaut ! Tout le reste, c'est un feu d'artifice coloré et un gameplay ardu comme on aime, aussi bien dans les séquences vues de côté que dans les stages en pseudo-perspective. Mark K. Jones s'est dépassé, sur ce coup-là !

### CHASE HQ



Les jeux de course en perspective sont majoritairement bien foirés sur CPC, mais *Chase HQ* est l'exception qui confirme la règle. Il a évidemment fallu faire des concessions graphiques et le jeu est assez lent, mais le résultat est plus que respectable, et même meilleur que sur la borne d'arcade en termes de palette de couleurs.




» [Amstrad CPC] *Knight Lore* est certes né sur Spectrum, mais il est plus joli et bénéficie d'un meilleur environnement audio sur 464.

▶ et donc si on voulait en vendre, il nous fallait des jeux dès le départ. On ne pouvait pas mettre en vente une machine nue en espérant que les gens l'achètent dans l'espoir que des jeux sortiraient dessus. Non : l'objectif était que le CPC sorte avec une cinquantaine de titres d'éditeurs-tiers, disponibles au lancement."

Involontairement, la recherche de titres de lancement auprès de studios de développement a conduit à la création d'un département d'édition au sein même d'Amstrad. "Des gens venaient nous voir avec des jeux et nous demandaient si on voulait bien les éditer", se souvient Roland. "Alors on est devenus éditeurs, presque par accident. C'est comme ça qu'Amsoft est né, juste pour aider à vendre le hardware. Je crois qu'Amsoft n'a jamais fait de bénéfices, mais sans cette structure, je suis sûr qu'on n'aurait pas vendu ces centaines de milliers de 464. D'une certaine façon, Amsoft a été un catalyseur."

En 1985, le nom d'Amsoft est totalement incontournable, sur 464, principalement grâce à des portages de titres populaires. Le département d'Amstrad n'est évidemment pas seul sur ce créneau, comme le souligne le développeur Jon Ritman : "Je ne connaissais pas le 464, et je ne crois pas qu'il représentait une grosse part de marché à l'époque", nous dit-il, "alors Ocean a juste décidé de porter *Match Day* sur ce support. Mais les développeurs qui se sont occupés de ce portage n'en avaient rien à secouer, et le résultat est pitoyable. C'est pour ça que j'ai programmé moi-même les versions 464 suivantes !"

Jon signe ainsi une suite à *Match Day,* bien plus réussie, mais aussi des portages améliorés de *Batman* et de *Head Over Heels*, deux hits Spectrum qu'il a conçus avec son complice Bernie Drummond. "C'était chouette de faire des écrans haute définition en quatre couleurs, ça change pas mal de choses", nous dit Jon. "C'était un peu plus lent que la version




» [Amstrad CPC] Le 464 a eu de très bons portages de l'arcade, dont celui de *Yie Ar Kung Fu*.

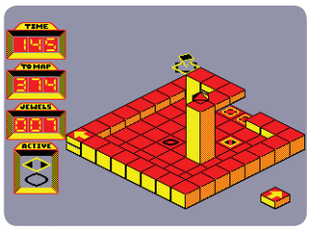





» Rémi Herbulot a créé *Crafton et Xunk* sur 464 et porté *Macadam Bumper* sur ce support.

d'origine, vu qu'il y avait plus de données à gérer, mais on ne voit pas tellement la différence, dans un jeu isométrique de ce genre. *Match Day II* était un peu plus lent encore, mais il y avait pas mal de graphismes plus lourds à manipuler."

**Le processeur du 464 et celui du Spectrum ayant bien plus en commun que leurs systèmes d'affichage des couleurs,** Jon passe moins de temps à convertir le code des jeux d'aventure isométrique que son collègue graphiste n'en a besoin pour en adapter les graphismes. "Je n'ai presque rien eu à changer dans le code, pour le 464. Ça a dû me prendre deux ou trois jours", se souvient Jon. "Bernie, de son côté, avait conçu les graphismes pour le Spectrum et devait les transférer sur 464 pour les coloriser, et vu que le système d'affichage du 464 pouvait faire des choses impossibles sur Spectrum, il y a pas mal de différences entre les deux versions. Avec la palette monochrome du Spectrum, il fallait généralement dessiner un contour pour faire ressortir des objets, mais ce n'était pas nécessaire sur 464, grâce à sa palette de couleurs plus étendue. En revanche, ça demandait pas mal de travail de retouche pour que ça rende bien."




» [Amstrad CPC] *Spindizzy*, le *puzzle game* ardu, mais passionnant de Paul Shirley, a été conçu à l'origine pour le 464.




» [Amstrad CPC] Le 464 a eu droit à une très bonne version de *Druid*, le hit multiplateforme de Firebird très inspiré de *Gauntlet*...



# LE CRÉATEUR

**Roland Perry, qui était à la tête du projet CPC 464, revient sur la genèse de la machine...**

**Quels étaient vos principaux objectifs, quand vous avez commencé à concevoir le 464?**
On voulait concevoir une machine avec des modes graphiques décents, assez proches de ceux de la concurrence – le Spectrum, le C64, etc. –, pour faciliter et encourager les conversions.

**Que pensez-vous de ces divers portages paresseux du Spectrum au 464?**
Je ne dirais pas qu'ils étaient meilleurs ou moins bien. C'était la même chose, mais sur un autre support. Je n'ai jamais entendu personne dire "Jouons plutôt à ça sur Spectrum, parce que c'est merdique sur CPC!". Ceci dit, il a fallu du temps aux programmeurs pour maîtriser les capacités du CPC. Quand ils ont appris à bien l'exploiter, les jeux se sont un peu améliorés.

**Pourquoi la quantité était-elle privilégiée, chez Amsoft?**
On ne peut pas gagner de l'argent en ne faisant que des trucs haut de gamme. Il faut proposer tout un éventail de produits et laisser les consommateurs choisir ce qu'ils souhaitent acheter. Et puis, il y avait la presse spécialisée et ses critiques. Les gens pouvaient lire un test et se décider pour un jeu auquel ils ne se seraient pas forcément intéressés sans cela.



» [Amstrad CPC] Roland, la mascotte de plusieurs jeux Amsoft, doit son nom à Roland Perry.

**Avez-vous cherché à obtenir des exclusivités 464 auprès des éditeurs de jeux, pour Amsoft?**
Pas que je me souvienne, non. On voulait une plateforme ouverte. La quintessence du CPC, c'était que plus on aurait de software, plus on vendrait de hardware. Ça ne nous intéressait pas d'enfermer les gens dans un environnement propriétaire.

**Quel regard portez-vous sur le 464, aujourd'hui?**
J'ai beaucoup d'affection pour le CPC et je suis fier qu'il ait atteint un tel niveau de popularité, que les gens l'aient apprécié, chéri – et qu'aujourd'hui encore, il y ait une très grande communauté autour. Je crois qu'il doit son succès à sa simplicité, au fait qu'il avait tout ce qu'il fallait dès le départ.

CPCULTE !

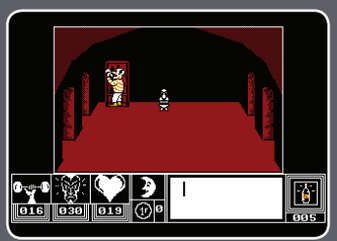
# ÈRE INFORMATIQUE

**Les maîtres du made in France sur CPC 464**




## CRAFTON ET XUNK

Le mode 16-couleurs du CPC est un choix curieux, pour une aventure isométrique, à cause de sa faible résolution qui ne se prête guère à des graphismes détaillés, mais Rémi Herbulot et Michel Rho ont fait des miracles sur *Crafton et Xunk*, où l'on va, entre autres, déménager les meubles pour ouvrir des portes et récupérer des objets cachés, se débarrasser de divers ennemis et extirper des codes secrets à des scientifiques.



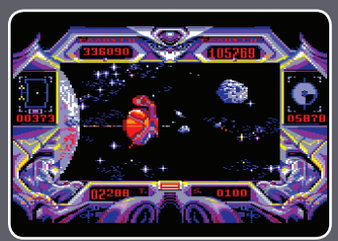

## EDEN BLUES

Dans *Eden Blues*, on est un prisonnier cherchant non seulement à s'évader, mais aussi à trouver une des dernières femmes de l'Humanité. Et on se fiche pas mal des clefs : on défonce les portes à coups de pied. On mange et on boit du pinard pour récupérer l'énergie perdue. Pour les combats, on gagne en assurance en ingurgitant du café. Le train-train quotidien, en somme.




## L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

La version originale est sur ST, mais le CPC a bénéficié d'une très belle conversion. Plus une expérience qu'un jeu vidéo, ce titre mystico-futuriste vous envoie explorer la galaxie en quête de vos clones pour les tuer. Sur chaque planète, vous devrez chercher des indices pour les localiser. Chaque atterrissage demande du doigté, tout comme les discussions avec les habitants du coin – dont vous ne comprenez pas forcément la langue!




## PURPLE SATURN DAY

Cette compilation de mini-jeux de sports futuristes privilégie le style à la substance, mais la réalisation est excellente, avec une esthétique très léchée et une palette de 16 couleurs très flashy. On alterne les épreuves de réflexes, de précision et de réflexion, contre les extraterrestres du coin. Si certains challenges sont moins amusants que d'autres, l'ensemble n'en reste pas moins très divertissant.




À peu près à la même époque que le *Batman* en quatre couleurs de Jon et Bernie, un certain Rémi Herbulot fait sensation avec un autre titre isométrique, cette fois en 16 couleurs : *Crafton et Xunk*. "Quand le 464 est arrivé en France, les rares développeurs français faisaient surtout des jeux pour l'Oric", se souvient Rémi. "Mais on a tous vite sauté sur le 464, qui avait bien plus à offrir ! J'adorais cet ordi, surtout pour ses graphismes. On avait plus de liberté pour créer des sprites colorés sur des arrière-plans plus élaborés… On s'est vite mis à créer des jeux inédits pour le 464, d'autant qu'on n'en avait pas tant que ça à convertir. Moi-même, j'essayais toujours de faire quelque chose de neuf, d'aller plus loin que les autres."



» Le CV de Nick Bruty déborde de hits 464.



» Les graphismes de Bill Harbison sur *Chase HQ* sont toujours aussi impressionnants, aujourd'hui.

L'adoption du CPC par des développeurs français et le succès du micro d'Amstrad en France ont évidemment donné naissance à une grande vague de titres qui se sont également fort bien exportés chez nos voisins outre-Manche. "J'étais admiratif du travail des Français", nous confie le graphiste Mark K. Jones. "En Angleterre, les titres 464 étaient un peu à la traîne derrière le C64 et le Spectrum, et les jeux étaient un peu bâclés ou bricolés. Mais en France, le 464 était bien plus populaire, et c'est pour ça que les développeurs français ont su exploiter bien mieux ses formidables capacités."

Le graphiste Nick Bruty était pour sa part bien peu convaincu par les capacités de la machine quand il a créé ses premiers visuels sur ce support, fin 1986. "*Impossible Mission* était un vrai défi, parce que la résolution était inférieure et que les 16 couleurs de l'Amstrad ne m'aidaient pas vraiment", nous raconte-t-il. "Les sprites haute résolution et la fluidité des animations que j'avais sur C64, c'était les fondements mêmes du jeu. C'était compliqué à reproduire sur 464."

Les talents de programmeur de David Perry ont plus tard fait changer Nick d'avis sur le 464. La version 464 de *Trantor* qu'ils ont signée ensemble éclipse largement la version Spectrum d'origine. "Je m'attendais toujours à ce que les portages 464 soient plus lents, à cause de la taille de l'écran, tout ça", nous explique Nick. "Mais Dave Perry changeait la donne. Quand j'ai vu que la version Amstrad de *Trantor* tournait plus vite que celle que j'avais faite sur Spectrum avec David Quinn, ça m'a totalement scotché ! Je n'étais toujours pas très fan du mode 'gros pixels' de l'Amstrad, mais je voyais bien l'intérêt d'avoir un personnage de grande taille. Si on avait conçu *Trantor* sur Amstrad en premier lieu, on aurait sans doute intégré plus de choses au jeu. Il aurait été plus détaillé, plus étoffé, parce qu'il y avait plus de choses avec lesquelles on pouvait s'amuser, sur l'Amstrad."

Le talentueux duo enchaînera avec deux autres titres qui vont encore repousser les limites du 464, à savoir *Savage* et *Dan Dare III*. Nick est cependant convaincu qu'ils auraient pu aller encore plus loin sur 464 : "On essayait de mettre autant de couleurs et d'animations que possible à l'écran, mais je crois qu'on n'a pas vraiment atteint les limites de la machine", nous dit Nick. "À cette époque, le marché

CPCULTE !

## PROBE

**La machine à hits qui a repoussé les limites du 464**



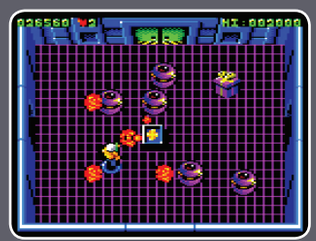
### TRANTOR

Le programmeur Dave Perry et le graphiste Nick Bruty ont enchaîné les miracles sur 464, en premier lieu avec *Trantor*, un run-and-gun avec scrolling très explosif. Basée sur le jeu Spectrum d'origine, cette version est rehaussée par des effets visuels et sonores dignes de l'arcade qui subliment magnifiquement l'aventure, très inspirée de l'esthétique du film *Aliens* (comme pas mal de jeux à l'époque, d'ailleurs).



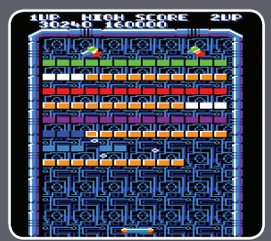
### SAVAGE

Un premier niveau en scrolling à la *Trantor*, plein de bruit et de fureur, où les haches remplacent les flingues, mais où les boss et les effets pyrotechniques pullulent. Étonnamment, le second stage bascule dans le shooter à la *Space Harrier*, tandis que la troisième partie vous met aux commandes d'un aigle géant dans un environnement en scrolling multidirectionnel – excusez du peu. Comme *Trantor*, la version CPC de *Savage* éclipse la mouture Spectrum d'origine.



### SMASH TV

Nick et Dave signent ici un portage de l'arcade qui réussit à reproduire le chaos frénétique de l'original d'Eugene Jarvis et Mark Turmell. Les niveaux sont infestés d'adversaires et de power-ups, et les graphismes 16-couleurs font honneur à l'esthétique d'origine, jusqu'aux boss massifs – et tout ça, sans aucun ralentissement. Respect.



### ARKANOID

Encore un beau portage signé Probe, qui tire bien parti du mode 16-couleurs du CPC, parfait pour reproduire les briques arc-en-ciel du casse brique de Taito, lui-même évolution colorée du *Breakout* d'Atari. Côté gameplay, c'est là aussi très fidèle à la borne d'arcade, juste un petit peu plus lent.

déclinait et on migrait vers les consoles 16-bits. C'est dommage, mais je crois qu'on n'a pas pu arriver au point où on aurait pu se concentrer vraiment sur les atouts de la machine. Avec *Dan Dare III*, on a poussé notre moteur de jeu au bout de ses capacités, pourtant je suis convaincu qu'on aurait pu faire encore mieux que *Dan Dare III* sur l'Amstrad."

**Si la production 464 de Bill Harbison, graphiste chez Ocean, est moindre que celle de Nick,** le portage CPC du célèbre *Chase HQ* que lui et le programmeur Jon O'Brien ont conçu est entré dans les annales et reste considéré comme une des meilleures conversions de l'arcade sur ce support. "Je n'avais jamais touché un Amstrad avant d'entrer chez Ocean, et je n'étais pas sûr de pouvoir m'en sortir", nous confie Bill qui a adapté les graphismes du portage Spectrum de *Chase HQ* sur 464. "J'étais content d'avoir toutes ces couleurs à disposition. Les pixels étaient un peu plats, mais le mode 16-couleurs m'a permis de mieux coller à l'esthétique de la borne d'arcade. On dessinait nos graphismes en noir et blanc sur Atari ST, donc j'ai pu reprendre les sprites d'origine et superposer des pixels double largeur par-dessus. En gros, j'ai juste colorisé mes propres graphismes. Les jeux Amstrad étaient souvent effectués après coup. On mettait le plus gros de notre temps dans la conception du moteur de la version Spectrum, ce qui nous prenait en moyenne six mois, avant d'entreprendre le portage Amstrad, qui demandait en gros 6 semaines de boulot. Je me suis souvent demandé pourquoi on ne passait pas plus de temps sur les portages Amstrad, qui l'auraient pourtant mérité. Je crois que le seul qui prenait le temps de le faire, c'était John Brandwood, qui avait *Gryzor* sur Amstrad. D'ailleurs, tout le monde l'appelait 'Johnny Amstrad' !"

Le graphiste Mark K. Jones a travaillé avec ce fameux John Brandwood chez Ocean, sur deux portages de l'arcade : *Renegade* et *Gryzor*, deux titres qu'il considère très adaptés au mode 16-couleurs basse résolution du 464



» [Amstrad CPC] *La Abadia Del Crimen* est un excellent titre 464 original, surtout connu en Espagne où le jeu a été conçu.




» [Amstrad CPC] La version CPC de *Barbarian* est aussi gore que la version C64 originelle, mais avec une palette de couleurs bien plus sympa.




» [Amstrad CPC] Ocean a publié des tas d'adaptations de films très décentes, dont cette adaptation de *Batman* sur CPC 464.



## L'ARTISTE

**Mark K. Jones** a signé de superbes visuels pour maints titres CPC 464...

**Comment compareriez-vous le travail graphique sur CPC 464 et sur les supports concurrents de l'époque ?**

Le CPC 464, c'était 'mon' ordi ! Je l'avais acheté avec mes propres sous, et c'est avec lui que j'ai créé tout mon portfolio. C'était mon outil graphique favori. Ça me gonflait de chercher à contourner les limites du C64 et je n'ai jamais eu l'occasion de bosser sur Spectrum.

**Ça vous embêtait de ne travailler que sur des portages de jeux d'arcade ?**

J'étais nouveau dans le métier. Mon premier poste, c'était chez Ocean/Imagine, et j'ai sauté sur l'occasion dès qu'elle s'est présentée, abandonnant mes études par la même occasion. J'avais 18 ans, j'étais débordant d'énergie et plein d'idées de jeux que j'ai oubliées depuis. Je me fichais pas mal de ce que je devais faire, tant que c'était des jeux vidéo !

**Quelles sont d'après vous les raisons du succès de votre version 464 de *Mag Max* ?**

J'ai travaillé peu de temps sur *Mag Max*. Les éléments graphiques d'origine n'étaient pas au format standard, alors on m'a demandé de les refaire. Pour moi, c'était un boulot purement artistique, sans contrainte technique – ça a sans doute aidé. Mais je ne sais pas pourquoi la version Amstrad a si bien marché. Peut-être grâce à son côté très coloré.




» [Amstrad CPC] Outre *Renegade* et *Gryzor*, Mark K. Jones a aussi travaillé sur l'excellent portage CPC de *Mag Max*.

**Quel regard portez-vous aujourd'hui sur le CPC 464 ?**

C'était incroyable de voir tout ce qu'on pouvait faire avec un petit sprite en basse résolution ! Et puis, les 16 couleurs permettaient aux graphistes de se lâcher un peu plus. Il m'a fallu du temps pour trouver mon style, j'aurais certainement pu faire plus. Sinon, je suis ravi que l'on se souvienne de ces jeux. C'est très gratifiant de savoir que ce sur quoi on a travaillé a diverti et donné du plaisir aux gens. C'était génial de voir nos jeux en boutique, après avoir passé plusieurs mois à bosser dessus. Par contre, le dessin au curseur, pixel par pixel... c'était fastidieux et j'avoue que ça ne me manque pas trop !




» [Amstrad CPC] *Dan Dare III* a droit à un scrolling multidirectionnel et à tout un tas d'effets pyrotechniques.



» Les frères Oliver ont conçu plusieurs titres 464 originaux à petit prix, vers la fin des années 80.

▶ – notamment grâce à l'absence de scrolling. "J'aimais bien le niveau de détail du mode 4-couleurs, et je m'en suis servi pour quelques visuels, mais pour les jeux, je trouvais que le mode 16-couleurs était plus adapté", nous explique Mark. "À l'époque, la plupart des utilisateurs ne jouaient pas sur un moniteur, mais sur l'écran de leur télé, où un effet de flou améliorait le rendu en masquant un peu les pixels. C'était un vrai défi que de coller au plus près aux visuels du jeu d'arcade d'origine. J'adorais ça. C'est pour ça que je préférais le mode 16-couleurs, qui permettait d'obtenir des rendus plus proches. Je soignais le moindre pixel, je revenais encore et encore sur les sprites jusqu'à ce que je ne puisse plus les améliorer. Je me suis bien amusé sur le portage de *Gryzor*, et j'avoue être plutôt fier du résultat. L'un des gros soucis du 464, c'était qu'il n'était pas très bon pour le scrolling. Toutes ces couleurs mobilisaient pas mal de mémoire et dès que ça se mettait à bouger, l'ordi tirait la langue !"

Outre les portages de l'arcade vendus à prix fort, comme *Renegade* ou *Gryzor*, le marché du 464 a également bénéficié d'une large gamme de jeux originaux à petit prix, surtout vers la fin des années 80. Philip et Andrew Oliver en ont conçu une bonne fournée : "*Super Robin Hood* a été notre premier gros succès, puis il y a eu *Ghost Hunters*", se souvient Philip. "On était persuadés que si l'on vendait nos jeux quatre fois moins cher, on en vendrait au moins quatre fois plus ! Alors bien sûr, ce n'était pas aussi simple, comme calcul, mais dans l'ensemble, ça a bien fonctionné, pour nous. Si un jeu à petit prix était bon, les gens n'en étaient que plus contents, vu qu'ils ne s'attendaient pas à un jeu de cette qualité."

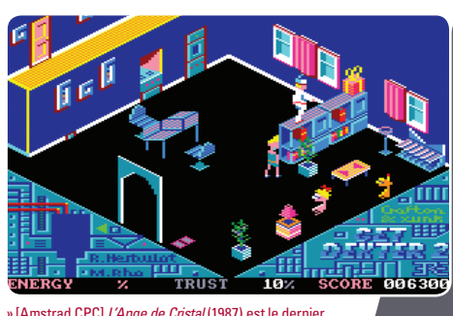
**La stratégie des frères Oliver ne leur a pas pour autant garanti la tranquillité, car ils ont rapidement dû affronter des titres plus anciens ressortis à prix réduit :** "C'est devenu compliqué de vendre des jeux au prix fort vers 1987", se souvient Philip. "Alors tout le monde a ressorti d'anciens titres des cartons. US Gold et d'autres se sont mis à lancer des gammes budget à tout va, et soudain, on s'est retrouvés en concurrence avec tout un tas de jeux !"

Les jumeaux ont répliqué en améliorant encore la qualité de leurs jeux 464 et en enchaînant les productions, dont la trilogie des *Dizzy*, avant d'arrêter le développement sur ce support à la fin de la décennie. "Le marché Amstrad se mourait, et on savait qu'il serait difficile de vendre grand-chose après les fêtes de Noël 1989", ajoute Philip. "L'Amiga et le ST étaient sortis trois ans plus tôt, et presque tous les joueurs étaient passés dessus. On ne vendait plus qu'à ceux qui n'avaient pas assez d'argent pour se payer un micro 16-bits."

Les frères Oliver ont continué à produire des jeux 464 jusqu'en 1993, bien après la fin de la vie commerciale de la machine. De leur propre aveu, ce choix était loin d'être fructueux : "Ça devenait de plus en plus difficile, année après année, et en 1993, le marché 464 était complètement mort. *Robin Hood Legend Quest* est notre dernier jeu Amstrad. Je crois qu'il n'a quasiment rien rapporté."

La plupart des titres 464 publiés en 1993 sont dans des gammes budget, et majoritairement des ressorties. Mais c'est à cette époque que l'ancien démomaker Elmar Krieger signe un contrat avec Titus Software pour produire deux titres 464 à prix fort, basés sur des jeux PC à venir. Il s'agit de *Super Cauldron* et de *Prehistorik 2*, qui bénéficient non seulement d'un très bon game design, mais exploitent aussi toutes les astuces possibles pour extirper de la machine jusqu'aux dernières gouttes de performance. "Ça faisait six ans que je hackais le CPC avec des démos et des jeux", raconte Elmar. "Mon plus gros projet, jusque-là, avait été un remake de *Pang* du nom de *Zap'T'Balls*. Je ne connaissais vraiment que le CPC, et aucune boîte ne m'aurait engagé pour développer le prochain hit Amiga, alors c'est sans doute pourquoi Titus m'a confié le boulot. Mais quel que soit votre talent, il n'est juste pas possible d'obtenir sur CPC ce qu'on peut faire sur Amiga. Peu importe votre acharnement ou toutes les bidouilles que vous utilisez. Je crois que j'ai fait mon maximum."

**Elmar laisse à son tour le développement CPC derrière lui.** Fin 1994, le flux de jeux CPC commerciaux se tarit pour de bon, laissant derrière lui une




» [Amstrad CPC] *L'Ange de Cristal* (1987) est le dernier jeu CPC de Rémi Herbulot.

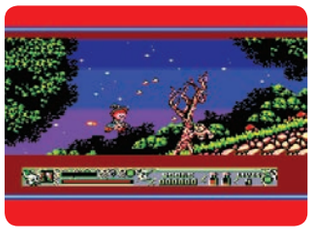
puissante nostalgie, tant chez ceux qui y ont créé des jeux que pour ceux qui y ont joué.

"Je sais bien qu'on a tous tendance à glorifier le passé, mais pour moi, l'ère CPC reste une période d'émerveillement constant", conclut Elmar.

Philip Oliver garde lui aussi de bons souvenirs de l'ère CPC : "L'Amstrad avait une vraie communauté de passionnés. Et puis, c'était une belle machine. Même si l'Amiga et le ST l'ont éclipsé techniquement, le CPC avait quelque chose en plus. C'était comme une histoire d'amour."

Rémi Herbulot rend de son côté hommage à l'énorme grand succès de la machine d'Amstrad en France : "*L'Ange de Cristal* est mon tout dernier jeu CPC, en 1987, avant de basculer sur le ST et l'Amiga. Mais même alors, des tas de jeux CPC sont sortis en France, portés par le formidable engouement des joueurs pour la machine et grâce au parc installé. J'imagine que c'est parce que des tas de programmeurs amateurs créaient des jeux chez eux, sur leur microordinateur personnel. Un CPC, évidemment."

Laissons logiquement le mot de la fin à l'un des créateurs du 464. "J'avoue que ça m'a surpris qu'Amstrad vende encore des 464 deux ans après le lancement de la machine", nous confie Roland Perry. "Il faut dire qu'à l'époque, le marché évoluait très vite et vous aviez de la chance si votre machine ne tombait pas vite aux oubliettes ! Mais le 464 a trouvé le bon équilibre, et il a largement mérité son statut de micro-culte." *



» [Amstrad CPC] Elmar Krieger a repoussé les limites du 464 avec son portage de *Super Cauldron* (1993).



» Elmar Krieger a travaillé sur *Super Cauldron* et *Prehistorik 2*.



# LE PROGRAMMEUR

**Jon Ritman** partage ses souvenirs de développement sur 464, avec son complice Bernie Drummond.

**Comment vous partagiez-vous les tâches pour vos jeux isométriques 464, avec Bernie Drummond ?**

On choisissait et on réglait ensemble les palettes de couleurs. On jouait avec les combinaisons et on les baptisait, souvent avec des noms débiles, comme "Crème glacée et verdure", pour une palette verte et jaune. Tout tournait autour du fait qu'il fallait que tout prenne le moins de place possible en mémoire, donc on se limitait à huit palettes. Il faut un certain sens artistique pour savoir si une palette de couleurs fonctionne rien qu'en la regardant.

**Pourquoi n'exploitiez-vous pas le mode 16-couleurs du CPC 464 ?**

Parce que ça impliquait une résolution inférieure à celle du Spectrum, qui aurait obligé Bernie à tout refaire, ce qui aurait été un vrai cauchemar. On aurait perdu les détails et donc une grande partie de l'esthétique. C'est pourquoi il était hors de question qu'on utilise le mode 16-couleurs pour *Batman* et *Head Over Heels*.

**Et pour *Match Day II* ?**

Le scrolling était une plaie sur *Match Day II* avec seulement 4 couleurs, mais en 16 couleurs, ç'aurait été trop moche – même le ballon n'aurait pas été rond !




» [Amstrad CPC] La jouabilité de *Match Day II* sur CPC 464 est la même que sur la version Spectrum d'origine... en plus lent !

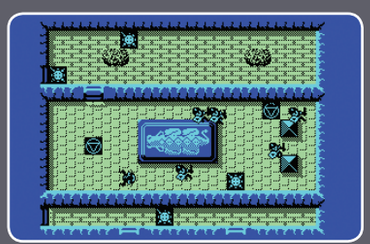
**Quel regard portez-vous aujourd'hui sur le CPC 464 et sur la version de *Match Day* sur ce support ?**

Je ne suis pas sûr que *Match Day II* ait si bien vieilli que ça. Le scrolling est bien plus lent que sur Spectrum. C'était très bien pour l'époque, mais mes jeux isométriques ont largement mieux résisté au temps, parce que la vitesse d'affichage ne compte pas autant. Et puis, mieux vaut oublier le premier *Match Day* sur 464. Ce n'est pas du tout mon jeu. Les développeurs n'ont pas utilisé quoi que ce soit de mon code, ils ont juste fait un jeu de foot de merde.

CPCULTE !

# HEWSON

## L'éditeur au firmament du 464



RANARAMA

*Paradroid* de Graftgold était une exclu C64, mais ce titre très inspiré dudit *Paradroid* a été porté sur CPC, dans une version aussi jouable que l'original sur Spectrum, mais avec de meilleurs graphismes. Comme *Paradroid*, *Ranarama* est en vue du dessus, où le contenu de chaque salle reste un mystère jusqu'à ce qu'on y entre. Le jeu a aussi un petit côté RPG avec ses sorts et ses runes à récupérer dans des mini-jeux.




EXOLON

La version Spectrum d'origine de Raffaele Cecco ne manque pas de couleurs, mais à côté, la mouture CPC est un vrai feu d'artifice pour les yeux ! La jouabilité est également très bonne, avec 124 niveaux mêlant plateforme, stratégie et réflexes. Attention : on peut facilement se retrouver à court de munitions et n'oubliez pas qu'il n'y a qu'un seul exosquelette par section...




NEBULUS

La rotation de la tour de *Nebulus* est tellement hypnotique, sur CPC, qu'on en oublierait presque l'absence du mini-jeu de tir sur poissons de la version d'origine sur C64. On vous concède que le jeu est un poil plus lent sur Amstrad que sur commodore 64, mais ça n'affecte en rien le gameplay.



STORMLORD

Tout comme le portage d'*Exolon*, cette conversion CPC de *Stormlord* est plus colorée que le jeu original. Le gameplay est en revanche pratiquement identique, bien que la version 464 soit un petit peu plus facile grâce à des ennemis légèrement moins agressifs. Mais sinon, c'est le même jeu, jusqu'au mini-jeu façon shoot-'em-up plein de jolies petites fées à exploser.




## Saviez-vousça ?

 La Jaguar n'a eu qu'une très courte existence commerciale, mais son boîtier lui a survécu, recyclé en boîtier pour une caméra d'imagerie dentaire fabriquée par Imagin Systems.

**PROCESSEUR :** Puce 'Tom' cadencée à 26,59 MHz
**RAM :** 2 Mo (bus et contrôleur dram 64-bits)
**AFFICHAGE :** Architecture RISC 32-bits, 4 Ko de RAM dédiée + effets visuels logiciels
**AUDIO :** Puce 'Jerry' cadencée à 26,59 MHz
**SUPPORT :** Cartouche ROM (jusqu'à 6 Mo)

# Atari Jaguar

» **CONSTRUCTEUR :** Atari Corporation » **ANNÉE :** 1993

**L'ultime console d'Atari a quelque chose de fascinant. Comme la Dreamcast, elle a conquis une communauté de fans passionnés, mais elle a aussi connu l'un des pires destins du monde de la console, maudite dès le départ.**

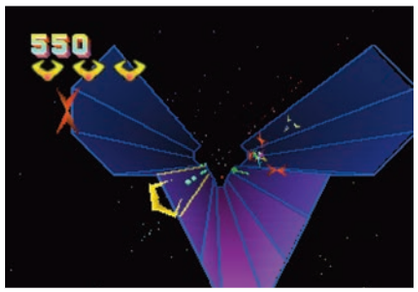
La réalité est sans doute à la croisée de la merveille vidéoludique que certains invoquent et de la bouse sidérale que d'autres évoquent.

Que vous soyez ou pas dans le camp de ceux qui claironnent que la Jaguar était la première vraie console 64-bits, il est indéniable que la machine d'Atari était un monstre de puissance pour son époque, vendue en outre à un prix très compétitif. Mais ça n'a pas suffi, et malgré quelques bons jeux en 3D et de beaux portages de classiques 16-bits plus anciens comme *Flashback* ou *Zool*, la machine n'a pas réussi à s'imposer, pas même avec son extension CD-ROM. Finalement, la Jaguar sera mise au rencard en 1996.

Sa durée de vie commerciale relativement courte et le fait que la Jaguar soit l'ultime console d'Atari en ont fait un objet convoité par les collectionneurs – et son prix sur le marché actuel s'en ressent très logiquement. Gageons que ça ne va pas s'arranger avec le temps…

## LE JEU QUI VA BIEN Tempest 2000

Certes, c'est un choix aisé, voire un peu cliché, mais quand même... Cette revisite du bon vieux *Tempest* en met méchamment plein la tronche, avec son gameplay aussi frénétique que sa bande-son. *Tempest 2000* est un *tunnel shooter* exceptionnel qui rend non seulement un sublime hommage au *Tempest* originel de Dave Theurer, mais qui réussit à trouver sa propre personnalité en affinant et en étoffant les mécaniques de jeu pour séduire les joueurs exigeants. Bref, s'il y a un titre qui mérite sa place dans chaque collection Jaguar, c'est bien celui-là.














# LE MAKING OF DE The EIDOLON

**Après avoir participé au développement de *Rescue On Fractalus!* chez LucasFilm Games, Charlie Kellner en recycle le moteur sur un nouveau projet qui prendra la forme d'un shooter fantastique innovant : *The Eidolon*.**




## INFOS

- **» ÉDITEUR :** Activision
- **» DÉVELOPPEUR :** Lucasfilm Games
- **» SORTIE :** 1985
- **» SUPPORTS :** Divers
- **» GENRE :** Jeu de tir en vue subjective

**En 1983, Apple Computer Inc. s'apprête à donner le coup d'envoi d'une nouvelle ère de la micro-informatique personnelle avec son Macintosh quand un des membres de l'équipe software de la marque à la pomme reçoit une proposition qui va modifier le cours de sa carrière :** "Chez Apple, j'avais appris quelques trucs pour accélérer le code 6502", nous raconte Charlie Kellner. "Lors d'une soirée, David Fox m'a donné sa toute nouvelle carte de visite, sur laquelle il était inscrit 'Lucasfilm Games'. Honnêtement, je me suis demandé ce que George Lucas fichait dans le jeu vidéo, mais ça m'a paru intéressant, et j'ai fini par passer un entretien chez eux, et j'ai été engagé. Mon premier boulot, ça a été d'aider Loren Carpenter à accélérer sa routine de calcul de fractales sur *Rescue On Fractalus!*. Ensuite, on a cherché ce qu'on pourrait faire d'autre avec, et j'ai trouvé comment 'retourner' les montagnes pour générer des grottes."

Bien sûr, le système de cavernes en vue subjective de Charlie ne fait pas un jeu, aussi réfléchit-il à un gameplay en rédigeant un design document estampillé du titre provisoire '*The Dragon Game*'. "Le concept, c'était celui d'un tournoi où un dragon affrontait un chevalier", se souvient Charlie. "Mais le problème, c'est qu'il y avait des tas de scènes différentes. Il fallait au moins des cavernes, où vivait le dragon ; un labyrinthe ; une sorte de plaine pour les joutes ; le château du chevalier... Mais progressivement, on a réduit le nombre de scènes et on s'est retrouvés... avec pas grand-chose, en fait, juste les cavernes ! Et vu que ce n'était pas très captivant de n'y croiser qu'un dragon qui se promène, on a imaginé toutes sortes de créatures bizarres, et on a emballé le tout dans une ambiance science-fiction avec un petit côté H.G. Wells."

Le titre change également pour mieux refléter l'esthétique du jeu et son thème victorien : "Toute ma vie, j'ai été fasciné par la mythologie", nous dit Charlie. "Et parmi les mots sur lesquels je butais, dans mes lectures, il y avait 'eidolon', un terme puissant qui désigne une illusion, un simulacre. C'est plus ou moins ce qu'on




» [Atari 8-bits] L'étrange Grep préfère éviter l'affrontement, mais il vous faudra quand même l'abattre pour obtenir son joyau. Pas de pitié.





» [Atari 8-bits] Cette espèce de schtroumpf mutant est indestructible, sauf si vous le transformez pour lui faire adopter une forme moins résistante.



» [Atari 8-bits] Si vous ratez votre cible et que votre tir rebondit sur un mur, vous risquez de vous manger le ricochet et de perdre de l'énergie. Bien fait.

**"Le panneau de contrôle de l'Eidolon est un peu ésotérique, mais après une ou deux parties, on comprenait à quoi servait chaque jauge"** Charlie Kellner



» Charlie Kellner était à la tête du développement de ce titre innovant signé Lucasfilm Games.

fait, dans les jeux vidéo : on crée des images sans substance, mais qui ont un sens et avec lesquelles on doit interagir. Le mot avait aussi une drôle de résonance, qui me faisait penser au nom qu'on pourrait donner à un véhicule steampunk."

Mais pour son moteur de jeu en vue subjective, Charlie doit réduire cet appareil victorien à un tableau de bord couvert de jauges et de boutons. "L'aspect du panneau de contrôle de l'Eidolon n'était pas censé être compliqué", explique Charlie. "Il fallait qu'il soit dans un style victorien, pour coller à la thématique du jeu. À l'époque, les joueurs comprenaient généralement ce qu'indiquait chaque jauge suivant la façon dont le gameplay l'affectait. Les gens lisaient rarement les manuels, la plupart du temps ils lançaient directement le jeu. Le panneau de contrôle de l'Eidolon est un peu ésotérique, mais après une ou deux parties, on comprenait à quoi chaque jauge servait."



» [Atari 8-bits] Les boules de feu bleues figent le temps. C'est bien pratique.

**Le graphiste Gary Winnick a conçu le tableau de bord de l'Eidolon,** mais a aussi trouvé une solution brillante pour créer les créatures qui hantent le jeu de Charlie : "Nos personnages étaient conçus en animation cellulo : le corps, les membres, la queue, les ailes et la tête étaient séparés", nous raconte Charlie. "Il y avait une dizaine de pièces différentes pour chaque créature, qu'il fallait superposer pour chaque image. C'était le seul moyen qu'on avait trouvé pour stocker tous ces graphismes dans la mémoire disponible. On n'avait pas de vrais outils graphiques à l'époque, alors Gary Winnick dessinait les contours des personnages sur des celluloïds et les scotchait sur le moniteur pour les 'décalquer' au joystick à l'écran. Il a pu optimiser au maximum les graphismes, car chaque pixel comptait !"

La galerie de créatures de Gary emprunte autant à la science-fiction qu'au fantastique : des trolls, des mouches équipées de rotors d'hélicoptère… et bien sûr, des dragons. "Gary adorait les dragons tout autant que moi, donc forcément, on en a naturellement mis dans le jeu. On a essayé de les distinguer le plus possible. Chacun représente un certain type de magie, même si ça ne se voit pas tellement dans le gameplay. L'histoire du jeu parle d'un inventeur qui explore les tréfonds de son propre esprit, et les dragons symbolisent les obstacles qui, d'après lui, l'empêchent de trouver le succès. C'est pourquoi il doit trouver comment les vaincre."

Le moteur de jeu est cependant limité en termes de stratégie de combat, surtout pendant les combats de boss, aussi Charlie imagine un système où les joueurs qui tirent aveuglément verraient leurs tirs ricocher et leur revenir dessus. "J'ai fait ça pour



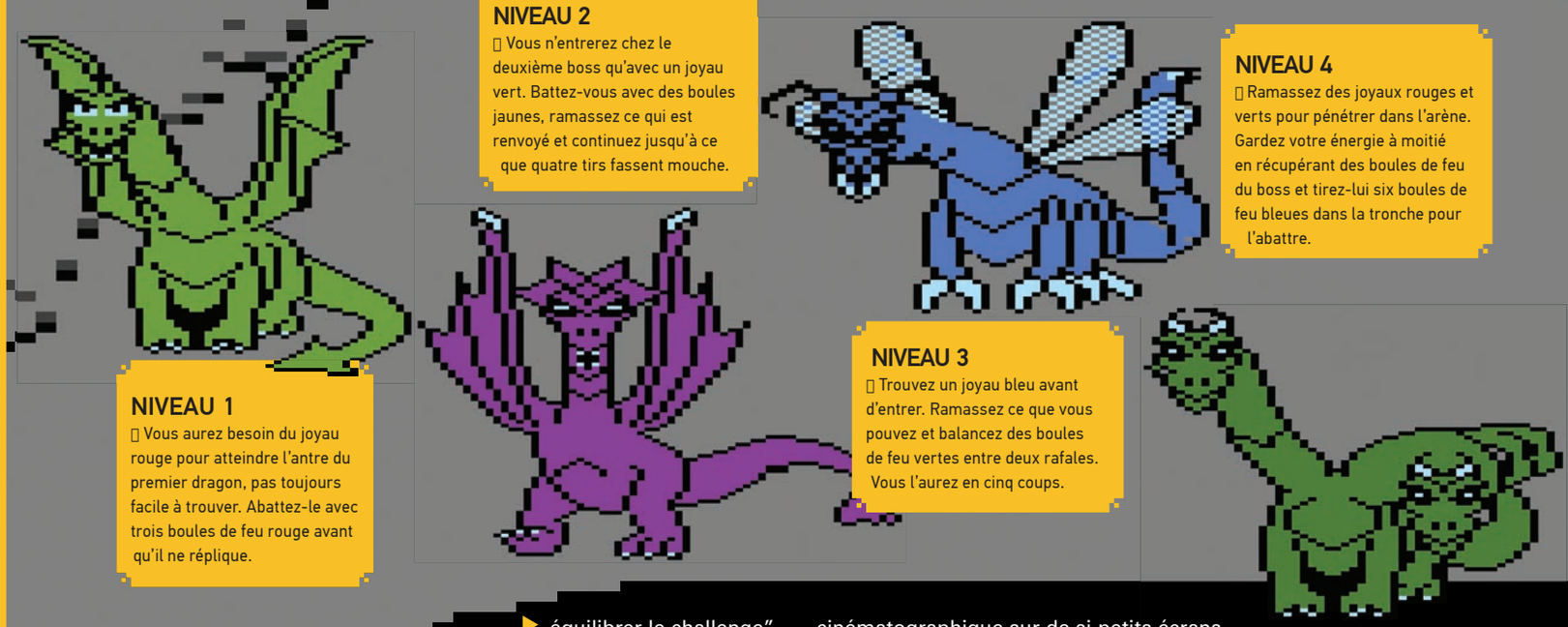
### *THE EIDOLON* EN BREF

Si *The Eidolon* n'est pas vraiment un FPS, le jeu se déroule en vue subjective et l'objectif premier est de tirer sur ses créatures surréalistes, tout en explorant un réseau de cavernes labyrinthiques. L'expérimentation est aussi cruciale pour comprendre les effets des différentes couleurs des boules de feu.



# PÂTÉ DE DRAGON!

Les bons réflexes pour vaincre les huit boss du jeu



### NIVEAU 1

Vous aurez besoin du joyau rouge pour atteindre l'antre du premier dragon, pas toujours facile à trouver. Abattez-le avec trois boules de feu rouge avant qu'il ne réplique.

### NIVEAU 2

Vous n'entrerez chez le deuxième boss qu'avec un joyau vert. Battez-vous avec des boules jaunes, ramassez ce qui est renvoyé et continuez jusqu'à ce que quatre tirs fassent mouche.

### NIVEAU 3

Trouvez un joyau bleu avant d'entrer. Ramassez ce que vous pouvez et balancez des boules de feu vertes entre deux rafales. Vous l'aurez en cinq coups.

### NIVEAU 4

Ramassez des joyaux rouges et verts pour pénétrer dans l'arène. Gardez votre énergie à moitié en récupérant des boules de feu du boss et tirez-lui six boules de feu bleues dans la tronche pour l'abattre.



## DU MÊME DÉV"

**RESCUE ON FRACTALUS**
**SUPPORTS :** DIVERS
**ANNÉE :** 1984

**THE EIDOLON**
**SUPPORTS :** DIVERS
**ANNÉE :** 1985

**LABYRINTH** (CI-DESSUS)
**SUPPORTS :** DIVERS
**ANNÉE :** 1986



équilibrer le challenge", explique-t-il. "On ne peut pas débarquer devant un dragon, lui tirer dessus bêtement et en sortir victorieux : il faut être plus tactique que ça ! L'esquive est très limitée, mais on peut viser et choisir où frapper ses adversaires. S'ils ne se déplacent pas, c'est à cause des limites graphiques : on n'avait plus de place pour stocker davantage d'animations !"

Il a aussi fallu faire d'autres concessions, comme abandonner l'idée d'afficher plusieurs créatures en même temps à l'écran. "J'ai tout fait pour que ces créatures de tailles variables soient les plus rapides possible, et j'ai réussi à les faire bouger à un quart de la vitesse d'un visuel non animé, ce qui est franchement pas mal, tout bien considéré. Mais c'était à peine assez fluide pour espérer en mettre plusieurs en même temps à l'écran. On n'avait pas d'accélération matérielle, alors c'était compliqué de faire bouger quelque chose suffisamment vite pour que ça soit amusant !"

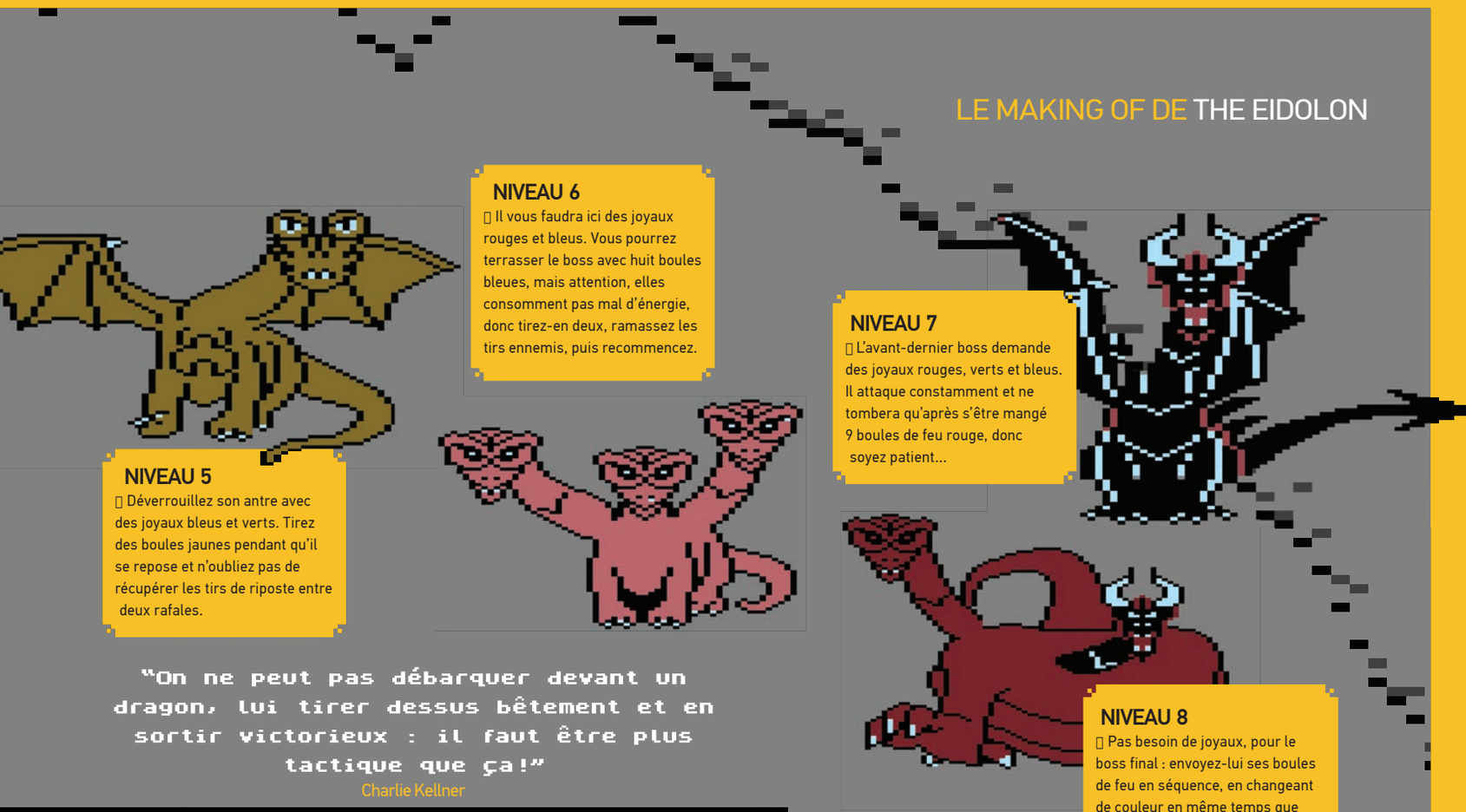
**Au lieu d'être simplement écartée, l'idée de départ d'intégrer des personnages pacifiques avec lesquels interagir a été plutôt révisée,** avec des créatures dociles, jusqu'à ce qu'on les attaque. "L'idée était que chaque créature se défendrait si on l'attaquait, mais vous n'étiez pas obligé de toutes les attaquer", explique Charlie. "On essayait d'étoffer le principe même du jeu vidéo : on voulait que nos jeux soient plus comme des films que comme tout ce qu'on avait pu voir auparavant. On ne pouvait pas offrir une vraie expérience cinématographique sur de si petits écrans avec des processeurs si modestes, mais on faisait tout notre possible pour faire de meilleurs jeux."

*The Eidolon* n'a pas non plus été facile à équilibrer : "C'était une lutte constante, il fallait à la fois simplifier le jeu et le rendre assez complexe pour qu'il reste intéressant", nous dit Charlie. "J'ai donc opté pour des labyrinthes compliqués, mais pas trop, pour qu'on puisse s'en sortir sans trop de mal en les explorant. En fait, les cavernes étaient aléatoires. J'avais fait une route de création de grottes qui générait ces environnements. On voulait avoir un algorithme capable de générer des réseaux de cavernes compliqués, différents à chaque fois."

Charlie s'est aussi inspiré de l'arcade pour concevoir le dernier niveau du jeu et son boss particulier : "J'étais fasciné par le jeu *Tempest*", nous confie-t-il. "Dans un niveau avancé du jeu, la surface que gravissent les




» [Atari 8-bits] Le côté surréaliste de l'animation de fin de partie de *The Eidolon* s'accorde bien avec son gameplay tout aussi particulier...



### NIVEAU 5

Déverrouillez son antre avec des joyaux bleus et verts. Tirez des boules jaunes pendant qu'il se repose et n'oubliez pas de récupérer les tirs de riposte entre deux rafales.

### NIVEAU 6

Il vous faudra ici des joyaux rouges et bleus. Vous pourrez terrasser le boss avec huit boules bleues, mais attention, elles consomment pas mal d'énergie, donc tirez-en deux, ramassez les tirs ennemis, puis recommencez.

### NIVEAU 7

L'avant-dernier boss demande des joyaux rouges, verts et bleus. Il attaque constamment et ne tombera qu'après s'être mangé 9 boules de feu rouge, donc soyez patient...

### NIVEAU 8

Pas besoin de joyaux, pour le boss final : envoyez-lui ses boules de feu en séquence, en changeant de couleur en même temps que lui : rouge, jaune, vert, bleu, jaune, bleu, rouge.

**"On ne peut pas débarquer devant un dragon, lui tirer dessus bêtement et en sortir victorieux : il faut être plus tactique que ça!"**
Charlie Kellner

ennemis est invisible. Je voulais reprendre l'idée dans *The Eidolon*, avec un niveau où les parois des cavernes seraient invisibles et où on ne pourrait trouver son chemin qu'en se cognant dans les murs. On voulait aussi que le dernier boss soit difficile à battre, et on a logiquement choisi de faire une hydre. C'était un vrai cauchemar à animer, mais Gary a là encore fait du super travail."

**Si les graphismes impressionnants et le gameplay hybride de *The Eidolon*** ont été loués par la critique et les joueurs, Charlie reste humble : "Si le jeu a si bien marché, c'est surtout grâce au formidable travail artistique de Gary", nous dit-il. "J'avais peur que le jeu soit un gros échec, parce que je n'avais pu faire qu'une petite fraction de ce que je voulais y mettre. Je suis très reconnaissant envers tous ceux qui ont aimé *The Eidolon*."

Si Charlie ajoute qu'il aurait aimé changer plein de choses dans le jeu, il n'en est pas moins fier du résultat. : "Je crois que ça n'aurait pas été très difficile de faire se déplacer les dragons, un peu. J'aurais aussi aimé mieux élaborer le système de combat. Et j'aurais carrément inclus un moyen d'interagir pacifiquement avec les créatures. Ceci dit, avec le recul, je reste très content de ce qu'on a fait. C'est incroyable qu'on ait réussi de telles choses sur les machines qu'on avait alors. Notre petite équipe de pionniers s'est éclatée à explorer de nouvelles possibilités, et je pense que tous ceux qui ont travaillé sur *The Eidolon* peuvent vraiment en être très fiers."*

## CONVERSEIDOLONS Comparons les différentes versions de *The Eidolon*



### C64

La version C64 de *The Eidolon* a été produite en interne, et s'avère aussi jouable que l'original. Les sons sont un peu meilleurs que sur Atari, mais le tableau de bord est moins joli quand le temps est figé. Les effets visuels qui accompagnent la découverte de l'antre d'un dragon sont sympas.



### APPLE II

Encore une adaptation très fidèle à l'esprit de la version d'origine, malgré un support plus modeste, moins capable du côté des graphismes (avec une résolution plus faible et moins de couleurs) et de l'audio (sons et musique). Par contre, la vitesse de jeu est la même que sur Atari.



### AMSTRAD CPC

Développée par Tony Adams et Tony Porter, tout comme le portage ZX Spectrum, la version Amstrad de *The Eidolon* est plus lente que sur Atari, mais sa palette de couleurs est meilleure. Si la musique d'origine est bien reproduite, les effets sonores sont plus basiques.



### ZX SPECTRUM

Comme sur Amstrad, le jeu est plus lent sur Spectrum que sur micro Atari 8-bits. Visuellement, la haute résolution est la même que sur Atari, avec cependant des couleurs plus limitées, évidemment. Le gros défaut de ce portage reste cependant que chaque niveau doit être chargé séparément.



### MSX2

Aussi lente que sur CPC et Spectrum, la version MSX2 de *The Eidolon* reproduit bien les graphismes et la musique de la mouture d'origine. Ça manque un peu d'effets sonores, à en être parfois trop silencieux pour son propre bien, mais pour le reste, c'est très fidèle au jeu sur micro Atari.



### PC-88

Si la version PC-88 du jeu n'est pas parfaite, elle tourne aussi bien que l'originale. Il manque cependant un peu de couleur ci et là, les effets sonores sont un peu en retrait et les animations souffrent de clignotements un peu trop appuyés, mais à part ça, c'est très décent et tout à fait jouable.




# EMERALD SOFTWARE LIMITED

Des pintes de bière brune et des jeux, voilà un combo qui frôle la perfection ! Mais malgré un beau démarrage prometteur, le studio irlandais Emerald Software n'a eu qu'une courte vie, plombé par son inexpérience et des retards à répétition, comme nous le raconte son fondateur David Martin...

**Mais pourquoi diable David Martin, dirigeant de l'éditeur anglais de jeux vidéo Martech Games, a-t-il choisi d'aller fonder son tout nouveau studio de développement à 800 kilomètres de son siège social, chez ses voisins irlandais ?** Pour se rapprocher des terres historiques de la Guinness ?

"On avait appris que le gouvernement irlandais octroyait des subventions substantielles pour les sociétés de nouvelles technologies, donc avec John Barry – mon beau-frère, avocat et partenaire financier –, on a rencontré plusieurs fois les gens de la Commission de Développement Industriel, à Dublin, et après un an de discussions, on a finalement décidé d'investir 25.000 livres sterling dans la création d'un studio de jeux." C'est ainsi qu'Emerald Software est né.

Nous sommes en mars 1988 et le marché du jeu micro est en pleine mutation, passant des toutes petites équipes et des développeurs solitaires à des productions de plus grande ampleur demandant davantage de moyens et de personnel. "On savait qu'il fallait faire plus sur les graphismes, les animations, la musique et le game design dans sa globalité, et on avait compris que l'époque des petits indépendants touchait à sa fin", souligne David.

Pour être compétitifs, les dirigeants de Martech sentent qu'ils ont besoin d'une équipe de développement interne capable d'entreprendre des projets de grande ampleur. "On devait aussi engager des gens capables de chapeauter les développements, au lieu de laisser les équipes créatives s'en occuper elles-mêmes", ajoute David. "C'était un sacré défi, d'affronter ces gros éditeurs aux poches pleines de fric, mais on n'avait pas le choix ! Notre plan, c'était qu'Emerald Software se catapulte sur le podium des meilleurs studios de développement, et que le reste suivrait."



» [ZX Spectrum] *The Deep* est un des jeux qu'Emerald Software a conçus pour les principaux ordinateurs 8-bits et 16-bits du marché.

David doit tout d'abord trouver quelqu'un pour chapeauter le studio et son choix se porte sur Mike Dixon, représentant de l'éditeur américain Datasoft en Europe. David et Mike ont souvent été en contact quand Datasoft cherchait de nouveaux jeux à publier sous licence aux États-Unis.

"Il y avait deux-trois titres qui intéressaient Datasoft, alors je suis allé les voir au CES, puis on s'est retrouvés pour conclure un accord chez eux, à Chatsworth, en Californie", raconte David. "Mais Datasoft a eu des problèmes et c'est tombé à l'eau. Donc quand on a monté Emerald, on a proposé le poste de directeur exécutif à Mike."

Ce dernier a des contacts avec une équipe de développement de Waterford,




» [Amiga] Des graphismes moches, des sons pourris, des commandes lamentables... *Vigilante* n'est clairement pas le meilleur des beat-'em-ups Amiga !

## CHRONO

**1987** À Dublin, David Martin, dirigeant de Martech, et John Barry parlent de créer un nouveau studio de développement.

**1988** **Emerald Software est fondé en mars, avec un capital de départ de 250.000 £.**

Mike Dixon devient directeur exécutif et le studio s'installe à Waterford.

**US Gold confie à Emerald Software les portages de *The Deep* et de *Vigilante*.**

Emerald développe le beat-'em-up *The Running Man* pour Grandslam.

**1989** **Emerald travaille aussi sur *Phantom Fighter*, un titre original pour Martech.**

Sortie de *Phantom Fighter* et de *The Deep*.

**Sortie également de *The Running Man* et de *Vigilante* (avec un peu de retard pour ce dernier).**

*Vinnie Jones Soccer Spectacular* est annoncé, mais le jeu sera annulé.

**Sortie du jeu d'action en scrolling horizontal *Fallen Angel*.**

**1990** ***Michael Jackson's Moonwalker* sort en juin.**

Les mauvaises ventes et les retards s'accumulent.

**1991** **Emerald Software ferme ses portes.**

**"C'était un sacré défi, d'affronter ces gros éditeurs aux poches pleines de fric, mais on n'avait pas le choix !"**

David Martin

dans le nord de l'Irlande, aussi est-il décidé qu'Emerald s'installera là, dans un immense bâtiment géorgien, le Washington Lodge. La ville est aussi desservie par un petit aéroport, avec des vols réguliers pour Luton, près de Londres. "Ça semblait parfait, jusqu'à ce qu'on se rende compte qu'il y avait souvent trop de brouillard et que pas mal de vols étaient annulés. On devait alors aller jusqu'à Cork, à une centaine de kilomètres de Waterford. C'était une vraie plaie. C'est très embrumé, l'Irlande."

Mais ce n'est vraiment un problème que pour David et John, qui continuent de travailler à Londres et ne se rendent au studio qu'une semaine sur deux, dans le bungalow loué donnant sur la mer. David nous avoue qu'ils profitaient de leur passage pour visiter régulièrement les pubs du coin. "La musique était super", se souvient – ou se justifie – David. "Et puis, la Guinness coulait à flots. C'était un vrai plus."

Du côté du studio, et malgré les bornes d'arcade installées dans le hall du bâtiment, le travail avance bien et Emerald Software attire les étudiants et diplômés en informatique de la région. En parallèle, David et John partent en chasse de nouveaux projets et lancent la machine en




» [Amiga] Emerald a produit pour Grandlsam un jeu d'action basé sur le film *The Running Man* avec Schwarzenegger.

signant des contrats de développement pour d'autres éditeurs.

Emerald porte ainsi sur un obscur jeu d'arcade du nom de *The Deep* sur Amiga, Atari ST, C64, ZX Spectrum et Amstrad CPC pour US Gold. Dans *The Deep*, le joueur doit défendre un navire contre des sous-marins. Malgré l'ajout de niveaux supplémentaires et de quelques autres améliorations vis-à-vis du jeu d'arcade, le titre manque de profondeur et n'est pas particulièrement bien accueilli. Il tombe rapidement dans l'abîme, mais c'est tout de même un assez bon début pour Emerald : "C'était encourageant. On a pu très vite démarrer sur un projet clairement défini, avec un financement immédiat", souligne David.

Le studio travaille aussi sur *The Running Man*, un beat-'em-up basé sur le film éponyme avec Arnold Schwarzenegger. Le jeu, édité par Grandslam Entertainment sur MSX, ZX Spectrum, C64, Amstrad CPC, Amiga et Atari ST, demande au joueur d'aider Arnoldounet à s'échapper de cinq niveaux en scrolling à coups de poings et de pieds. La version Amiga bénéficie d'une superbe intro composée de scènes animées tirées du film. Mais le développement de ces titres n'a pas été tout rose…

Le principal problème, c'est que le studio a accepté trop de choses en même temps, signant aussi le développement ▶




# DANS L'ADN D'EMERALD SOFTWARE

### L'Irlande

Si David Martin et Martech avaient déjà ouvert un petit studio en Angleterre, Intelligent Design, les subventions du gouvernement irlandais les convainquent d'en ouvrir un autre en Irlande. Emerald Software s'inspire bien sûr du surnom de l'île d'émeraude pour son propre nom.




### Des conversions

Emerald Software a créé des titres inédits, mais a aussi produit des portages de l'arcade et des adaptations cinématographiques pour de gros éditeurs de l'époque, dont US Gold. L'argent que ces titres ont rapporté a permis au studio de grossir rapidement.

### Des microordinateurs

David Martin a eu la bonne idée de se concentrer sur les principaux supports micro de l'époque, à savoir le PC, l'Amiga, l'Atari ST, le ZX Spectrum, le Commodore 64 et l'Amstrad CPC. Les consoles étaient encore un marché de niche, en Europe.

### De l'inexpérience

Les employés jeunes, passionnés, débordants d'énergie et d'envie d'apprendre d'Emerald Software venaient pour la plupart de la région, mais leur manque d'expérience a posé des soucis, en particulier pour tenir les délais.



### De l'investissement

D'après David Martin, l'échec d'Emerald n'est pas la conséquence d'un manque de moyens. Il explique en effet avoir injecté beaucoup d'argent dans le matériel et le logiciel : "Ce qui est certain, c'est que les équipes avaient tout ce qu'il leur fallait", souligne-t-il.

de deux gros projets, *Michael Jackson's Moonwalker* et *Vigilante*. Pour le premier, il faut concevoir quatre niveaux de jeu très différents, du labyrinthe vu du dessus au shooter façon *Operation Wolf*, en passant par le shoot-'em-up en scrolling horizontal. Et pour *Vigilante*, le portage du beat-em-all d'Irem de 1988, Emerald doit prendre simultanément en charge la conversion sur plusieurs micros 8-bits et 16-bits.

Les premiers signes de faiblesse apparaissent : "On travaillait sur bien trop de projets, pour un petit studio qui débutait", admet David. Emerald recrute à tout va des programmeurs, des graphistes et des musiciens pour absorber la charge de travail. Tout ce petit monde est engagé à plein temps – c'est une des conditions dictées par les subventions du gouvernement irlandais. "La plupart des employés sortaient tout juste de l'école", nous dit David. "On a fait passer des tas d'entretiens et on a donné aux gens l'opportunité de prouver ce qu'ils savaient faire. Mais avec le recul, on a embauché trop de monde trop vite. On s'est retrouvé avec des tas de programmeurs et d'artistes très talentueux, mais sans expérience dans le milieu du jeu vidéo. Et on s'est pris le retour de flamme. On aurait dû être plus mesurés et construire chaque équipe de développement une à une."

» [Amstrad CPC] La version Amstrad de *Moonwalker* est plutôt décente, notamment du côté des musiques.




**Les développeurs n'ont pourtant pas peur de travailler dur et d'accumuler les nuits blanches,** souvent sept jours par semaine (heureusement, la paye était plutôt bonne). Les jeunes employés débordent d'énergie et s'échinent à la tâche. L'un d'entre eux, Bobby Healey, raconte par exemple avoir programmé de A à Z un portage de *The Running Man* en 3 semaines, tout en prenant également en charge 90 % des graphismes. Généralement, un programmeur et un graphiste étaient assignés à un projet, les autres venant en renfort au besoin.

L'équipe d'Emerald met un certain temps à se rendre compte qu'il y a un problème. "Au début, tout allait bien", raconte David. "Les démos étaient superbes, et certaines boutiques les utilisaient même pour démontrer les capacités des micros qu'elles vendaient. Mais plus les développements avançaient, plus le manque d'expérience se faisait sentir. Certaines équipes se sont épuisées pour terminer leurs projets. On y est finalement arrivés, mais après avoir accumulé beaucoup de retard. Ce n'est pas la meilleure des façons de se lancer."

Malgré tout, pour sa quête du succès,




» [PC] Le shoot-'em-up *Phantom Fighter* a été rebaptisé *If It Moves Shoot It!* aux États-Unis.

## “On y est finalement arrivés, mais après avoir accumulé beaucoup de retard”

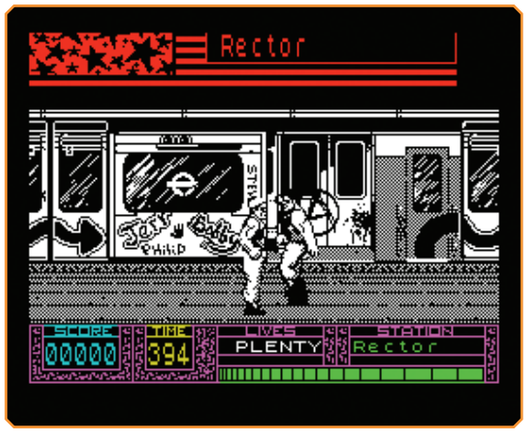
David Martin

le studio investit beaucoup d’argent dans des kits de développement pour plusieurs supports. "On a aussi conçu en interne des technologies propriétaires pour accélérer la production de jeux qu’on publierait nous-mêmes", explique David. Parmi ces outils, citons un format disquette propriétaire sur Amiga, baptisé KOS et conçu par Brian Kelly, permettant de faire tenir plus de données sur une disquette.

La plupart des jeux 16-bits sont d'abord développés sur Amiga avant d’être convertis pour le ST, grâce là encore aux outils conçus par Brian. Quant aux titres Spectrum et CPC, ils sont produits avec un PC connecté à un Spectrum et majoritairement pilotés par le programmeur Damian Scattergood.

Cette organisation donne de bons résultats : "*Fallen Angel* est un jeu de combat en scrolling horizontal qui se déroule dans le métro new-yorkais, avec de très beaux graphismes et un bon gameplay", nous dit David. Citons également *Phantom Fighter*, édité par Martech, qui mérite lui aussi le coup d’œil. Ce shoot-’em-up à scrolling progressif, programmé par Billy Newport avec des graphismes signés Paul McLaughlin, offre une bonne variété d’armes, des formations d’attaque ennemies intéressantes et un gameplay divertissant et réactif.

"On avait laissé une version preview inachevée du jeu à un magazine, qui, sans nous le dire, en a fait un test et l’a publié, en critiquant certains aspects du jeu qui n’étaient pas terminés", raconte David. "On était furieux, et j’ai poursuivi le magazine en justice pour empêcher la publication du magazine en question. Ils ont refait le test sur la version finale plus tard et corrigé le tir, mais le mal était fait. Je ne sais plus quel magazine c’était, mais ils se sont très mal comportés."




» [ZX Spectrum] *Fallen Angel* est un beat -’em-up très classique qui se déroule essentiellement dans le métro.




» [Amiga] Martech a édité directement le shoot-’em-up *Phantom Fighter,* d’Emerald Software.

En 1990, seulement deux ans après sa naissance, Emerald software est déjà dans une mauvaise passe. Mike quitte la société et une équipe de développement réduite travaille sur un *puzzle game* isométrique, *Treasure Trap*, qui dans une certaine mesure rend hommage aux classiques d’*Ultimate Play The Game* et consorts. Les finances du studio ne sont pas au beau fixe et David se démène pour garder la société à flots. En vain.

"On a pris trop de retard sur trop de projets pour d’autres éditeurs, et les titres qu’on publiait nous-mêmes se vendaient mal, pour diverses raisons", nous explique-t-il. "On a tenté de se maintenir à flot en réduisant les équipes et en prévendant les jeux avec leurs démos, mais c’était difficile. En outre, Martech avait aussi ses propres problèmes, et je ne pouvais plus aider à renflouer le studio. Les caisses se sont vidées, on a dû fermer."

Certains employés iront fonder une société du nom de Doodlebug Designs pour terminer *Treasure Trap*. Quand Martech ferme à son tour, David part chez Gremlin pour en devenir le directeur marketing et acquisition.

"Emerald Software a été une grande aventure, et on a appris beaucoup sur la façon dont on monte et comment on fait tourner un studio. Trop tardivement, hélas", conclut-il.

## AVIS DE RECHERCHE



### David Martin

La carrière de David Martin dans le jeu vidéo s’est poursuivie chez Gremlin Graphics, au poste de directeur marketing et acquisition, où il a notamment négocié les franchises *HeroQuest* et *Lotus*. Il a également fondé Caffeine Studios qui a développé *Football World Manager* pour Ubisoft. Quand Rage a racheté Caffeine, David est devenu le directeur des acquisitions du groupe et a entre autres sécurisé les droits sur les films *Rocky* et sur le footballeur David Beckham. Il a ensuite fondé un petit studio du nom de Big Kids, avant de quitter l’industrie du jeu vidéo.



### Paul McLaughlin

Si l’on attire votre attention sur Paul McLaughlin, c’est parce que cet ancien d’Emerald a ensuite eu une bien belle carrière : quand le studio a fermé, il est parti pour l’Angleterre où il a fini par diriger le département artistique de Bullfrog. Ce n’était là que le début d’une longue association avec Peter Molyneux, puisque Paul l’a suivi chez Lionhead, puis à 22Cans. Paul a notamment travaillé sur *Populous II*, *Theme Park*, *Syndicate*, *Dungeon Keeper*, *Black & White* et *Fable*.



## P'tite BIO

Sorti à l'origine en 1990 sur PC Engine, *Devil Crash* est l'héritier spirituel d'*Alien Crush*, le jeu de flipper à succès de Compile, sorti en 1988. Le jeu a eu droit à un portage sur la console 16-bits de Sega, signé Technosoft – l'équipe à qui l'on doit les jeux *Thunderforce*. Cette adaptation est sortie en en Occident sous le titre de *Dragon's Fury*, expurgée des pentagrammes de la version d'origine. En 1993, Tengen a sorti une suite, *Dragon's Revenge*.

## LE PUR MOMENT...

# Devil Crash MD

» **SUPPORT :** MEGA DRIVE » **SORTIE :** 1991 » **DÉVELOPPEUR :** TECHNOSOFT

**Vous vous souvenez du *King Demon*, le boss final de *Devil Crash* ? Non ?** Pas étonnant, vu combien il est difficile de l'atteindre, étant donné qu'il faut retourner toutes les autres tables du jeu avant d'espérer pouvoir le vaincre. Autant dire qu'il faut être sacrément endurci si l'on veut le terrasser, surtout que l'affreux en question est protégé par deux fiers gardes du corps qui aiment repousser votre bille avec leurs hallebardes tournoyantes pour vous la renvoyer dans la tronche. On n'oublie pas non plus les boules de feu et autres obstacles qu'il vaut mieux éviter pour ne pas s'en mordre les doigts. Mais si vous réussissez finalement à toucher plusieurs fois le Roi-Démon , alors enfin, vous aurez ga… ah non, pardon. Le voilà qui se lève de son trône pour poursuivre le combat ! Bonne chance. Vous en aurez grandement besoin. ✱

## RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI !!!

### Le visage du mal



Un beau visage de femme orne le centre de la table de jeu principale de *Devil Crash*. Elle affiche une expression sereine jusqu'à ce que vous commenciez à envoyer votre bille au sommet de son crâne (ceci dit, on la comprend). Des explosions jaillissent et ses traits disparaissent progressivement pour dévoiler son vrai visage, beaucoup moins avenant.

### Viens chercher bonus



*Devil Crash* est bourré de stages-bonus où vous êtes transporté quand vous remplissez certains objectifs précis. Bien qu'ils ne se déroulent que sur des écrans fixes, ces niveaux n'en sont pas moins de vrais défis, surtout celui avec le gros démon assis au centre de l'écran, avec sa langue-ver cracheuse de feu. Casse-bonbons comme pas permis, celui-là !

### Ça dure d'oreille



On ne peut évidemment pas vous le montrer ici, mais la bande-son du jeu est sensationnelle, surtout quand on se rend compte que la musique met du temps à boucler : le morceau en question dure pas moins de sept minutes. Incroyable.

### Rira bien qui rira le dernier



Il y a des tas de détails animés qu'on ne remarque pas forcément tout de suite, comme ce dragon qui crache du feu après que vous ayez détruit ses œufs, ce groupe de moines rassemblés autour du pentagramme, en haut de la table, ou encore ce chevalier moqueur qui garde une rampe. Mention spéciale à ce crâne agaçant qui se moque de vous quand vous perdez une bille. On le hait. Profondément.



# LE GUIDE ULTIME DE SPYRO LE DRAGON

**S'engouffrant dans la brèche creusée par Crash Bandicoot, Spyro le petit dragon violet a à son tour su séduire les joueurs et trouver le succès. Mais comment donc a-t-il si bien réussi à mettre le feu ?**







**Si la 3D est aujourd'hui le standard dans les jeux vidéo, la 2D et le *pixel art* refont pas mal parler d'eux, grâce à l'émergente démocratisation actuelle de la scène indé.** Mais quand la PlayStation est sortie, c'était tout l'inverse : les graphismes 3D étaient la grande mode dont tout le monde parlait et dans laquelle tout le monde se lançait. Les jeux de tous genres et de tous horizons étaient extirpés de leurs perspectives bidimensionnelles traditionnelles pour être jetés dans le chaudron bouillonnant de la 3D balbutiante. Presque du jour au lendemain, le jeu vidéo est devenu un tout nouveau terrain de jeu où de nouvelles façons d'imaginer le gaming fleurissaient dans chaque nouvelle production, ou presque. Et si *Spyro* n'a pas été l'étincelle qui a tout embrasé, le petit dragon violet a indiscutablement aidé à entretenir la flamme après que des *Super Mario 64* et autres *Crash Bandicoot* aient commencé à populariser le concept du jeu de plateforme en 3D.

La mascotte hyperactive de Naughty Dog et celle d'Insomniac Games ont d'ailleurs beaucoup en commun. Tout est parti de *Disruptor*, un shooter cinématique impressionnant, mais mésestimé, développé par Insomniac. Le jeu ne s'est pas très bien vendu, mais son éditeur Universal – qui travaillait aussi avec Naughty Dog sur *Crash Bandicoot* – est suffisamment impressionné par le résultat pour commander un autre titre au jeune studio. Dès le départ, la thématique des dragons est adoptée, notamment grâce à la fascination de Craig Stitt, graphiste du studio,






# Spyromasterisé

**Toby Schadt, directeur du design chez Toys For Bob, nous parle (façon marketeux…) des remakes des trois premiers *Spyro*.**



**Pourquoi avez-vous choisi de vous concentrer sur la trilogie PlayStation originelle ?**

Parce que c'est avec elle que tout a commencé ! C'est le bon moment pour remastériser ces trois volets pour plusieurs raisons, mais avant tout, pour les fans. Leur attachement à *Spyro* n'a pas faibli, et on voulait leur adresser une lettre d'amour en remastérisant les titres qui ont permis au petit dragon de prendre son envol !

**Quels défis techniques avez-vous rencontrés ?**

On n'avait pas la moindre ligne de code des versions originales, ce qui représente bien sûr un sacré défi ! On a donc conçu un outil qu'on a baptisé le 'Spyroscope' pour mapper les jeux originaux et tout reconstruire de zéro. Ça signifie que chaque niveau de *Spyro Reignited Trilogy* est parfaitement fidèle à la version d'origine. On a en revanche retravaillé les personnages pour qu'ils soient plus flamboyants que jamais !

**Avez-vous dû modifier certains éléments des mécaniques de jeu ?**

Vu qu'on voulait rendre hommage au game design qu'ont aimé les joueurs de l'époque, on s'est particulièrement concentrés sur quelques aspects de la trilogie. Tout d'abord, les commandes, plus modernes et plus fluides qu'à l'époque de la PlayStation, ce qui rend l'exploration et la découverte d'autant plus agréables. Notre objectif était à la fois de rester fidèles à l'expérience originale tout en l'adaptant dans le paysage vidéoludique actuel. Ensuite, on tenait à reproduire au mieux les superbes environnements luxuriants et colorés. Enfin, on tenait à capturer l'essence de l'aventure et le côté merveilleux des trois premiers jeux.

**Pourquoi les deux derniers volets de la trilogie ne sont-ils sortis qu'en dématérialisé ?**

L'équipe de développement a travaillé d'arrache-pied pour garantir que les jeux soient à la hauteur des attentes des fans, mais aussi des leurs, très élevées. Chacun des trois volets de la trilogie a des dizaines de niveaux très étendus. Ceux qui ont acheté la version physique doivent absolument passer par le patch *day one*. L'ensemble des 100 et quelques niveaux et 400 et quelques personnages de *Spyro Reignited Trilogy* ont tous été entièrement refaits à la main. C'est un boulot colossal. Toute l'équipe tenait à sauvegarder l'intégrité et l'héritage de *Spyro*, pour que les fans de la première heure retrouvent intactes les raisons pour lesquelles ils ont été séduits par la franchise. Et vu qu'il y a de vrais mordus de *Spyro* chez Toys For Bob, autant vous dire qu'on a fait très attention aux moindres détails !



» [PlayStation] Chaque monde a son esthétique propre et réussit à éviter les habituels clichés du genre (comme "Le monde de feu", "Le stage de glace", etc.).



## "Le moteur de jeu de *Spyro* s'appuie en réalité sur deux moteurs différents"

▶ pour ces créatures mythiques. Mais qui dit "dragons" dit "ailes", donc "séquences de vol", ce qui ajoute une toute nouvelle dimension encore peu explorée à la plateforme 3D. Si les courtes séquences aériennes de *Super Mario 64*, casquette à ailes sur le crâne, sont déjà grisantes de liberté, la possibilité de voler de façon plus permanente dans *Spyro* nécessite que le monde de jeu soit totalement conçu avec cette aptitude à l'esprit.

Pourtant, le style de jeu était très différent, à l'origine. Si les développeurs souhaitent dès le départ concevoir un jeu plus léger que *Disruptor* – d'où les dragons –, l'esthétique du jeu était alors plus sombre et réaliste que ce que l'on connaît. Insomniac s'inspire notamment du film de 1996 *Cœur de Dragon*, optant pour le même genre d'ambiance fantasy. Spyro s'appelait alors encore Pete – un nom pas forcément très épique, vous en conviendrez. Mais très vite, sous l'impulsion de Mark Cerny, qui travaillait alors chez Universal Interactive, l'univers de jeu est modifié pour tendre vers quelque chose de plus grand public, pour diverses raisons, mais en premier lieu pour cibler la même cible démographique que les jeux de Nintendo. Mark Cerny a en effet compris que le catalogue de la PlayStation visait un public plus âgé que la N64, et qu'il y avait donc un créneau à occuper sur la console de Sony. Pete devient Spyro et l'univers de jeu prend des couleurs et une esthétique à la Disney.

**L'implication de Mark Cerny ne s'arrête pas là.** Le producteur exécutif a en effet l'idée de concevoir un moteur 3D panoramique, principalement pour





» [PlayStation] De subtils reflets indiquent à distance la présence de joyaux, même si ceux-ci ne sont pas encore affichés.

que les environnements étendus du jeu ne souffrent pas du même effet de brouillard sombre que tant d'autres titres PlayStation. Cette idée sera concrétisée par Alex Hasting, programmeur d'Insomniac, qui pour cela opte pour l'assembleur – rarement exploité à l'époque – pour la majeure partie du code. Le moteur de jeu de *Spyro* s'appuie en réalité sur deux moteurs différents : un pour calculer le rendu à distance avec peu de polygones et l'autre pour afficher les éléments plus proches avec plus de détail. Le passage de l'un à l'autre se fait de façon totalement transparente, quand cela s'avère nécessaire.

C'est une technique désormais courante, mais Insomniac fait figure de pionnier en l'exploitant à cette époque. Les capacités de ce double moteur sont au cœur du design même de *Spyro*, permettant aux joueurs de voir loin et d'anticiper leur exploration des environnements. Sans ce moteur, *Spyro The Dragon* aurait indiscutablement été très différent, jusque dans son esthétique : l'univers de jeu coloré et joyeux aurait incontestablement été moins chaleureux, plongé dans l'habituel brouillard des premiers titres 3D. Gageons ainsi que le petit dragon violet ne serait sans doute pas non plus devenu aussi populaire.

Justement, revenons un peu sur le personnage de Spyro, conçu et imaginé par Charles Zembillas, à qui l'ont doit aussi le look d'un certain Crash Bandicoot – Naughty Dog et Insomniac étaient deux studios très proches, aussi bien socialement que géographiquement. L'univers 'à la Disney' du jeu s'est construit ▶

# À l'affiche...

**Il y a plein de monde à rencontrer, dans les Royaumes des dragons...**

## SPYRO



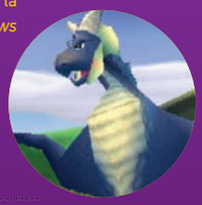
Fougueux et courageux, Spyro a ce qu'il faut de caractère pour être attachant. Il est encore jeune et est loin de détenir la puissance qu'il aura quand il sera grand.

## SPARX



Spyro et Sparx deviendront potes quand le petit dragon violet sauvera la libellule du bec d'un oiseau. Sparx aime les papillons, mais c'est surtout une jauge de vie avec des ailes, en gros.

## LINDAR



Même s'il ne cesse de le nier sur la chaîne d'infos DNN – *Dragon News Network* –, c'est bel et bien de sa faute si tous les dragons du Royaume ont été pétrifiés (en se moquant du méchant de service qui, pour le coup, s'est un peu énervé).

## LES AÉRONAUTES



Avec ses petites ailes pas complètement formées, Spyro plane plus qu'il ne vole vraiment, aussi doit-il s'appuyer sur l'aide des aéronautes pour voyager loin – après avoir rempli certaines conditions, bien évidemment.

## LES DRAGONS



Il n'y a pas moins de 74 dragons à sauver dans le jeu (dont 6 à secourir deux fois, pour être précis). Chacun récompensera le joueur avec une perle de sagesse.

## TOASTY



Toasty est réputé pour être le plus sournois de tous les laquais de Gnasty Gnorc, mais rares sont ceux qui savent que sous cette apparence se cache en réalité un mouton sous couverture, avide de vengeance envers ces satanés dragons qui boulottent les siens depuis des années. On le comprend, dans un sens.

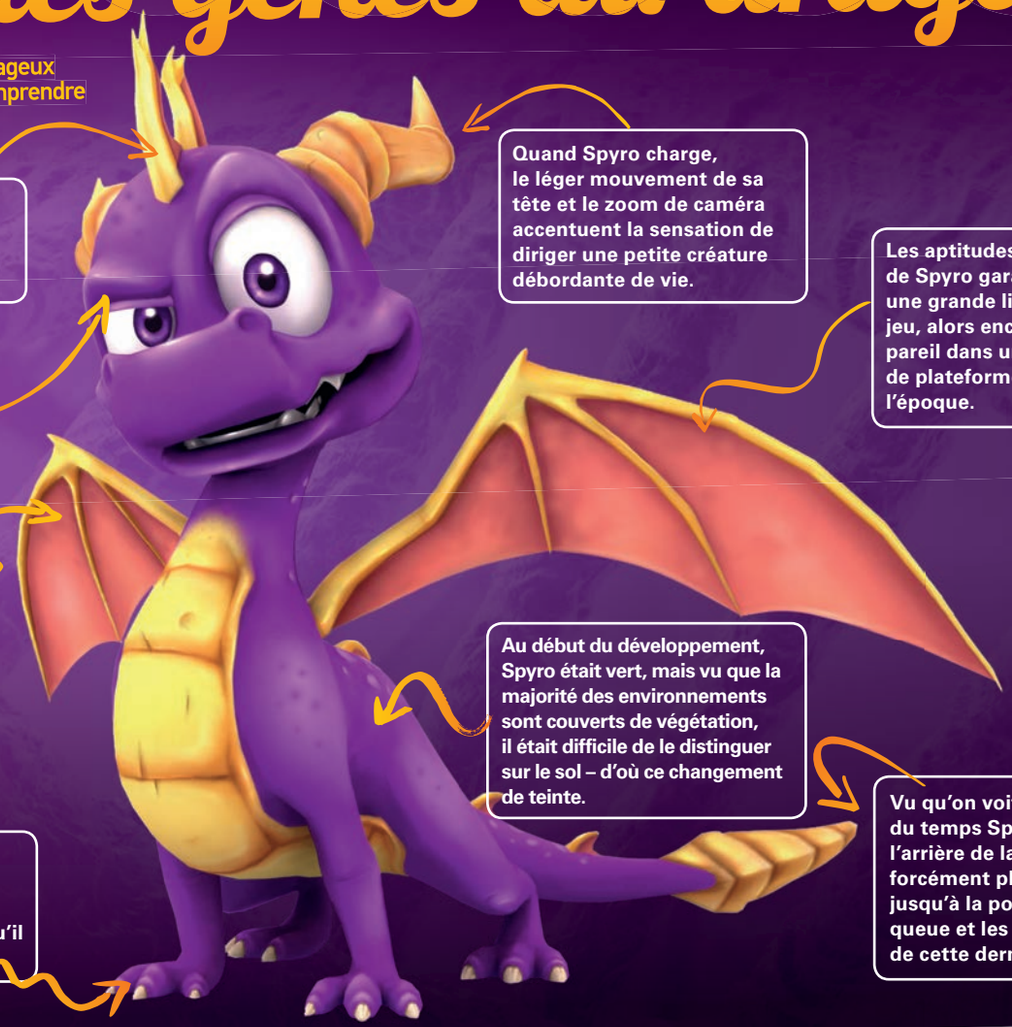
## GNASTY GNORC



Le méchant du jeu. Gnasty Gnorc a été exilé après avoir tenté de voler le trésor des dragons. Il a alors fomenté un plan machiavélique pour se venger et les exterminer jusqu'au dernier. Mais c'était compter sans Spyro !

# Dans les gènes du dragon

**Décortiquons l'anatomie du courageux petit dragon pour essayer de comprendre les raisons de son succès…**



**Ces petites cornes ressemblent un peu à une crête façon Mohican et accentuent le côté "ado rebelle" de Spyro.**

**Quand Spyro charge, le léger mouvement de sa tête et le zoom de caméra accentuent la sensation de diriger une petite créature débordante de vie.**

**Les aptitudes aériennes de Spyro garantissent une grande liberté en jeu, alors encore sans pareil dans un jeu de plateforme 3D de l'époque.**

**L'animation de Spyro est soignée, jusqu'aux sourcils qui montent et qui descendent, dans un parfait esprit de dessin animé.**

**Un dragon se doit bien sûr de cracher du feu, et Spyro ne déroge pas à la règle. Si vous organisez un barbecue, vous pouvez l'inviter, il aura son utilité.**

**Au début du développement, Spyro était vert, mais vu que la majorité des environnements sont couverts de végétation, il était difficile de le distinguer sur le sol – d'où ce changement de teinte.**

**Vu qu'on voit la plupart du temps Spyro de dos, l'arrière de la bête est forcément plus détaillé, jusqu'à la pointe de la queue et les ondulations de cette dernière.**

**Avec ses petites pattes, Spyro peut charger, particulièrement dans certains stages où cette aptitude est accentuée pour qu'il fonce à toute berzingue.**



» [PlayStation3] En 2011, Spyro est devenu la star de *Skylanders : Spyro's Adventure*, avec des petites figurines toutes mignonnes, compatibles avec le jeu.

▶ autour de l'apparence de Spyro et des nombreux personnages qui l'accompagnent, tout droit sortis d'un dessin animé. La conception des mondes de jeu est confiée à Kirsten Van Schreven, qui décide de bousculer les clichés du genre de l'époque. Plus de "stage désert", de "niveau jungle" ou de "monde enneigé" : elle opte pour un style plus original et plus mystique, très en phase avec la thématique fantasy de départ. Le monde de départ des Artisans, par exemple, est un univers typique de contes de fées. La deuxième zone, celle des Pacifiques, rappelle plus un ancien champ de bataille. Ces originalités ont incontestablement aidé *Spyro* à se distinguer.

**Mais surtout, *Spyro The Dragon* évite les traditionnelles successions de niveaux en optant pour un système de choix ouvert plus proche de celui de *Super Mario 64*.** Au lieu de sauter dans des tableaux comme le moustachu de Nintendo, Spyro traverse des portes dimensionnelles (affichant une chouette projection 2D de la destination) pour passer d'une zone à l'autre, sans écrans de chargement. Cette ouverture de gameplay est inédite sur PlayStation. Quand on connaît les limites de la machine, il est évident qu'Insomniac n'a pas choisi la facilité pour *Spyro The Dragon* !

Le studio voulait clairement faire ses preuves, après "l'échec à succès" de *Disruptor*, qui a démontré le savoir-faire technique de ses développeurs, malgré des ventes qui n'ont pas suivi. *Spyro The Dragon*, par contre, a immédiatement connu la gloire dès sa sortie en 1998, tant du côté de la critique que du public. Le jeu s'est presque écoulé à 5 millions d'exemplaires sur PlayStation et son héros s'est imposé comme mascotte du jeu vidéo. Et si après les premiers trois volets sur PlayStation, Insomiac Games a rompu avec la franchise, celle-ci a perduré et est même revenue à sa source, l'an dernier, avec la sortie du remake de la trilogie PlayStation, *Spyro Reignited Trilogy*. Le petit dragon violet a l'écaille dure, aussi gageons qu'on le recroisera un jour ou l'autre… ✱



» [PlayStation] Si le premier jeu ne s'attarde pas tellement sur le scénario, Spyro a quand même déjà son petit caractère.



» [PlayStation] Spyro peut voler dans certains niveaux. C'est distrayant, et surtout un passage obligé pour les joueurs avides de finir le jeu à 100 %.

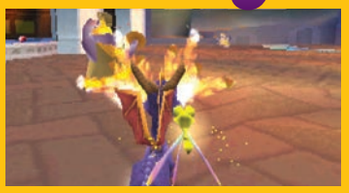
# Il était une fois Spyro

**Le jeune dragonnet devenu mascotte vieillissante en a vu, du pays...**



## SPYRO 2 : GATEWAY TO GLIMMER/RIPTO'S RAGE

Surfant sur le succès du premier jeu, Insomniac en a repris les grandes lignes dans cette suite de 1999, en corrigeant ses principales faiblesses. On retrouve les mêmes mécaniques de jeu, avec un scénario et des personnages plus élaborés.



## SPYRO : YEAR OF THE DRAGON

Sorti en 2000, le troisième et dernier volet arrivé sur PlayStation est aussi le dernier *Spyro* signé Insomniac Games, qui s'est ensuite concentré sur d'autres projets. On y trouve de nouvelles mécaniques de jeu, dont la possibilité d'incarner plusieurs personnages.



## SPYRO : SEASON OF ICE

Universal décide d'exploiter plus avant le petit dragon violet en confiant les rênes de la série à Digital Eclipse et en la transférant sur support nomade avec ce titre Game Boy Advance sorti en 2001. Ce jeu en vue isométrique manque de rythme et d'originalité, malgré quelques mini-jeux sympas.



## SPYRO 2: SEASON OF FLAME

Sans grande surprise, la GBA a droit à une suite en 2002, avec la même vue isométrique et le même type de gameplay. Le jeu s'est moins vendu que son prédécesseur, mais à eux deux, ils représentent tout de même 1,5 million d'exemplaires écoulés.



## SPYRO : ENTER THE DRAGONFLY

Toujours en 2002, Spyro revient dans les salons, sur GameCube et PS2. Check Six Studios et Equinox Digital ont dû se dépêcher de terminer leurs jeux pour les fêtes de fin d'année, aussi les deux versions accusent-elles pas mal de lacunes et défauts...



## SPYRO : ATTACK OF THE RHYNOCS

Le troisième volet GBA, sorti en 2003, est lui aussi signé Digital Eclipse. Il reprend fidèlement les mêmes mécaniques de jeu que ses deux prédécesseurs isométriques. C'est aussi le dernier jeu *Spyro* publié sous la bannière Universal.



## SPYRO FUSION

*Crash Bandicoot* et *Spyro* ont toujours entretenu une amicale rivalité – tout comme leurs créateurs Naughty Dog et Insomniac. Les voilà rassemblés dans ce cross-over de 2004 sur GBA, où Spyro affronte la Némésis de Crash, l'infâme Neo Cortex. Ce qui n'en fait pas pour autant un bon jeu.



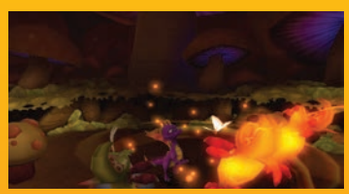
## SPYRO : A HERO'S TAIL

Le studio Eurocom, qui avait déjà signé des jeux *Crash Bandicoot* sur PS2 et GameCube, s'attaque à *Spyro* dans ce jeu de 2004 en monde ouvert, doté d'une petite touche de progression à la *Metroid* qui incite à revenir sur ses pas pour fouiller des recoins auparavant inaccessibles. Mais c'est bof quand même.



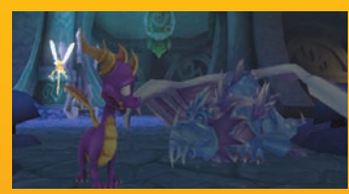
## SPYRO : SHADOW LEGACY

Bien qu'il ne soit sorti que sur Nintendo DS en 2005, ce titre signé Amaze Entertainment fait suite à l'histoire de *A Hero's Tail*. Spyro peut y lancer des sorts, activés par le joueur en traçant des symboles sur l'écran tactile de la console. Mais sinon, à part ça, on ne va pas se mentir, c'est pas terrible-terrible.



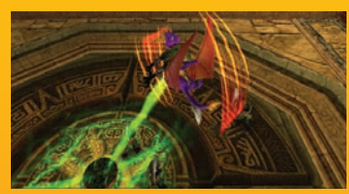
## THE LEGEND OF SPYRO: A NEW BEGINNING

Ce titre de 2006 signe le reboot de la franchise et le début d'une nouvelle trilogie concoctée par Krome Entertainment. Le gameplay est plus axé sur les combats que les précédents volets de la série, mais ça n'en fait pas pour autant un bon jeu non plus, hélas.



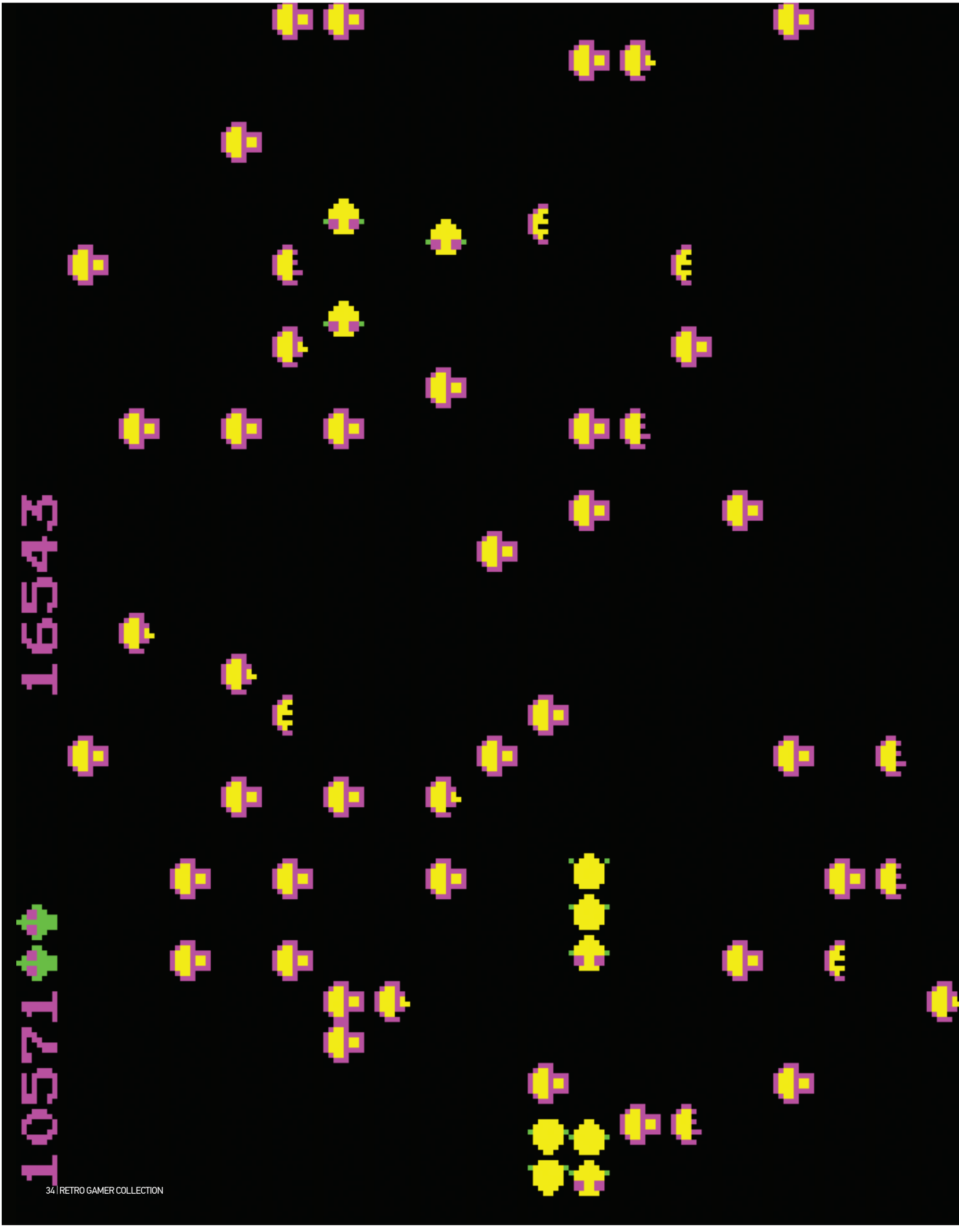
## THE LEGEND OF SPYRO: THE ETERNAL NIGHT

Rien de particulier à souligner pour ce second volet de la trilogie de Krome, sinon que c'est tout aussi moyen. Par contre, la version GBA, conçue par Amaze Entertainment, est un jeu d'aventure 2D plutôt sympa, doté de bonnes mécaniques de combat.



## LA LÉGENDE DE SPYRO : LA NAISSANCE D'UN DRAGON

Spyro a grandi, dans cette nouvelle trilogie, mais on ne peut pas en dire autant de la qualité des jeux. C'est donc avec ce dernier volet de 2008 que s'achève pour le moment la saga, si l'on écarte le *spin-off Skylander* de 2012, les quatre petits jeux mobiles et la trilogie *Spyro Reignited*.


16543
10571

# Centipede

## L'INTEMPORALITÉ MAGIQUE DU VER DE CHAMPIGNON

RÉTROVIRUS

» ARCADE » 1981 » ATARI INC.

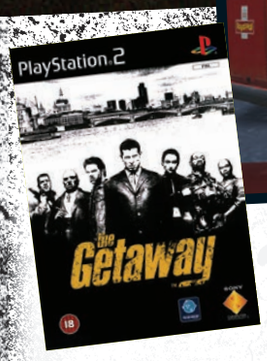
**Même aujourd'hui, la pureté du jeu d'arcade mythique d'Atari a quelque chose de fascinant.** Si vous avez la chance de tomber sur une borne, vous serez sans doute vous aussi interpellé par ce trackball trônant devant l'écran, à la fois étrange et très familier, presque en harmonie avec les plantes et les insectes qui s'animent sur le moniteur, derrière. Dès qu'on fait tourner la boule entre ses doigts et qu'on voit cet étrange petit sprite filer avec précision à toute vitesse, comme une extension de soi, on est conquis, voire possédé.

C'est là la grande force des premiers grands jeux d'arcade : aspirer les joueurs dans leurs mondes aux pixels sommaires, mais servis par un habillage et une interface dédiée totalement en phase. La créativité de cet âge d'or de l'arcade a peu à peu laissé la place à des technologies toujours plus complexes, mais les bornes de luxe actuelles les plus impressionnantes, aussi flamboyantes et saisissantes soient-elles, n'ont pas cette même magie dont la simplicité visait plus ce sens de l'imagination et cette naïveté qu'on perd souvent en grandissant, en vieillissant. Il suffit parfois heureusement de simplement glisser une pièce dans une de ces bonnes vieilles bornes d'arcade pour renouer avec elles, au moins le temps d'une ou deux parties. *



# Le making of de The Getaway

*On va vous raconter comment un titre PlayStation annulé est finalement devenu un monde ouvert plein de violence de grande ampleur et infesté de gangsters, sur PlayStation 2.*












## INFOS

- **» ÉDITEUR :** Sony Computer Entertainment
- **» DÉVELOPPEUR :** Team Soho
- **» SORTIE :** 2002
- **» SUPPORT :** PlayStation 2
- **» GENRE :** Action

**Chun Wah Kong, *lead designer* de *The Getaway*, répète à l'envi qu'il a eu beaucoup de chance de travailler sur le jeu d'action à la troisième personne de la Team Soho.**"Un jour où j'étais en train de faire des repérages dans un bar à strip-tease, pendant les heures de bureau, je me suis figé une seconde en me demandant comment je m'étais retrouvé là – tout en étant payé pour ça !", nous raconte-t-il.

Mais revenons en arrière, bien avant que *The Getaway* ne s'écoule à 3,5 millions d'exemplaires et ne devienne un titre emblématique de la PlayStation 2. Bien avant même que Chun n'aient de grandes interrogations dans un strip-bar. Revenons à l'époque où l'ambitieux jeu en monde ouvert n'était encore qu'un prototype pour la première PlayStation. Cette dernière était alors en fin de vie et les projecteurs commençaient à se tourner vers la PS2 et son Emotion Engine. Le projet en question, baptisé *Car 2* en interne, est alors basculé sur la console nouvelle génération. Comme l'explique Chun, l'occasion est idéale pour étoffer le concept d'origine de ce *Car 2*. "Une fois qu'on a posé l'idée du conducteur de gang, j'ai réfléchi à plusieurs scénarii et à des mécaniques de jeu adaptées au thème", nous raconte-t-il. "Ces idées étaient très distinctes, et il fallait trouver un moyen de les relier. Je me souviens d'un déjeuner avec Brendan McNamara, le réalisateur de *The Getaway*, où on a parlé d'injecter une ambiance cinématique au jeu, d'une histoire axée sur les personnages. On voulait transformer le jeu en film d'action avec de grosses courses-poursuites dans les rues de Londres. Ça parlerait de gangs












qui se disputent des territoires. Ça serait sombre, interdit aux moins de 18 ans. Et pour raconter ce genre d'histoire, il nous fallait du photoréalisme, pour les rues, les voitures, les personnages. On est rentrés au bureau, on a couché toutes ces idées sur papier et on a esquissé l'ébauche d'une trame composée de ces différents scénarii indépendants tissant ensemble un arc narratif simple, mais cohérent."

Les kits de développement PlayStation 2 sont en route et la Team Soho est impatiente de se lancer dans son nouveau projet. "On avait l'impression que tout serait possible. Qu'il suffisait qu'on rêve de quelque chose pour qu'on puisse le concrétiser", nous dit Chun.

Fondamentalement, *The Getaway* s'inspire tout naturellement de quelques classiques du film de gangsters londoniens, comme l'explique Andrew Hamilton, concepteur artistique sur le projet. "Notre plus ▶

## Yasmin crache le morceau

***Anna Edwards évoque sa carrière criminelle virtuelle***



**Pour moi, *The Getaway* a été une opportunité incroyable. On a enregistré les dialogues quelques mois avant de commencer le processus de motion capture. Je me suis pas mal entraînée avec des professionnels pour les scènes d'action et de conduite. J'ai par exemple bossé avec l'expert en armes d'Angelina Jolie pour apprendre à tirer. Brendan McNamara était un visionnaire, très passionné et inspiré. Après trois ans de travail, la promotion du jeu a été folle. On a sillonné la planète pour présenter le jeu. J'ai enchaîné les interviews, les séances photo. Et puis, surtout, il y avait ces représentations en live qu'on a faites devant la presse de par le monde, dans des endroits dingues comme un entrepôt abandonné, un bateau, et même une prison ! Toute l'expérience *The Getaway* a été une véritable aventure !**




» Anna, en pleine séance de *motion capture* pour le rôle de Yasmin.




» Un des nombreux posters promotionnels du jeu conçus par l'artiste Julian Gibson.



## DU MÊME DÉV'

**THE GETAWAY**
**SUPPORT :** PS2
**ANNÉE :** 2002

**THE GETAWAY : BLACK MONDAY**
**SUPPORT :** PS2
**ANNÉE :** 2004

**PLAYSTATION VR WORLDS (CI-DESSUS)**
**SUPPORT :** PS VR
**ANNÉE :** 2016

▶ grosse influence vient du film de Gui Ritchie *Arnaques, Crimes et Botanique*. C'était sorti deux ans plus tôt et ça dépeignait un monde du crime londonien très cool. C'était non seulement comme ça qu'on voulait dépeindre Londres, mais c'était aussi l'esthétique qu'on voulait reprendre. On peut citer aussi *Get Carter* et *L'or se barre* et bien sûr *Du sang sur la Tamise*, LE film de gangsters anglais !"

Le scénario de *The Getaway*, sombre, violent et stylisé, se compose de deux trames narratives qui se croisent plusieurs fois. Dans la première histoire, le joueur incarne Mark Hammond, un ex-gangster dont la femme a été assassinée et dont le fils a été kidnappé, qui devient par la force des choses le larbin du caïd de Londres, Charlie Jolson. L'autre ligne narrative met le joueur de l'autre côté, dans un tout autre rôle, à savoir celui du policier Frank Carter.

Si Chun rejoint Andrew sur le sujet des inspirations cinématographiques, il souligne s'être également inspiré d'une autre source plus inattendue : "Je venais de terminer la version japonaise de *Sonic Adventure* sur Dreamcast, où j'avais adoré les histoires qui s'entrecroisent", nous raconte-t-il. "C'est de là que m'est venue l'idée des personnages qui voient le monde selon leur propre perspective et interprètent les choses différemment. Au départ, *The Getaway* devait faire bien plus encore qu'entremêler deux histoires. Le joueur devait pouvoir incarner aussi Susie, Yasmin et Harry, en plus de Mark et Frank. L'histoire était plus dynamique. Par exemple, dans la peau de Harry, on aurait mené un groupe d'acolytes de Charlie dans la ville pour 'offrir sa protection' aux commerces, récupérer les dettes, etc. Les personnages auraient été plus travaillés, leurs relations approfondies et l'expérience de jeu plus variée. Susie, par exemple, était une chanteuse, et donc il y avait un mini-jeu de rythme ! C'est un peu dommage qu'on ait laissé ces idées de côté, mais la surcharge de travail nous aurait tués !"



**Chun ne regrette pas que l'abandon de ces différents destins :** "Avec le recul, je me dis que les différences de gameplay entre Hammond et Carter auraient pu être plus appuyées. Je me suis trop lourdement basé sur leurs interactions avec les NPC pour les différencier. Par exemple, le personnage de Mark peut prendre des otages et s'en servir comme boucliers humains. Si le joueur réussit ainsi à attraper un gangster de haut rang, il donnera l'ordre de se rendre à ses troupes. Mais si vous chopez un grouillot, tout le monde s'en fout s'il se prend une balle. Frank ne prend pas d'otage, mais il peut immobiliser des NPC en leur passant des menottes en plastique. Les deux personnages ont des éléments simples de travail d'équipe avec des NPC amis, mais avec Frank, ça va un cran plus loin avec le soutien de l'unité SO19."

L'histoire de Carter est




» Chun Wah Kong, *lead designer* de *The Getaway*.

# L'échappée 32-bits

**Avant de devenir un titre PlayStation, *The Getaway* s'est rôdé sur PSOne...**



Dans le prototype du jeu, on pouvait choisir entre 5 voitures différentes avant de prendre le volant pour échapper à la police, après une cinématique de braquage de banque.



Pendant cette phase de développement, le titre provisoire 'Car ' devient 'The Getaway' – avec la même police de caractère que pour le logo du jeu PS2 définitif.



À ce stade du développement, *The Getaway* ressemble encore beaucoup au précédent jeu de conduite de la Team Soho sur PSOne, *Porsche Challenge* (1997).



Toute course-poursuite qui se respecte doit faire voler quelques cartons dans des allées, histoire de souligner l'action. C'était déjà le cas dans le prototype.



Si le titre de travail était *Car 2*, les développeurs surnommaient le projet 'Des minis dans un champ'. En passant sur PS2, les concepteurs ont pu en rajouter à tous les niveaux.



Le prototype PSOne se concentre autour du Pont de Londres. Cet environnement servira de fondations aux 25 km² de carte de la version finale de *The Getaway*.



» Les acteurs en tenue et les membres de l'équipe technique se préparent pour une session de *motion capture*.

> **“Je venais de terminer la version japonaise de *Sonic Adventure* sur Dreamcast, où j'avais adoré les histoires qui s'entrecroisent”**
> Chun Wah Kong

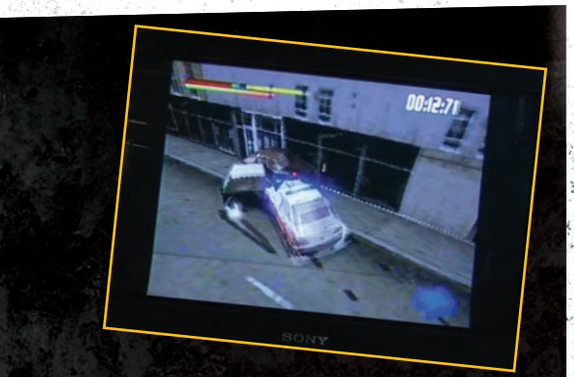
déverrouillée quand le joueur achève les 12 missions de Hammond, et se focalise plus sur les fusillades, tandis qu'il y a davantage de conduite du côté de Hammond. Le scénario de Carter n'est pas taillé pour être plus difficile, comme le souligne Chun : “L'histoire de Carter, c'est un peu comme *Ghouls N' Ghosts* quand Arthur revient dans les niveaux avec son *Psycho Cannon* : autant de *fun*, mais sans la difficulté”.

Le rendu de la ville de Londres est incontestablement un des points forts du jeu. Plutôt que de concevoir une ville “à la Londres” comme peut l'être la Liberty City, version fictive de New York dans *GTA*, l'équipe de développement a laborieusement reproduit des quartiers de Londres sur 25 kilomètres carrés. Il a d'abord fallu découper la ville en morceaux et assigner des territoires aux 4 organisations criminelles du jeu : le gang de l'East End, les Yardies, les Triades et le Gang de Soho. “Une fois qu'on a établi l'identité des quatre gangs, on leur a assigné des territoires et on a finalisé la carte de jeu”, raconte Chun. “On a commencé avec l'East End Gang à Bethnal Green et les Triades à Chinatown. Dans la réalité, ces deux quartiers sont distants de plus de 5 kilomètres en ligne droite. Ensuite, on a dû intégrer les monuments emblématiques de Londres, les quartiers du gang de Soho et des Yardies jamaïcains, plus tous les éléments de *level design* spécifiques dont on avait besoin. Petit à petit, c'est comme ça que la carte du monde de jeu s'est construite. Autour des grandes artères qui relient les différentes zones, on a mis un réseau de ruelles plus denses et des raccourcis autour des points d'intérêt. Les dimensions de la carte de jeu sont le fruit de notre ambition un peu naïve. Les *level designers* utilisaient *Maya* comme outil de conception des routes, et ils tenaient à ce que la largeur des routes, les couleurs, le type de revêtement, les marquages au sol et tout le reste soient fidèlement retranscrits.”

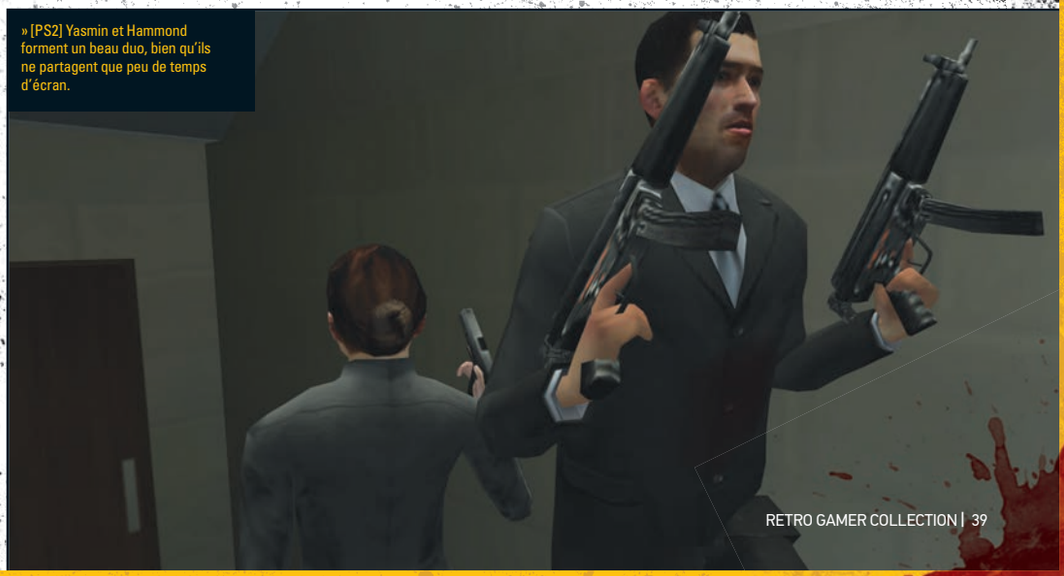
Les graphistes du studio parcourent Londres pour photographier laborieusement le moindre recoin de la ville sur leurs appareils numériques Sony Mavica. Les images sont directement enregistrées sur disquettes 3,5 pouces – une seule image très compressée remplit presque une disquette complète. Ils rassemblent une quantité phénoménale de clichés, tant comme références pour la modélisation de la ville que pour les textures, qui atteignent ainsi un réalisme rarement vu sur PlayStation 2 *avant The Getaway*. De plus, Stuart Harvey, *level designer*, sillonne les rues de la ville avec un caméscope numérique scotché sur le capot de sa voiture. S'il se fait arrêter plusieurs fois, son épopée permet à l'équipe de recréer fidèlement la densité de population de chaque rue et d'enregistrer les vrais bruits de la ville dans chaque quartier. “On voulait recréer la vraie Londres, celle où l'on vivait et travaillait pour en faire un jeu”, nous dit Andrew. “*The Getaway* est un des premiers jeux – sinon le premier – à reproduire fidèlement une ville à partir de photos. C'est devenu courant, comme technique, mais en 2000, personne n'avait encore essayé.”

***The Getaway* se distingue également par l'absence totale d'infos à l'écran.** Les concepteurs ont voulu immerger totalement le joueur dans une expérience cinématique crédible, avec une approche à la fois audacieuse, logique et innovante – encore aujourd'hui. Par exemple, pendant les nombreuses courses-poursuites et échappées dans les rues de Londres, des clignotants indiquent où le joueur doit tourner, en lieu et place d'une classique mini-carte. Si une voiture prend trop de dégâts pour que les clignotants fonctionnent encore, le joueur n'a d'autre choix que d'abandonner son véhicule et d'en prendre un autre, sauf s'il cherche à se perdre dans les rues de la ville – à moins de les connaître parfaitement. L'état de santé est quant à lui indiqué par l'apparence du personnage : le sang coule sur ses vêtements et son visage ; il peine à marcher ou à courir… Pour se soigner, le joueur doit laisser son personnage s'appuyer contre un mur pour retrouver son souffle. “Au final, je pense que les joueurs ont apprécié ces innovations qu'on a apportées en concevant *The Getaway*”, nous dit Chun. “Ce réalisme fait partie de l'identité du jeu, il participe à son charme. Et comme on dit souvent, l'originalité est souvent sous-estimée !”

Évidemment, l'exploration de nouveaux territoires est rarement une promenade de santé : “Je m'inquiétais énormément”, nous confie Chun, “et Brendan McNamara me répétait de laisser les programmeurs, ▶




Si le projet plaisait aux dirigeants, la Team Soho a eu le choix entre poursuivre ce développement PlayStation sans risques, ou essayer de faire quelque chose de nouveau sur PS2. Est-il nécessaire de souligner qu'on pense qu'ils ont fait le bon choix ?



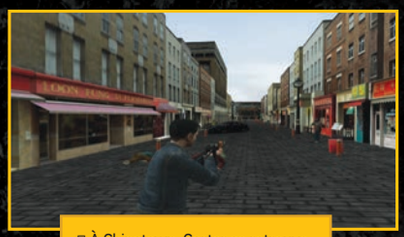
» [PS2] Yasmin et Hammond forment un beau duo, bien qu'ils ne partagent que peu de temps d'écran.

# Ici, Londres !

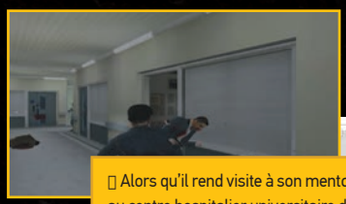
***Petit pèlerinage dans la capitale anglaise sur la trace de 10 scènes-clés du jeu...***



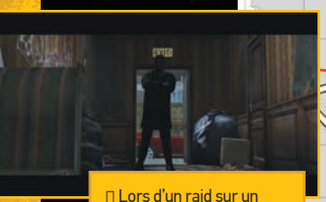
Suite au meurtre de sa femme et au kidnapping de son fils à Soho, Hammond devient un pion dans le grand plan criminel de Charlie Jolson.



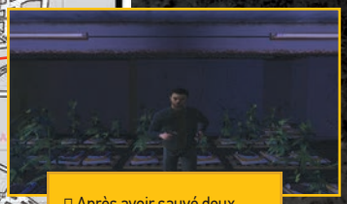
À Chinatown, Carter se retrouve au beau milieu d'une guerre de gangs entre les Yardies et les Triades.



Alors qu'il rend visite à son mentor hospitalisé au centre hospitalier universitaire de Londres, à Bloomsbury, Carter doit affronter des membres du gang de Bethnal Green.



Lors d'un raid sur un bordel de Marylebone appartenant au gang de Bethnal Green, Carter arrête Jake Jolson.



Après avoir sauvé deux officiers de police dans une fumerie de crack des Yardies, sur Holywell Street, Carter découvre que son supérieur hiérarchique est un ripou.



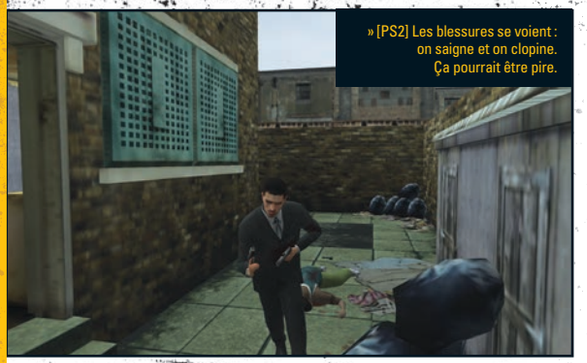
Dans sa deuxième mission pour Charlie Jolson, Hammond doit voler une statue de soldat de terre cuite (cachant un kilo de cocaïne) dans Hyde Park.



Hammond et Yasmin se lancent à l'assaut du manoir de Charlie Jolson dans le quartier chic de Mayfair.



Hammond, Carter et Yasmin se retrouvent pour affronter le gang de Bethnal Green près du célèbre Tower Bridge.



» [PS2] Les blessures se voient : on saigne et on clopine. Ça pourrait être pire.



» [PS2] Quand on conduit comme un âne et qu'on envoie sa voiture dans le décor... eh bien, on en trouve une autre.

▶ les artistes et les animateurs faire leur boulot. Ça peut sembler trivial, aujourd'hui, mais à l'époque, c'était un vrai exploit que de prendre plusieurs personnages en *motion capture* en même temps, pour une même scène. On a voulu faire comme ça pour tirer le meilleur des acteurs. On a aussi éliminé les écrans de chargement avec un système de chargement dynamique pour qu'on puisse se promener librement dans le jeu, sans coupure. La plupart des jeux de l'époque auraient stoppé pour charger une nouvelle zone ou un intérieur. On était une équipe qui avait l'habitude de faire des jeux de course et qui se lançait dans un jeu avec une grosse part d'action-aventure axée sur des personnages. Donc bien sûr que j'étais inquiet – et je n'étais pas le seul dans ce cas-là ! Je me souviens de la première fois où j'ai pu presser le bouton pour sortir d'une voiture et diriger Mark dans la rue. Ce fut un moment mémorable pour moi, un vrai tournant. Et ce, grâce au formidable boulot des programmeurs et des équipes artistiques."

Les soucis ne sont pas que techniques, car le département licences doit aussi négocier les droits pour reproduire une cinquantaine de voitures réelles dans le jeu. Et ce n'est pas une partie de plaisir. Certains véhicules prévus pendant le développement ne figurent d'ailleurs pas dans la version finale, certaines discussions n'ayant pas abouti.

**Le développement de *The Getaway* a été un un véritable tournant pour la carrière d'Andrew :** "C'était mon premier projet AAA et c'était la première fois que je voyais mes *artworks* partout – dans presque toutes les vitrines de boutiques de jeux !", nous dit-il. "C'était aussi le 100 millionième disque fabriqué par *Sony Digital Audio Disc Corporation*, et on a tous eu une version limitée du jeu pour



» [PS2] Y'a quelqu'un? Je vais tirer. Je tire. ... Y'a plus personne?



» La *motion capture* était bien moins courante et bien plus complexe à mettre en œuvre qu'aujourd'hui.



» Don Kembry incarne le héros torturé, Mark Hammond.



» Chun et d'autres membres de l'équipe testent l'équipement de *motion capture*.

commémorer ça. On a eu droit à une 'avant-première' dans un cinéma de Londres, avec la presse, des limousines, le tapis rouge et tout le tralala. Comment ne pas avoir de bons souvenirs de tout ça ? Ça m'a aussi donné l'opportunité de partir en Australie pour travailler sur *L.A. Noire* avec Brendan McNamara, puis de revenir dans l'écurie PlayStation, car aujourd'hui, je bosse au Santa Monica Studio. J'espère qu'on se souviendra de l'importance de *The Getaway* pour l'industrie du jeu vidéo. On a voulu faire quelque chose de neuf, et je crois qu'on l'a plutôt bien fait."

Chun en garde également de très bons souvenirs : "Je me rappelle plus de la famille qu'on formait que du jeu, dans un sens", nous confie-t-il. "Je suis plus que reconnaissant d'avoir eu le privilège de travailler avec des gens aussi talentueux sur un titre si extraordinaire, et d'avoir bénéficié d'une telle confiance de leur part. Beaucoup de gens disaient qu'on n'y arriverait pas, et pourtant, on l'a fait. Tout ce que j'ai accompli, je l'ai fait avec le cœur. J'en profite aussi pour mentionner le travail de notre département communication et relations internationales. J'étais ravi quand j'ai appris que c'était Capcom qui allait l'éditer au Japon. Pendant trois ans, je crois qu'on a tous respiré, vécu pour *The Getaway*. Je ne me suis jamais autant amusé à faire un jeu. Et je tiens aussi à remercier les fans de *The Getaway*, avec qui on discute sur les réseaux sociaux et sur les salons. J'espère qu'un jour, la franchise prendra un nouveau départ."

Une suite et un *spin-off* sont sortis, sans renouer avec le formidable succès de l'original, une vraie pépite du catalogue PS2. On est sans nouvelles de *The Getaway 3*, 'annoncé' pour 2009, mais visiblement 'suspendu'. En attendant qu'il refasse un jour surface (sur PS5 ?), on peut se défouler avec son cousin proche *Blood & Truth* de SIE London Studio sur PSVR, dont l'ambiance rappelle ostensiblement celle du titre de la Team Soho. Ou mieux encore, ressortez votre PS2 pour revivre une aventure qui a franchement plutôt bien vieilli – et l'on sait à quel point c'est rare pour les jeux en 3D ! ✱

# neGcon

» **SUPPORT :** PLAYSTATION
» **SORTIE :** 1994

**Le portage de *Ridge Racer* sur PlayStation est remarquable, mais il a un gros désavantage sur son pendant arcade :** le pad standard de la PlayStation. Avant que Sony n'adopte les sticks analogiques et le retour de force pour ses *DualShocks*, nous étions coincés avec des commandes numériques qui étaient loin d'offrir la précision nécessaire. Pour remédier à cela, Namco a conçu le neGcon. La manette reprend les mêmes boutons que ceux d'un pad standard (à l'exception du bouton *Select* et de deux gâchettes), mais une des gâchettes et deux des boutons de façade sont analogiques. La plus grosse différence concerne évidemment la manette elle-même, qui pivote sur son axe central, pour piloter en mode analogique dans les jeux de course. Il faut un peu de temps pour s'adapter à cette méthode de contrôle peu courante, mais certains joueurs ne jurent plus que par cela !

Le standard neGcon a été adopté par plusieurs développeurs, dont Sony, et plusieurs jeux de course PlayStation de la première heure sont compatibles. La manette a eu suffisamment de succès pour que Namco sorte un second modèle, plus petit et en livrée noire, mais ce modèle s'est avéré vite superflu suite à l'arrivée sur le marché des manettes analogiques officielles de Sony. ✱

## Saviez-vous ça ?

Le neGcon est également compatible avec quelques titres PlayStation 2, dont *Ridge Racer V*, *WipEout Fusion* et *Tokyo Road Race* (*Battle Gear 2* au Japon).

## LE JEU QUI VA BIEN WipEout




Le jeu de course futuriste de Psygnosis est connu pour son côté impitoyable, aussi vaut-il mieux mettre toutes les chances de son côté en grattant un max de précision. Si les boutons analogiques ne font pas vraiment de différence, la conduite analogique avec le neGcon permet de corriger subtilement sa course bien mieux qu'avec la croix directionnelle standard. Certains joueurs sont devenus tellement fans qu'ils ont même trouvé un moyen de l'utiliser sur des volets plus récents de la série, y compris sur *WipEout HD*.

# Trésors Oubliés

LES CLASSIQUES AUXQUELS VOUS N'AVEZ PAS JOUÉ

## GAMATE

**Si des titans comme Sega et Atari n'ont pas réussi à détrôner la Game Boy, la portable du Taïwanais BIT Corporation avait-elle la moindre chance ? Vu qu'il est fort possible que vous n'en ayez jamais entendu parler, vous connaissez déjà la réponse...**

## BAO QING TIAN

■ DÉVELOPPEUR : ON SAIT PAS TROP ■ ANNÉE : 1994

■ **Ce beat-'em-up est sans conteste le titre le plus impressionnant techniquement de la Gamate, mais aussi le plus intéressant à jouer des titres de son catalogue.** C'est une tentative très honorable de produire un jeu d'action de style arcade sur une machine clairement pas taillée pour ce genre de jeux. Dès les premiers instants, il est évident que le jeu est graphiquement un cran au-dessus de tous les autres titres du catalogue Gamate, même si les animations sont un peu saccadées. Les décors sont sublimes, pareils à des tapisseries, malgré que tout ne se cantonne qu'à 4 teintes de vert.




» [Gamate] Regardez donc ces superbes cinématiques en *pixel art*! *Bao Qing Tian* a dû être une production somptueuse, selon les standards Gamate.

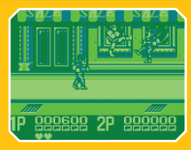
Par contre, on peut lui reprocher plein d'autres choses, notamment son classicisme absolu. On va vers la droite, on appuie sur le bouton d'attaque pour se débarrasser des ennemis, et on continue jusqu'à ce qu'on meure ou qu'on finisse le jeu. Il y a plusieurs types d'ennemis dans chaque niveau, mais ne vous attendez pas à avoir à développer des tactiques de combat d'expert pour les vaincre. En gros, il faut être le premier à taper. Il en va de même pour les boss. Malgré tout, ça se laisse jouer, grâce aux visuels et à la musique, elle aussi de bonne qualité.

Les sprites sont assez gros, et bien que leur animation soit saccadée, ils ne clignotent pas comme ceux de beaucoup de titres Gamate. Si les qualités de *Bao Qing Tian* éclipsent le reste de la production Gamate, ce titre souligne aussi les limites de la machine. Le jeu est sorti en 1994, en même temps que l'incroyable portage Game Gear d'un des tout meilleurs beat-'em-ups de l'univers, *Streets of Rage II,* et de conversions très correctes de jeux de combat comme *Battle Arena Toshinden* et *Samurai Shodown*. En face, *Bao Qing Tian* semble tellement pousser la Gamate dans ses derniers retranchements que c'en est même un miracle qu'un jeu comme ça tourne sur ce hardware. Si la Game Boy perdurera encore quelques années et que la Game Gear tirera aussi son épingle du jeu, la Gamate n'aura pas cette chance. *Bao Qing Tian* est un peu son chant du cygne, et c'est une belle façon de tirer sa révérence.

# SI ÇA VOUS A PLU...

## DOUBLE DRAGON 2

GAME BOY




Un des très rares beat-'em-ups de la Game Boy, si l'on écarte les nombreux jeux chinois du genre sans licence. Ce n'est pas un portage du jeu d'arcade, mais plutôt une adaptation d'un épisode de la prolifique série *Kunio-kun* qui a aussi donné lieu à *Renegade*. Un jeu simple, mais amusant.

## STREETS OF RAGE 2

GAME GEAR



Si on perd beaucoup (dont un personnage jouable) en passant de la Mega Drive à la Game Gear, cette pépite de Sega reste un chef d'œuvre très sympa à jouer sur la portable 8-bits. On voit mal comment ils auraient pu faire mieux, notamment du côté des sprites, trop mignons.

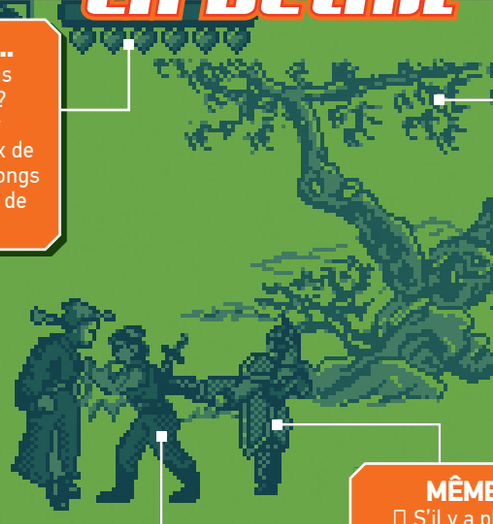
## FINAL FIGHT ONE

GAME BOY ADVANCE



La GBA est certes bien plus costaude que les portables qui l'ont précédée, et cet excellent portage de *Final Fight*, meilleur même que la version SNES, l'illustre parfaitement. C'est simple : on retrouve tous les niveaux de l'arcade, avec en prime plus de personnages jouables.

# EN DÉTAIL



### CRÂNEZ PAS...

Six vies, ça vous paraît généreux ? Attendez de voir combien les niveaux de *Bao Qing Tian* sont longs et nombreux avant de fanfaronner.

### JOLI TOUT PLEIN

Les décors minimalistes font très 'tapisserie ancienne' et jouent beaucoup dans l'esthétique du jeu. Des arrière-plans plus détaillés auraient ralenti l'action et très certainement réduit la lisibilité de l'écran.

### MÊME COMBAT!

S'il y a plusieurs ennemis différents dès le début du premier niveau, ils se battent tous de la même façon. C'est plus une question d'endurance que de tactique !

### LE TRIO GAGNANT

Dans la grande tradition du genre, les trois personnages jouables sont la jeune femme rapide, le grand costaud barbu et au milieu, le type entre deux âges avec son épée.

# Trésors Oubliés

## ONE MILLION WHYS

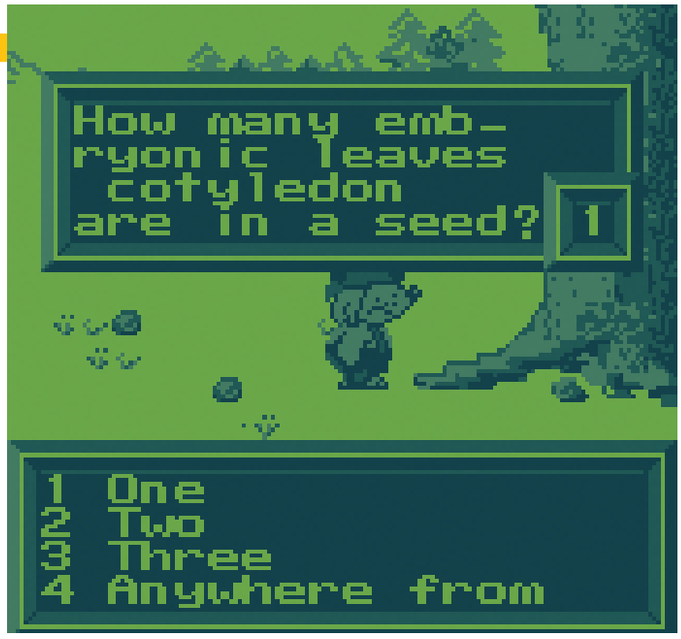
■ ÉDITEUR : UMC ■ ANNÉE : 1993

■ **Les quizz étaient assez populaires dans les salles d'arcade japonaises des années 90.** Il fallait compter environ une heure pour en terminer un, et il fallait encourager les joueurs à remettre une pièce s'ils perdaient en leur racontant une histoire dont ils voudraient connaître le dénouement, si possible en ramifiant le scénario pour qu'ils reviennent jouer afin de découvrir les autres fins. On ne sait pas trop si cette mode a aussi contaminé Taïwan, mais *One Million Ways* est justement de ces quizz à scénario. Une jeune fille a été kidnappée par un monstre, et le joueur doit la sauver, non pas dans la peau de son petit ami (c'est tellement surfait…), mais dans le rôle de son chien.

Dès que vous croisez quelque chose en jeu – humain, animal ou objet inanimé –, ce quelque chose ne peut s'empêcher de vous poser une question. Si vous répondez bien, vous gagnez une récompense. Si vous vous plantez, c'est la mort instantanée. Bizarrement, nous n'avons eu droit qu'à des questions sur les plantes. Notre première rencontre, un arbre qui parle, nous explique qu'il va tester nos connaissances en végétaux pour éprouver notre capacité à survivre dans la forêt (jusque-là, ça va, c'est cohérent), et nous soupçonnons qu'un *glitch* ou quelque erreur de traduction pousse ensuite tous les personnages à nous interroger sur le même thème. Soit dit en passant, c'est incroyable qu'UMC ait inclus l'Anglais et le Chinois sur la même cartouche. Ceci dit, ça peut expliquer le peu de questions incluses...




» [Gamate] Si vous utilisez le mauvais objet au mauvais moment, ce cousin de Kermit ne va pas se gêner pour se moquer de vous.




» [Gamate] Vu le niveau des questions, on soupçonne que le public visé était plutôt jeune...

**« C'est incroyable qu'UMC ait inclus l'Anglais et le Chinois sur la même cartouche »**

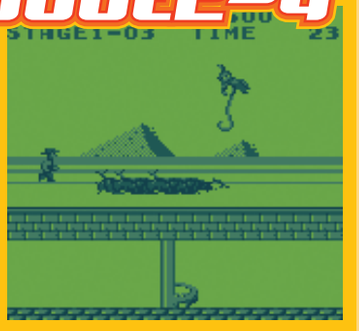
## ÇA AUSSI, JOUEZ-Y




### » PUNK BOY

■ DÉVELOPPEUR : BIT CORPORATION
■ ANNÉE : 1992

■ Une copie éhontée de la version Mega Drive de *Mickey Mouse : Castle Of Illusion*, jusqu'à l'attaque-popotin ou les petites étincelles qui jaillissent quand on tue un ennemi. Si le héros mal coiffé ressemble à la souris de Disney, les oreilles en moins, le design des niveaux de *Punk Boy* n'est franchement pas celui des stages de *Castle Of Illusion*. Ça aussi, ils auraient peut-être pu le copier, tant qu'à faire…




### » MONSTER PITFALL

■ DÉVELOPPEUR : BIT CORPORATION
■ ANNÉE : 1990

■ Un clone décent de *Pitfall* sur Atari 2600, avec seulement quelques écrans qui se répètent et des ennemis ou des obstacles en plus à chaque cycle. Pour le reste, on connaît la chanson : on va vers la droite, on évite les pièges et les animaux sauvages, on ramasse les trésors. Rien de bien monstrueux, malgré les promesses du titre, mais ça reste tout à fait potable.




### » QUIZ FIGHTER

■ DÉVELOPPEUR : UMC
■ ANNÉE : 1993

■ Le titre est trompeur, puisqu'on ne pose pas de questions, ici : on cogne, façon (presque) *Street Fighter II*. Ce n'est clairement pas du niveau des portages de l'arcade sortis sur Game Boy ou Game Gear, mais ce n'est pas non plus une catastrophe. Parmi les 8 combattants disponibles, citons quelques bizarreries comme un homme-poisson, un homme-poulet et… une femme-vache avec la poitrine à l'air.




### » COSMIC FIGHTER

■ DÉVELOPPEUR : BIT CORPORATION
■ ANNÉE : 1990

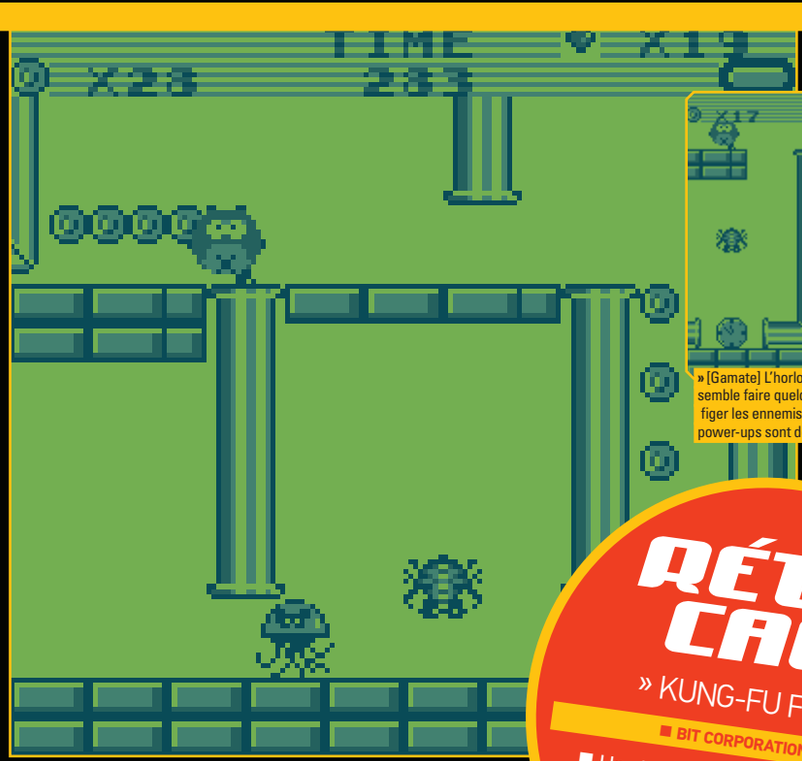
■ Si ce n'est pas vraiment un clone direct d'un jeu en particulier, *Cosmic Fighter* est un simple jeu de tir sur écran fixe dans la veine de tant de titres sortis au début des années 80 sur les micros 8-bits. Dans chaque stage, il faut donc tuer des espèces d'oiseaux de l'espaaaaace en évitant leurs tirs. Quand il n'y en a plus, hop, on passe au niveau suivant, un peu plus difficile. Primitif, mais efficace.

# NIGHTMARE OF SANTA CLAUS

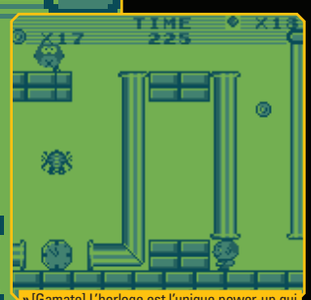
■ ÉDITEUR : BIT CORPORATION ■ ANNÉE : 1991

**■ Malgré les promesses du titre ("Le cauchemar du Père Noël"), le Santa Claus en question ne semble figurer que dans l'écran-titre de ce jeu**, où l'on incarne un horrible petit chauve qui doit, très classiquement, récupérer des pièces disséminées dans des niveaux pleins d'ennemis à éviter. La particularité de ce titre, c'est que votre personnage est incapable de sauter. Par contre, il peut se déplacer dans le décor en passant dans de gros tuyaux à la *Mario*.

Le jeu est plus amusant qu'il n'y paraît de prime abord. On peut balancer des pierres à la plupart des ennemis pour les sonner quelques instants, et on trouve toutes sortes d'objets à ramasser en plus des pièces, même si l'on ne voit pas trop leur utilité. Quand toutes les pièces d'un niveau sont récupérées, une clef et une porte apparaissent. *Spoiler* : il faut ramasser la clef pour ouvrir la porte et passer au niveau suivant. Le jeu a aussi un drôle de bug : quand on meurt, on gagne un bonus de temps pour avoir terminé le stage. Et ce, même si l'on a perdu une vie et qu'on doit recommencer tout le niveau à zéro. À part ça, *Nightmare Of Santa Claus* est un jeu plutôt sympa, dans la grande tradition des jeux d'arcade du début des années 80.




» [Gamate] Ces espèces d'araignées qui tombent du plafond sont vraiment pénibles, vu qu'on ne peut pas leur lancer des pierres.



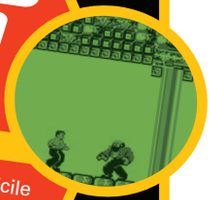

» [Gamate] L'horloge est l'unique power-up qui semble faire quelque chose, en l'occurrence figer les ennemis quelques instants. Les autres power-ups sont de purs mystères...

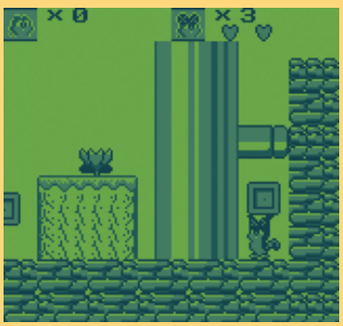
## RÉTRO CACA

### » KUNG-FU FIGHTER

■ BIT CORPORATION ■ 1990

■ Un clone de *Yie Ar Kung Fu*, si difficile qu'il en devient injouable : le premier ennemi rencontré a par exemple une bien meilleure allonge que vous, à en être quasiment intouchable !






## » FANTASY TRAVEL

■ DÉVELOPPEUR : **UMC**
■ ANNÉE : **1993**

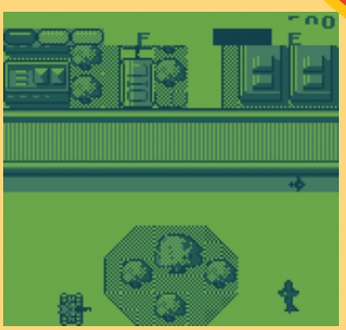
■ Fantasy Travel est un clone de *Rescue Rangers* sur NES, un sympathique jeu de plateforme avec un écureuil et un grand habitué des cartouches pirates 99-en-1. Rien de bien original à souligner dans cette copie, sinon qu'on peut choisir d'incarner un écureuil mâle ou femelle. Ce n'en est pas moins un des tout meilleurs jeux de plateforme de la Gamate.




## » GP RACE

■ DÉVELOPPEUR : **BIT CORPORATION**
■ ANNÉE : **1992**

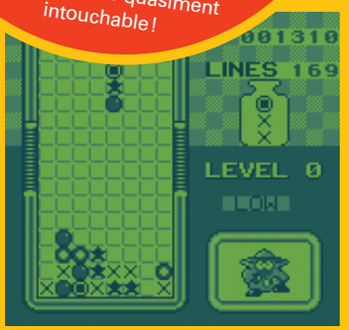
■ Un jeu de course de F1 en perspective sur l'humble Gamate ? L'effort est louable, mais ça s'arrête là, hélas. Le jeu est d'une lenteur horrible, la voiture est assez large pour bouffer la moitié de la route et les sprites clignotent comme pas permis. Bref, c'est quand même pas terrible-terrible, mais on ne peut pas vraiment en vouloir à Bit Corporation d'avoir quand même essayé.



## » MARAUDER

■ DÉVELOPPEUR : **BIT CORPORATION**
■ ANNÉE : **1991**

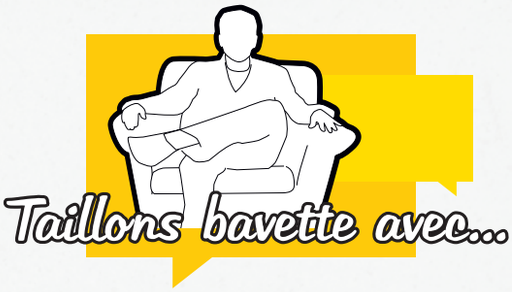
■ *Marauder* est un jeu de tir à thématique militaire plutôt décent. Si les mécaniques de score ou les power-ups n'ont pas grand-chose d'original, on peut tout de même souligner le fait qu'il faille refaire le plein de carburant en volant au-dessus de barils destructibles. Malgré sa simplicité (ou peut-être justement grâce à cette dernière), ça reste un jeu très efficace qui mérite le coup d'œil.




## » JEWELRISS

■ DÉVELOPPEUR : **BIT CORPORATION**
■ ANNÉE : **1991**

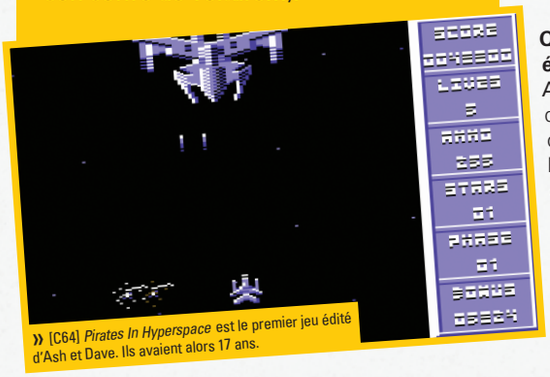
■ Si l'on veut se mesurer à la Game Boy, il faut avoir un *puzzle-game* sous le bras. *Jewelriss*, c'est en fait un simple *Columns*, mais avec des touches esthétiques volées à *Dr Mario* et *Tetris*.
Le jeu a tout de même une petite particularité : quand on atteint les 200 joyaux (maladroitement nommées "*lines*" à l'écran), le jeu s'arrête brutalement. Oubliez donc toute velléité de marathon. Étrange.




# ASHLEY ROUTLEDGE ET DAVE SAUNDERS

Ashley Routledge et Dave Saunders ont commencé ensemble sur Commodore 64, mettant leurs talents en commun pour produire de bons jeux et de chouettes démos...

Si vous aviez un C64 à la belle époque du micro 8-bits de Commodore, vous avez forcément croisé le travail d'Ash et de David, ne serait-ce qu'à cause des nombreuses démos qu'ils ont produites et distribuées. Outre de petites merveilles de créativité et de technicité que sont des démos comme *Snowball Sunday* et *Electric Café,* le duo a aussi signé un large éventail de portages, dont celui de *Gaplus* sur C64 ou de *Micro Machines* sur Game Gear, mais aussi plusieurs jeux originaux comme *Slicks* ou un *Daffy Duck* récemment redécouvert. On a retrouvé ces "Ash & Dave", qui reviennent avec nous sur leur longue carrière (après que Dave nous ait fièrement prouvé qu'il avait encore son manuel utilisateur C64 d'époque dans son coffre de voiture...).




» [C64] *Pirates In Hyperspace* est le premier jeu édité d'Ash et Dave. Ils avaient alors 17 ans.

**La plupart des programmeurs en chambre des années 90 travaillaient seuls, mais vous avez créé des jeux ensemble sous le nom d'*Ash and Dave*. Quels étaient les avantages de travailler à deux ?**

Ashley Routledge : Ça voulait dire qu'on pouvait tout faire, sans se sentir trop seul ! Certains programmeurs étaient capables de tout faire tout seuls, mais c'était rare.

Dave Saunders : On s'est rencontrés en primaire, et on est amis depuis bien avant qu'on ait commencé à programmer. Quand je suis arrivé dans ma nouvelle école, en 1982, après un déménagement, on m'a assigné une chaise dans la classe, à côté d'un type qui ne m'a plus lâché depuis.

AR : On squattait ensemble les salles d'arcade, et on y claquait tout notre argent de poche.

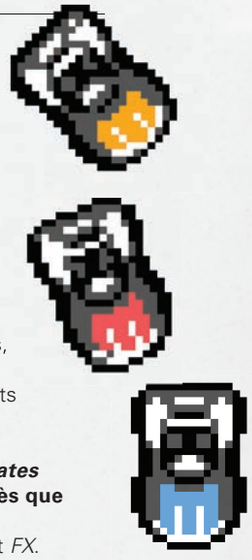
DS : Tu te souviens de la salle qui ouvrait très tôt le samedi et qui avait tous ces jeux en accès libre pendant des heures ? Il y avait *Tron*, *Track & Field*...

**Quand avez-vous commencé à vouloir écrire vos propres jeux ?**

AR : En cinquième année [L'équivalent anglais du CM1, *NDLR*], on a eu nos C64. On a tout de suite craqué pour la scène démo. Julian Rignall, Gary Penn, Gary Liddon et compagnie étaient nos héros !

DS : C'était carrément nos dieux ! On amenait nos C64 à l'école pour faire écouter à notre classe les musiques de Rob Hubbard ou de Martin Galway ! Quand plus tard, on est allés voir la conseillère d'orientation, on lui a dit qu'on voulait créer des jeux vidéo.

AR : Elle nous a regardés de travers, comme si on lui avait dit qu'on voulait devenir des stars du rock. Elle nous a conseillé d'apprendre le Cobol et de suivre un cursus de programmation d'entreprise à la fac. Le premier jour de cours, on est sortis en se disant que ce n'était pas pour nous. Nos parents n'étaient pas vraiment ravis.



**Ont-ils été rassurés quand *Pirates in Hyperspace* a été édité, après que vous ayez arrêté l'école ?**

AR : À l'origine, *Pirates* s'appelait *FX*. On avait 17 ans et on pensait que c'était le titre le plus cool de l'univers. Ils nous ont obligés à le changer, et on détestait ce nouveau nom.

DS : On a commencé à le programmer le jour même où on a lâché la fac. On l'a envoyé à tout le monde, à Mastertronic et compagnie. Alternative Software nous en a offert 500 £, et pas de royalties. C'était notre premier jeu, et on savait qu'on pouvait faire mieux.

**Vous avez enchaîné avec *Alloyrun,* qui n'est hélas jamais sorti officiellement. Que s'est-il passé ?**

DS : C'était notre premier "vrai" jeu. On a travaillé dessus pendant plusieurs mois et ▶




> On squattait ensemble les salles d'arcade, et on y claquait tout notre argent de poche Ashley Routledge




» [C64] Les graphismes très réussis de *Jonny Quest* reflètent bien l'esprit de la série animée.



» [Game Gear] Le duo est particulièrement fier de son portage de *Micro Machines* sur Game Gear.



» Le bureau d'Ash et de Dave d'Eastbourne, au-dessus du magasin d'antiquités du père de Dave, avec le Tandon 286 acheté par Activision.

on l'a présentée à tout le monde. Starlight, qui appartenait à Ariolasoft, nous l'a signé pour 5000 £. C'est à ce moment qu'on s'est dit qu'on pourrait en vivre. On a eu une avance, mais la boîte a eu des problèmes et on n'a rien touché de plus après leur avoir livré le jeu terminé. On a voulu les poursuivre en justice, mais ils ont fait une demande reconventionnelle en nous réclamant 10.000 £!

AR : C'était à cause d'une démo qu'on avait faite, avec Maniacs Of Noise, je crois. Ça ne concernait qu'une piste sonore de rythmique, mais vu qu'elle faisait partie du jeu, ils ont invoqué la rupture de contrat…

**Vous participiez aussi en effet à la scène Démo. C'est beaucoup de travail, mais ça ne rapporte rien. C'était pour la frime?**

DS : Absolument! C'était juste pour la gloire!

AR : Les démos étaient un vrai mode d'expression artistique. On aimait créer des choses que personne n'avait faites avant et c'était une bonne façon de partager nos astuces de programmation… et de montrer ce qu'on savait faire! C'était comme une compétition… On recevait des sacs entiers de courriers de fans de toute l'Europe. Incroyable.

**La communauté des démomakers vous a-t-elle aidée pour vos jeux commerciaux?**

DS : Tout à fait. Et vice-versa. Un jeu prenait des mois à concevoir, et mettre un truc que vous aviez fait pour un jeu dans une démo, ça ne prenait qu'un jour ou deux. Les deux s'alimentaient l'un l'autre.

**À la fin des années 80, vous avez produit trois titres pour Mastertronic, dont un portage impressionnant du jeu d'arcade *Gaplus*.**

AR : C'était génial, de bosser sur un gros jeu Namco, mais c'était aussi un vrai défi technique. On a dû convertir des sprites en caractères et fractionner un raster en bas de l'écran pour faire scroller le caractère avec le vaisseau, tout en faisant scroller sans à-coups les étoiles à l'arrière-plan. Et on ne nous avait refilé aucune source. On a joué au jeu en prenant des notes.

DS : Binary Design avait décroché le contrat, mais les programmeurs qui avaient fait le travail pour eux avaient complètement raté le coche. On est allés les voir et ils nous ont refilé le bébé. Ils nous ont fait livrer une borne d'arcade, qui encombrait la moitié de ma chambre!

**Vous étiez encore des programmeurs en chambre, alors?**

AR : On n'avait pas de vie sociale, on était obsédés par la programmation de jeux et de démos. Et c'est tout ce qu'on faisait du saut du lit, vers midi, jusqu'à ce qu'on retourne se pieuter, vers 3 heures du matin.

DS : Nos seules pauses, c'était pour aller acheter de la bouffe au supermarché du coin et de manger devant la télé en regardant *Les Voisins*, un soap australien.

**En 1990, vous avez signé deux autres conversions de l'arcade, *Hot Rod* et *Dragon Breed*, pour Activision, un grand acteur international du marché. C'est plus de pression que quand on fait des petits jeux budget, non?**

DS : C'était comme d'entrer en première division. Des jeux à prix fort, de vraies boîtes de jeu, un vrai marketing, des pubs dans les magazines…

AR : On codait toujours directement sur C64,



# TOP CINQ

## Les incontournables du duo d'inséparables



### GAPLUS 1988

Un bel exemple du savoir-faire technique d'Ash & Dave! Cet admirable portage de la suite de *Galaga* n'oublie pas l'élément-clé du jeu, à savoir la possibilité d'aspirer les vaisseaux aliens pour voler leur puissance de feu. Un sacré défi pour le hardware C64, magnifiquement implémenté.



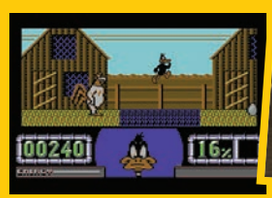
### KAMIKAZE 1990

Très inspiré du jeu d'arcade *Sky Kid*, ce shooter en scrolling a quelques jolies touches bien à lui, en particulier les atterrissages d'urgence et la façon dont le pilote fonce vers son avion avant de se jeter dans la bataille, non sans oublier de vous faire un petit coucou en chemin.



### SLICKS 1992

Ash et Dave ont signé les portages du *Hot Rod* de Sega et de *Micro Machines* de leurs amis de Codemasters sur Game Gear. Mais ils ont aussi programmé un autre jeu de course du même genre sur Commodore 64, qui mérite également le coup d'œil.



### DAFFY DUCK 1993

Bien que terminé, l'un des meilleurs jeux de plateforme-puzzle du duo, qui en a produit une bonne poignée, n'est jamais sorti officiellement, suite à la faillite de l'éditeur Hi-Tec. Mais grâce aux efforts de Frank Gasking, vous pouvez le trouver aujourd'hui sur gtw64.co.uk.




### DOWNFORCE 2002

Un jeu de course très correct, entre mécaniques de simulation de F1 et arcade, qui n'a pas très bien été distribué suite à la faillite de Titus. C'est le dernier titre en date où Ash et Dave sont tous deux crédités.

avec une cartouche Expert et des sauvegardes sur disquette. Ça prenait une vingtaine de minutes d'assembler le code. Activision a changé tout ça pour nous. On leur a demandé un *Programmers Development System*, un kit de développement professionnel avec un PC 286 et un disque dur. Ça coûtait 2500 £ pièce, et on leur en a réclamé deux.

**Et vous avez trouvé de la place pour les installer dans votre chambre ?**
DS : Non, quand on a commencé à bosser sur *Hot Rod*, on a pris un bureau. Enfin, pour être précis, on s'est installés dans une pièce au-dessus du magasin d'antiquités de mon père. On n'a jamais réussi à monter la borne d'arcade qu'ils nous avaient envoyée, alors on l'avait laissée dans la boutique. On descendait pour jouer, et on remontait programmer.
AR : On a gardé la borne de *Gaplus* longtemps – on l'avait encore il y a trois ans. Les frais de transport étaient trop élevés, alors ils n'ont pas voulu la reprendre. Nos potes venaient y jouer régulièrement. On aurait dû ouvrir une salle d'arcade…

**Vous ont-ils aussi envoyé la borne d'arcade *Dragon Breed* ?**
AR : Oui, mais cette fois, dans une grosse mallette métallique, très lourde. Dedans, il y avait les joysticks, les boutons et la carte-mère. *Dragon Breed* est le premier jeu pour lequel on a eu des sources, mais les types de l'arcade ne nous avaient envoyé que des impressions papier des graphismes. On a dû tout recopier à la main.

**À force de bosser ensemble, vous avez dû vous engueuler quelques fois, non ?**
DS : Il y a eu quelques désaccords, bien sûr, mais c'était toujours pour des questions de boulot. Rien de sérieux.
AR : Parfois, nos remarques étaient bien cinglantes, mais Dave ne m'a jamais vraiment énervé, sincèrement.
DS : On avait les mêmes objectifs, alors nos disputes ne concernaient que la façon de les atteindre.
AR : On n'avait pas l'impression de bosser. On était payés pour faire ce qu'on aimait.

**Comment vous partagiez-vous les tâches ? Aviez-vous des rôles très spécifiques ?**
AR : On codait tous les deux, et je m'occupais des graphismes. J'ai appris le dessin technique, l'art et les maths à l'école, alors je maîtrisais bien ce mélange. Dave programmait le moteur de jeu pendant que je faisais les graphismes, mais j'avais plus de temps libre, donc je m'occupais du code principal d'un jeu sur trois, en moyenne.
DS : C'est comme ça que sont nés certains jeux, comme *Dynamix*. Tu commençais à les faire pendant que je finissais de programmer un autre jeu. Ça tournait bien, et on ne s'est jamais retrouvés désœuvrés. Et puis, Ash avait l'œil ▶

## CHRONO SÉLECTIVE

**ASH ET DAVE**
- **Pirates in Hyperspace** [C64] 1987
- **Alloyrun** [C64] 1988
- **Gaplus** [C64] 1988
- **Dynamix** [C64] 1989
- **Supernudge 2000** [C64] 1989
- **Kamikaze** [C64] 1990
- **Hot Rod** [C64] 1990
- **Dragon Breed** [C64] 1990
- **Wacky Darts** [C64] 1990
- **Poseidon** [C64] 1990
- **Jonny Quest** [C64] 1991
- **Augie Doggie** [C64] 1991
- **Scooby & Scrappy Doo** [C64] 1991
- **Insektor Hecti** [C64] 1991
- **Robin Hood: Legend Quest** [C64] 1992
- **Super Seymour** [C64] 1992
- **Mean Machines** [C64] 1992
- **Yogi Bear** [C64] 1992
- **Slicks** [C64] 1992
- **Bugs Bunny** [C64] 1993
- **Daffy Duck** [C64] 1993 (sorti en 2015)
- **Micro Machines** [GameGear] 1994
- **Sink or Swim** [GameGear] 1994
- **Pete Sampras Tennis** [GameGear] 1994
- **Micro Machines II** [GameGear] 1995
- **Breakpoint** [PlayStation] 1996
- **Tennis Arena** [PlayStation] 1997
- **360 Three Sixty** [PlayStation] 1998
- **All Star Tennis** [PlayStation] 1999
- **Roadsters** [PlayStation] 2000
- **Downforce** [PS2] 2002

**ASHLEY ROUTLEDGE** (SÉLECTION)
- **Littlest Pet Shop** [DS/Wii] 2008
- **Jambo Safari** [DS/Wii] 2009
- **Deadball Specialist** [iOS] 2010
- **Zombie Flick** [iOS] 2010
- **Flick Golf** [iOS/Android] 2011
- **Agent Dash** [iOS/Android] 2012
- **Sugar Rush** [iOS/Android] 2013
- **Flick Soccer Brazil** [iOS/Android] 2014
- **Flick Gold 3D** [3DS] 2015
- **Blocky Raider** [iOS/Android] 2015
- **Flick Field Goal 16** [iOS/Android] 2016
- **Blocky Soccer** [iOS/Android] 2016




» [C64] *Dragon Breed* est un des deux portages de haut vol que le duo a effectués pour Activision.

> Les démos étaient un vrai mode d'expression artistique. On aimait créer des choses que personne n'avait faites avant Dave Saunders



> Si on pouvait encore produire des jeux C64, on le ferait ! Ashley Routledge

pour les détails. Je le vois encore dans les jeux qu'il fait aujourd'hui.

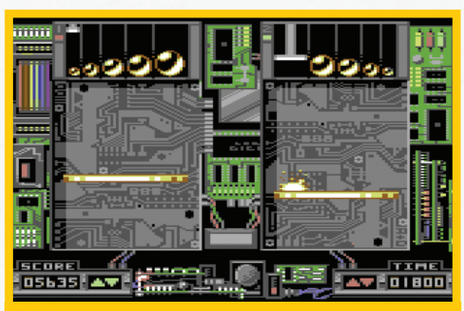
**Au début des années 90, vous avez travaillé pour l'éditeur Hi-Tec. Comment cela s'est-il goupillé ?**
AR : On connaissait David Palmer, le fondateur de Hi-Tec, qui travaillait chez Alternative Software quand on a édité chez eux notre premier jeu. C'était un type bien. Généralement, quand on faisait un jeu, on l'envoyait partout et on attendait de voir si ça intéressait quelqu'un… et qui paierait le plus pour l'avoir !
DS : On était encore freelance, donc il y avait un contrat différent pour chaque jeu, mais David a commencé à nous payer des à-valoir mensuels. C'est devenu récurrent. Il nous indiquait quelles licences il voulait exploiter. Hi-Tec avait un accord avec la Warner pour reprendre ses personnages et ceux d'Hanna-Barbera. David nous disait qu'ils avaient autant de licences de jeu qu'on voudrait ! Hanna-Barbera nous envoyait directement des tas de dessins préparatoires. On s'en servait pour reproduire les personnages le plus fidèlement possible.

**On aime bien *Jonny Quest*, avec ses grands environnements pleins de bestioles...**
DS : Pour celui-là, on s'est servis d'un éditeur trois-en-un créé par Tony Crowther. Lui aussi, c'était une de nos idoles. Son éditeur était un vrai bonheur pour dessiner des sprites, concevoir des personnages et des *maps*. Un rêve !

***Poseidon* est dans le même genre, mais il a été moins bien accueilli...**
DS : C'est arrivé à des jeux dont on était assez fiers, comme *Gaplus*, *Kamikaze*, *Hot Rod*… Quand quelque chose que vous pensez avoir réussi se fait sacquer, ça fout les boules.
AR : On dépouillait tous les magazines pour voir si on y trouvait nos jeux. Je dois encore avoir un dossier dans un coin, avec tous ces articles coupés et collés dedans. Mais on est bien conscients que certains jeux qu'on a faits n'étaient pas géniaux, et je pense que *Poseidon* en faisait partie. Ceci dit, les sons étaient bons.

**Vous avez aussi fait un jeu *Daffy Duck* qui n'est jamais sorti, suite à la faillite de Hi-Tec...**
AR : C'est dommage, c'était un bon jeu – il y a même eu quelques tests, tous très positifs. C'était un gros jeu pour nous, qui nous avait pris des mois de travail.
DS : Ç'aurait dans doute été différent si on avait été payés en royalties, mais vu qu'on avait été payés en amont, ce n'était pas trop grave pour nous.

**Vous gagniez bien votre vie ?**
DS : Eh bien, pas tant que ça. Nos jeux C64 étaient payés entre 5000 et 10.000 £ – sauf *Dragon Breed*, pour lequel on a eu 20.000. Mais on n'avait pas de voitures de luxe ! On n'était pas aussi riches qu'Archer Maclean ou les Bitmap Brothers et nos vies étaient loin d'être aussi glamour !
AR : On était des stéréotypes de programmeurs en chambre. Ça a commencé à changer en 1990 quand on est partis de chez nos parents pour partager un appartement avec quelques amis. C'est à cette époque que les petites amies et l'alcool ont fait leur apparition… On gagnait assez pour bien vivre, mais on n'était pas riches pour autant.



» [C64] Le concept de *Dynamix*, où il est question de balances et de billes à haute vélocité, est intéressant et original.

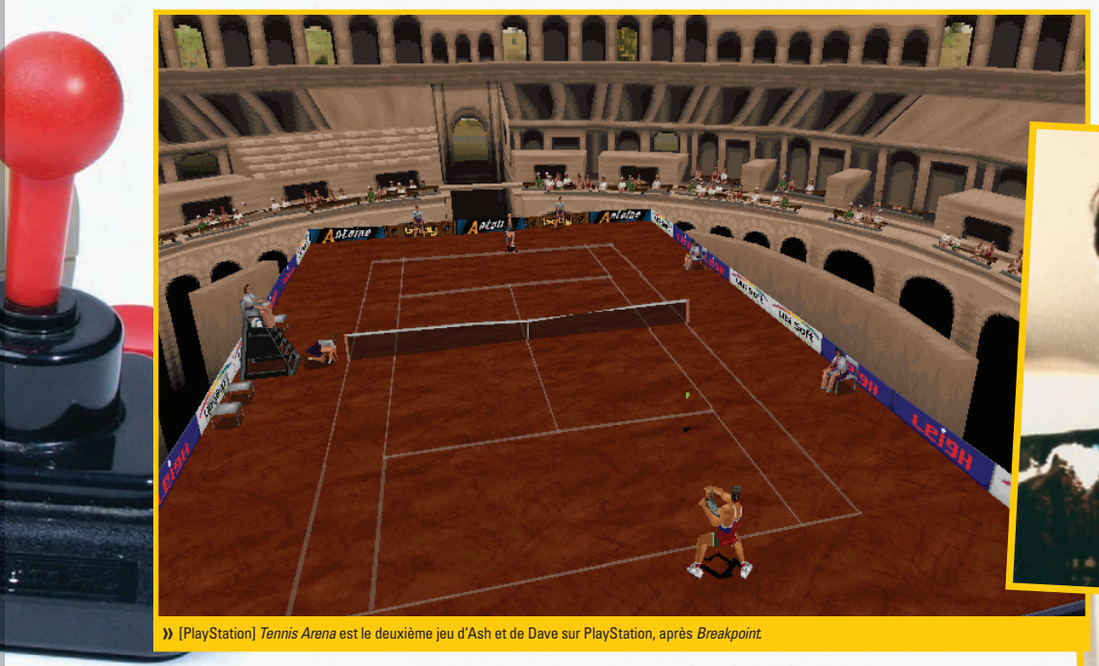
**Vous étiez prolifiques, à cette époque, et vous avez aussi produit plusieurs jeux pour Codemasters.**
AR : Oui, et je suis même marié avec la famille Codemasters...

**Pardon ?**
AR : Ça s'est fait bien plus tard, mais en fait, j'ai épousé Liz, la sœur de Richard et de David Darling. Mais c'est sans rapport ! À l'époque, les Darling voulaient rassembler chez Codemasters des gens qui savaient faire des jeux et qu'ils appréciaient. On leur avait envoyé des trucs, par le passé, et ils nous ont proposé de les rejoindre.

***Micro Machines* et *Slicks* ont beaucoup de points communs. Qui a inspiré l'autre ?**
DS : *Slicks* était le premier. On est très fiers de celui-là. On voulait faire un jeu de course et on était très fans de F1. C'était l'époque de Prost et de Senna. Les jours de gloire !
AR : On tournait autour de l'idée de gagner une course sans arriver premier… On a fait ça tout seuls, on n'avait pas entendu parler de *Micro Machines* et il n'y avait pas la moindre connexion. On était à fond dans le C64 et on ne s'intéressait pas du tout aux consoles.
DS : On n'était même pas passés sur Amiga ! On voulait continuer à soutenir le C64.

**Vous avez en effet continué à produire des jeux C64 très longtemps. C'était par loyauté ou par stupidité ?**
DS : Un peu des deux !
AR : Aucun des deux !





» [PlayStation] *Tennis Arena* est le deuxième jeu d'Ash et de Dave sur PlayStation, après *Breakpoint*.



» Ash conçoit aujourd'hui des jeux mobiles chez Full Fat Games.



» Dave n'a pas tellement changé depuis les années 80.

On adorait juste le C64. Si on pouvait encore produire des jeux dessus, aujourd'hui, on le ferait ! On n'a arrêté que quand ça n'a vraiment plus été tenable, économiquement.
DS : On aurait dû passer sur Amiga, mais on est restés sur C64 jusqu'à ce qu'on bascule finalement sur Game Gear.

**Travailler pour la console de Sega, c'était un gros changement ?**
DS : C'était le même processeur 6502 que le C64, donc pas tant que ça. On avait un peu peur de se lancer dans quelque chose de vraiment nouveau, et quand on a vu que la Master System et la Game Gear n'étaient pas très différentes de ce qu'on connaissait, on s'est jetés dessus.
AR : C'était une grande décision pour nous, parce que ça coïncidait avec le moment où on déménageait du côté de chez Codemasters. C'était de la console, donc il nous fallait des kits de développement pour produire des jeux dessus.
DS : Codemasters faisait du *reverse engineering* sur les consoles et les manuels qu'ils nous avaient refilés étaient plein de trous. Ils bossaient encore dessus…

**Votre portage de *Micro Machines* sur Game Gear est très réussi. On vous a aidés ?**
AR : La version NES était déjà sortie et le portage Mega Drive était développé en parallèle, et on a eu accès à tout ça. On a pas mal galéré pour tout adapter à un support moins puissant, avec moins de mémoire. J'aime bien comment les voitures et les bateaux dérivent sur la version NES, et j'ai repris ça avec les graphismes et la structure du jeu Mega Drive. Notre version Game Gear est souvent citée comme le meilleur portage du jeu !

**Vous êtes partis de Codemasters au milieu des années 90 pour vous installer dans le marché de niche des jeux vidéo de tennis…**
DS : C'est la faute à Pete Sampras ! Codemasters se lançait dans les licences sportives et ils nous ont refilé celle-là ! On a fait la version Game Gear, puis Dave Thompson, notre producteur chez Codemasters, nous a proposé de le rejoindre dans sa nouvelle société, Smartdog. Il avait loué un manoir luxueux pour installer ses bureaux !
AR : C'était un vrai château ! Des hélicos de dirigeants de grosses boîtes se posaient tous les jours sur la pelouse !
DS : *Breakpoint* est notre premier jeu sur PlayStation, pour lequel on a dû apprendre à programmer en C. Sony a passé mon code dans son programme d'analyse, et c'était tellement mal écrit que c'en était presque humiliant ! Mais ça fonctionnait !
AR : *Tennis Arena* est notre meilleur jeu de tennis. Ubisoft nous a laissé carte blanche, et vu qu'on en avait marre des jeux de tennis réalistes, on a opté pour des personnages à la *Street Fighter*, avec des coups spéciaux.
DS : C'est exactement ce dont le tennis avait besoin ! C'était aussi la première fois qu'on se servait de motion capture, et on a bossé avec un joueur professionnel. Quand ce type frappait, ça faisait peur ! Un service à plus de 150 km/h, mieux vaut ne pas être sur le chemin de la balle !

**Vos derniers jeux sont tous deux des titres de course, à savoir *Roadsters* sur PlayStation et *Downforce* sur PS2.**
DS : J'étais directeur technique sur *Roadsters*, et Ash directeur artistique. C'était du sérieux ! On avait des réunions, tout ça…
AR : Avec des horaires de travail, pour que toute l'équipe soit présente aux mêmes heures. C'était devenu un vrai travail d'adulte.

**C'est pour ça que vous avez quitté le métier ?**
DS : Non, pas du tout. Je suis très fier de *Downforce*, c'est un jeu très décent, mais Titus avait racheté Smartdog, ils ont eu des soucis, puis ils ont fermé. *Game over*. On était une trentaine de personnes à se retrouver sans boulot. C'était accablant.

**Dave, vous tenez aujourd'hui une boutique en ligne de ballons de baudruche et ne travaillez plus du tout dans le jeu vidéo. Vous pensez y revenir un jour ?**
DS : Je ne suis pas sûr d'avoir encore les compétences techniques pour faire un jeu, mais j'avoue que toute la passion et la créativité qu'on partageait en faisant des jeux… ça me manque vraiment.

**Ash, vous êtes encore dans le milieu, comme directeur artistique chez Full Fat Games, où vous avez supervisé un large catalogue de titres mobiles, ces neuf dernières années, mais ça vous manque aussi, de faire des jeux avec Dave ?**
AR : Vers l'époque de la PlayStation, c'est devenu plus compliqué de faire des jeux. Il fallait se spécialiser, il fallait de plus grosses équipes. Il fallait grandir. Les années C64, où on faisait tout nous-mêmes, étaient de loin les meilleures. *



» PLUS LOIN, PLUS FORT

# RoboCop 3

## La version 16-bits de *RoboCop 3* a prouvé que les adaptations de films pouvaient avoir de l'épaisseur...

» **SUPPORT :** ATARI ST » **DÉVELOPPEUR :** DIGITAL IMAGE DESIGN » **SORTIE :** 1991

**Ocean a frappé fort avec son adaptation vidéoludique du film *RoboCop* et a bien sûr appliqué la même formule pour les volets suivants.** *RoboCop 2* enchaîne les stages en scrolling de côté et des mini-jeux, et il en va de même pour *RoboCop 3* – du moins sur consoles et micros 8-bits. Sur Atari ST, Amiga et PC, c'est par contre une tout autre histoire, où la bonne vieille ville de Detroit en 2D laisse la place à une Delta City en 3D.

Cette version a été conçue par Digital Image Design, qui avait auparavant signé le simulateur de vol *F29 Retaliator*. Martin Kenwright, directeur du studio, a expliqué que l'équipe avait travaillé sur un prototype 3D du nom de *Mechadroid* que Martin a présenté à Ocean pendant le CES de septembre 1990, en suggérant que le robot du jeu pourrait être transformé en RoboCop. L'idée a séduit, et *RoboCop 3* sortira l'année suivante, pour les fêtes de fin d'année.

Comme beaucoup d'adaptations de films, le titre rassemble plusieurs mini-jeux basés sur le scénario. Un peu de conduite, un peu de tir, un peu de baston, et un peu de vol… Mais contrairement aux autres versions, celle-ci est entièrement en 3D, avec des polygones pleins. Et ça fonctionne à merveille. La séquence d'ouverture en voiture, où RoboCop patrouille dans Delta City, est des plus impressionnantes. La séquence à pied qui lui succède l'est encore plus, avec un petit côté FPS avant l'heure. Les scènes aériennes et de combat sont moins réussies, mais tout aussi techniquement remarquables pour l'époque.

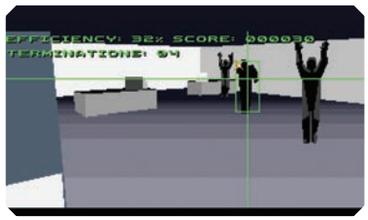
Nous avons choisi de mettre en avant la version Atari ST, qui tourne un peu mieux que l'édition Amiga, comme pratiquement tous les (rares) jeux en 3D polygonale de l'époque. Et surtout, on voulait rendre hommage à une vraie rareté : une adaptation vidéoludique largement plus divertissante et inventive que le film sur lequel elle se fonde (et qui, avouons-le, est quand même un peu pourri). *

# QUAND *ROBOCOP 3* REPOUSSE LES LIMITES...




## La perfection polygonale

Le moteur 3D de *F29 Retaliator* a été retravaillé pour *RoboCop 3*, pour un résultat plus fluide et plus rapide. Les développeurs affirment avoir dû ralentir les séquences à pied pour s'accorder au rythme lent de la démarche pesante de RoboCop.




## Du gameplay varié

Plusieurs types de gameplay se succèdent au fil des trois disquettes du jeu. Les séquences de conduite dans Delta City sont déjà amusantes, mais celles où l'on entre dans les bâtiments pour tuer des méchants en évitant les otages le sont plus encore.



## J'en prendrai pour un dollar !

De petits bulletins d'info viennent faire progresser l'intrigue entre deux séquences de gameplay. Certes, ce n'est pas du Cinemaware, mais ça ajoute clairement à l'ambiance !



## Des échantillons sonores judicieux

On critique souvent le ST pour ses sons pas terribles, mais ici, les échantillons sonores sont bien choisis et bien placés, comme les grognements et rugissements de l'ED-209 dans cette séquence d'introduction, les mêmes que dans le film.


GAME BOY
COLOR
POWER
LIFE
002
001
GAME BOY COLOR
Nintendo
A
B
START




**Dès l'apparition de la première Game Boy monochrome, on savait qu'un jour ou l'autre, une héritière dotée d'un écran couleur allait lui succéder. Ce qu'on n'imaginait en revanche pas, c'est qu'il aura fallu attendre neuf ans et demi pour que la Game Boy Color devienne une réalité. L'attente se justifiait-elle ?**

**Nintendo a toujours été très claire sur le fait que la Game Boy Color faisait partie de la gamme Game Boy et n'était qu'une mise à jour de la console monochrome qui s'est vendue à millions et a dominé le marché du jeu nomade.** Entre le modèle d'origine, la petite Game Boy Pocket, la Game Boy Light rétroéclairée et la Game Boy Color, ce sont 119 millions de consoles qui se sont écoulées de par le monde.

Si la Pocket et la Light sont des upgrades 'fonctionnels', la Game Boy Color est en revanche un véritable perfectionnement : comparées aux quatre niveaux de gris de la Game Boy monochrome, les 56 couleurs simultanées (sur une palette de 32.000) de la GBC sont une amélioration radicale. Mais si Nintendo a mis en avant les "couleurs brillantes" de la console, l'écran n'est hélas pas pour autant rétroéclairé, pour économiser la si précieuse autonomie. L'écran reprend la même technologie réflective que sur la première Game Boy, très lisible quand on joue dehors sous un beau soleil, mais moins éclatant dans un environnement moins bien éclairé.

L'affichage couleur est bien sûr l'argument de vente principal, mais la machine a aussi droit à un petit coup de boost hardware. Si le processeur (une puce 8-bits spécifique, similaire au Z80) ne change pas, sa fréquence d'horloge est doublée et passe à 8 MHz. La RAM vidéo est également multipliée par deux et monte à 16 Ko, tandis que la mémoire principale est carrément quadruplée pour atteindre les 32 Ko. Ça peut sembler peu, mais rappelez-vous que les données de jeu sont stockées sur cartouches ROM, qui peuvent désormais atteindre les 8 Mo.

Les capacités d'accès direct à la mémoire (DMA) sont également améliorées pour accélérer le transfert des données vers le nouvel écran couleur.

De l'extérieur, la Game Boy Color ressemble beaucoup à la Game Boy Pocket, en un peu plus large et légèrement plus petit. On retrouve la croix directionnelle classique, les quatre boutons A, B, Start et Select, la molette de volume, la prise casque, le port pour le câble link, etc. La console fonctionne avec deux piles ▶



» Bob Baffy a adoré développer des jeux pour la portable couleur de Nintendo.



» Mike Mika, grand fan de la Game Boy Color, travaille actuellement chez Digital Eclipse.







▶ AA (la Pocket nécessitait deux AAA), pour une autonomie d'une dizaine d'heures de jeu à pleine charge. Vu la vitesse du processeur et l'écran couleur, c'est une belle performance.

La Game Boy Color est sortie dans le monde entier en 1998, mais cela faisait déjà quelque temps que des rumeurs d'une Game Boy se faisaient entendre. À vrai dire, pratiquement depuis la sortie de la toute première Game Boy. Certaines de ces rumeurs prédisaient un lancement pour septembre 1993 – à tort – et un prix de vente à moins de 500 francs – à raison, puisqu'à sa sortie, elle était vendue 499 francs (soit 100 € actuels, en prenant en compte l'inflation). Une autre rumeur un peu folle s'est avérée également juste : la nouvelle machine serait capable de lire les vieux jeux monochromes.

Avec le recul, cette rétrocompatibilité peut sembler évidente, mais à l'époque, c'était loin d'être le cas, non seulement parce que les consoles de salon de Nintendo n'étaient pas rétrocompatibles, mais aussi parce qu'on voyait mal Nintendo encourager une compatibilité avec un support déjà vieux de plusieurs années. En réalité, à ce moment, Nintendo travaillait sur des projets de consoles portables 32-bits plus puissantes, comme le projet Atlantis, mais a finalement opté pour un modèle qui pourrait exploiter le très vaste catalogue de la Game Boy monochrome. Cette décision s'est avérée déterminante pour la GBC.

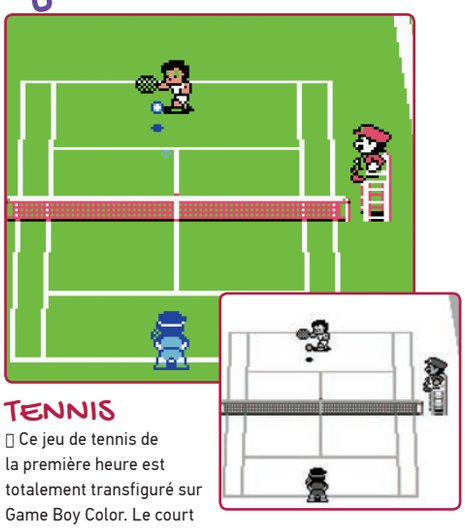
"La rétrocompatibilité a plus ou moins dicté les spécificités techniques de la Game Boy Color", nous explique Bob Pape, qui a développé des jeux sur Game Boy et GBC, dont l'excellent portage *R-Type DX*. "Nintendo a sans doute étudié des tas d'options et a forcément appris des erreurs de la Game Gear et de l'Atari Lynx pour éviter les écueils. La GBC est la parfaite héritière de la Game Boy, en termes de dimensions, d'autonomie, de robustesse et



» [Game Boy Color] La version DX de *Legend Of Zelda : Link's Awakening* dispose d'un 'Donjon couleur' en prime, spécialement conçu pour la GBC.

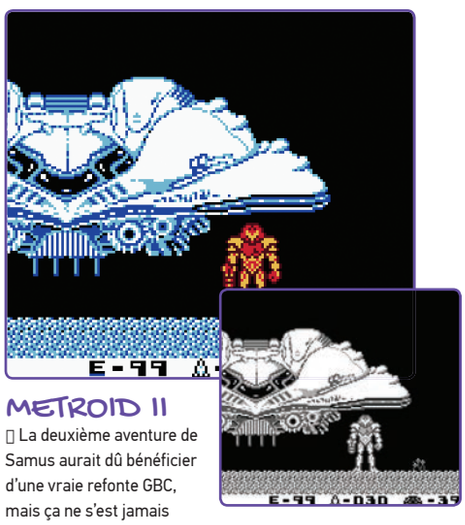
## Que la COULEUR soit !

**Des jeux monochromes qui retrouvent une nouvelle vie avec les couleurs de la GBC**



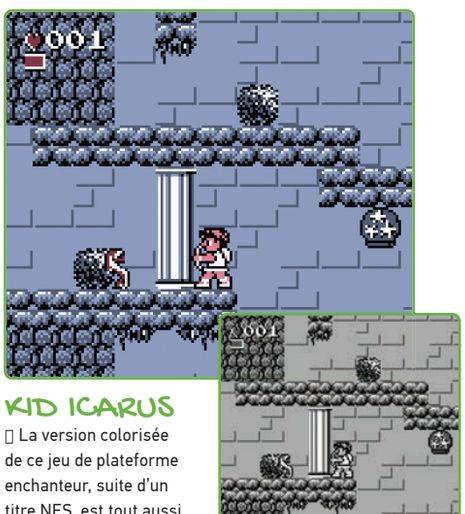
### TENNIS

Ce jeu de tennis de la première heure est totalement transfiguré sur Game Boy Color. Le court est d'un beau vert et la casquette de Mario d'un rouge éclatant, comme il se doit. Ce n'est certes pas aussi réussi que l'excellent *Mario Tennis*, mais ça a un charme indéniable.




### METROID II

La deuxième aventure de Samus aurait dû bénéficier d'une vraie refonte GBC, mais ça ne s'est jamais concrétisé, peut-être parce que la version colorisée est si convaincante qu'il n'a pas été jugé nécessaire de ressortir le jeu. On en oublie presque que c'est un titre GB monochrome!



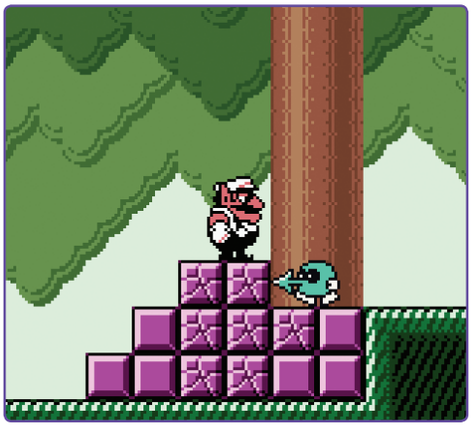

### KID ICARUS

La version colorisée de ce jeu de plateforme enchanteur, suite d'un titre NES, est tout aussi réussie que celle de *Metroid II*. Les couleurs changent tout et les sprites semblent presque sortir de l'écran!

surtout, de rétrocompatibilité. S'ils avaient tout changé, ç'aurait pratiquement tué le marché Game Boy existant et laissé les consommateurs avec une collection de jeux obsolètes."

Les bonnes vieilles cartouches monochromes fonctionnent donc sur la Game Boy Color, avec en prime, une touche de "colorisation". Le principe est le même que pour la Super Game Boy de la SNES, où les niveaux de gris sont convertis en couleurs distinctes, le joueur pouvant choisir parmi plusieurs palettes prédéfinies au lancement du jeu. La GBC inclut également des palettes spécifiques pour 90 titres-clés de la Game Boy, majoritairement des jeux *first-party* et des titres populaires des autres éditeurs. De vieux jeux comme *Tetris* et *Super Mario Land* ont ainsi droit à une nouvelle vie sur GBC. La console détecte le titre du jeu dans le *header* de la cartouche, pendant le chargement, et applique la palette dédiée s'il y en a une. C'est bien pensé, et ça a même donné naissance à une légende laissant entendre que tous les jeux GB monochromes auraient été conçus dès le départ en couleurs, que l'humble GB ne pouvait afficher…

**Nintendo ne s'intéresse pas qu'à la rétrocompatibilité, mais aussi à la compatibilité ascendante.** En effet, nombre des premiers titres Game Boy Color, comme *Tetris DX* ou *Pocket Bomberman*, sont également jouables sur les anciens modèles de Game Boy, sans les



» [Game Boy Color] *Wario Land III* est le premier volet de la saga spécifiquement conçu pour la Game Boy Color.

informations de couleurs. Il est aussi possible de séparer les versions GB et GBC sur une même cartouche, la bonne version étant sélectionnée au lancement (c'est le cas, notamment, *pour R-Type DX* et *Conker's Pockets Tales*). Ces cartouches *dual mode* se repèrent grâce à leur boîtier noir, à distinguer des cartouches claires des jeux qui ne tournent que sur GBC.

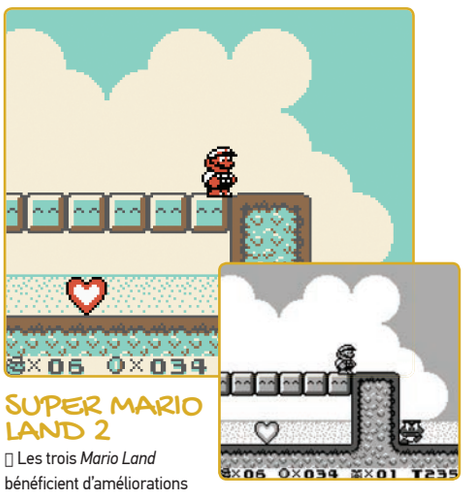
Mike Mika, directeur et programmeur chez Digital Eclipse, était ravi des choix de Nintendo : "J'étais déjà un grand fan de la première Game Boy, et quand la Game Boy Color a été annoncée, j'ai craint de devoir apprendre une toute nouvelle architecture", nous raconte-t-il. "C'est incroyable que Nintendo ait réussi à concevoir une machine capable de faire tourner les jeux GB tout en introduisant un nouveau hardware qui donnait l'impression d'un système totalement nouveau. La capacité de calcul doublée et les transferts DMA ont été déterminants dans notre succès sur ce support. On pouvait recharger presque entièrement les sets graphiques à chaque image pour afficher des sprites et des animations complexes. C'était assez puissant pour qu'on fasse une version très décente de *Dragon's Lair* et des animations d'assez bonne qualité pour faire honneur à des jeux Disney que Virgin avait conçus pour les consoles de salon."

Bob Baffy, lui aussi chez Digital Eclipse, est du même avis : "Nintendo a remarquablement géré le défi technique de la couleur sur un support existant, et sans trop de casse ou d'incompatibilité", nous dit-il. "Ce n'était pas parfait, mais c'était l'éclate, de développer des jeux sur GBC."

Bob souligne que les limitations de la machine étaient cependant évidentes, en particulier pour sa spécialité, à savoir la partie audio : "Un peu plus de mémoire pour l'audio et l'affichage, et un tout petit peu plus de puissance de calcul, ça n'aurait pas été du luxe", nous explique-t-il. "Mais vu la technologie disponible à l'époque, c'était une chouette machine bien fichue. Ceci dit, plus égoïstement, je n'aurais pas craché sur un haut-parleur plus gros et plus puissant…"

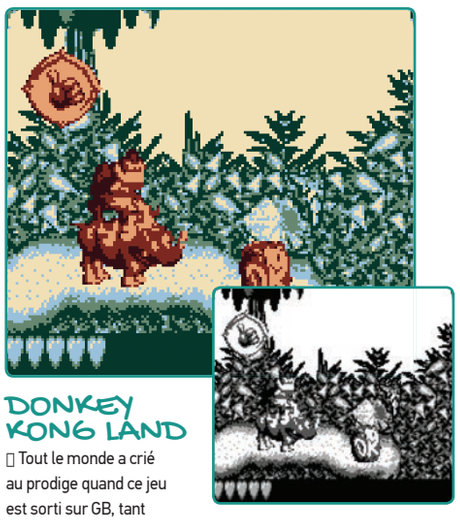
Effectivement, Nintendo a un peu mis l'audio de côté, se cantonnant sur Game Boy Color à la stéréo sur quatre canaux du premier modèle. "C'est vrai, l'audio, c'était le plus gros point noir", confirme Mike. "On avait assez de puissance pour sortir des échantillons sonores de bonne qualité et les mixer avec des sons purement générés, mais ça prenait pas mal de ressources processeur et beaucoup de place sur les cartouches. C'était aussi un défi que de programmer un système graphique flexible avec une architecture en permutation de données. Pour maîtriser le truc, on a dû faire du *reverse engineering*. Nintendo n'a fourni pratiquement aucune aide sur le sujet."

Les ventes de la Game Boy Color ont dépassé les attentes les plus folles, conquérant le marché portable et détrônant sans mal la Neo-Geo Pocket Color et la WonderSwan Color, à l'époque où la concurrence du jeu sur mobile se ▶



### SUPER MARIO LAND 2

Les trois *Mario Land* bénéficient d'améliorations sur Game Boy Color, mais celui-ci sort du lot avec sa palette pastel très en phase avec l'esthétique des niveaux. Alors c'est vrai que les pièces ne sont pas dorées, que la couleur de la tenue de Mario n'est pas parfaite, mais qu'importe!



### DONKEY KONG LAND

Tout le monde a crié au prodige quand ce jeu est sorti sur GB, tant il se rapproche de l'original sur SNES, mais honnêtement, les sprites avaient tendance à se perdre dans les décors très riches. Problème résolu grâce à la colorisation qui sublime le tout!



# Petites, mais costaudes !




### GAME BOY COLOR

**Sortie :** 1998
**Processeur :** Sharp LR35902 8-bits
**RAM :** 48 Ko au total
**Écran :** 6,6 cm de diagonale, 160×144
**Couleurs :** 56 sur une palette de 32.768
**Autonomie :** 10 heures avec 2 piles AA

**Un rapide comparatif des trois grandes consoles portables couleur**



### NEO GEO POCKET COLOR

**Sortie :** 1999
**Processeur :** Toshiba TLCS-900 16-bits
**RAM :** 16 Ko au total
**Écran :** 6,8 cm de diagonale, 160×152
**Couleurs :** 241 sur une palette de 4096
**Autonomie :** 40 heures avec 2 piles AA



### WONDERSWAN COLOR

**Sortie :** 1998
**Processeur :** NEC V30 16-bits
**RAM :** 64 Ko au total
**Écran :** 7,4 cm de diagonale, 224×144
**Couleurs :** 146 sur une palette de 4096
**Autonomie :** 20 heures avec 1 pile AA

▶ cantonnait au jeu du serpent. Les ventes logicielles n'ont pas été en reste et si des titres Nintendo comme *Pokémon* ou *Zelda* ont considérablement dominé les classements, d'autres ont très largement tiré leur épingle du jeu, comme les titres sous licence de Digital Eclipse. "Tout se vendait", nous dit Mike. "Nos jeux s'écoulaient à des quantités folles. Des éditeurs nous appelaient chaque semaine pour qu'on leur fasse des jeux sous licence cinéma, qui étaient très à la mode, à ce moment. Les jeux GBC, c'était de l'or en barre. On m'a dit par exemple que notre *Tarzan* s'est vendu à plus d'exemplaires que les versions N64 et PlayStation combinées."

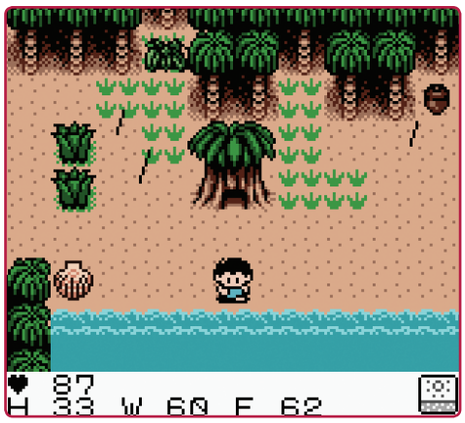
*Tarzan* est d'ailleurs un des premiers titres à exploiter pleinement les capacités




» [Game Boy Color] La console a eu droit à des jeux de course 3D étonnamment réussis, dont *V-Rally* (ci-dessus) et *Top Gear Pocket*.

## Exclus GBC

**Six jeux-cultes de la GBC que vous ne trouverez nulle part ailleurs...**

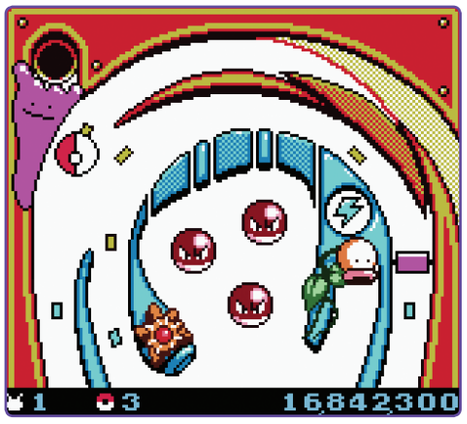


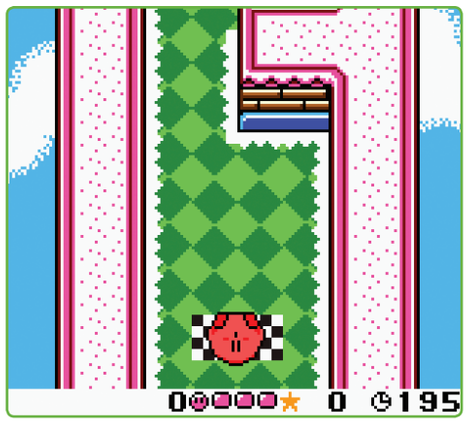
### STRANDED KIDS 1999

Ça ressemble à un clone de *Zelda*, mais c'est une aventure ouverte passionnante et pleine de charme, où l'on doit survivre sur une île perdue en creusant et en bricolant. Le jeu a eu une suite directe avant de se décliner sur DS et Wii avec la série des *Lost In Blue*.

### POKÉMON PINBALL 1999

C'est le seul jeu *Pokémon* de la Game Boy Color absent de la Console Virtuelle de la 3DS, sans doute à cause du retour de force intégré à la cartouche (alimenté par sa propre pile AAA). Dommage, car même sans ça, c'est un des meilleurs jeux de flipper portables, avec *Kirby's Pinball Land*.




### KIRBY TILT 'N' TUMBLE 2000

Là aussi, il s'agit d'une cartouche modifiée, cette fois avec un accéléromètre intégré. En penchant et en secouant la Game Boy Color, on guide la célèbre petite boule rose dans des niveaux variés où elle doit ramasser des étoiles. Ce jeu n'est jamais sorti en Europe.







de la Game Boy Color – ce qui a sans doute participé à son succès. Début 1999, *Super Mario Bros Deluxe* est le premier gros titre exclusif GBC. Il signe le début de la fin des cartouches *dual mode*, qui vont progressivement se faire de plus en plus rares.

"Pour qu'un jeu soit compatible avec les deux supports, il faut développer autour du plus petit dénominateur commun", explique Mike. "En gros, on colorise un jeu Game Boy pour limiter les coûts de production. *Klax* est notre premier titre exclusivement GBC. Quand on a montré au patron de Midway ce que le jeu pouvait donner avec les pleines capacités de la GBC et ce que ça donnait sur la vieille version noir et blanc, il n'a pas hésité."

"Nintendo a encouragé tout le monde à se focaliser sur les titres uniquement GBC quand ils ont vu le succès de la machine", ajoute Bob. "Pour faire simple, les titres *GBC-only* étaient bien plus beaux que les *dual modes*, et Nintendo avait écoulé suffisamment de GBC pour laisser tomber la première Game Boy."

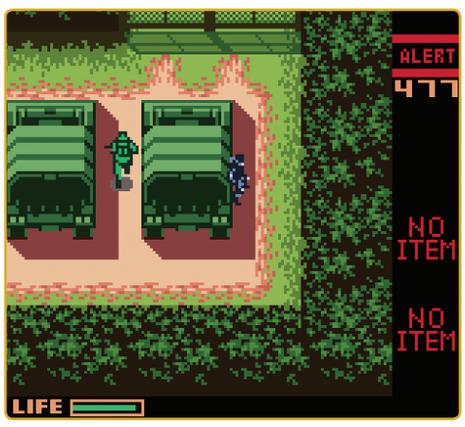
**Nintendo abandonnera à son tour la GBC en 2003, après quatre ans et demi et près de 600 jeux.** À ce moment, la GBC est déjà largement remplacée par la Game Boy Advance, sortie en 2001. La GBA est la première véritable successeure de la Game Boy, avec son architecture 32-bits. Là encore, Nintendo a fait le lien avec la génération précédente en incluant la rétrocompatibilité GB et GBC, rendant par la même occasion la Game Boy Color obsolète. Aujourd'hui, pour redécouvrir un jeu GBC, autant y jouer sur GBA, ou mieux, sur l'écran rétroéclairé de la GBA SP. Vous pouvez aussi opter pour le Game Boy Player de la GameCube pour jouer sur grand écran. Et n'oublions pas que plusieurs des grands titres GBC, dont *Pokémon Crystal*, *Wario Land 3* et *Zelda : Oracle of Ages/Seasons*, sont aussi disponibles sur la Console Virtuelle de la 3DS.

La Game Boy Color est peut-être obsolète, elle n'en est pas moins oubliée – et surtout pas pour nos p'tits gars de Digital Eclipse qui ont tant aimé travailler dessus. "Les limites techniques de la GBC nous ont parfois poussés à faire de meilleurs jeux", nous dit Bob. "Depuis, j'ai travaillé sur des consoles et des ordinateurs avec bien moins de limitations, mais le développement était moins amusant, justement parce qu'on n'était pas obligés de trouver des solutions créatives pour que ça fonctionne."

Pour Mike, la Game Boy a ravivé l'éthique des programmeurs en chambre des premiers jours : "De bien des manières, c'était comme à l'époque des démos sur Commodore 64 et Amiga", nous dit-il. "Quand on bossait sur GBC, on essayait tous de pousser la machine au max, de voir jusqu'où on pouvait aller. Si on créait un lecteur vidéo plein écran, des types comme ceux de Vicarious Visions trouvaient le moyen d'en faire un avec des centaines de couleurs à l'écran. D'autres encore trouvaient comment le faire avec de meilleurs sons échantillonnés. On s'amusait tous énormément et on se retrouvait dans les salons pour se montrer nos jeux, comme dans les soirées de la scène démo. Et puis, la plupart de ceux qui faisaient des jeux Game Boy Color le faisaient aussi pour ne pas se retrouver au sein de grosses équipes, où il est plus difficile d'imposer ses idées. Sur GBC, on pouvait faire de supers jeux à deux ou trois personnes, et le rythme de développement était court et sans entraves. Quand je suis entré dans le milieu, je pensais qu'il était trop tard pour connaître l'ivresse de cette époque. Mais j'ai pu y goûter grâce à la GBC." ✱

## METAL GEAR SOLID 2000

Oubliez le titre : ce n'est pas une tentative de recréer le jeu PlayStation en 3D, mais un retour à la 2D vue du dessus des titres NES et MSX. Le gameplay d'infiltration fonctionne à merveille dans ce titre – dont le titre japonais est *Metal Gear : Ghost Babel*. C'est plus honnête que d'essayer de profiter du succès de MGS.





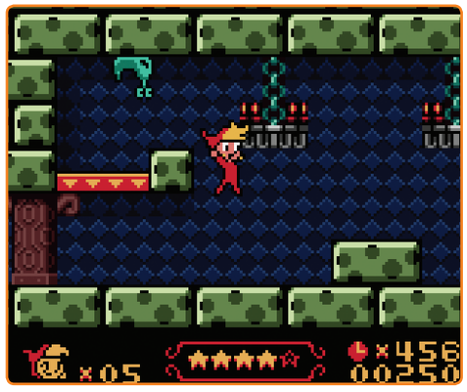


## WARLOCKED 2000

Un titre assez peu connu, mais qui devrait intéresser tous les fans de stratégie en temps réel. On peut y passer des heures (parfait pour les longs voyages) et c'est plutôt impressionnant, techniquement, avec très peu de ralentissements malgré la complexité du jeu.

## WENDY : EVERY WITCH WAY 2001

Ça a beau être un jeu sous licence de dessin animé, c'est loin d'être pourri. On y incarne Wendy, la fantasque petite sorcière des dessins animés *Casper le fantôme*, dans un jeu avec une mécanique de gravité qui transforme un titre qui aurait pu être très ordinaire en très bon jeu. Son créateur Matt Bozon signera ensuite la série des *Shantae*.



# Wizkid

VU COMME ÇA, ÇA CASSE PAS DES BRIQUES. ET POURTANT...

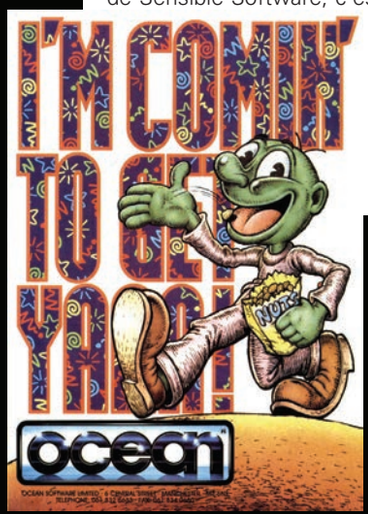
» AMIGA » 1992 » SENSIBLE SOFTWARE

**Les fans de flippers et de shoot-'em-ups sont souvent des accros au high-score.** Ce sont aussi des jeux immédiatement accessibles, qui cachent tout de même une grande profondeur de jeu qu'on découvre en jouant et en explorant leurs moindres recoins pour comprendre leurs mécaniques.

*Wizkid* suit le même principe. C'est un titre qui semble à la fois d'une simplicité désarmante, mais quand on gratte sous la surface, on y trouve des mécaniques de jeu horriblement complexes.

On peut aller assez loin sans trop d'efforts, dans *Wizkid*. Dans chaque niveau, il faut détruire un certain nombre de briques pour passer au stage suivant. Il faut bien sûr éviter les nombreux ennemis qui se promènent, mais ils n'ont pas de quoi inquiéter les aficionados des jeux d'action. Si vous touchez un ennemi avec une brique, vous gagnez des points en plus. Et si vous en enchaînez plusieurs d'affilée, vous en gagnez encore plus. Si en revanche vous vous débarrassez des ennemis avec les power-ups qui apparaissent dans des bulles, vos victimes se transforment en notes de musique. Si vous remplissez la portée en haut de l'écran, elles se transforment en pièces. Si vous balayez toutes les vagues d'ennemis d'un niveau, vous gagnez aussi beaucoup de ces pièces, qui vous serviront à récupérer de nouveaux objets.

*Wizkid* s'avère donc plus nuancé et complexe qu'il n'y paraît, de prime abord, d'autant qu'on ne vous a pas parlé de tout – ni des chats secrets cachés dans chaque monde, ni des mini-jeux excentriques, etc. Si *Wizkid* n'est pas forcément le meilleur jeu de Sensible Software, c'est peut-être le titre le plus original de leur production, avec son petit côté surréaliste. *







POCKETS

# LE GUIDE ULTIME DE TOKI

**Les jeux de plateforme étaient en pleine gloire à la fin des années 80 et au début des années 90, et si la plupart brillaient sur consoles, *Toki* a préféré débarquer d'abord en arcade, histoire de se démarquer de la foule...**

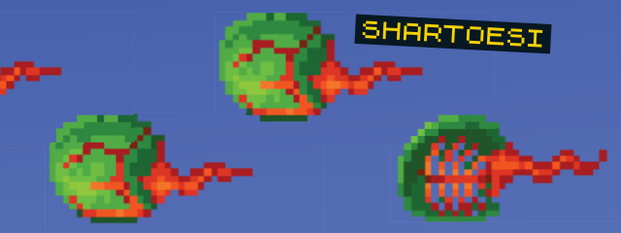
Développé en 1989 par le Tokyoïte TAD Corporation, *Toki* est sans doute le titre le plus connu de ce studio. Le jeu s'appelait à l'origine *JuJu Densetsu* ("*La légende de JuJu*"), avant d'être rebaptisé *Toki* par le distributeur américain Fabtek. Si le nom "JuJu" puise ses origines dans des croyances africaines, Toki signifie "Hache" en Maori.

Ancien chef de tribu vivant heureux sur une île du Pacifique sud, Toki voit son destin basculer quand la belle Miho, princesse tribale dont il est évidemment follement amoureux, se fait kidnapper par un sorcier démoniaque, le docteur Vookimedlo, qui a dû suivre les mêmes cours de méchant de jeu vidéo que Bowser et tant d'autres. L'infâme shaman enferme Miho dans un immense palais en or, au sommet d'un volcan, ce qui suggère quand même qu'il est grave pété de thune. Complètement hors de contrôle, sans doute enivré par l'argent et la présence de la belle dans son antre doré, Vookimedlo lance également un sort qui transforme tous les humains de l'île en animaux, histoire que personne ne vienne lui casser son délire. Toki est lui-même transformé en singe, mais le sort de Vookimedlo ne fonctionne pas comme prévu et Toki se souvient de qui il était quand il avait moins de poils. En prime, Toki a hérité de pouvoirs spéciaux lui permettant de tirer des projectiles avec sa gueule. Bref, le sort du méchant n'est vraiment pas au point, visiblement. En bon héros de jeu vidéo, Toki se lance à l'assaut de Vookimeldo pour sauver la princesse Miho et, accessoirement, mettre fin à la malédiction du shaman.

Mais pour ça, il va falloir traverser six ▶




» [Arcade] Le casque de football américain sert de bouclier et amortit plusieurs coups avant de disparaître.







# CONVERSIOKIS



## COMMODORE 64

La seule version micro 8-bits qui ait vu le jour! Graphiquement, ce n'est pas terrible. Ça reste assez fidèle à l'original... sauf qu'il n'y a pas de séquence d'intro, qu'il n'y a qu'une seule musique pour tout le jeu, et qu'un niveau complet est passé à la trappe.

## LYNX

Sans doute le meilleur portage du jeu, similaire à la version d'arcade sur presque tous les points. Les graphismes sont excellents, la bande-son est une des meilleures sur ce support et les commandes sont parfaitement réactives, mais le jeu n'en est pas moins toujours aussi ardu.





## NES

La version NES de Taito se permet quelques infidélités à l'arcade, comme bien d'autres portages sur ce support. Le style graphique est très différent, certains niveaux ont été modifiés, et une barre de vie vient grandement faciliter les choses.

## MEGA DRIVE

Sous-titrée *Going Ape Spit*, la version de Sega pour la Mega Drive est plus une suite qu'une conversion. Si on retrouve la plupart des thèmes, les niveaux (plus nombreux) sont différents, tout comme le système de power-ups.





## ATARI ST

Le portage ST d'Ocean France est vraiment impressionnant, presque impossible à prendre en défaut. Les graphismes, la bande-son, le gameplay... tout ce qu'on a en arcade est pratiquement reproduit à la perfection.

## AMIGA

La version Amiga de Toki est assez proche de celle sur Atari ST, pourtant il est évident qu'elles ont été programmées indépendamment. Ce n'est ni mieux, ni moins bien, mais c'est un peu différent, aussi bien visuellement qu'en termes de sensations de jeu.





## IPHONE

Cette conversion iPhone de 2009, conçue par Magic Team, est certainement la plus obscure de toutes. Le jeu est cependant plutôt bien retranscrit, avec un affichage vertical et des commandes virtuelles de taille qui occupent le tiers inférieur de l'écran.

## ATARI 7800

On n'a appris qu'assez récemment qu'une version Atari 7800 avait été développée, quand ce prototype presque terminé a fait surface. Un portage étonnamment proche de l'original, qui aurait sincèrement mérité d'être publié.








# LA CHASSE AUX BOSS



## LE PORTAIL DE MOORNAH

L'étrange boss intermédiaire du premier niveau est une machine dorée qui s'étend sur plusieurs écrans. Pour passer, débarrassez-vous des singes qui l'actionnent.

## BOLORAGOG

Ce boss lippu apparaît à la fin du premier niveau pour vous jeter des petits singes Geeshergam à la tronche, jusqu'à ce que vous l'ayez touché assez souvent pour le tuer.





## NEPTUNA

Oubliez les réflexes de jeux de plateforme : vous n'êtes pas obligé de vous battre contre la petite sirène moche. Passez simplement par-dessus pour poursuivre votre route.



## MORGULVAR

Ce tas boursouflé vous attend à la fin du troisième stage. Pour le battre, il vous suffit de rester à l'extrême gauche de l'écran en lui tirant dessus, et de sauter quand il frappe pour éviter ses poings.

## ZORZAMOTH

La seule tactique qui fonctionne contre le boss du quatrième stage, c'est de se baisser et de tirer sur ses pieds. Immobilisez-le pour le finir rapidement, sinon, c'est la mort assurée.





## BASHTAR

Sautez ou baissez-vous pour éviter les membres volants du boss du niveau 5, et rapprochez-vous au plus près de son cœur pour taper dedans. C'est cruel, mais efficace.



### RAMBACHA

Le boss du deuxième stage est plutôt pénible, à cause du caractère aléatoire de ses téléportations. Il faut donc sans cesse bouger et éviter les yeux qu'il vous jette.






### VOOKIMEDLO

Le dernier boss apparaît d'abord sous la forme d'un vieux sorcier, avant de se transformer en créature de cauchemar. Tirez sur le corps en évitant les projectiles pour terrasser le grand méchant de service.









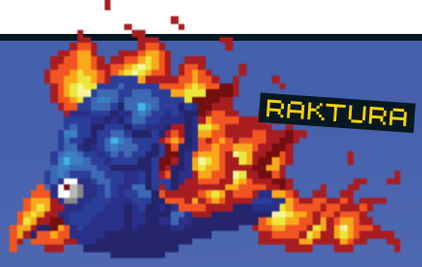
» [Arcade] Les singes aiment les lianes, mais ce n'est pas une raison pour faire l'abruti au-dessus de la lave.

▶ niveaux infestés de dangers, tous situés dans des zones différentes de l'île, dont la jungle, les grands lacs, les cavernes de glace et le volcan. Toki ne peut compter sur personne pour l'aider, vu que tous ses amis, sous leurs formes bestiales amnésiques, sont devenus ses ennemis. Ou alors, ils se souviennent très bien que Toki n'était pas un bon chef, et souhaitent se venger (c'est juste une hypothèse à nous, mais ça mérite réflexion).

Toki peut se débarrasser de ses ennemis de deux façons : soit en leur crachant dessus, soit en leur sautant sur la tête. Avouez que ça étaye nos conjectures. La plupart des ennemis doivent être touchés plusieurs fois pour être vaincus, et ils se battent de diverses façons, soit en balançant des projectiles, soit en chargeant notre héros. Mais heureusement pour lui, Toki peut ramasser des objets magiques histoire d'améliorer ses aptitudes de cracheur, pour sauter plus haut ou pour s'affubler d'un casque de football américain qui fait office de bouclier temporaire. Il peut aussi récupérer des fruits et de l'argent pour augmenter son score et gagner des vies supplémentaires.

Afin d'atteindre son objectif final, Toki devra aussi sauter sur des plateformes branlantes, se balancer à des lianes, escalader des murs de lierre et remonter des rivières à la nage. Au début de chaque niveau, une carte complète du stage s'affiche pour vous indiquer les différents obstacles qui vous y attendent – comme dans *Ghouls 'N* ▶








# QUESTIONS À D. SCOTT WILLIAMSON

**Le programmeur de la version Atari Lynx de *Toki* nous parle de son portage...**



**Comment êtes-vous entré chez Atari et pourquoi vous a-t-on confié le portage Lynx de *Toki*?**
C'était mon rêve, d'entrer chez Atari! J'ai d'abord été engagé en 1987 pour travailler sur des jeux Atari sur Mega Drive, mais je me suis finalement retrouvé à programmer *White Water Madness* pour l'Atari STE, encore en développement. J'ai aussi conçu plusieurs outils et pilotes pour la 2600, la 7800 et les micros Atari 8-bits, puis quand Atari et Epyx ont lancé la Lynx, j'ai sauté sur l'occasion pour bosser dessus – c'était tellement nouveau et incroyable que je ne voulais pas rater ça. Atari m'a confié la direction du support développeur pour la Lynx, et j'ai donc pu choisir sur quels projets j'allais travailler. J'adorais les jeux d'arcade, donc vous comprenez pourquoi j'ai opté pour *Road Blasters*, *STUN Runner* et Toki!

**Quelles sont les raisons qui font que *Toki* marche si bien sur la Lynx?**
Les jeux d'arcade marchaient fort à la fin des années 80 et des titres comme *APB*, *Pac-Land*, *Hydra*, *Xenophobe*, *Road Blasters*, *STUN Runner* et bien sûr *Toki* n'étaient pas disponibles sur les machines de salon. Du moins jusqu'à l'arrivée de la Lynx, avec ses sprites pleines couleurs, son scrolling hardware dédié, ses capacités audio avancées... On a pu convertir des jeux d'arcade avec une qualité encore jamais vue – sur support portable, en plus. Il y a des jeux Lynx que même la Mega Drive ou la SNES sont incapables d'égaler. C'était très excitant : la machine était taillée pour les jeux d'arcade, et je crois que *Toki* en est une belle illustration.

**Comment avez-vous réussi à obtenir d'aussi beaux graphismes?**
J'ai exploité une vieille combine venue des écrans cathodiques, dont je me suis aussi servi pour *Road Blasters* et *STUN Runner*, le *mid-screen palette switching*. Sans cela, la Lynx ne peut afficher que 16 couleurs simultanées, mais j'ai vite découvert qu'avec le bon code, je pouvais créer un interrupteur '*HBlank*' permettant de changer la palette de couleurs sur la moitié inférieure de l'écran ou sur chaque *scanline*. Je crois que j'ai réussi à afficher 48 couleurs différentes en même temps, trois fois plus que le maximum théorique. J'en suis plutôt fier, d'autant que les premiers émulateurs Lynx étaient incapables de reproduire ça!









» [Arcade] Dans le niveau de la jungle, on croise certains des ennemis les plus pénibles du jeu...

à souligner sur ce sujet : premièrement, le copyright date de 1993, alors que la production 7800 s'est arrêtée l'année d'avant. Le jeu est également uniquement PAL, alors que les États-Unis étaient largement le plus gros marché pour cette console. Enfin, ce portage semble presque terminé. On soupçonne que ce jeu faisait partie de la stratégie d'Atari qui souhaitait relancer la 7800 comme machine à petit prix, un peu comme avec l'Atari 2600 Jr, aux côtés de gros titres comme *Rampart*, *Steel Talons*, *Pit-Fighter* et *Road Riot 4WD*. On n'aura sans doute jamais le fin mot de l'histoire, mais on devrait pouvoir bientôt tâter de cette version grâce à la scène *homebrew* et à l'éditeur de prototypes Beta Phase Games.

Ce n'est pas la seule version perdue du jeu, qui a été annoncé sur PC, PS3, Wii et Xbox 360 en 2011. Ce remake, développé par Golgoth Studios, a raté sa date de sortie prévue, et on n'en a plus jamais entendu parler. On ne sait pas non plus pourquoi il a été annulé. Mais les fans ont pu se jeter sur le remaster sorti sur Switch à la fin de l'année dernière chez Microïds. Très sympa visuellement, ce remaster est d'une grande fidélité à l'original, malgré des commandes un peu plus rigides qu'en arcade. Pour le reste, c'est du *Toki* pur jus. *

» [Switch] Le remake de *Toki* est superbe et très fidèle au jeu d'origine, à l'exception des commandes un peu moins précises qu'en arcade.



# TOKI RETOQUÉ

**Pierre Adane et Philippe Dessoly ont travaillé sur le remaster de *Toki* sorti en 2018 sur Nintendo Switch.**





» Pierre Adane (en haut) et Philippe Dessoly (en bas) sont deux grands fans de *Toki* et ont tous deux travaillé chez Ocean France.

**Savez-vous ce qu'il est arrivé à la version Xbox 360 qui a été annoncée en 2009 ?**

***Pierre :*** On sait juste que le premier niveau était terminé. C'était développé sous moteur *Unreal*, et je crois qu'il y a eu des désaccords en interne, qui auraient conduit à l'abandon du projet.

**Pourquoi un remake de *Toki* ?**

***Pierre :*** Je suis fan de *Toki* depuis le début ! Quand le jeu est sorti en arcade, je travaillais chez Ocean France, où l'on s'est connus, avec Philippe. *Toki* est un des titres qu'on a adaptés pour l'Atari ST et l'Amiga. Je travaillais sur *Pang*, donc je n'ai pas directement participé au développement du portage de *Toki*, mais je suivais son évolution avec intérêt. Quand l'idée d'un remaster a fait surface, j'ai immédiatement été emballé. Et puis, ça a été un vrai plaisir de retravailler avec Philippe !

***Philippe :*** J'ai découvert *Toki* chez Ocean France. J'étais un grand fan de jeux d'arcade, mais je n'en avais jamais entendu parler, auparavant. Je venais de terminer *Ivanhoe*, et j'ai donc enchaîné avec *Toki*. J'y ai joué pendant des heures ! Et quand on m'a proposé de travailler sur le remake, j'ai tout de suite dit oui ! Je savais que je pourrais l'améliorer à ma façon, surtout en retravaillant avec l'équipe de *Mr Nutz* (Pierre et Raphaël Guesqua).

**Quels ont été les principaux obstacles techniques que vous ayez rencontrés ?**

***Pierre :*** Rester le plus fidèle possible à l'original.

***Philippe :*** Techniquement... c'est le temps que ça nous a demandé : rien que de refaire le game design, ça nous a pris un temps fou. On ne fait plus les jeux vidéo comme avant. J'ai dû aussi vérifier que rien ne manquait et recréer complètement tous les personnages et les environnements.

**Qu'avez-vous dû changer ?**

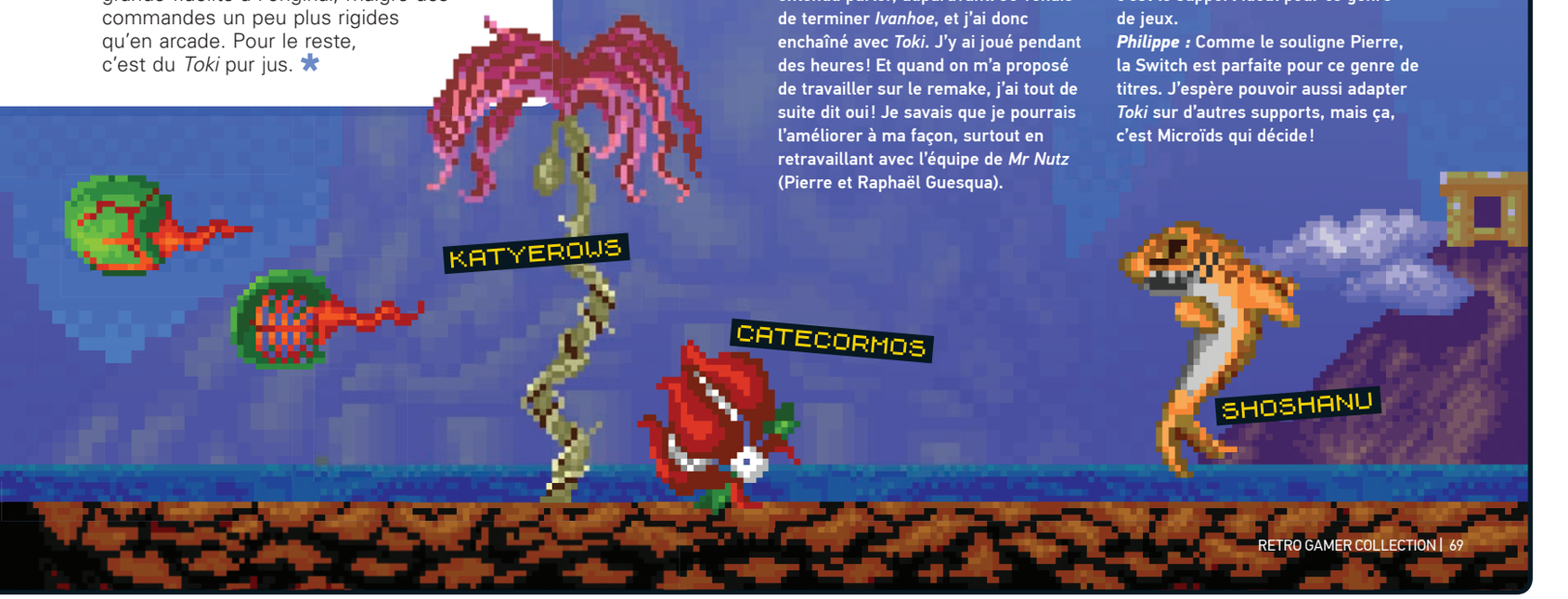
***Pierre :*** L'aspect visuel est la plus importante évolution, dans cette version.

***Philippe :*** Je voulais que le jeu ressemble à un dessin animé, alors j'ai redessiné tous les personnages, les décors et les animations pour que ça fasse cartoon.

**Pourquoi avoir opté pour la Nintendo Switch ?**

***Pierre :*** C'était un choix logique, tant c'est le support idéal pour ce genre de jeux.

***Philippe :*** Comme le souligne Pierre, la Switch est parfaite pour ce genre de titres. J'espère pouvoir aussi adapter *Toki* sur d'autres supports, mais ça, c'est Microïds qui décide !



RGV

Retro Gamer Voyages

# PERDUS EN ROUTE

**Quand les jeux vidéo s'exportent dans le monde...**




JPN




USA

» [Mega Drive] Arnold Palmer est si célèbre qu'il a même une boisson à son nom (du thé glacé à la limonade).

## OZAKI NAOMICHI NO SUPER MASTERS

**SUPPORT**
Mega Drive ■

**DÉVELOPPEUR**
Sega ■

**ANNÉE**
1989 ■

**ORIGINE**
Japon ■

**LOCALISATION**
Reste du monde ■

**RAISONS**
Commerciales ■



**Une des premières stratégies commerciales de Sega en dehors du Japon était classique et intemporelle :** faire des jeux de sport sous licence et afficher des visages connus pour attirer le chaland. On a donc pu croiser des *Joe Montana Football*, des *David Robinson's Supreme Court*, des *James "Buster" Douglas Knockout Boxing*, des *Tommy Lasorda Baseball*, sans oublier du *World Cup Italia 90*. La plupart de ces titres étaient soit développés aux États-Unis, soit des jeux japonais sans licence, relookés pour l'occasion.

Mais un de ces titres du soleil levant avait déjà une licence, estampillée du portrait du golfeur Naomichi Ozaki. Sega Of America décide de le remplacer par la superstar Arnold Palmer et modifie donc pas mal de graphismes du jeu. L'écran-titre est entièrement redessiné, tout comme l'image de fin où Arnold Palmer remplace Ozaki (en un peu plus grand, aussi).

On peut bien sûr comprendre ces changements, mais d'autres sont plus difficiles à expliquer. Tout d'abord, le générique de fin de jeu passe à la trappe, et avec lui des caméos d'Opa Opa, d'Alex Kidd et d'une *bunny girl* qu'on n'a pas reconnue. Par contre, certains crédits *in-game* sont restés, vu que les golfeurs des séquences de démo ont le nom des principaux développeurs du jeu.

La version *Arnold Palmer* a cependant droit à un ajout plutôt consistant, à savoir un mini-jeu inédit. Dans la version japonaise, si vous jouez 100 balles sans atteindre le trou, un écran moche avec des dessins grossiers s'affiche pour vous expliquer qu'il vaut mieux arrêter de jouer. Vous devez alors éteindre la console pour recommencer à jouer.
La version américaine remplace cela par un écran de *game over* plus classique, mais si vous entrez un certain code (haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, A), vous vous retrouvez dans une sorte de version secrète de *Fantasy Zone* sur écran fixe, où il faut tuer les ennemis sans détruire les bases. C'est quand même plus sympa.




JPN

» [Mega Drive] Voilà votre récompense, si vous êtes très méchant, dans la version japonaise.




USA

» [Mega Drive] Pour le coup, on a eu de la chance, en Occident : notre *Easter egg* est bien plus sympa qu'un simple dessin tout pourri.

CLASSE ÉCO

# THE KING OF FIGHTERS '94

**JPN → RDM**
Japon → Reste Du Monde

**SUPPORT**
Neo-Geo

**DÉVELOPPEUR**
SNK

**ANNÉE**
1994

**ORIGINE**
Japon

**LOCALISATION**
Reste du monde

**RAISONS**
Sexe et violence



CLASSE ÉCO

**La Neo-Geo AES est connue pour sa capacité à reproduire à l'identique l'expérience arcade à domicile, mais ce n'est pas toujours le cas.** *The King Of Fighters '94* en est un bon exemple, car certaines animations d'origine ont été coupées pour les publics non japonais.

Mai Shiranui est la première victime de ces coupes. Si vous jouez sur une console japonaise, ses seins bougent beaucoup à chacun de ses mouvements. C'est difficile à rater, surtout qu'elle en rajoute pour sa pose de victoire. Mais sur une console américaine ou européenne, elle est affublée d'un soutien-gorge aussi invisible que terriblement efficace pour maintenir fermement sa poitrine. En revanche, sur la borne d'arcade, ça rebondit bien dans le monde entier...

L'autre gros changement concerne les giclées de sang qui jaillissent quand certains coups portent. On est loin des litres de ketchup d'un *Mortal Kombat,* mais c'est quand même notable. Sur les consoles non japonaises, le sang en question est tout simplement désactivé. Les opérateurs d'arcade pouvaient en revanche choisir de l'activer ou non.




» [Neo-Geo] Les griffes acérées de Choi Bounge font gicler des litres de sang, du moins au Japon...




» [Neo-Geo] ...car dans le reste du monde, les coups qu'il porte n'ont droit qu'à un effet d'impact standard.

# KINNIKUMAN : MUSCLE TAG MATCH

**JPN → USA**
Japon → USA

**SUPPORT**
NES

**DÉVELOPPEUR**
TOSE

**ANNÉE**
1985

**ORIGINE**
Japon

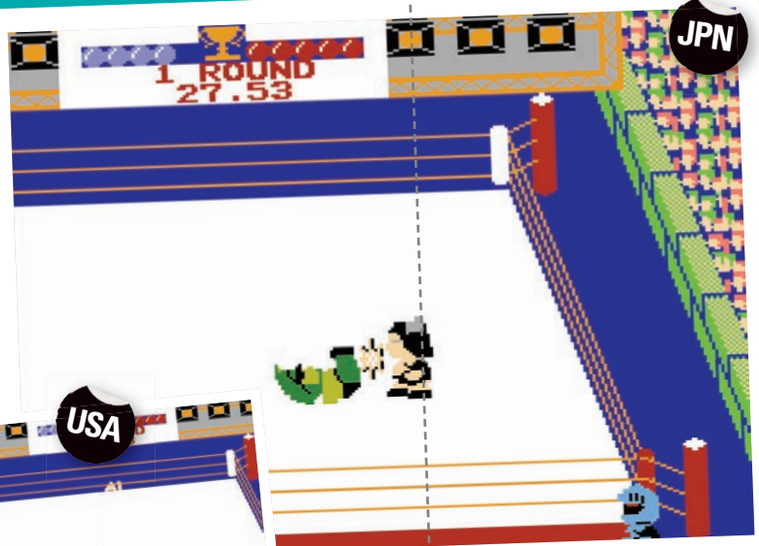
**LOCALISATION**
USA

**RAISONS**
Politiques

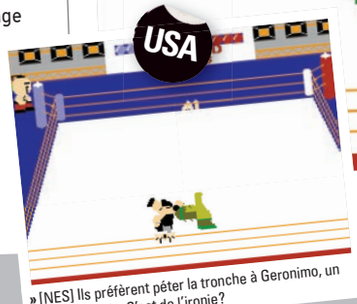


CLASSE ÉCO

Le catch est plein de personnages très expressifs, truculents et extravertis – et parfois de bien mauvais goût. Mais c'est aussi ce qui fait son charme. Sauf qu'on ne rigole pas avec tout partout, comme l'a appris à ses dépens Brocken Jr., le personnage explicitement nazi de *Kinnikuman : Muscle Tag Match.* Même si dans le jeu, ses biceps n'arborent pas de swastikas comme dans d'autres produits Kinnikuman (notamment parce que la NES n'est pas capable d'afficher le niveau de détail suffisant), il est pourtant remplacé dans la version américaine du jeu (rebaptisé *M.U.S.C.L.E.)* par un personnage Natif Américain du nom de Geronimo. Même corps, même palette, mais autre tête. Après, on peut débattre du bien-fondé d'avoir remplacé un personnage nazi surréaliste par un stéréotype d'indien d'Amérique, mais comme dirait Didier Bourdon, cela ne nous regarde pas...




» [NES] Le look nazi de Broken Jr. motive peut-être pas mal de joueurs japonais à lui mettre comme il faut sur la tronche, mais les ricains ne veulent pas de ça chez eux...




» [NES] Ils préfèrent pêter la tronche à Geronimo, un natif américain. C'est de l'ironie?

# LE MAKING OF DE GAUNTLET THE THIRD ENCOUNTER

Le catalogue de la Lynx déborde tellement d'excellents portages de l'arcade qu'on en oublie facilement ses meilleurs titres exclusifs, dont cette suite d'un des plus grands jeux d'arcade de tous les temps...

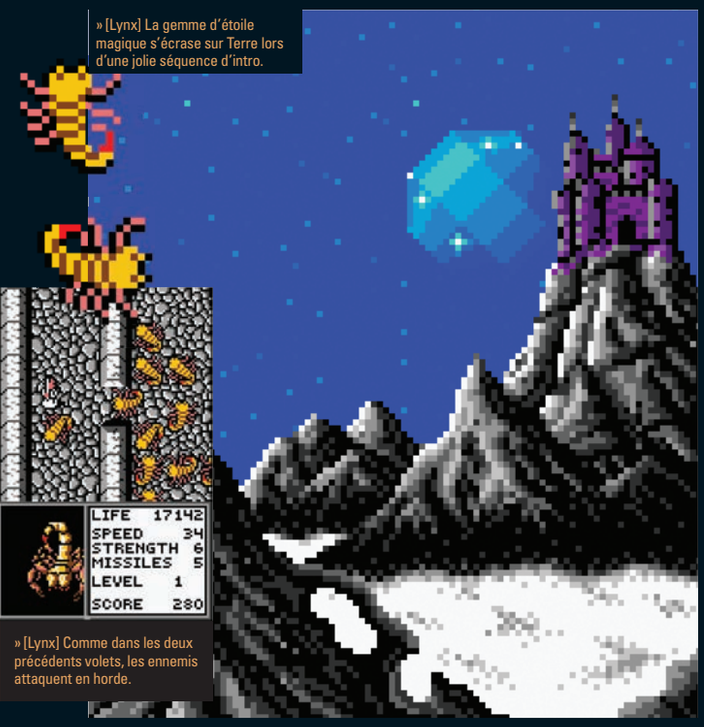
***Gauntlet : The Third Encounter* n'était pas du tout un *Gauntlet*, au départ.** Quand il était encore prévu pour être un des titres originaux de lancement de ce qui était encore l'Epyx Handy, le jeu s'appelait *Time Quests And Treasure Chests*. Quand Atari a racheté la console et l'a rebaptisée la Lynx, les jeux d'Epyx sont passés en revue. Deux titres prévus pour le lancement sont retardés et retouchés pour que des noms plus connus et attirants leur soient apposés. Le premier de ces jeux, c'est *Monster Demolition*, qui deviendra une conversion officielle de *Rampage*. Le second, c'est bien sûr *Time Quests And Treasure Chests*. "Si je me rappelle bien, au tout début, R.J. Mical et Dave Needle avaient décidé de sortir environ six jeux très différents en même temps que la machine, pour offrir un large éventail de genres", nous raconte Jon Leupp, designer et programmeur du jeu. "J'avais choisi de faire un shooter vertical, parce que je n'avais jamais fait de jeu de ce genre et que j'avais envie de m'y essayer. Je jouais pas mal à des jeux de rôle, et j'étais maître du jeu sur *Donjons et Dragons*, chez Epyx, donc on peut dire que j'aimais aussi les univers fantasy. Ce qui est marrant, c'est que quand j'ai imaginé le jeu, ça n'avait strictement rien à voir avec *Gauntlet*, et j'ai passé des mois à développer un titre sans le moindre rapport, pour qu'il n'y ait aucun risque qu'on nous accuse de plagiat ou qu'on nous colle un procès pour violation de copyright. Et puis, quelques semaines avant qu'on boucle le développement, un type du marketing d'Atari a suggéré qu'on pourrait reprendre la licence *Gauntlet* sans trop de frais et m'a demandé combien de temps il me faudrait pour transformer mon jeu pour que ça devienne un *Gauntlet*. Je lui ai dit que ça m'aurait épargné pas mal de boulot si on l'avait fait depuis le début, que j'aurais été très heureux de faire un vrai *Gauntlet*, tant j'étais fan de la borne d'arcade, mais que ça ne m'enchantait pas de mettre le nom de *Gauntlet* sur un jeu qui n'était clairement pas un *Gauntlet* !"

Il est vrai que les différences entre les *Gauntlet* 'authentiques' et cette suite sont assez marquées, au point où ceux qui attendaient le même genre d'action débridée que dans les deux premiers volets ont dû être déçus par l'approche plus RPG de *The Third Encounter*. "J'ai changé le titre et ajouté la Valkyrie pour avoir un deuxième personnage plus '*Gauntlet-like*'", nous dit Jon. "Le mage était là dès le départ, mais il ne ressemble pas à ceux des premiers *Gauntlet*."

Le choix de personnage est plutôt vaste, dans *Gauntlet 3*, avec deux fois plus de héros que dans les deux précédents titres. Et l'on peut dire que certains avatars sont pour le moins originaux, entre le pirate, le cow-boy, le robot...

"En fait, on voulait juste proposer un large éventail de personnages pour que tout le monde trouve quelque chose qui lui plaise", nous explique Jon. "On avait couché une grande liste d'archétypes, qu'on a réduite à ceux qu'on trouvait les plus amusants. Le mage était là depuis le début – c'était logique, vu que l'aventure se déroulait dans un château. Une de nos artistes a suggéré le personnage de la punkette, très à la mode à la fin des années 80. Le nerd est là parce que ça faisait marrer notre groupe de nerds. L'androïde est là en rapport aux niveaux dans l'espace, à la fin. Et puis, vu qu'on part en quête d'une gemme venue des étoiles, ça fait le lien avec la thématique science-fiction."

Nous en profitons pour souligner la forte ressemblance de ce personnage avec la mascotte Android de Google...

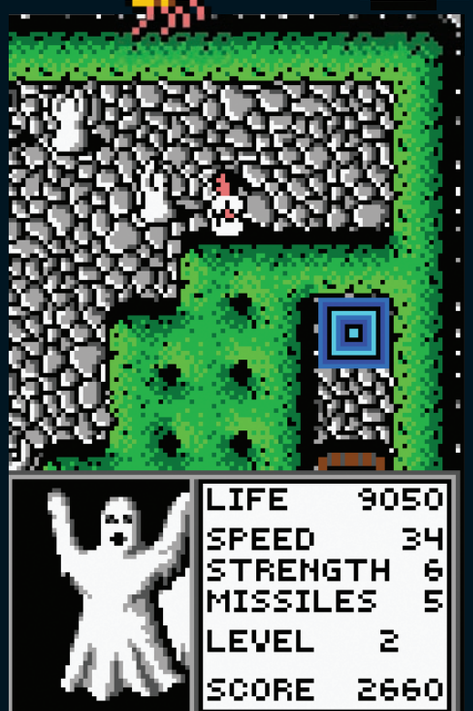


» [Lynx] La gemme d'étoile magique s'écrase sur Terre lors d'une jolie séquence d'intro.




» [Lynx] Comme dans les deux précédents volets, les ennemis attaquent en horde.

**"Ça ne m'enchantait pas de mettre le nom *Gauntlet* sur un jeu qui n'était clairement pas un *Gauntlet* !"** Jon Leupp




» [Lynx] Si proche, et pourtant, encore si loin. Mettre la sortie si bien en vue, c'est du pur sadisme.

## INFOS

» **ÉDITEUR :** Atari Corporation
» **DÉVELOPPEUR :** Epyx
» **SORTIE :** 1990
» **SUPPORT :** Atari Lynx
» **GENRE :** Action-aventure



## DU MÊME DÉV'

**SUMMER GAMES II** (CI-DESSUS)
**SUPPORT :** C64
**ANNÉE :** 1985

**ESCAPE FROM MONSTER MANOR**
**SUPPORT :** 3DO
**ANNÉE :** 1993

**NFL BLITZ**
**SUPPORT :** ARCADE
**ANNÉE :** 1997

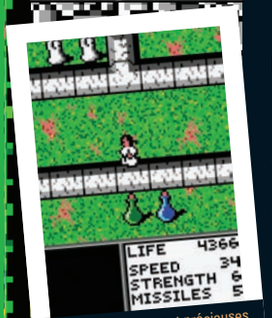
## L'AUTRE GAUNTLET 3

C'est un autre *Gauntlet 3*, mais il n'a rien en commun avec celui de Jon ! Un an après la sortie du *Gauntlet : The Third Encounter* d'Epyx, *US Gold* sort son *Gauntlet III : The Final Quest* sur les microordinateurs du moment. Suite au succès des deux premiers volets, Ocean voulait absolument exploiter le filon une troisième fois et a donc acquis la licence auprès d'Atari Games pour développer un nouveau volet à sa sauce. Lui aussi se distingue des deux premiers volets de diverses façons, et tout particulièrement avec ses graphismes en 3D isométrique. L'action est bien moins intense et lorgne plus sur l'aspect 'aventure' du jeu. *The Final Quest* est un jeu plutôt moyen qui en plus ment sur son titre, car il a eu droit à tout un tas de suites (guère plus inspirantes).






» [Lynx] Le trésor est tentant, mais n'oubliez pas que votre inventaire est limité...




» [Lynx] Les potions sont précieuses, donc évitez de les détruire en tirant dessus...

## "On n'aurait jamais pu intégrer les fonctionnalités multijoueur sur une machine moins puissante que la Lynx" Jon Leupp

▶ "C'est évident qu'ils ont reconnu le talent de Paul Vernon et qu'ils nous ont plagié", plaisante Jon. "Sérieusement... en fait, je ne l'avais pas remarqué avant que vous ne le mentionniez. Il doit y avoir des fans du jeu, au département marketing de Google !"

***The Third Encounter* est le tout premier jeu Lynx qui se joue en tenant la console verticalement.** Contrairement à *Klax* ou *Raiden*, ce choix ne semble pas particulièrement servir le gameplay, de prime abord.

"Comme je le disais, on voulait offrir une grande variété de jeux au lancement, et on voulait aussi montrer les différentes capacités de la console", explique Jon. "Sur un microordinateur ou une des autres consoles de l'époque, on ne pouvait pas jouer avec un affichage vertical, et on voulait montrer que c'était possible sur la Lynx. Je crois que le genre des shooters verticaux est celui qui passe le mieux, avec ce genre d'affichage."

L'ajout d'un système d'inventaire est aussi une rupture avec la formule des *Gauntlet* classiques. On ne peut en effet porter qu'un nombre limité d'objets – qui donnent des pouvoirs spéciaux. On trouve aussi des terminaux sur lesquels acheter du matériel avec les trésors ramassés en jeu et des panneaux de statuts étoffés qui détaillent non seulement les aptitudes et la santé du personnage, mais montrent aussi les ennemis en approche.

Dans les précédents *Gauntlet*, les potions et les clefs étaient les seuls objets à ramasser, mais dans *The Third Encounter*, tout ce que vous ramassez est automatiquement ajouté à votre inventaire, accessible avec le bouton B. La place étant limitée, on est logiquement amenés à faire des choix entre ce que l'on garde et ce que l'on jette.

Le multijoueur, pivot des premiers *Gauntlet*, est toujours au programme de ce volet, où quatre participants peuvent se connecter ensemble via le système Comlynx. L'intégration de ce mode de jeu n'a pas été des plus simples, comme l'explique Jon : "La version finale de la console était très avancée, mais le prototype sur lequel on a développé une grosse partie de nos jeux de lancement était assez primitif. Les fonctionnalités




## CHOISIS TON HÉROS !



**L'ANDROÏDE**

Un robot lent comme tout, mais il est plutôt costaud et a, de loin, la plus grosse puissance de feu.



**LA VALKYRIE**

Venue du tout premier *Gauntlet*, Thyra est de loin le personnage le plus rapide, mais elle est très fragile.



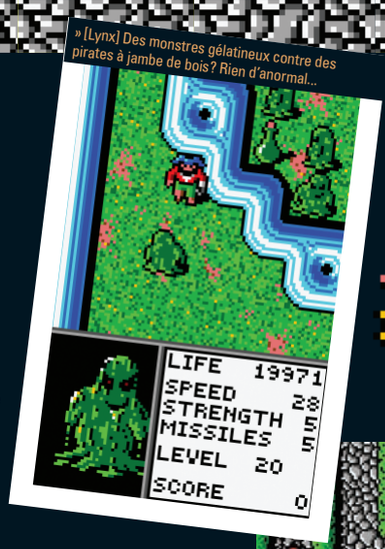
» Jon Leupp (à droite sur la photo) est le concepteur et le programmeur de *Gauntlet : The Third Encounter*.

multijoueur étaient un vrai casse-tête. On essayait d'envoyer le minimum de paquets de données entre les Lynx, mais ça finissait immanquablement par se désynchroniser et on a finalement dû envoyer l'intégralité des informations d'état. Chapeau bas à Steve Landrum pour avoir réussi ce tour de force ! On n'aurait jamais pu intégrer les fonctionnalités multijoueur sur une machine moins avancée que la Lynx. Je me rappelle aussi de la première fois qu'on a montré la Lynx, à un salon CES. On voulait montrer de quoi la machine était capable, mais nos jeux ne pouvaient alors s'afficher qu'à moins d'une image par seconde, et donc on a dû générer des scripts du jour au lendemain afin de faire des captures d'écran et les monter en vidéo à la bonne vitesse. J'ai dû recommencer plus d'une fois, car le matin, je découvrais que mon script avait envoyé le mage dans un coin où il restait bloqué en balançant des boules de feu sur le mur, pendant des heures. Et quand on a reçu nos premières vraies puces, on s'est aperçus que l'axe vertical avait été inversé, et on a dû tout remettre dans le bon sens !"

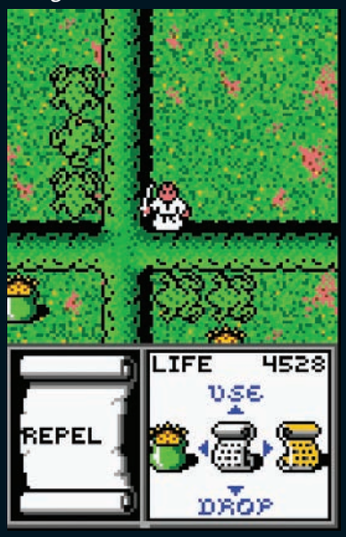
**Au vu des qualités de *Gauntlet : The Third Encounter*, on regrette que ce soit le seul et unique jeu de Jon pour la Lynx.** Cependant, il nous apprend qu'il a travaillé sur un autre titre sur le même thème, qui n'a jamais été achevé : "J'avais commencé à bosser sur un jeu *Donjons & Dragons* officiel pour SSI, mais Atari a tout annulé quand il a été décidé de ne plus développer de produits sous licence pour la Lynx" nous explique-t-il. "Peu après, je suis parti chez 3D avec beaucoup de mes anciens collègues d'Epyx."

Jon a quitté le milieu du jeu vidéo en 1997 quand 3DO a fermé, pour développer des machines à sous. Il travaille toujours dans ce secteur, aujourd'hui, mais quand nous nous quittons, il nous assure garder d'excellents souvenirs des années Epyx.

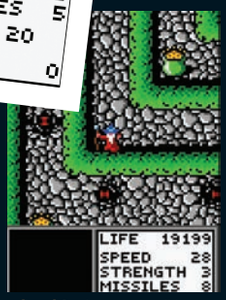
Vu les étoiles qui brillaient dans ses yeux quand il nous en parlait, on n'a aucun mal à le croire... ✱




» [Lynx] Des monstres gélatineux contre des pirates à jambe de bois ? Rien d'anormal...




» [Lynx] La magie, c'est bien pratique pour repousser les ennemis. Autant qu'une mauvaise digestion.




» [Lynx] Ces insectes horribles attaquent très vite. Gare.



» [Lynx] Quand vous mourrez, ça zoome sur votre squelette. Juste pour vous humilier un peu plus.



### L'AS DE LA GÂCHETTE

Ce n'est pas le plus résistant de la bande, mais il se bat plutôt bien, en plus d'être relativement rapide.



### LE NERD

Vu que sa présence tient surtout de la plaisanterie, il est complètement nul à tous les niveaux.



### LE PIRATE

Il n'a qu'une jambe, mais c'est le personnage le plus polyvalent de la clique, moyen à tous les niveaux.



### LA PUNKETTE

Elle est horriblement lente et ses aptitudes sont très moyennes également. Bof, quoi.



### LE SAMOURAÏ

Il est rapide, il se défend bien... le samouraï est sans contexte le personnage le plus facile à jouer.



### LE MAGE

Le bon vieux barbu de service se distingue par des attaques très puissantes. Genre "*Vous ne passerez pas*"...

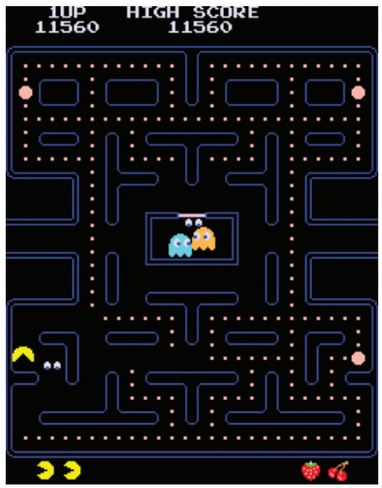



# Pac-Man

» CONSTRUCTEUR : Namco » ANNÉE : 1980

**Une borne emblématique pour un jeu tout aussi emblématique ! La forme globale de la borne d'arcade japonaise d'origine de *Puckman* a été reprise pour l'export, mais retravaillée pour que la machine attire plus le regard, avec son contraste entre le noir du fond et le jaune des personnages. Les illustrations dynamiques, très évocatrices, mettent en scène Pac-Man et ses adversaires fantomatiques, que leur look soit très éloigné de celui qu'on connaît aujourd'hui. Le bezel du haut, le design des labyrinthes, et le panneau de commande simple se composent d'un stick et d'un bouton Start.**

Le succès de *Pac-Man* a été tel que le jeu et ses personnages sont devenus de véritables symboles des années 80 et se sont installés dans l'imagerie de la culture populaire. Il y a eu des livres, des stratégies pour gagner, des scores des meilleurs joueurs, et les produits dérivés ont été légion : séries animées, disques… La borne elle-même n'a pas été oubliée et a souvent été copiée et miniaturisé pour des réveils, etc.




## LE MOMENT DE GRÂCE
## Les quatre en boîte

Le grand frisson de *Pac-Man*, c'est bien sûr ce retournement de situation où après avoir gobé une pilule de puissance, la boule jaune extatique devient le chasseur et les fantômes ses proies, pour un court moment. Quand on réussit à croquer Inky, Pinky, Blinky et Clyde d'affilée, c'est non seulement grisant à souhait, mais cet enchaînement est aussi récompensé par un bonus de 1600 points, indispensable pour espérer briguer le sommet du tableau des scores !

## Tu le savais ou tu le savais pac ?

Le comportement de Pinky est buggé : quand Pac-Man fait face à n'importe quelle direction autre que le haut, Pinky essaye d'attraper l'espace devant lui. Si Pac-Man regarde en haut, la cible de Pinky sera encore devant Pac-Man, mais à quatre cases à gauche de là où elle devrait se trouver.

IL ÉTAIT UNE FOIS...

# Baldur

## LA SÉRIE DES *BALDUR'S GATE* EST EN GRANDE PARTIE À L'ORIGINE DE L'EXPLOSION DES RPG ET A CONTRIBUÉ À INITIER UN TOUT NOUVEAU PUBLIC AU GENRE. NOUS VOUS INVITONS DANS LES ROYAUMES OUBLIÉS POUR Y ENTENDRE CONTER SA GESTE...

**Fondé en 1995 par trois médecins (Ray Muzyka, Greg Zeschuk et Augustine Yip), BioWare est devenu l'un des studios les plus célèbres du monde.** Son trio de fondateurs étant totalement mordu de jeux vidéo et de jeux de rôle *Donjons & Dragons*, il était inévitable qu'ils créent un jour un RPG vidéoludique. James Olshen, un des premiers employés de BioWare, a joué un rôle-clef dans le développement de ce qui deviendra *Baldur's Gate*. "Je faisais partie des premiers employés de BioWare, avec quelques amis", se souvient-il. "On était allés ensemble à Edmonton pour nos entretiens d'embauche. Là-bas, ils nous ont expliqué qu'ils travaillaient sur un jeu *D&D*, même s'ils ne savaient pas encore quelle forme il aurait vraiment."

Entre-temps, BioWare avait conclu un accord avec Interplay Productions pour produire un jeu de mechs baptisé *Shattered Steel*. Par chance, le même éditeur avait acquis les droits des jeux de rôle papier *Donjons & Dragons* et cherchait un partenaire pour produire un jeu vidéo avec la célèbre franchise de TSR. BioWare avait aussi sous le coude *Battleground Infinity*, un prototype de jeu de stratégie en temps réel conçu par le programmeur Scott Greig, et voulait réutiliser son moteur comme base pour un nouveau RPG. "Ray et Greg ont négocié avec Interplay pour faire ce jeu basé sur *Donjons & Dragons*, qui devait s'appeler *Iron Throne*.








» [En haut à gauche] *Battleground : Infinity* est un projet de RTS qui est finalement devenu *Baldur's Gate*.

» [PC, à gauche] Un des premiers combats du jeu, contre un groupe d'assassins.

» [PC, à droite] La carte du monde se dévoile progressivement.

# 's Gate









» [PC] Pour résoudre la pénurie de fer qui frappe la région, il va falloir enquêter au fin fond d'une mine labyrinthique...

Le trône de fer ! Rien que ça ! Autant vous dire que les blagues sur les chiottes de fer allaient bon train, jusqu'à ce que Brian Fargo [le fondateur d'Interplay, *NDLR*] trouve le titre *Baldur's Gate*."

*Baldur's Gate* devient rapidement le centre de toutes les attentions, d'autant que TSR voulait qu'Interplay fasse un RPG sur les *Royaumes Oubliés*, qui à l'époque étaient l'univers de jeu *D&D* le plus en vogue. BioWare avait ainsi accès à des tas de sources et de références parmi lesquelles piocher, mais en contrepartie, il fallait cantonner l'histoire sur une zone relativement restreinte, à savoir la cité de Baldur et ses environnements immédiats. Ne manquait plus qu'un chef de projet pour chapeauter le développement.

"Quand on me demande comment je suis devenu *lead designer*, je réponds que c'est ce que je voulais faire, que je me suis lancé, que j'ai fait tout le boulot, et qu'après, ils m'ont dit que j'avais le poste !", plaisante James. "Si quelque chose vous passionne, foncez. *Donjons & Dragons* faisait partie de ma vie depuis mes 11 ans. *Baldur's Gate*, c'était pour moi l'opportunité de montrer ma vision d'un grand RPG à la *D&D*."

James est loin d'être le seul fan du célèbre jeu de rôle papier, chez BioWare – c'est le cas de presque toute l'équipe. Si leur passion est évidente quand on voit le jeu, il faut souligner qu'à l'époque, personne dans l'équipe n'avait de vraie expérience en programmation ou en graphisme. En revanche, ils savaient raconter une histoire, ils connaissaient parfaitement les jeux de rôles et savaient exactement à quel genre de jeu ils voudraient jouer.

"J'ai toujours pensé qu'on pouvait risquer de trop pencher vers la narration, l'exploration ou les combats", poursuit James. "Mais en mariant bien ces trois éléments, vous obtenez de quoi happer les amateurs d'action dans l'histoire, et de quoi pousser les fans de narration vers les combats et la tactique. En somme, leur faire apprécier ce qu'ils n'aiment pas, normalement."

*Baldur's Gate* est la première pierre des fondations sur lesquelles BioWare bâtira sa réputation de conteur : pensez à *Star Wars Knights Of The Old Republic*, *Mass Effect* ou *Dragon Age*.

Non, pas *Anthem*.

# HÉROS ET VILAINS

**Vous êtes plutôt loyal-bon ou chaotique-neutre ?**



## SAREVOK

Demi-frère de la pupille de Gorion, Sarevok a échappé au rituel sacrificiel de son démon de père grâce à Gorion et aux Harpistes. Adopté par un membre du trône de Fer, il devient le principal antagoniste de ***Baldur's Gate***, bien déterminé à tuer son parent pour devenir un Dieu.

## IMOEN



Amie d'enfance du héros, cette voleuse aux doigts de fée est une compagne de grande valeur. Imoen a gardé un cœur d'enfant… jusqu'à ce qu'elle soit torturée dans les geôles d'Irenicus puis arrêtée pour pratique illégale de la magie. On comprend qu'elle crise un peu.



## MINSC

Un des personnages les plus mémorables de ***Baldur's Gate***, un ranger neutre-bon très amoureux de son hamster géant de l'espace, Boo (qui est en fait un hamster ordinaire de taille normale). Il est sympa, mais quand même un peu spécial…

## IRENICUS



Le grand méchant de ***Baldur's Gate II*** est un mage elfe, banni pour sa soif de puissance. Il a capturé le héros et Imoen pour se livrer à diverses expériences sur ces derniers afin de s'accaparer les pouvoirs de leurs ancêtres démoniaques.



## KHALID

Un guerrier demi-elfe, membre du prestigieux groupe d'aventuriers des Harpistes. Un type un peu nerveux, comme l'illustre bien son portrait. L'époux de la Harpiste Jaheira connaîtra une fin précoce, victime de Jon Irenicus dans ***Baldur's Gate II***.

## KORGAN ROUGE-HACHE



Tous les héros ne sont pas forcément de braves gars et un nain berserker chaotique, ça a quand même son côté pratique. Il rejoint votre équipe si vous acceptez sa quête personnelle et ses capacités de combattant n'ont d'égal que ses joutes verbales avec les personnages bons de votre groupe…



## ALLESSIA FAITHHAMMER

Une prêtresse dévouée au Bien, prompte à protéger l'innocent et à servir son prochain. Une sorte de RoboCop médiéval, quoi. Ayant entendu parler de ce qui se tramait du côté de Baldur, elle s'y rend dans ***Dark Alliance II***, armée de sa magie.

## VAHN



Les Archers des Arcanes sont réputés pour leur talent avec les arcs et les flèches, de préférence magiques. Débarquant à Baldur au mauvais moment, Vahn se retrouve presque malgré lui à combattre Eldrith et sa Sombre Alliance…

## "J'AI PLUS JOUÉ À *WARCRAFT 2* ET À *STARCRAFT* QUE VOUS NE POUVEZ L'IMAGINER !"

James Ohlen



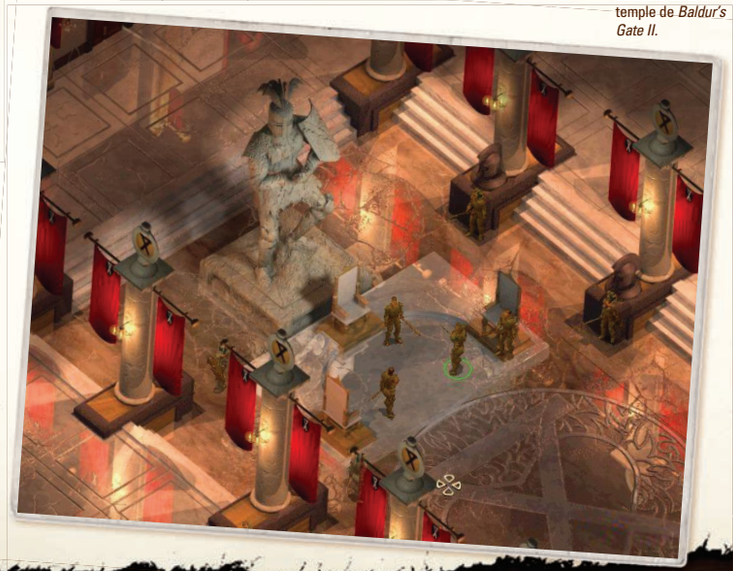
» [PC] Gérez vos armes, votre équipement, vos objets magiques et compagnie depuis cet écran de personnage.



» Chris Avellone est un grand spécialiste des RPG.

***Baldur's Gate*** **raconte l'histoire d'un mage du nom de Gorion et du (ou de la) jeune orphelin(e) qu'il a pris sous son aile, incarné(e) par le joueur/la joueuse.** Le héros en devenir a grandi à Château-Suif, une forteresse au sud de Baldur, aux côtés de son amie d'enfance Imoen. L'intrigue démarre quand le joueur doit fuir Château-Suif, entraîné par Gorion qui refuse d'expliquer les raisons de cet exil hâtif. Ils se retrouvent vite pris dans une embuscade, où Gorion est assassiné. Le joueur va rapidement se retrouver embarqué dans un imbroglio politique tout en enquêtant parallèlement sur une pénurie de fer, et dans le même temps chercher le responsable de la mort de son tuteur. Le scénario est dense, captivant et plein de surprises, de révélations et de personnages hauts en couleur. Mais l'intrigue dense de *Baldur's Gate* n'est pas la seule responsable du succès du jeu auprès du grand public.

Les RPG sont longtemps restés pour la plupart des jeux stoïquement construits au tour par tour, même les grands hits comme le *Fallout* du même éditeur Interplay. N'en déplaise aux fans du tour par tour, c'est sans doute ce système de jeu qui a freiné la démocratisation du genre. *Baldur's Gate* est un pont entre le tour par tour et le temps réel, entre le vieux et le moderne. "C'est Ray [Muzyka] et moi qui avons mis ça au point", nous raconte James. "Ray était un grand fan des jeux en tour par tour et de la série des *Gold Box*. Quant à moi, mon genre préféré, c'était la stratégie en temps réel – j'ai plus joué à *Warcraft 2* et à *StarCraft* que vous ne pouvez l'imaginer ! On a cherché comment faire un jeu en temps réel qui convienne autant aux fans



» [PC] En quête de soins dans un temple de *Baldur's Gate II*.







» [PC] Chaque zone de jeu dispose de sa propre carte isométrique.

du genre qu'aux amateurs de tour par tour."

Le résultat est un système de jeu avec une pause tactique, pendant laquelle le joueur peut figer l'action en plein combat pour assigner des armes, cibler des ennemis spécifiques ou utiliser des potions. Quand la pause est désactivée, les décisions en question prennent effet, pour le meilleur ou pour le pire…

"Je ne devrais sans doute pas vous le dire, mais je n'ai jamais été un grand fan de *Fallout* et *Fallout 2*", nous avoue James. "J'aimais bien l'histoire et le monde de jeu, mais je n'aimais pas que l'action se mette en pause pour être réduite en tour par tour. Les RPG doivent vous immerger dans leur monde, donc plus on se rapproche d'un sentiment de réalisme, mieux c'est." Malgré les convictions de James, ce choix n'a pas fait l'unanimité en interne, mais le résultat est là : à sa sortie, *Baldur's Gate* est presque unanimement salué et les ventes dépassent de loin les attentes d'Interplay.

Alors que les joueurs sont encore plongés dans l'aventure toute fraîche et se rendent compte qu'il est trois heures du matin et qu'ils n'ont pas vu l'heure passer, BioWare est déjà au travail sur une extension.

"On a toujours prévu de faire *Tales of the Sword Coast* (*La légende de l'île perdue*)", nous dit James. "Ce n'était pas du matériau laissé de côté : il nous fallait une extension pour faire plus d'argent. Vu qu'alors, personne ne se doutait encore que *Baldur's Gate* se vendrait si bien, l'extension est un peu limite. On ne s'est pas tellement fatigués, c'est vrai. Le résultat est décent. Pour *Baldur's Gate II*, on savait en revanche qu'il nous fallait quelque chose qui soufflerait tout le monde."

BioWare a en effet de grandes ambitions pour *Baldur's Gate II* et au-delà : "Dès le départ, on voulait faire une trilogie", nous apprend James. "On voulait que les joueurs puissent créer non pas un personnage pour un seul jeu, mais pour toute cette trilogie." Voilà qui explique la limite d'expérience et de niveau du premier volet. "Oui, on ne pouvait pas laisser les joueurs atteindre le niveau maximum dès le départ", nous confirme James. "On se disait que si on avait la chance de faire moitié aussi bien que *Fallout*, commercialement, on pourrait faire trois jeux."



» [PC] L'aventure *Baldur's Gate II* commence dans des geôles sordides où le joueur et son équipe sont emprisonnés.

**B*aldur's Gate* et son extension sont livrés avec un an de retard, mais ce délai n'a pas entaché leur succès commercial.** "Ray [Muzyka] et Greg [Zeschuk] sont des types intelligents et humbles", poursuit James. "La culture d'entreprise qu'ils ont modelée à BioWare était tout aussi intelligente et humble. Tout était question de collaboration : la meilleure idée l'emportait. Bien sûr, on s'est engueulés, mais on voulait tous

## LES BALDURS OUBLIÉS

**"En fait, je suis content qu'on n'ait pas vraiment eu la chance de faire *Baldur's Gate III*",** nous dit Chris Avellone quand on l'interroge sur ce qui aurait dû être le troisième volet de la série. "Vu comment les choses s'annonçaient, *The Black Hound* n'avait pas grand-chose à voir avec la franchise. Si les autres volets mettaient le personnage du joueur au premier plan, *Baldur's Gate III* privilégiait le méchant, et de ce fait, réduisait l'importance du joueur. Ceci dit, il y avait tout de même de très bonnes idées."

Ce troisième jeu n'aurait inclus aucun des personnages qui ont aidé à faire connaître la série, sans doute pour coller à la fin tortueuse de *Throne Of Bhaal*. Le projet a été brutalement annulé quand l'accord entre Interplay et Wizards Of The Coast a été tout aussi brusquement rompu. La déception de BioWare a cependant donné naissance à une autre franchise, née des cendres de *Baldur's Gate* : "On s'est dit qu'on ne pouvait pas laisser tomber", raconte James Ohlen. "On était tellement fans de *Donjons & Dragons* qu'on a décidé de faire notre propre version : *Dragon Age : Origins*. En somme, *Dragon Age*, c'est *Baldur's Gate* sur console."

*Baldur's Gate III* n'est pas le seul titre de la série qui ait été abandonné. Pendant que BioWare travaillait sur *Tales Of The Sword Coast* et *Baldur's Gate II*, le studio Runecraft a été engagé par Interplay pour produire un portage PlayStation de *Baldur's Gate*. Le développement était presque terminé, avec un nouveau moteur à scrolling fluide (la version PC du jeu est en *push scroll*) et de petits changements de gameplay, avant que les problèmes financiers d'Interplay ne fassent surface. Quand Titus a racheté Interplay, la version PlayStation de *Baldur's Gate*, comme bien d'autres projets, fut purement annulée.






» [GBA] La version Game Boy Advance de *Dark Alliance* est une variation intéressante du jeu d'origine.




▶ faire un grand jeu *Donjons & Dragons*, et on visait tous le même objectif."

Malgré cette dévotion, *Baldur's Gate* n'est pas sans menus défauts. Le *pathfinding*, qui aujourd'hui encore est une plaie pour tant de joueurs dans tant de jeux, est loin d'être bien réglé : le groupe de personnages a souvent tendance à par exemple piétiner un nid d'araignées au lieu de suivre sagement le chemin plus sûr que vous lui avez indiqué.

James concède également que les personnages ne sont pas aussi développés qu'ils auraient pu l'être : "Un jour où je me vantais du succès de *Baldur's Gate*, de son scénario et de ses personnages, Dermot Clarke, qui jouait les intermédiaires entre l'équipe de développement et Interplay, m'a dit que les protagonistes n'étaient pas aussi bien développés que ceux de *Final Fantasy VII*. Entre *Baldur's Gate* et sa suite, j'ai joué au jeu de Squaresoft et j'ai été bluffé par la profondeur des personnages, leur histoire, leurs interactions, l'aspect romance, etc. Dermot avait raison."

*Baldur's Gate II* poursuit l'histoire de qui vous savez – qu'on sait maintenant être (attention, **spoiler**) le demi-frère/la demi-sœur du grand méchant du premier volet, Sarevok, et enfant terrible de Bhaal, Seigneur du Meurtre. Au début de l'aventure, le rejeton de Bhaal et une poignée de ses compagnons sont emprisonnés dans un sombre donjon du sorcier maléfique Jon Irenicus, qui a découvert la vraie nature de notre héros et le torture pour lui arracher la puissance du Dieu du Meurtre – en vain. Des heures et des heures de jeu plus tard, le jeu se termine dans la cité elfe de Suldanessellar, où après avoir exploré la cité d'Athkatla et les terres au sud de Baldur, il affronte le sorcier (et lui-même) pour sauver la cité et accessoirement sa propre âme.

"Dès qu'on a terminé *Sword Coast*, on a enchaîné sur *Baldur's Gate II*", se souvient James. "Ceci dit, on n'avait pas grand-chose, à part l'idée d'une trame à la *Highlander*, où l'héritier de Bhaal deviendrait le nouveau Dieu."

Techniquement, cette suite affiche des graphismes en plus haute résolution et offre une meilleure expérience multijoueur (le jeu ne se met plus en pause quand un personnage entre dans un bâtiment, par exemple). Un nouveau moteur de *pathfinding* est aussi au programme, grâce auquel les personnages s'écartent du chemin au lieu de bloquer leurs coéquipiers. Les personnages sont également beaucoup plus fouillés. "On s'est inspirés de *Final Fantasy* et de *Chrono Cross*", explique James. "On a inventé une histoire pour chaque compagnon, on a ajouté des options de romance et des arcs narratifs relationnels plus étoffés. Les Royaumes Oubliés sont un monde immense, et ça ne

» [PC, ci-dessus] Dans *Baldur's Gate II*, de nouveaux visages viennent rejoindre de vieilles connaissances.

» [PS2, ci-contre] Kromlech le nain affronte une horde de morts-vivants de *Dark Alliance*.





» L'équipe de BioWare pendant le développement de *Baldur's Gate*.

nous paraissait pas très normal de nous cantonner aux alentours de Baldur."

Pour BioWare, l'extension de *Baldur's Gate II*, *Throne Of Bhaal*, fera office de troisième volet à la trilogie, bien qu'Interplay ait repris le flambeau avec Black Isle Studios.

Suite au succès commercial et critique de *Baldur's Gate II*, l'équipe de BioWare, désireuse de s'éloigner un peu du genre RPG pur et dur qui a fait sa réputation, propose des concepts à Interplay, toujours dans les Royaumes Oubliés, mais basés sur un tout nouveau moteur de jeu. Malgré ses qualités, l'Infinity Engine accuse son âge, aussi est-il temps de passer à autre chose, en l'occurrence à *Neverwinter Nights*. Les problèmes financiers d'Interplay feront que le projet finira par être édité par Infogrames, sous le label Atari. Mais l'histoire de *Baldur's Gate* ne s'arrête pas là et se poursuit loin de son univers PC historique pour s'adresser à un nouveau public…

Malgré l'annulation du portage PlayStation de *Baldur's Gate*, Interplay n'abandonne pas pour autant l'idée d'une version console de sa désormais célèbre franchise. Pendant que BioWare travaille sur *Neverwinter Nights*, un nouveau projet voit le jour pour la PlayStation 2 – un marché trop conséquent pour être négligé – avec une nouvelle histoire et un autre style de gameplay.

"Les ventes de jeux console représentaient une grosse part de marché, à cette époque", nous confirme Chris Avellone, codesigner du premier titre à emprunter ce chemin. "Le fait qu'Interplay et Black Isle n'aient pas de titre sur ces supports était un vrai frein. *Dark Alliance* a été développé pour corriger cela." ▶



» James Ohlen est récemment parti de BioWare pour écrire des manuels et des campagnes pour *Donjons & Dragons*.

## LES ARTÉFACTS DU POUVOIR

**Ne sortez pas sans eux !**



### L'ARMURE D'ANKHEG

Forgé dans la carapace d'un Ankheg géant, ce plastron est aussi solide que de la côte de maille, mais léger comme le cuir.

### LE SAC DE CONTENANCE



Les obsédés du *loot* vont tomber amoureux de ce sac magique capable de transporter jusqu'à 100 objets.



### L'ÉLIXIR DE SANTÉ

Ce breuvage courant permet de regagner instantanément des points de santé. Indispensable à tout aventurier qui tient à la vie.

### LA BAGUETTE DE MISSILES MAGIQUES



Utilisable par toutes les classes de personnage, cette arme magique est une bonne alternative aux armes à distance pour les voleurs et les clercs.



### LE BÂTON DE RÉSURRECTION

Minsc s'est *encore* fait tuer? Pas de problème : un p'tit coup de bâton magique et hop, le revoilà tout pimpant, prêt à se reprendre des coups!

### LES CASQUES



De toutes tailles et formes, les casques n'ont pas une grande classe d'armure, mais ils protègent contre les coups critiques. Mieux vaut donc en porter un, on ne sait jamais.



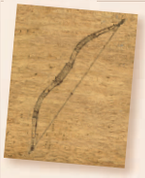
### LES ANNEAUX MAGIQUES

Allez plus vite! Ramassez plus de loot! Ayez l'air riche! Il y a des anneaux magiques pour toutes les envies, pourquoi se priver?

### LES FRONDES



Les mages ne sont pas spécialement friands de combats au corps à corps, mais vu qu'ils ne savent pas se servir d'un arc, ils doivent se rabattre sur les frondes, quand ils n'ont plus de sorts.



### L'ARC LONG COMPOSITE

Plus solides et plus flexibles que les arcs longs standards, ces beaux joujoux sont bien utiles pour abattre des ennemis à distance.

### L'ÉPÉE BÂTARDE



Une 'épée et demie' utilisable à une seule main, afin qu'on puisse garder un bouclier dans l'autre pour mieux se protéger.

# UNE SAGESSE INFINIE

**Repérez facilement les jeux sous moteur *Infinity Engine*...**




**PERSPECTIVE**

La vue isométrique est vite devenue la signature des jeux Infinity. Le moteur exploite une technique d'affichage bitmap coulissante pour afficher des écrans aussi beaux qu'au style très reconnaissable.

**PORTRAITS DE PERSONNAGE**

Les cadres des portraits des héros de ***Baldur's Gate*** s'éclairent quand le personnage correspondant agit ou papote.

**RACCOURCIS DU MENU**

Il y a pléthore d'options sous le capot des jeux sous *Infinity Engine*, pour la plupart accessibles via ces icônes de raccourci.

**INDICATEURS D'ÉTAT**

Ces balises placées sous chaque personnage donnent des indications sur son statut. Par exemple, elles virent au rouge quand il est attaqué, au jaune quand il panique, etc.

**BOÎTE DE DIALOGUE**

C'est ici que se déroulent les dialogues et les interactions et que sont indiqués tous les changements de statut. Disponible en trois tailles.



» [PS2] Le moteur de Snowblind pour *Dark Alliance* permet des effets spéciaux impressionnants.

Si un jeu dans le style des premiers *Baldur's Gate* aurait sans doute fonctionné, Interplay conclut qu'un système de jeu plus axé sur le combat, l'exploration et un gameplay linéaire serait plus indiqué pour son objectif premier : vendre.

"Je m'inquiétais du fait qu'en reprenant le nom *Baldur's Gate*, la connotation 'jeu de rôle pur et dur' serait trop forte", poursuit Chris. "Personnellement, j'ai toujours vu *Dark Alliance* comme un action-RPG avec un minimum de dialogues. Ça me semblait opportun."

**Pour concevoir ce nouveau jeu, Interplay fait appel à Snowblind Studios et à son impressionnant moteur de jeu propriétaire.** "Comme BioWare, c'était un studio indépendant", raconte Chris, qui a étroitement collaboré avec Snowblind pendant le développement. "Ils ont conçu un moteur qu'on n'aurait pas pu faire en interne."

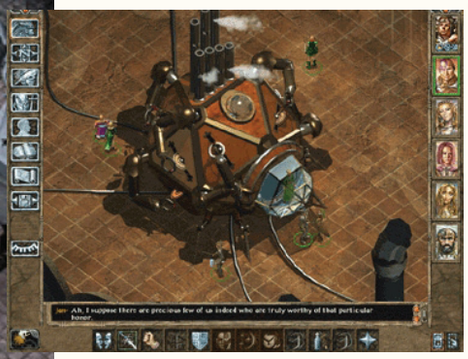
Le moteur de Snowblind présente un affichage isométrique de l'action, avec une caméra qui peut librement pivoter et autorise deux joueurs à affronter ensemble les dangers du jeu. "C'était plutôt fluide, le multi était fun et facile à prendre en main", poursuit Chris. "Et puis, ça a l'air dingue, mais la physique de l'eau dans le jeu me donnait envie de passer des heures à simplement courir dans la flotte !"

Pour les fans pur et dur de la franchise, le prix à payer est cependant une trame et des personnages aussi peu profonds que l'eau dans laquelle Chris aimait tant s'ébattre. Les trois protagonistes centraux du jeu manquent cruellement de caractère et de motivations. Black Isle a soutenu le développement du mieux possible, comme l'explique Chris : "On s'est essentiellement occupés de la production narrative et du support qualité. En gros, j'ai fait des suggestions, mais j'ai surtout bossé sur le script."

Les trois aventuriers de *Dark Alliance* ont chacun leurs forces et faiblesses : Vahn, l'archer humain, aime éliminer ses ennemis avec des volées de flèches enchantées, mais c'est un peu une burne en combat rapproché. Un peu comme Adrianna, la sorcière elfe capable de déchaîner des attaques magiques dévastatrices. Reste Kromlech, le guerrier nain de service, grand amateur de corps à corps, de préférence avec une hache ou une épée surdimensionnée. Tous trois veulent mettre fin à la Sombre Alliance, une coalition fondée par Eldrith la Traîtresse, une ex-grande guerrière de la Côte des Épées pervertie par la folie. Quand elle est morte devant les remparts de Baldur, elle a maudit la cité et tous ceux qui y vivaient. Il va donc falloir sauver la cité de la Sombre alliance d'Eldrith, ressuscitée et encore plus folle et pas contente.

Le scénario de *Dark Alliance* déplace rapidement l'action d'un lieu à l'autre, avec des arrêts réguliers dans la cité, généralement pour panser ses plaies et se rééquiper. Le gameplay est linéaire et l'expérience rarement contraignante. Les potions de rappel permettent de revenir en un clin d'œil à la taverne pour refaire le plein de matos et accepter de nouvelles missions. Ces dernières se résument majoritairement à aller d'un point A à un point B, avec pas mal d'autels de sauvegarde sur la route, en tuant tout sur son passage. La simplicité du jeu, qui opte également pour un système de *level-up* limité, réussit cependant à séduire un public





» [PC] Une drôle de machine de *Baldur's Gate II*. Très steampunk!



» [Xbox] Comme dans tant de jeux de rôle, on s'échauffe avec quelques gobelins dans *Dark Alliance II*!

## "*DARK ALLIANCE* M'A APPRIS QUE QUAND ON FINIT UN JEU EN AVANCE CHEZ BLACK ISLE, ON OUVRE JUSTE EN GRAND LA PORTE VERS DES RÉVISIONS SUPPLÉMENTAIRES"

Chris Avellone

console plus adepte de jeux d'action.

"Le scénario n'était pas très bien ficelé", concède Chris. "Mais je pense qu'il y avait assez de niveaux différents pour que les joueurs aient envie de progresser. Je crois que si on n'avait pas eu cet éventail d'environnements différents, les gens se seraient vite lassés."

**Le succès de *Dark Alliance* sur PlayStation 2 a donné naissance à des versions Xbox et GameCube, très similaires, si ce n'est que la version Xbox est un peu mieux graphiquement, contrairement à l'édition GameCube, moins jolie.** Sorti trois ans plus tard, le portage sur Game Boy Advance est une tout autre expérience de jeu. La mécanique de saut – au demeurant inutile – est abandonnée, tout comme la jauge d'expérience et les choix pendant les dialogues. Les niveaux sont plus petits et la cité de Baldur plus vivante – on peut parler à la population et même y décrocher quelques missions secondaires. Malgré sa durée de vie assez courte, cette autre version n'en est pas moins agréable, avec pour seuls vrais défauts l'absence de potions de rappel (certes compensée par la possibilité de sauvegarder à tout moment) et de choix de personnage.

*Dark Alliance* a suffisamment bien marché pour qu'Interplay commande une suite sur PlayStation 2 et Xbox. Sorti en 2004, *Dark Alliance II* ne prend pas de risques et suit soigneusement les traces de son prédécesseur, avec quelques améliorations mineures.

Chris Avellone étant occupé ailleurs (notamment sur *Champions Of Norrath* de Snowblind), David Maldonado prend les commandes de cette suite développée par Black Isle Studios… sans l'accord complet de Snowblind, qui poursuit Interplay en justice, certainement pour des questions de droits concernant son moteur de jeu. L'aventure commence peu après les évènements du premier volet, alors que la contrée de Baldur se retrouve de nouveau sous le joug de la terreur : Eldrith et sa Tour d'Onyx sont de l'histoire ancienne, mais les trois héros qui l'ont terrassée ont disparu et d'autres empêcheurs de tourner en rond ont envahi la région. Une fois de plus, un groupe d'aventuriers devra remettre de l'ordre dans tout ça, sans oublier d'amasser gloire et fortune, et peut-être même découvrir ce qu'il est advenu de leurs prédécesseurs.

La prêtresse humaine Allessia Faithhammer, le chasseur de trésor nain Borador et l'étrange elfe noir Ysuran Auondril sont trois des cinq personnages à incarner dans cette nouvelle quête. Le moteur de jeu est toujours aussi remarquable, avec un peu plus d'interactivité avec l'environnement. De nouveaux monstres, de nouvelles armes et de nouvelles missions sont au programme, mais contrairement aux allégations de Kevin Osburn, producteur du jeu chez Black Isle, cette suite offre une expérience de jeu très familière. Ce n'est pas forcément un mal, ceci dit – d'ailleurs, les bonnes ventes sont là pour le confirmer. Soulignons tout de même la flexibilité et la variété du système d'atelier permettant de modifier des armes de base avec des runes et des gemmes pour créer des armes magiques encore plus redoutables.

**Impossible de parler de *Baldur's Gate : Dark Alliance II* sans évoquer les tourments de l'époque :** Interplay, racheté par Titus en 2001, est dans une situation compliquée, tout comme son nouveau propriétaire qui décide de fermer plusieurs studios-satellites, dont Black Isle. Quand *Dark Alliance II* sort en 2004, il ne reste plus grand-chose du studio. Chris Avellone, parti un an plus tôt, regrette profondément l'annulation de *Baldur's Gate III*, mais garde de bons souvenirs de la franchise : "Je crois que *Baldur's Gate* et *Dark Alliance* ont su combler un manque et répondre à des envies", conclut-il. "Les gens qui avaient aimé les jeux *Gold Box* de SSI attendaient depuis longtemps un remplaçant, en vain… jusqu'à l'arrivée de *Baldur's Gate*. Ce n'était pas seulement un bon jeu : ça tissait des liens étroits avec cette nostalgie."

Le designer James Ohlen nous raconte avoir énormément appris avec le premier *Baldur's Gate* : "On était en pleine découverte, on apprenait les uns des autres et de Black Isle, qui avait plus d'expérience que nous. Je crois que ça a aidé à modeler le jeu vidéo tel qu'il est aujourd'hui."

La franchise *Baldur's Gate* est entretenue par Beamdog, la société fondée par Cameron Tofer, un ancien programmeur de BioWare, qui a publié des versions étendues des premiers jeux, d'autres titres sous *Infinity engine* et *Neverwinter Nights*. Beamdog capitalise sur la même forme de nostalgie qui a amorcé le succès de *Baldur's Gate* à ses débuts. Autant dire que vous n'avez pas d'excuse pour retourner dans les Royaumes Oubliés… *



» [PC] L'édition *Enhanced* de *Baldur's Gate II* de Beamdog, sortie en 2013.

# Splatterhouse 3

## C'EST BEURK, MAIS C'EST BON

» MEGA DRIVE » NAMCO » 1993

**Il arrive qu'il faille du temps pour apprécier certains jeux à leur juste valeur, et le troisième *Splatterhouse* est de ceux-là.** Ce beat'-em-up en scrolling de Namco est une exclusivité Mega Drive pleine de bonnes idées, en premier lieu la structure non linéaire de ses niveaux. Rick peut ainsi visiter à tout loisir l'immense manoir, progressant en tuant toutes les saletés qui infestent les différentes pièces avant de pouvoir en sortir. Mais à part ça, libre à vous d'aller où vous voulez pour explorer les lieux.

Le temps a aussi son importance dans le jeu, puisque la fin d'une partie en dépend. Quatre fins différentes sont ainsi disponibles. Si vous passez par exemple trop de temps à exploser du monstre, votre fils risque de mourir. À moins que votre épouse Jennifer ne se transforme en créature de cauchemar décérébrée. Ils peuvent aussi tous les deux y passer, mais si vous tenez à éviter ces fins tragiques, mieux vaut ne pas perdre de temps et savourer l'autre grande particularité de *Splatterhouse 3*, à savoir la mutation de Rick en une version monstrueuse de lui-même. Sous cette forme, Rick peut non seulement balancer des trucs à la tronche de ses ennemis, mais aussi déclencher une attaque spéciale bien crade où il frappe les créatures en présence avec sa propre chair. C'est pas très ragoûtant, mais c'est horriblement efficace.

Ajoutez à tout ça une ambiance bien lourde et vous obtenez un jeu fort bien ficelé, hélas aujourd'hui devenu grotesquement coûteux sur le marché de la collection – vous aurez du mal à trouver une cartouche *loose* pour moins de 80 euros. Ça aussi, c'est un vrai cauchemar. ✱





# LE GUIDE ULTIME DE

# METAL






» [Arcade] Quand on est à la tête d'un empire criminel, il arrive qu'on prenne la grosse tête. C'est plus facile à viser.



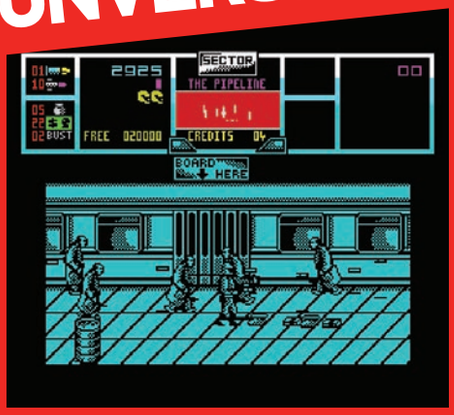
**Des gangsters! Des proxénètes! Des tueurs fous! Des punks et des clowns tueurs! La ville est sous le joug de la lie de l'humanité! Mais qui pourra nettoyer les rues de cette engeance et restaurer la loi, quand RoboCop n'est pas là? Max Force, bien sûr!**

**Violent, un peu louche et excessif, *Narc* est comme certains de ces films d'action des années 80 qui martèlent des messages antidrogue lourdingues et peu subtils à souhait au milieu d'une débauche d'échanges de coups de feu et de tripes qui éclaboussent partout.** Dix ans avant que des *Grand Theft Auto* et consorts viennent offrir du grain à moudre aux bien-pensants, *Narc*, conçu par Eugene Jarvis et programmé par George Petro, est sorti en arcade en 1988 chez Midway Games, peu après son rachat par Williams Electronics.

Le jeu est complètement absurde, d'une stupidité aussi abyssale qu'exagérée, au point qu'on ne peut qu'imaginer ses créateurs glousser et pouffer en concevant son gameplay et son scénario. Commençons avec les deux personnages jouables : Max Force et Hit Man sont deux flics véreux en débardeur de combat (bleu pour le premier, rouge pour le second), qui ne quittent jamais leur casque de moto ou leur manque de subtilité. Ces deux justiciers doivent infiltrer l'organisation de Mr. Big, caïd du crime dans une ville en pleine débâcle. Enfin, quand on dit "infiltrer", c'est plus "massacrer", en fait, parce que *Narc*, c'est un gros carnage non-stop.

Les niveaux scrollent horizontalement de gauche à droite avec un pseudo effet 3D quand les personnages entrent et sortent du décor. Si certaines portes sont des accès pour les ennemis, d'autres sont des sorties vers le niveau suivant, mais pour les ouvrir, il faut d'abord trouver une clef de couleur, généralement portée par un ennemi ou abandonnée sur le sol. Comme dans

# CONVERSIONARCS




## ZX SPECTRUM

Si les couleurs de l'arcade sont bien sûr effacées, cette version Spectrum est un bel effort. C'est un peu lent, mais on retrouve tout de même la plus grosse partie du jeu d'origine, dont les niveaux dans les niveaux et les nombreux ennemis variés. La contrepartie à tout cela, c'est que le jeu ne tourne que sur 128 Ko.




## AMSTRAD CPC

Étonnamment plus lent que la version Spectrum (vu que les deux partagent le même code), le portage Amstrad se pare d'un peu plus de couleurs, mais rate le coche à tous les autres niveaux. L'audio est misérable et les graphismes sont la plupart du temps une soupe de pixels totalement illisible. La pire des versions 8-bits.




## AMIGA

L'Amiga croulait sous les mauvais portages d'arcade, au début des années 90, mais celui-ci est plutôt potable. Si le rythme est davantage soutenu que sur la version C64, a priori techniquement inférieure, le gameplay est cependant loin d'être aussi bien réglé.




» [Arcade] Des gens en imper qui courent, des trucs qui tombent du ciel... ça va se couvrir, je crois.

la plupart des jeux d'arcade, les choses commencent doucement avant que des hordes de criminels ne déboulent. L'arme par défaut est une mitraillette semi-automatique aux munitions limitées, mais on peut aussi ramasser d'autres joujoux en jeu, en particulier des roquettes pour annihiler joyeusement ses ennemis, en prenant tout de même garde de ne pas étriper des passants innocents dans le même temps. Mais attention : on ne fait pas que tirer, dans *Narc*. Max Force et Hit Man sont, après tout, des agents de police et peuvent donc appréhender des ennemis en marchant jusqu'à eux pour les immobiliser avec leur stock infini de menottes.

Quand vous arrêtez quelqu'un, vous récupérez des preuves (de l'argent sale ou des sachets de drogue, le plus souvent), mais si les points bonus que cela procure sont appréciables, il n'est pas si facile que ça d'arriver près d'un ennemi pour le menotter, vu que les laquais de Mr. Big sont tous armés de flingues, de seringues ou pire encore, et n'hésitent pas à s'en servir. C'est quand même plus prudent de les shooter à distance.

Le jeu démarre dans une décharge abandonnée où le joueur est rapidement attaqué par des junkies en imper identiques. Après un crochet par les souterrains sordides du métro, on enchaîne avec un laboratoire secret où les junkies chimistes du Docteur Spike Rush, aussi connu sous le sobriquet d'Hypoman, fabriquent les drogues qui envahissent les rues. C'est là que la violence du jeu prend un drôle de virage. Les rottweilers vicieux qui vous attaquent et qu'il vaut mieux abattre avant qu'ils ne vous mâchouillent à mort redeviennent des chiots quand vous les shootez au lieu de finir en tas de bidoche sanglant, comme vos adversaires humains. Puis après avoir traversé un pont et une pépinière verdoyante, vous arrivez au quartier général de Mr. Big et de son organisation, Krak. Après vous être débarrassé des vagues de voyous en costard qui le protègent, vous voilà face à Mr. Big lui-même... qui n'est plus tout à fait le caïd en chaise roulante que vous connaissez. Au cours d'un final aussi glorieux que ridicule et incongru, Mr. Big se transforme en tête boursouflée géante grimaçante qui lance des missiles. Répondez-lui amicalement avec assez de roquettes pour qu'il se transforme de nouveau, cette fois en crâne de métal accroché au bout d'une longue colonne vertébrale et lanceur de ce qui ressemble quand même beaucoup à des bouts de chair.

Et puis, il y a la voiture. Préférant les bolides de luxe aux paniers à salade, nos justiciers ont amoureusement bichonné leur Porsche avec toute la panoplie du policier moyen : des roquettes, des mitrailleuses et bien sûr un ordinateur de bord, cousin de Kitt, qui révèle des détails sur tous les grands




## COMMODORE 64

Pour son dernier jeu C64, le programmeur Simon Pick a fait du très bon boulot. Bien plus rapide que les autres versions 8-bits, l'édition C64 de *Narc* fonctionne à merveille, tant graphiquement qu'au niveau de l'audio ou des commandes. Un des meilleurs portages de l'arcade sur ce support.




## ATARI ST

La version Atari reprend une partie du code Amiga et s'avère donc tout aussi décevante, voire un peu plus encore, à cause de son scrolling saccadé. C'est dommage, car visuellement, c'est très réussi, comme sur Amiga. Si seulement ils avaient pu autant soigner le gameplay...




## NES

Drôle d'idée que d'adapter un des jeux d'arcade les plus violents de l'Histoire sur la NES familiale! Si la violence originelle a été radicalement réduite dans ce portage, il faut avouer que Rare et Acclaim s'en sont bien sortis, avec un gameplay proche de l'original et une vitesse de jeu des plus décentes. Mais bon, ce n'est plus vraiment ***Narc***...

# PIXEL, PIXELS




Bon chien | Hélico | Voyou géant | Max Force | Dealer armé | Junkie | Junkie dérangé




Plante suspecte | Baril de produits chimiques | Dealer | **Poubelle** | Roue qui rebondit | Sachet de drogue | Liasse de fric | Clef | Cadavre cramé | Prostituée




Benne dégueu | Voiture de sport | Voiture de sport d'occasion | Boîte de nuit douteuse

# GALERIE DE VILAINS



### LE GANG DAS LOF

Tout d'abord, il va vous falloir enrayer la distribution des drogues de Mr. Big, gérée par le gang Das Lof. Ils cachent leurs armes sous leurs impers et ont tendance à attaquer en groupe. Descendez-les ou arrêtez-les si vous courez après les points bonus.



### JOE ROCKHEAD

Vous avez énervé Mr. Big, qui vous envoie ses gros bras. Défoncé aux stéroïdes, Joe Rockhead est un gros costaud enragé qui ne ressent pas la douleur. S'il vous attrape, vous le regretterez amèrement.



### DR SPIKE RUSH

Vous avez pu localiser le laboratoire de drogue de Mr. Big, tenu par le Docteur Spike Rush. Ce chimiste frappadingue est un adversaire dangereux, armé de seringues empoisonnées qu'il vous balance à la moindre occasion.



### MR. BIG

Le caïd du coin, coincé dans son fauteuil roulant... du moins jusqu'à ce qu'acculé, il dévoile sa véritable forme : une tête géante plantée sur un plateau métallique. Il change de nouveau après s'être pris assez de dégâts, et c'est pas beau à voir...



### KINKY PINKY

Avant d'atteindre l'antre de Mr. Big, vous devrez nettoyer les rues de la ville de tous les dingues et criminels qui y pullulent, dont les lieutenants du caïd du crime. Kinky Pinky, un clown flippant armé d'un couteau, est de ceux-ci.



### SERGENT SKY HIGH

Après avoir détruit le labo, vous allez devoir trouver les plants de marijuana et éliminer le boss qui les garde. Il s'agit du Sergent Sky High, vétéran de guerre défoncé jusqu'à la pointe de ses cheveux d'apprenti-Rambo.



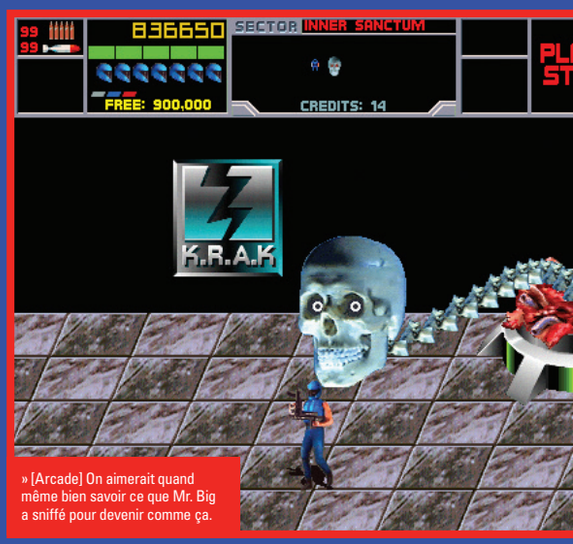
### LA CLIQUE À BIG

Pour rejoindre Mr. Big, vous devrez affronter ses légions de gangsters en costard, armés jusqu'aux dents. On vous prévient, c'est un vrai élevage, il y en a des hordes. Et visiblement, ils ne se nourrissent pas de lait en poudre. Juste de poudre.




» [Arcade] Le crime ne paie pas, mais visiblement, ça met quand même un peu de beurre de diamant dans les épinards plaqués or...




» [Arcade] On aimerait quand même bien savoir ce que Mr. Big a sniffé pour devenir comme ça.












# QUESTIONS À SIMON PICK

## Simon est à la fois le programmeur de la version C64 de *Narc* et le producteur de tous les portages du jeu chez The Sales Curve...



**Comment les conversions de *Narc* ont-elles échu à The Sales Curve ?**
Jane Cavanagh, fondatrice de The Sales Curve, voulait au début développer des jeux pour quelques éditeurs avant que The Sales Curve ne saute le pas pour en devenir un à son tour. Les programmeurs et les artistes qu'on engageait sur chaque projet sont petit à petit venus grossir les rangs de notre équipe de développement interne, Random Access. Grâce à la qualité et le succès de *Silkworm* et aux talents de négociatrice de Jane, on trouvait facilement du boulot.

**Quel était votre rôle ?**
On a en gros fait trois versions du jeu : celle sur C64 était à part, les versions Amstrad et Spectrum partageaient du code, tout comme les portages Amiga et ST. En plus de programmer le jeu C64, je m'occupais du suivi des projets, afin que les délais soient tenus. J'ai aussi monté l'équipe.

**Aviez-vous une borne d'arcade *Narc* pour travailler ?**
Oui, on avait une borne, au bureau. Matt Spall, notre ingénieur informatique, a récupéré les sprites depuis la ROM, mais on n'a pas pu les réutiliser telles quelles, car elles étaient en couleur et en haute résolution. Mais ça nous a bien servi, comme matériau de référence.

**Connaissiez-vous le jeu, avant ?**
Non, et on n'avait pas non plus entendu parler de la polémique qu'il y avait autour de lui. La plupart des jeux de l'époque étaient des jeux de tir. Tout le côté 'drogue' du jeu nous est passé au-dessus de la tête, à l'époque. Je crois que j'ai évité quelques foudres en réduisant la quantité de sang à l'écran, et en faisant disparaître les corps dans le sol, au lieu de les laisser joncher le décor.

**Avez-vous rencontré des problèmes pendant le développement ?**
Environ un mois avant la fin, Dave Leitch peinait à faire tourner assez vite la version ZX Spectrum. C'était bien, dans l'ensemble, mais parfois, ça ramait méchamment. Un jour, il s'est rendu compte qu'il rafraîchissait l'écran deux fois par cycle. Techniquement, il copiait deux fois le *back buffer* dans la mémoire vidéo. Quand il a corrigé ça, tout est devenu d'un seul coup beaucoup plus fluide et bien plus jouable ! Sinon, pendant un certain temps, j'ai travaillé de chez moi, à des horaires de dingue. Vu que c'était avant Internet et les emails, je compilais une disquette tous les deux jours pour l'amener au contrôle qualité de The Sales Curve. Ils jouaient et ils me faxaient la liste de bugs qu'ils avaient repérés. Je les corrigeais, et deux jours plus tard, c'était reparti pour un tour. Les choses ont bien changé !

**Êtes-vous content du résultat, sur C64 ?**
Oui, il y a pas mal de trucs dont je suis très content : le jeu en coopératif, le scrolling couleur, les ombres des balles, le scanner, les graffiti... Ça a été assez compliqué à bien mettre en œuvre.

**Et est-ce que ça s'est bien vendu ?**
Plutôt bien, je crois, mais c'était la fin de l'ère 8-bits, donc j'imagine que les volumes de vente C64, Spectrum ou Amstrad ne sont pas faramineux...

criminels qui vous attendent. La Porsche apparaît pendant la longue section du pont, pour être évidemment conduite à tombeau ouvert sans aucune considération pour les passants et encore moins pour le Code de la route. L'honneur est sauf : la virée finit souvent par la destruction explosive du rapide, mais fragile véhicule. On en profite pour souligner que l'on a trois vies au début du jeu, et que les mécréants du coin sapent la barre d'énergie avec une facilité et une rapidité désarmantes.

Quand *Narc* est sorti en salle d'arcade, il s'est sans surprise attiré les foudres de parents scandalisés que leurs bambins puissent avoir accès à une vision si sanglante de la lutte antidrogue, mais le ton glauque du jeu a semble-t-il réussi à échapper à la censure, sans doute trop peu visible sous les flots de corps démembrés qui pleuvent à l'écran.

La borne elle-même a la particularité d'être en deux parties, le moniteur et les commandes (deux sticks 8 directions et 4 boutons – tir, missile, saut et accroupissement) étant dans des boîtes séparées. Sous le capot, *Narc* est un des tout premiers jeux à utiliser le processeur graphique intégré Texas Instrument TMS34010, dont la capacité à afficher des sprites de haute résolution sera sublimée par des *Mortal Kombat* et autres *NBA Jam*.

Deux ans après l'arcade, c'est au tour de supports domestiques d'accueillir *Narc,* dans des portages publiés pour la plupart par Ocean Software et développés par l'équipe interne Random Access de The Sales Curve. La version NES a en revanche été éditée par Acclaim Entertainment, et développée par Rare.

Midway a essayé de ressusciter la franchise en 2005 sur PS2, en y intégrant des stars du cinéma, Ron Perlman et Michael Madsen, mais le résultat n'a pas convaincu et ce remake a fini aux oubliettes du jeu vidéo. Mais le *Narc* originel, lui, a toujours ses fans. Pas étonnant, quand on connaît son ton décalé et son esthétique très particulière !

# QU'EST-IL ARRIVÉ À...

DES JEUX QUI N'ONT JAMAIS VU LA LUMIÈRE DU JOUR...



» [PS2] Le nouveau design des personnages est à des années-lumière de ce à quoi ressemblaient ceux de la version Mega Drive d'origine.

# VECTORMAN

## Le producteur Cord Smith explique pourquoi la tentative de reboot d'un jeu-culte de la Mega Drive sur PlayStation 2 est tombée à l'eau...

### INFOS

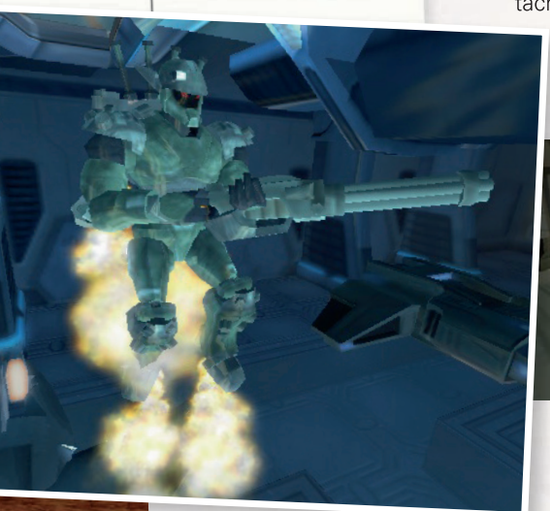
» **ÉDITEUR :** SEGA

» **DÉVELOPPEUR :** PSEUDO INTERACTIVE

» **SUPPORT :** PLAYSTATION 2

» **DATE DE SORTIE PRÉVUE :** 2004

**Bien avant Wall-E, un autre robot était investi de la mission de nettoyer la Terre.** Et si *Vectorman* a officié sur Mega Drive dix ans avant la sortie du film de Pixar, il a aussi failli se remettre à la tâche en 2004 dans un reboot sur PlayStation 2. Mais tout ne s'est pas passé comme prévu pour son développeur, Pseudo Interactive.



» [PS2] Est-ce *Halo*, ou une pâle copie opportuniste ? Indice : ce n'est pas *Halo*.



» [PS2] Si *Halo* a largement inspiré *Vectorman*, ce dernier est en vue à la troisième personne.

Tout juste sortie du carnage en *cel shading* de *Cel Damage* sur Xbox, la vingtaine de membres de l'équipe de Pseudo commence à présenter des démos ci et là, et son idée de reboot de *Vectorman* avec un nouveau moteur physique impressionne les dirigeants de Sega, qui donnent le feu vert à l'élaboration d'un prototype.

"C'était bien plus fidèle au jeu original, à l'époque", nous explique Cord Smith, producteur du jeu. "C'est pour ça que ça a tapé dans l'œil des gens de Sega. Ils y ont vu du mérite, de la passion."

Petit à petit, le projet prend forme : "Au début, vu qu'on était de la génération qui avait joué à *Vectorman*, nous étions partis sur le principe du 'Si ça marche, on le garde'", nous raconte Ted Kim, *concept artist* sur le projet. "On retrouvait l'ADN de *Cel Damage*, la même bonne humeur", se souvient Gary Snyder, directeur artistique.

Le prototype de *Vectorman* reprend le thème établi par l'original en projetant d'étendre l'histoire au-delà de la Terre, dans un environnement en 2D. L'aspect du personnage principal reprend le design d'origine, avec les orbes flottants – et il danse lui aussi sur le rythme de la musique de jeu. Ce reboot met l'accent sur l'exploration et la plateforme, avec un peu de tir, tout comme le jeu Mega Drive.

Le développement se poursuit dans cette voie pendant trois ou quatre mois, jusqu'à une réorganisation de la production chez Sega et la mise en place d'un groupe-test. C'est là que les choses

## Mais sinon, vous pouvez jouer à...

### VECTORMAN
1995, BLUESKY SOFTWARE

Les deux volets Mega Drive de BlueSky Software, mêlant exploration, plateforme et tir sur une Terre ravagée par la pollution, tiennent encore bien la route aujourd'hui, avec leur ambiance enlevée et leur rythme soutenu.



### HALO : COMBAT EVOLVED
2001, BUNGIE

La démo E3 de *Vectorman* montre pas mal de ressemblances avec le hit de Bungie. L'action est vue à la troisième personne, mais pour le reste, ça pourrait très bien se passer chez les Covenants...



### CEL DAMAGE
2001, PSEUDO INTERACTIVE

On imagine bien ce qu'aurait pu donner le concept de départ de Pseudo pour le reboot de *Vectorman*, qui aurait dû reprendre le même esprit très cartoon que leur jeu de combat de véhicules en *cel shading*.





»[PS2] Ce nouveau *Vectorman* était plein d'environnements hautement destructibles.

**"Ce qui marchait, c'était *Halo* et *SOCOM*. Alors on n'avait qu'à combiner les deux"**

dérapent. "La plupart des membres du groupe étaient trop jeunes pour connaître le jeu Mega Drive, et ils ne comprenaient pas qu'un robot puisse être composé de balles flottantes. L'esthétique les a complètement dépassés", explique Cord.

Résultats de ce groupe-test en main, les producteurs de Sega réclament des changements, au tout début de l'année 2002. "Un des producteurs nous a expliqué que ce qui marchait à ce moment, c'était *Halo* et *SOCOM*. Alors on n'avait qu'à combiner les deux", nous raconte Ted. C'est ainsi que *Vectorman* se mue en pâle copie de *Halo*, jusqu'à l'acolyte féminin à la Cortana.

À l'époque, peu après la chute de la Dreamcast, les ressources de Sega, désormais simple éditeur de jeux, sont limitées, aussi est-il décidé de ne pas prendre le risque de sortir un jeu sur une vieille propriété intellectuelle inconnue de la jeune génération. "Sega n'avait pas les épaules pour soutenir les projets trop différents", nous dit Cord.

Le développement se poursuit tout de même encore trois ou quatre mois, dans cette optique de refonte à la *Halo*. "Je n'ai jamais autant bossé sur un projet dont je n'étais pas fier, que je n'aimais pas, et que je ne voulais même plus voir", nous confie Ted.



»[PS2] Les développeurs regrettent que Sega ait refusé leurs premiers concepts.




»[PS2] En fait, le seul vrai point commun entre ce reboot et l'original, c'est le titre.

Le travail de Pseudo est dévoilé au public pendant l'E3 2003, dans une courte démo où un *Vectorman* sans rapport avec l'original, armé d'un fusil d'assaut, traverse des couloirs qui semblent tout droit sortis du niveau de la bibliothèque de *Halo*.

"Ça n'a pas plu aux puristes, dont je faisais partie", nous avoue Cord. "Pourtant, on pensait qu'on avait quand même réussi à faire quelque chose de sympa, mais... ça n'a pas duré."

Peu après l'E3, Sega enterre *Vectorman*. D'après Cord, c'est la volonté de Sega de changer la direction du projet qui l'a tué. "Sega avait ses propres problèmes. Mais plus tard, ils ont compris qu'ils avaient fait une erreur en voulant tellement changer le jeu qu'il n'avait plus de rapport avec ses origines. Mais c'était trop tard."

Pseudo a continué de travailler avec Sega sur deux titres de la franchise *Full Auto*, basés sur ce moteur physique qui était à l'origine au cœur de *Vectorman*. Le studio a fermé en 2008, après qu'un projet avec Eidos soit tombé à l'eau.

Après deux volets Mega Drive, *Vectorman* n'est donc plus reparu, sinon sur des compilations, au grand dam de Gary : "Quand je revois le jeu, je me dis que ça fonctionne toujours. Qu'il y a encore une histoire à raconter, et qu'il y a aujourd'hui encore une place pour *Vectorman*." ✱






# bits STUDIOS

## Le très prolifique Bits Studios a fait des tas de jeux sur de très grosses licences, mais aussi quelques titres originaux. Son fondateur Foo Katan et quelques-uns de ses ex-employés nous racontent son histoire...

**La tête pleine de souvenirs, Foo Katan n'attend pas notre première question pour revenir 30 ans en arrière, en 1989, quand Bits Studio est né :** "Vous savez ce que signifie Bits ?", nous lance-t-il. "*Belief In The Solution*. Ayez foi en la Solution." C'est cette foi qui a permis au studio de traverser 17 années pendant lesquelles il a lié une relation forte avec Nintendo… et les adaptations sous licence.

Revenons en 1982. Foo est encore un adolescent qui programme dans sa chambre, sur BBC Micro et Commodore 64. Tout comme son ami Jez San, il se retrouve un été à travailler pour Silversoft. L'expérience incitera Jez à fonder Argonaut Software et Foo à codévelopper *Skyline Attack* sur C64.

Mais surtout, Foo et Jez programment l'outil de développement *PDS* (*Programmer's Development System*). Construit autour d'un PC Apricot, le *PDS* comprend un assembleur, un débuggeur, un éditeur, un gestionnaire de profil et des outils graphiques pour développer directement des logiciels sur des ordinateurs 8-bits comme le C64, MSX, ZX Spectrum et l'Amstrad CPC. Avec le programmeur Andrew Glaister, Foo vend le système à d'autres développeurs via la société PD Systems Ltd. "Pendant le CES de Las Vegas de 1989, alors que je promouvais le *PDS*, j'ai commencé à réaliser l'ampleur du marché consoles", nous dit Foo. Tout particulièrement intéressé par la prometteuse Game Boy, Foo monte dès son retour du salon une équipe pour créer des jeux sur console.

Mais Bits n'a non seulement aucune expérience sur consoles Nintendo, ni ses entrées chez Nintendo. "Pendant six mois, on a fait du *reverse-engineering* de la Game Boy", nous explique Foo. "On a fini par trouver un moyen de contourner le verrou de Nintendo contre les développements sans licence, et j'ai fait le tour des éditeurs pendant le CES de janvier 1990. J'en suis revenu avec des contrats pour faire *Chase HQ* et *R-Type* sur Game Boy."

*Chase HQ* est programmé par Richard Chappells, tandis que les crédits graphiques vont à un sibyllin 'Rosie'. C'est le tout premier jeu développé en Occident que



» [Game Boy Color] *Warlocked* est une exclusivité Game Boy Color et un des tout meilleurs titres de Bits Studios.

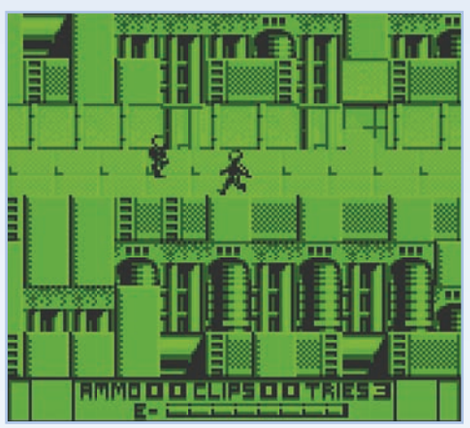
Taito ait publié au Japon. Jason Austin et Mark A. Jones ont de leur côté développé *R-Type,* et David Whittaker a signé la musique des deux titres.

"On avait des gens qui travaillaient chez eux et d'autres chez nous", se souvient Foo. "C'était des équipes de deux, plus moi comme producteur. Jason est un programmeur incroyable, et sa version de *R-Type* est formidable."

**La Game Boy devient rapidement le support privilégié de Bits Studios et *R-Type* s'écoule à plus de 700.000 exemplaires.** Argonaut confie ensuite à Bits le développement de *Loopz* sur NES, puis le studio enchaîne les productions Game Boy : *Robin Hood : Prince Of Thieves*, *T2* : *Terminator 2–Judgment Day*, *The Amazing Spider-Man*, *Castelian*, *Last Action Hero* et *R-Type II*. "Bits a aussi produit le *Game Boy development kit*," souligne Gina Jackson qui a rejoint la société en 1992. "On m'a engagée parce que j'avais une maîtrise en programmation de rendu et j'ai modélisé des tas de trucs sur *3D Studio*. Pendant que ma machine effectuait les calculs de rendu, je soudais des cartes-mères de nos kits de développement. *T2 : Terminator 2 – Judgment Day* a été un tournant, pour nous, grâce auquel nous avons pu accélérer notre croissance." Ce jeu d'action en scrolling de côté est en effet plutôt réussi, avec de beaux graphismes et des niveaux ardus offrant un gameplay varié reprenant des scènes du film. Le jeu est en outre sorti au meilleur moment, en même temps que le film.

Bits en profite pour essayer de se diversifier et produit un titre original exclusif sur SNES, le jeu de sport futuriste *Space Football : One On One.* Le studio refait également une incursion au Japon avec *Castelian,* une version Game Boy et NES de *Nebulus*, éditée par Kyoro Chan Land, et qui s'est, paraît-il, très bien vendue. Le studio est aussi le seul développeur-tiers auquel Irem Corporation ait jamais fait appel, pour le jeu de plateforme *Saigo No Nindou*, sorti sur Game Boy uniquement au Japon.

Bits est désormais un développeur établi chez Nintendo. "On a tissé des liens forts avec plusieurs sociétés console, mais Nintendo, c'était le top pour nous", nous dit Foo. "On est devenus très proches et je ne tarirai jamais d'éloges envers Shigeru Miyamoto." L'amour de Bits pour les consoles Nintendo l'amène à développer *Dream TV, Genocide 2* et *Itchy & Scratchy* ▶



» [Game Boy] Si les versions sur consoles de salon d'*Alien 3* versent plutôt dans l'action, la version Game Boy d'*Alien 3* s'axe surtout sur les puzzles et l'exploration.

## CHRONO

**1989** Fouad 'Foo' Katan fonde Bits Studios.

**1990** **Grâce au reverse-engineering, le studio conçoit un système de développement fonctionnel sur NES et Game Boy.**

Sortie de *Chase HQ* sur Game Boy et annonce de *Loopz* sur NES.

**1991** **Bits devient BITS Ltd.**

Sortie de *Robin Hood : Prince of Thieves*, de *T2 : Terminator 2 : Judgment Day* et de *R-Type*.

**1992** Sortie de ***Castelian, R-Type II* et *Space Football : One On One* (et de *Sssnake* sur Supervision).**

Sortie de la version Game Gear de *The Amazing Spider-Man Vs The Kingpin.*

**1993** **Sortie de *Saigo No Nindou* au Japon.**

**1994** Sortie de jeux de piètre qualité, dont *Dream TV, Mary Shelley's Frankenstein* ou *No Escape.*

**La société est temporairement rebaptisée Bits Corporation avant de revenir à son nom d'origine, Bits Studios.**

**1995** *Itchy & Scratchy* est le dernier jeu sur cartouche 16-bits de Bits Studios.

***T-Mek* et *Maximum Roadkill* marquent la migration du studio vers le PC.**

Bits signe avec Philips pour produire *New Day, Cartoon Academy* et *Riqa.*

**1996** **Le jeu original *Nihilist* sort sous Windows.**

**1999** Sortie de *R-Type DX* sur la Game Boy Color de Nintendo.

**2000** **Bits entre en bourse.**

L'excellent *Warlocked* sort sur Game Boy Color.

**2001** ***Virtual Athlete* et *Lab Rat* font leurs débuts en ligne chez la filiale Gamesmagnet. Lab Rat attirera 40.000 joueurs.**

**2002** Sortie de *Die Hard : Vendetta* sur Xbox, PS2 et GameCube.

**Le chiffre d'affaires de Bits dépasse le million et demi d'euros.**

**2003** Sortie de *Rogue Ops.* Bits Studios annonce un chiffre d'affaires frôlant les 3 millions d'euros.

**2005** **Sortie de *Constantine* et annonce de *The Man With No Name*, prévu pour 2006.**

**2006** Bits Studios ferme ses portes.




» [SNES] Ç'aurait pu être un bon jeu, mais on préfère manger une manette que de rejouer à *Itchy & Scratchy*.



» [SNES] Bits Studios a produit les versions SNES et Mega Drive de l'adaptation du film *Frankenstein* de Kenneth Branagh.




» [Xbox] *Rogue Ops* surfe sur la vague des jeux d'infiltration comme *Splinter Cell* et *Metal Gear Solid*.

▶ sur SNES, tous conçus par de grosses équipes dédiées, plutôt que dans des départements séparés. "On voulait que les développeurs aient le sentiment que le jeu qu'ils faisaient leur appartenait", explique Foo. Ce qui n'empêche pas ces jeux d'être, au mieux, très moyen, soit dit entre nous.

**Quand on discute avec des anciens de Bits, il est clair qu'il y avait un bon esprit de camaraderie au sein du studio,** comme le confirme Stephen Hallet, qui ne devait y travailler que trois mois comme testeur, mais qui y est resté pendant deux ans, "surtout pour les gens", nous dit-il. Le compositeur/ingénieur audio Paul Weir évoque de son côté le talent de ses collègues et Gina souligne la diversité des équipes. "Quand je suis partie, un quart des employés étaient des femmes et il y avait beaucoup de diversité ethnique et d'origines sociales", nous dit-elle. "C'était encore rare, à cette époque."

Mais il y a bien sûr des coups durs, tout d'abord avec *New Day*, produit d'un partenariat entre Bits Studios et Philips Media. Prévu pour 1999, *New Day* était un titre ambitieux, avec une soixantaine d'acteurs, filmés avec 16 caméras numériques sur une scène à 360 degrés avec écran bleu. Beaucoup d'argent est investi dans ce projet qui sera finalement annulé, au grand dam de ceux qui ont travaillé dessus.

"Avec ses personnages réalistes, *New Day* était taillé pour le système CD-ROM de Philips," explique Foo. "C'était impressionnant, mais Philips a finalement retiré ses billes. Je suis encore convaincu qu'on aurait pu le sortir, si on avait eu plus de temps et de moyens, mais… ce n'est pas comme ça que ça fonctionne."

*New Day* n'est pas le seul titre à avoir été annulé. Il en va de même pour *Riqa*, un projet de jeu à la troisième personne commandé par Nintendo avec une héroïne à la Lara Croft, et pour le jeu de tir en vue subjective *Die Hard 64* (qui a émergé en 2017 sous la forme d'une alpha jouable, avec des niveaux inachevés).

Parallèlement à ces déconvenues, de petites pépites ont eu un destin plus rayonnant. Outre *R-Type DX* en 1999, la Game Boy Color a eu droit l'année suivante à *Warlocked*, un petit chef-d'œuvre tactique plein de mages, de chevaliers, de niveaux bien ficelés et de secrets sympathiques, hélas seulement sorti aux États-Unis. Bits s'est aussi aventuré dans le jeu en ligne avec *Virtual Athlete* et *Lab Rat*, tous deux basés sur une technologie 3D propriétaire conçue par le directeur technique Jerome Muffat-Meridol et publiés par une nouvelle filiale de la société, Gamesmagnet.

"*Virtual Athlete* était un précurseur du jeu en ligne, mais le marché n'était pas encore prêt pour cela. On était en avance sur notre temps, mais on n'avait pas assez de puissance financière pour le pousser", nous dit Foo.

L'argent est en effet un problème

## DANS L'ADN DE BITS STUDIO




### DES JEUX SOUS LICENCE

Bits Studio était un studio indépendant – donc dépendant d'accords avec les gros éditeurs de l'époque. La grande majorité de sa production se compose d'adaptations de licences ciné, télé et arcade – un genre qui rapporte – avec très peu de titres originaux.

bits corporation

### DU TALENT

Foo Katan a su s'entourer de programmeurs, graphistes, musiciens et producteurs de talent, pour la plupart relativement novices. Beaucoup d'entre eux ont eu de belles carrières par la suite, comme James Cox, aujourd'hui directeur technique chez Natural Motion ou Shahid Ahmad, actuellement dirigeant d'Ultimatum Games.



### UN STUDIO PROLIFIQUE

Bits a sorti pas moins de 25 jeux pendant ses 5 premières années d'existence. Les développements étaient encore relativement simples au début des années 90, avant que les équipes de deux personnes soient remplacées par de plus larges brigades.




» [PS2] Le système de commandes à la première personne de Bits Studios pour Die *Hard Vendetta* est certes original, mais peu évident à manier.

récurrent. "Comme beaucoup de studios indépendants de l'époque, on avait du mal à joindre les deux bouts, et c'était une lutte constante pour décrocher des accords d'édition, aussi bien pour des titres orignaux que pour des adaptations sous licence", explique Neil Dejyothin, entré chez Bits en 2001 comme attaché de presse et responsable web. "On avait deux projets sur Game Boy Advance, *Jet Riders* et *Wizards*, tous deux superbes et très jouables. On a presque réussi à convaincre Nintendo de faire de *Jet Riders* un *Wave Race*, mais ils ont finalement choisi de ne pas porter la franchise sur console portable. *Wizards* était le successeur naturel de *Warlocked*, et si je me souviens bien, on a vraiment failli signer un accord avec EA pour en faire un jeu sous la licence du *Seigneur des Anneaux*, mais là non plus, ça ne s'est pas fait."

**Le FPS *Die Hard Vendetta*, dont l'histoire se déroule après les trois premiers films, a plus de chance et sort en 2002.** Ce titre met l'accent sur l'infiltration, le joueur devant traverser plusieurs niveaux pour sauver la fille de John McClane, kidnappée. "Ça repoussait les limites, mais on aurait pu faire encore mieux", nous dit Foo. "Et puis, on a perdu les droits pour faire le premier niveau dans un célèbre musée de Los Angeles, et on a dû refaire tout le premier niveau en seulement deux semaines. Un pur cauchemar."

À cette époque, Bits emploie une quarantaine de personnes, alors que deux ans plus tôt, ils étaient 90. "On avait deux équipes. La plus grosse bossait sur le projet en cours et l'autre sur le suivant", nous raconte Stephen, qui était chez Bits en 2002 et 2003. "On aurait dit qu'ils n'avaient pas de plan à long terme, qu'ils prenaient tout ce qu'on leur proposait."

Bits signe ainsi *Sega Arcade Gallery* sur Game Boy Advance et *Rogue Ops* sur Xbox, GameCube et PlayStation 2, puis en 2005, le jeu d'action-aventure *Constantine*, basé sur le film éponyme. Paul, engagé en 2002, est resté quatre ans chez Bits et se souvient d'avoir dû effectuer tout son travail sur le jeu avant d'avoir accès au moindre matériel audio tiré du film. "C'était amusant de comparer les deux. J'étais plutôt content de voir que je n'étais pas tombé loin, plus d'une fois. Mais on m'a un peu laissé me débrouiller tout seul, sur le coup", ajoute-t-il. "Et puis, les locaux étaient un peu glauques. C'était un vieux bâtiment, les lieux n'étaient pas très adaptés pour un studio de développement. C'était sombre et crasseux. La salle audio était plutôt pas mal, par contre. Ils avaient construit un chouette petit studio de mixage accolé à une petite salle d'enregistrement isolée. C'est là que je passais le plus gros de mon temps. Pour moi, c'était l'idéal."

En interne, il devient clair que le studio est dans une mauvaise passe. À ce moment, Foo fonde une nouvelle société du nom de Playwize dont il fait de Bits une filiale. Il envisage de créer des jeux en ligne, dont *3D Poker*. "La situation était devenue intenable", nous avoue Foo. "EA perdait de l'argent, et le segment hardcore était en berne. Il fallait passer à autre chose." Malheureusement, ce contexte sonne le glas de Bits Studios, qui ferme en 2006. Playwize suivra deux ans plus tard. "Mais je n'oublierai jamais Bits Studios", conclut Foo. "C'était un studio plein de talent, et j'ai adoré faire partie de l'aventure." *

## AVIS DE RECHERCHE



### Foo Katan

Suite à la fermeture de Bits Studios et de sa société-mère Playwize, Foo Katan a cofondé une autre société software, Origin8 Technologies. Ce studio indépendant produit aujourd'hui encore des jeux et des applications pour smartphones, tablettes, PC et consoles portables. En 2014, toujours bien ancré dans le milieu du jeu vidéo, Foo est devenu directeur de l'exploitation chez Starbreeze USA.

### Gina Jackson



Gina n'a travaillé chez Bits Studios que de 1992 à 1993, mais son parcours illustre bien le succès de plusieurs ex-employés du studio. Elle a été productrice chez Mirage Technologies, puis a dirigé un studio d'Ocean Sofware pendant six ans. Elle est allée sur le marché mobile chez Nokia, avant de passer par Kuju, puis par Eidos, pour devenir en juin 2012 la directrice générale de *Women In Games Jobs*, qui aide à promouvoir les opportunités de travail pour les femmes dans l'industrie du jeu vidéo. Elle dirige aujourd'hui la division jeux de The Imaginarium, la société de production d'Andy Serkis.

### Neil Dejyothin

En partant de Bits Studios en 2003, Neil est devenu le directeur du contrôle qualité chez Electronic Arts, avant d'entrer chez Sports Interactive, concepteur de la célèbre série des *Football Manager*, où il a grimpé les échelons jusqu'au poste de producteur senior. En 2017, il est parti pour devenir chef de projet PlayStation, sur des titres comme *The Last of Us* et *Gran Turismo*. Il y travaille toujours aujourd'hui.




### DES AMBITIONS INASSOUVIES

Shahid Ahmad était à la tête du projet annulé New Day, très ambitieux avec ses personnages filmés; mais d'autres développements ont aussi été stoppés en cours, comme *Riqa*, avec son héroïne aux faux airs de Lara Croft, et *Wizards*, un titre Game Boy Advance pourtant prometteur.




### NINTENDO

Si Bits Studio a travaillé avec plusieurs grands éditeurs de jeu, la société a tout particulièrement prêté allégeance aux consoles de Nintendo, principalement la Game Boy, mais aussi la NES, la GameCube et la Nintendo 64 (pour cette dernière, sur des projets hélas annulés).




## Saviez-vousça ?

Un nouveau modèle de SNES, couramment désigné sous le nom de SNES Jr, est sorti au Japon et aux États-Unis, mais pas en Europe.

**PROCESSEUR :** 65C816 CUSTOMISÉ, CADENCÉ À 3,58 MHZ
**MÉMOIRE :** 128 KO
**AFFICHAGE :** PROCESSEUR GRAPHIQUE 16-BITS, RÉSOLUTION MAXIMALE DE 512X448, 128 SPRITES SIMULTANÉS, JUSQU'À 256 COULEURS PAR LIGNE SUR UNE PALETTE DE 32.768
**SUPPORT :** CARTOUCHE ROM (JUSQU'À 128 MO)
**AUDIO :** ADPCM HUIT CANAUX

# Super Nintendo

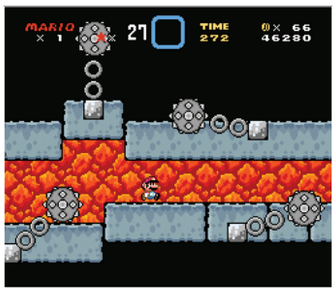
**» CONSTRUCTEUR :** Nintendo **» ANNÉE :** 1990

"La Super Famicom était peut-être bien pour le marché japonais, mais pour les États-Unis, je trouvais qu'elle avait l'air trop douce, trop peu anguleuse", explique Lance Barr, qui a redessiné la console de Nintendo pour le marché américain. "On pensait dès le départ à de futurs périphériques modulaires, donc il fallait pouvoir empiler facilement des composants. Et je trouvais que la Super Famicom n'était pas très jolie, dans cette optique. En fait, je trouvais qu'elle ressemblait à une huche à pain…"

Visiblement, Lance n'aime pas le pain ni les jolies couleurs, car sa version de la console 16-bits de Nintendo ne fait clairement pas l'unanimité. Bien plus anguleuse que la version japonaise, elle arbore de gros boutons violets, qui font écho à ceux du pad, dans les mêmes teintes, avec une touche de parme. Le look particulier de la console n'a pas fait fuir les joueurs américains, les ventes de la SNES sur le territoire américain ayant fini par surpasser celles de la Mega Drive, comme partout dans le monde. Sous toutes ses livrées, la 16-bits de Nintendo est un fleuron de son ère, foyer de dizaines de jeux indispensables qui ont fait sa réputation. Qu'importe le flacon, pourvu qu'on ait l'ivresse, comme qui dirait !

## LE JEU QUI VA BIEN Super Mario World

Rares sont les jeux vidéo qui méritent l'adjectif de "parfait", mais *Super Mario World* est sans doute l'un de deux qui frôlent le plus la perfection. Le jeu reprend les codes des précédents volets sur SNES comme fondations sur lesquelles se greffent d'excellentes mécaniques de jeu à découvrir, toutes sortes de secrets à dénicher, des myriades de niveaux à maîtriser et une ribambelle de boss à défier. Il fait sans conteste partie des tout meilleurs jeux de plateforme 2D de son époque, et même un des plus grands de tous les temps, tout bonnement et sans la moindre discussion.



# IL ÉTAIT UNE FOIS... COOL SPOT



**SI COOL SPOT N'EST PAS LA PLUS CHARISMATIQUE DES MASCOTTES, SON BREF PASSAGE DANS LE MONDE DU JEU VIDÉO N'EST PAS POUR AUTANT PASSÉ INAPERÇU. PAS MAL, POUR UN POINT ROUGE À LUNETTES !**

**Les publicitaires des années 80 et 90 avaient la vie belle, non ?** On dirait qu'il leur suffisait de mettre une casquette, visière sur la nuque, à n'importe quelle mascotte et de lui faire faire du roller dans leurs pubs pour que le boulot soit accompli. L'important, c'était d'avoir l'attitude un poil rebelle. D'accord, on caricature un peu, n'empêche : cette période déborde de mascottes dans ce genre, visant les publics jeunes et cool – ceux qui portent des *Air Jordan*, écoutent de la musique sur leur ghetto blaster et jouent à tous les derniers jeux vidéo. Au même moment, le jeu vidéo a lui aussi la vie belle : après avoir pansé ses plaies suite au krach de

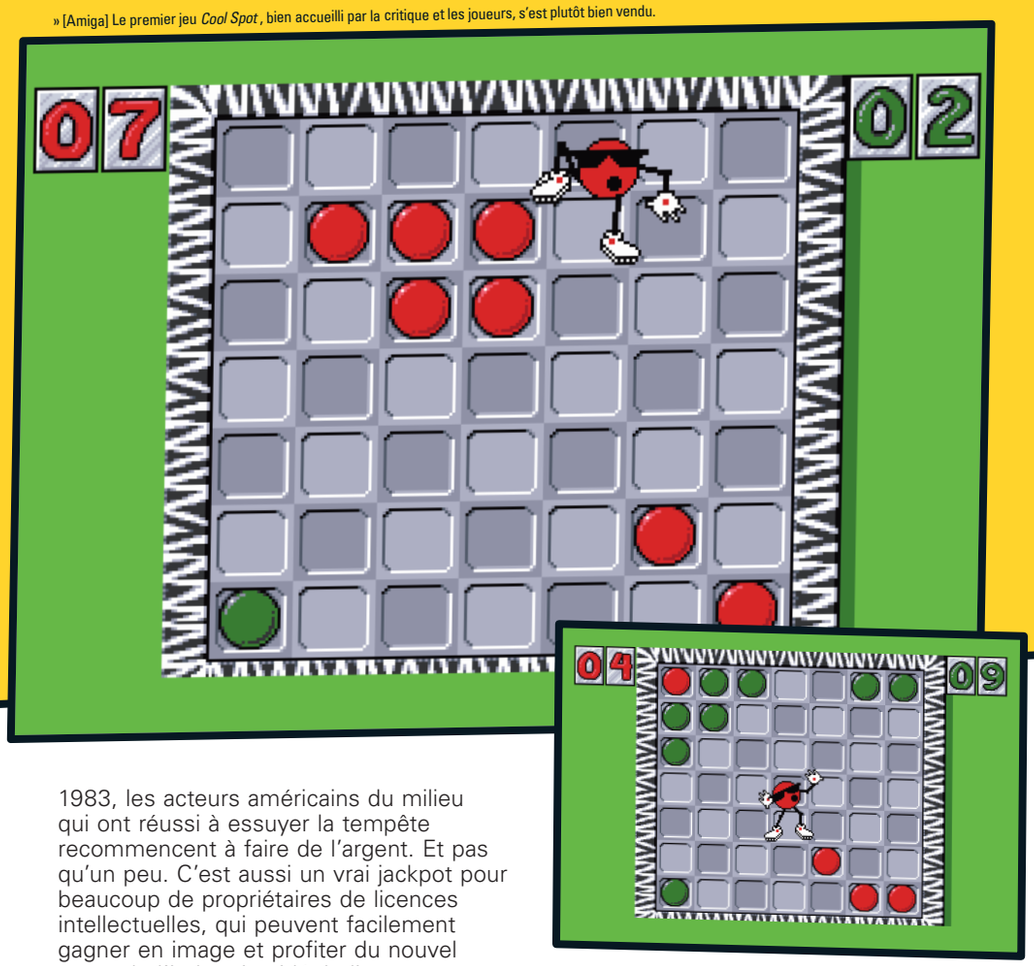






» [SNES] La plupart des joueurs européens de l'époque ne savaient pas que Cool Spot était une mascotte de 7Up.

» [Amiga] Le premier jeu *Cool Spot*, bien accueilli par la critique et les joueurs, s'est plutôt bien vendu.



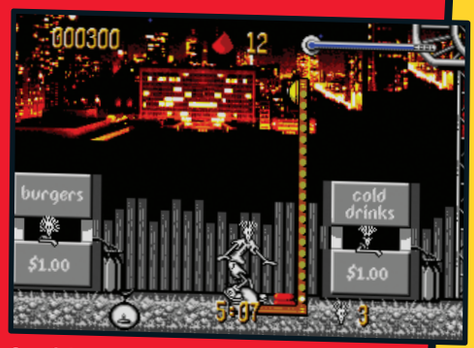

1983, les acteurs américains du milieu qui ont réussi à essuyer la tempête recommencent à faire de l'argent. Et pas qu'un peu. C'est aussi un vrai jackpot pour beaucoup de propriétaires de licences intellectuelles, qui peuvent facilement gagner en image et profiter du nouvel essor de l'industrie vidéoludique en adaptant leurs marques en jeu vidéo. C'est pourquoi les consoles 8-bits et 16-bits de l'époque débordent d'adaptations de licences, certaines plus évidentes que d'autres. Disney était par exemple un champion du genre à l'époque, avec des jeux inspirés de ses films d'animation – qui pour certains trouveront le même succès. Si ce genre de mariage semble plutôt naturel, d'autres le sont moins. Dans l'absolu, le film *Les Blues Brothers*, aussi sympa soit-il, n'est pas le meilleur des matériaux pour un jeu vidéo. Mais il y a bien plus étrange que ça : les mascottes de marques et de sociétés, a priori à des années-lumière des principes d'un jeu vidéo, malaxées et fourrées dans de vagues concepts de jeu, juste pour occuper le segment de marché. La grande majorité des titres de ce type sont des désastres, d'un point de vue gaming, et *Cool Spot* avait tout pour en être un. Imaginez les grosses têtes du marketing de 7Up en train de conclure que l'élément le plus emblématique de 7Up, c'est le gros point rouge de son logo, et que ce bête cercle sera non seulement la nouvelle mascotte de la marque de soda, mais aussi la star d'un jeu vidéo. Vous auriez parié dessus, vous ?

Si l'on peut considérer que cette histoire démarre avec l'arrivée de Spot sur SNES et Mega Drive en 1993, soulignons que la mascotte de 7Up traîne dans le coin depuis 1987 et dans le jeu vidéo depuis 1990. Si en Europe, la communication de 7Up s'axe autour de Fido Dido, Spot a été conçu pour cibler le public américain, visiblement moins sensible au côté silencieux et un rien poétique du personnage aux cheveux en bataille.

Le vrai premier jeu avec la mascotte date en effet de 1990, sur Amiga, Atari ST, NES et PC – plus une version Game Boy. Il s'agit d'un *puzzle game* banal, proche du *Reversi*, avec des pions ronds. De gros points, quoi. Quelques animations avec Cool Spot viennent étayer le jeu, sans plus. L'exemple parfait d'une marque ▶

## CHERCHEZ FIDO

**Qu'est-il arrivé au jeu de l'autre mascotte de 7Up ?**

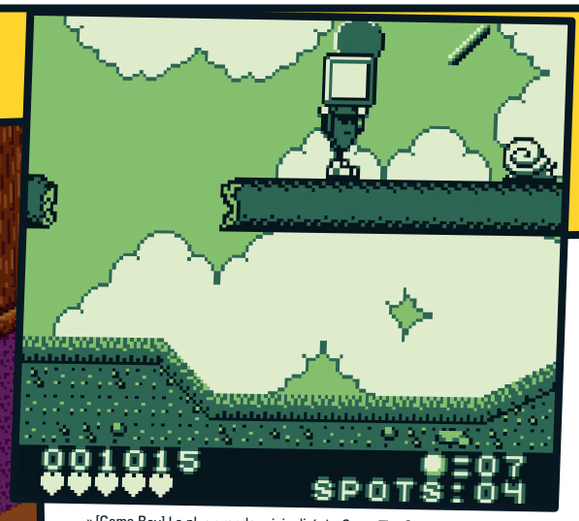



**Que faire quand vous avez deux mascottes différentes pour un même produit, dans deux régions différentes du monde, mais que vous voulez faire un jeu à l'effigie de votre marque ? Eh bien, vous produisez deux jeux complètement différents, puis vous en annulez un à la dernière minute. En France comme dans le reste de l'Europe, l'autre mascotte de 7Up, Fido Dido, devait avoir son propre jeu, prévu pour sortir également en 1993, à peu près en même temps que Cool Spot. Le développement était si bien avancé que le jeu a obtenu la validation de Sega. On a même croisé un test dans un numéro du magazine Sega Pro de 1994, indiquant que le jeu était dispo. Pourtant, pas de Fido Dido à l'horizon. Et personne ne semble savoir pourquoi le jeu n'est jamais sorti.**

**C'est d'autant plus étrange qu'il n'a pas l'air complètement pourri, même s'il semble beaucoup plus ancré dans l'esprit des années 80 que Cool Spot, avec son personnage nonchalant qui balance des "Pas cool" quand il meurt ou des "C'est la teuf" au début des niveaux. Les mécaniques de jeu semblaient intéressantes, reprenant l'idée que Fido Dido était un croquis imaginé par un artiste rêveur, doté de nouvelles capacités à chaque niveau de jeu : dessiner des plateformes, monter à la corde, etc. Le jeu semblait varié, pas trop mal fichu et doté de quelques bonnes idées, aussi ne comprenons-nous pas pourquoi il est passé à la trappe à la dernière minute...**








» [Game Boy] La plus grande originalité de *Spot : The Cool Adventure* ? Ramasser des cubes pour les lancer. Ouais, ça déchire grave.

» [Mega Drive] Il y a quatre mondes thématiques dans *Spot Goes To Hollywood*, chacun divisé en plusieurs niveaux, où il faut récupérer au moins 60 % des points Cool.



▶ qui plonge le bout des orteils dans les eaux du jeu vidéo avec un produit vite troussé, sans grande ambition. Avouons que *Spot : The Video Game* était tout de même plutôt bien fait, mais ça n'allait pas très loin, avec un potentiel commercial des plus limités. À vrai dire, on voit plus la mascotte sur la boîte que dans le jeu proprement dit. Suivant le coup joué, Spot danse, fait du roller ou traverse le plateau de jeu, mais guère plus – il faut dire qu'il n'est pas évident de représenter ce genre de personnage dans un titre aussi abstrait. Développé par Virgin – à l'époque Virgin Mastertronic –, *Spot : The Video Game* fonctionne cependant suffisamment pour titiller l'envie de faire plus. La société de développement était en pleine croissance, elle commençait à se faire connaître pour la qualité de sa production de jeux sous licence, même si elle n'était pas aussi réputée qu'elle le serait bientôt avec d'excellents futurs jeux de plateforme 16-bits. Mais cela allait changer, grâce en partie à la mascotte ronde et rouge de 7Up…

"J'avais proposé à Virgin un concept de RPG que je souhaitais concevoir et programmer", nous raconte Will Anderson. "J'ai passé un entretien avec Stephen Clarke Wilson, directeur de la recherche chez Virgin, à l'époque, qui m'a dit qu'ils souhaitaient m'engager comme designer, mais qu'ils voulaient que je fasse *Cool Spot*."

Le projet était déjà prévu chez Virgin depuis la sortie de *Spot : The Video Game* et, comme l'explique Will, il était déjà acquis que ce serait un jeu de plateforme dès le tout début. "Je lui ai répondu que je n'avais aucune expérience en conception de jeux de plateforme. Alors il a pris le *design document* que j'avais écrit pour le RPG – ça devait faire 350 pages avec des tas de tableaux et de diagrammes –, et il m'a dit que quelqu'un capable de faire ce genre de documents pouvait facilement réaliser un jeu de plateforme."

## CONVERSIONS SUCRÉES

**Les différentes itérations du *Cool spot* de 1993**



### ▲ MEGA DRIVE

Des deux versions console, celle sur Mega Drive est la plus rapide et fluide, aussi les animations des sprites en pseudo-3D si emblématiques du jeu sont-elles plus réussies sur ce support.

### ▼ SNES

Comme souvent, la SNES tire son épingle du jeu avec ses couleurs vives et ses arrière-plans plus réussis. Étonnamment, il manque le pop-up de score qu'on voit sur presque toutes les autres versions quand Spot ramasse des points rouges.






### ▲ DOS

Service minimum pour le portage PC, très similaire à la version SNES, avec les mêmes décors de qualité et la même absence de pop-up de score. Le jeu est juste un peu plus fluide grâce au hardware plus puissant.

### ▼ MASTER SYSTEM

Étrangement, il y a eu une version Master System, mais rien pour la NES. Tout est plus plat et sombre dans cette édition. Les personnages et les plateformes sont accentués par un contour noir pour mieux les distinguer, et dans l'ensemble, c'est une bonne conversion.



## "ÇA SE CHAMAILLAIT, ENTRE LA SOCIÉTÉ 7UP, VIRGIN GAMES ET LA BOÎTE DE MARKETING"

Will Anderson

Will se retrouve donc au sein d'une nouvelle équipe rassemblée par Virgin pour se mettre au travail sur un jeu de plateforme avec la mascotte de 7Up. Et tant pis pour les 350 pages de son projet de RPG !

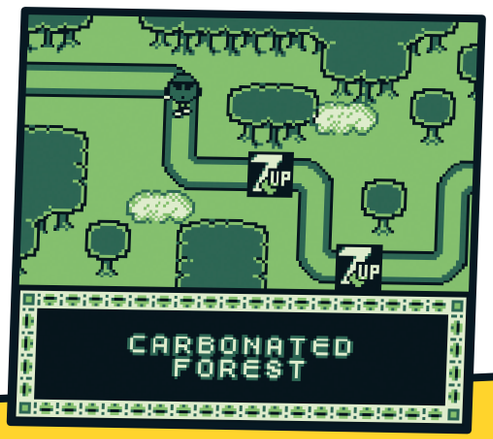
"Ça a mis du temps à vraiment démarrer", nous dit Will, "surtout à cause du programmeur avec qui je travaillais… Comment dire… il était très bon pour faire de petits *mods*, mais pas tellement pour faire des jeux. Il n'est pas allé plus loin qu'un écran d'intro où Cool Spot surfe sur une bouteille. Et on s'est rendu compte qu'il avait bouffé toute la mémoire de la cartouche juste pour cet écran-titre ! C'est pour ça que David Perry l'a remplacé."

Ce programmeur n'est cependant pas la seule raison pour laquelle le développement peine à décoller, car d'autres soucis freinent aussi les choses du côté de la mascotte elle-même. "Ça se chamaillait, entre la société 7Up, Virgin Games et la boîte de marketing", explique Will. "En fait, Cool Spot était une propriété intellectuelle partagée. Le personnage appartenait à la fois à 7Up, mais aussi à l'agence de pub qui avait fait les campagnes promotionnelles. Ils n'arrivaient pas à se mettre d'accord sur le principe du jeu, et ça énervait Virgin qu'ils ne réussissent pas à se décider."

Pendant ce temps, Will et son équipe ne peuvent pas avancer, ne sachant pas quelle direction prendre pour le jeu : "Les discussions se prolongeaient, rien ne bougeait, jusqu'au moment où Virgin a dit en avoir marre et a décidé de mettre *Cool Spot* entre parenthèses." Will et son équipe passent donc à un autre projet de jeu sous licence, un titre pour McDonald's du nom de *Global Gladiators*. C'est la sortie et les bons résultats de ce jeu qui vont convaincre les deux ayants droit de Cool Spot de s'accorder une trêve et de laisser les commandes du développement à Virgin. "Suite au succès de *Global Gladiators*, ils sont revenus nous voir la queue entre les jambes pour nous dire qu'on pouvait faire ce qu'on voulait, comme jeu", s'amuse Will.

Entre-temps, un autre jeu *Cool Spot* exclusif à la Game Boy sort sans tambour ni trompette en Europe en 1992, aux États-Unis en 1993, puis au Japon en 1994 – c'est d'ailleurs la seule incursion officielle de Spot sur ce territoire. *Spot : The Cool Adventure*, développé en externe par Visual Concepts, est en réalité un portage du jeu NES *MC Kids* (sous licence McDonald's), un titre très largement inspiré de *Super Mario Bros 3*, mais sans son originalité.

Du côté de l'équipe de Will, le temps est venu de se mettre sérieusement au boulot sur *Cool Spot*, en commençant par définir le personnage jouable/mascotte/marque et le contexte du jeu. Les concepteurs optent pour un Spot exagérément cool, qui bouge en claquant des doigts, qui tourne, plonge et roule. ▶







» [SNES] Dans *Cool Spot*, l'objectif principal est de récupérer au moins 60 des 100 points Cool, disséminés et souvent cachés dans les niveaux. Bref, pas simple de tous les trouver pour débloquer les stages bonus.



### ▲ AMIGA

Le jeu nécessite 1 Mo de RAM pour tourner sur Amiga, donc quelques restrictions sont au programme, mais la qualité est au rendez-vous pour les animations, les graphismes et les sons. Reste que ce n'est pas aussi bien fignolé que sur les autres supports, dans l'ensemble.

### ▼ GAME BOY

Pas de surprise, c'est un portage Game Boy classique : un jeu plus lent, avec des graphismes dépouillés. Si l'ensemble n'est pas très remarquable, on retrouve tous les niveaux de jeu, presque identiques.







### ▲ GAME GEAR

Les versions Game Boy et Game Gear sont semblables, sinon que celle sur la portable de Sega est en couleur. Difficile de suivre l'action sur le petit écran de la console, mais les contours accentués aident un peu.



# DU SUCRE ET DES JEUX !

**Quand les marques alimentaires se la jouent...**

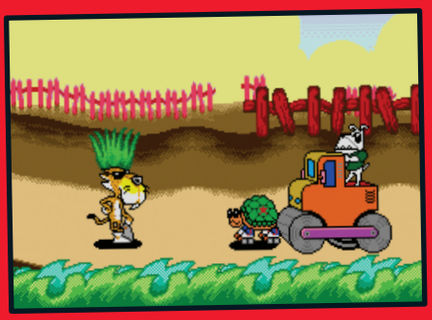


### ▲ GLOBAL GLADIATORS

Avant *Cool Spot*, l'équipe de Virgin s'est fait les dents sur ce titre sur lequel elle a appris les ficelles de la production du jeu de plateforme sous licence, un créneau où elle brillera pendant quelques années. *Global Gladiators* n'est pas qu'un bon jeu sous licence, c'est un bon jeu de plateforme tout court.

### ▼ CHESTER CHEETAH : TOO COOL TO FOOL

*Chester Cheetah* a été conçu par le même studio qui a développé le jeu Fido Dido – qui a été annulé au dernier moment. La marque Cheetos (dont Chester Cheetah est aujourd'hui encore la mascotte) n'est citée à aucun moment. Le jeu a eu droit à une suite, *Wild Wild Quest*.






### ▲ SNEAK KING

Si en 2006, les jeux promotionnels n'étaient plus en état de grâce depuis longtemps, Burger King a tout de même trouvé que le personnage royal de ses pubs serait une bonne base pour un jeu où il se glisserait derrière les gens pour les gaver de hamburgers par la force. Ça a un peu fait le buzz, mais c'est un piètre jeu du Xbox Live...



» [Mega Drive] Certaines références cinématographiques de *Spot Goes To Hollywood* sont à la fois évidentes et très dans l'air du temps.

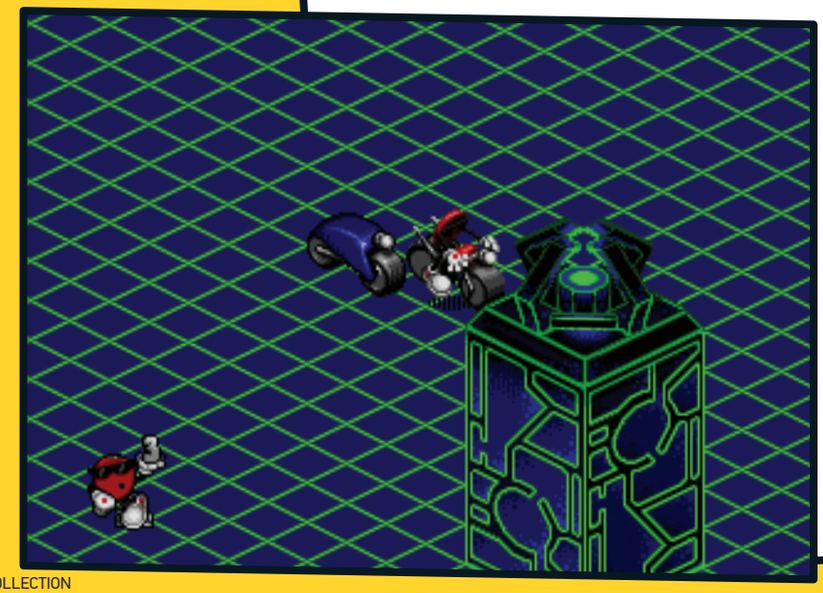
▶ "Il y avait plusieurs idées intéressantes, à propos du personnage", nous dit David Bishop, designer exécutif chez Virgin qui s'occupait de la façon dont les licences étaient gérées. "C'était un point sur une étiquette de soda qui prenait vie pour vivre toutes sortes d'aventures, sans être vu par les êtres humains. Les animateurs qui lui ont donné vie ont vraiment bien capturé son tempérament espiègle et aventureux."

Un problème de poids est cependant à considérer : le personnage de Cool Spot n'étant connu qu'aux États-Unis, il faut limiter au maximum l'association avec la marque 7Up pour que le jeu puisse intéresser les joueurs de l'autre côté de l'Atlantique.

"En Europe, ce n'était pas un titre sous licence", admet David. "Il fallait que le jeu se tienne, indépendamment. Il y a bien les niveaux-bossus, où l'on doit sauter de bulle en bulle et où on voit qu'on est dans une bouteille de 7Up, mais c'est le seul lien avec la marque. C'était un choix dès le début : on voulait faire un grand jeu, car on savait qu'en Europe, on ne pourrait pas s'appuyer sur la marque."

L'équipe de développement de Virgin a une opportunité rare : faire ce qu'elle veut avec un produit sous licence. Le résultat sera l'un des jeux les plus connus de l'ère 16-bits, sorti sur Mega Drive en 1993 et sur SNES en 1994, puis porté sur divers supports populaires du moment. Le succès est immédiat, même auprès de ceux qui ne connaissaient pas le personnage. "Ça a vraiment bien fonctionné, en Europe", nous confirme David. "Et même aujourd'hui, tout le monde ne sait pas que *Cool Spot* est un jeu 7Up."

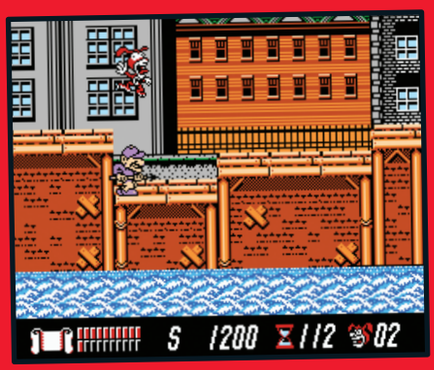
Virgin envisage rapidement de faire une suite, et il ne faut pas grand-chose pour convaincre 7Up de suivre. Mais entre-temps, David Perry et la plupart des membres de son équipe ont quitté Virgin pour fonder Shiny Entertainment. Virgin accuse le coup.





### YO ! NOID

Le lapin-livreur de pizzas-super héros de Domino's Pizza a eu droit à deux jeux à son effigie, à savoir *Avoid The Noid* sur Commodore 64, puis *Yo ! Noid* sur NES. Ce dernier, développé par Capcom, est indiscutablement le meilleur des deux.





### PEPSIMAN

La mascotte japonaise de Pepsi, shooté au sucre et à la caféine, peut courir à toute berzingue sur de longues distances. Son jeu, sorti seulement au Japon, rappelle les *endless runners* qui pullulent sur les smartphones modernes. Préparez-vous à vous faire bombarder de logos Pepsi à vous en décoller la rétine.



## " ON ALLAIT TOUT FOUTRE EN L'AIR AVEC UN JEU COMPLÈTEMENT DIFFÉRENT"

Will Andserson

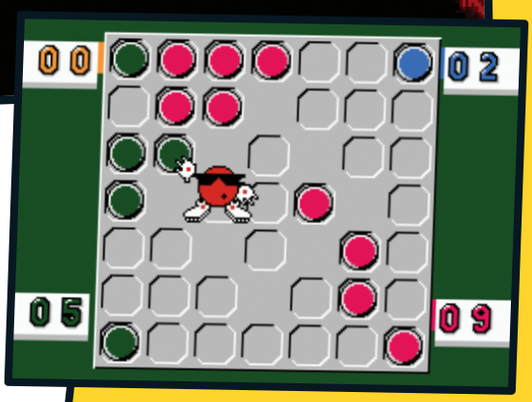
"C'était un peu le chaos, à l'époque", nous raconte Will. "J'avais des idées pour un *Cool Spot 2*, mais David Bishop avait vu *Sonic 3D* sur un salon de jeux vidéo. Il en était tombé amoureux et il voulait absolument qu'on fasse un jeu isométrique. Je lui ai dit que s'il voulait aussi faire un jeu *Cool Spot* en isométrique, libre à lui, mais que ce que le public voulait pour une suite à un jeu de plateforme, c'était un autre jeu de plateforme. Il n'a pas voulu et a insisté pour qu'on fasse un jeu isométrique totalement différent. Je lui ai dit que le ne voyais pas l'intérêt de la chose, qu'en gros, on allait tout foutre en l'air avec un concept complètement différent. Il voulait juste faire comme Sega, alors que je pensais qu'il fallait donner aux joueurs ce qu'ils attendaient."

Sans grande surprise, dans ce contexte, Will quitte le navire. Et sans l'équipe qui avait fait *Global Gladiators*, *Aladdin* ou *Cool Spot*, Virgin choisit de confier le développement de *Spot Goes To Hollywood* à Eurocom. Il aurait sans doute mieux valu écouter Will. Le *Sonic* isométrique de Sega n'a pas aussi bien fonctionné que prévu, pas plus que *Spot Goes To Hollywood*, pour les mêmes raisons : malgré des sons et des graphismes de qualité, la jouabilité est exécrable.



» [Mega Drive] Les niveaux sont agréablement variés, avec une dimension exploration bienvenue, bien qu'un poil ardue.

*Spot Goes To Hollywood* sort en 1995 sur Mega Drive et SNES avant de passer par la Saturn et la PlayStation dans une version rehaussée, mais pas plus convaincante pour autant. L'accueil est plus que tiède et les ventes ne sont pas terribles – d'autant que l'âge d'or des mascottes "cool" s'achève. En 1997, 7Up décide que Cool Spot ne fait plus vendre de sodas et met le personnage au rencard. Après une petite poignée de jeux – dont un seul vraiment digne d'intérêt –, le point rouge à lunettes noires prend sa retraite, allongé à la cool sur un transat, au bord de l'eau, à siroter du 7Up. Ou un mojito, peut-être. *




» [NES] Le tout premier jeu *Cool Spot* était une sorte de *Reversi*, où il faut tout de même faire preuve d'un minimum de stratégie pour espérer gagner.

LE PUR MOMENT...

# AMC : Astro Marine Corps

» **SUPPORT :** ZX SPECTRUM » **SORTIE :** 1989 » **DÉVELOPPEUR :** DINAMIC

**On tue beaucoup de monde, dans *Astro Marine Corps*.** D'abord des ennemis très attendus : soldats humanoïdes, saletés rampantes, saloperies volantes… bref, le genre d'antagonistes qu'on a l'habitude de croiser dans n'importe quelle guerre futuriste qui se respecte. Mais plus loin, on découvre que les p'tits gars de Dinamic nous ont réservé une grosse surprise mâtinée d'un sacré défi. On ne peut pas dire que ce char futuriste sur pattes, cousin de l'ED-209 de *RoboCop*, soit hyper-original, mais il n'en est pas moins terrifiant.

On lui balance toute notre puissance de feu, jusqu'à ce que sa "tête" explose. Mais le combat est loin d'être terminé, car on se rend vite compte, avec horreur, que les pattes fonctionnent encore et qu'elles ont toujours autant envie de vous piétiner. Il faudra leur balancer encore des kilos de plomb pour qu'elles consentent enfin à lâcher l'affaire. Mais ne vous reposez pas trop longtemps sur vos lauriers : ce n'est que l'avant-garde du gros de la force de frappe ennemie… ✱

## P'tite BIO

Le développeur espagnol Dinamic, déjà connu pour de très bons jeux Spectrum, ne trahit pas sa réputation avec *AMC : Astro Marine Corps*, un titre développé par Pablo Ariza Molina et Jose Antonio Martin Tello, duo plus connu sous le nom de Creepsoft. Dans ce run-and-gun, le joueur affronte seul les maléfiques Deathbringers, qui débutent leur conquête de l'univers par l'invasion de la planète Dendar. Dommage pour eux, vous êtes là pour briser leurs rêves hégémoniques.

## RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI !!!

### La guerre, c'est beau



La maîtrise de Creepsoft est évidente dès les premières images : c'est un festival de couleurs, avec très peu d'*attribute clash*. Les développeurs espagnols ont en plus réussi à ajouter un superbe scrolling parallaxe sur les arrière-plans. Un vrai plaisir pour les yeux !

### La guerre, ça tue



Notez la colonne d'ennemis en haut à droite de l'écran ci-contre, parfaitement positionnés pour se manger quelques tirs indirects en diagonale. Bien sûr, ils ont été placés là exprès pour ça, mais n'empêche : on se sent à la fois génial et imbattable, quand on les éradique comme ça...

### La guerre, c'est traître



Parmi ces soldats de votre camp traversant l'écran en pleine débandade, il y en a qui ne sont pas si dans votre camp que ça. On s'en rend compte quand ils se transforment en monstrueux extraterrestres violets au cou interminable. Devinez à qui ils en veulent.

### La guerre, ça brûle



On ne crache pas sur un bon fusil à dispersion comme celui qu'on récupère assez tôt dans la partie, mais on vous avoue qu'on a un faible pour les grosses armes *badass* – et c'est exactement le cas de ce lance-flammes. Sa longue langue de feu n'est pas très pratique, mais elle cuit les méchants à point, pile comme on aime.




## INFOS

**» ÉDITEUR :**
NINTENDO

**» DÉVELOPPEUR :**
NINTENDO EAD

**» SORTIE :**
1995

**» SUPPORT :**
SNES

**» GENRE :**
PLATEFORME

# LE MAKING OF DE SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND



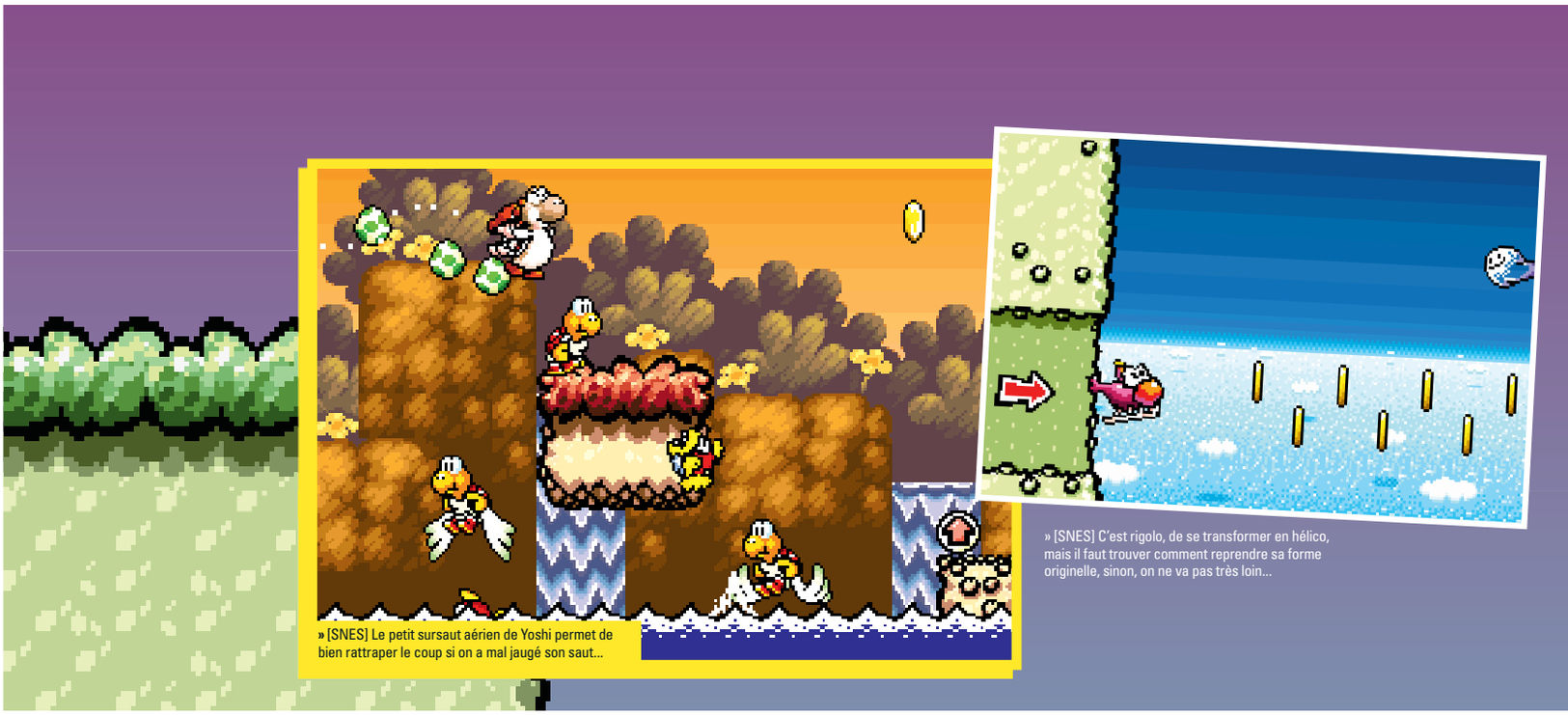
**Quand on confie à Takashi Tezuka et à Shigefumi Hino la lourde tâche de concevoir le successeur de *Super Mario World*, les développeurs de Nintendo choisissent de retirer le premier rôle (et sa moustache) au célèbre plombier pour l'offrir à un certain dino tout mignon…**

**Ce n'est pas une mince affaire que d'avoir à s'occuper de la suite de *Super Mario World*, un des plus grands jeux de tous les temps qui a sublimé la formule du jeu de plateforme 16-bits.** Difficile de surenchérir là-dessus, d'autant que le projet Ultra 64 prend du retard et qu'il faut donc rester sur la SNES. Les attentes des joueurs crèvent le plafond.

Takashi Tezuka et Shigefumi Hino pensent qu'il serait malavisé d'essayer de faire un *Mario* classique pour cette suite, rejoints par les réalisateurs Toshihiko Nakago et Hideki Konno, avec la bénédiction du producteur Shigeru Miyamoto. Chez Nintendo EAD, ils décident ensemble d'opter pour une autre approche. "On se disait qu'on avait fait tout ce qu'on souhaitait en scrolling de côté, avec *Super Mario World*, aussi a-t-on voulu réfléchir à d'autres approches", nous dit Tezuka. "Avant *Yoshi's Island*, on n'avait fait que des jeux avec Mario comme personnage principal. On a pensé qu'en changeant de premier rôle, cela nous ouvrirait d'autres perspectives et des possibilités de gameplay différentes. C'est comme cela qu'on a commencé à imaginer un jeu avec Yoshi."

L'approche est sensée, mais le Royaume Champignon fourmillant de personnages intéressants, nous demandons pourquoi le choix s'est porté sur Yoshi plutôt que sur Wario, Luigi ou Peach, par exemple. "Le choix de Yoshi vient du fait que Miyamoto-San voulait que Mario monte à cheval, dans *Super Mario World*", nous dit Tezuka. "On s'était alors dit qu'il vaudrait mieux créer un nouveau personnage plutôt que de mettre un cheval. Hino-San et moi en avons donc imaginé un, qui est devenu Yoshi. Le résultat était si mignon qu'on a tout de suite pensé qu'il faudrait lui dédier un *spin-off*, un jour. C'est de là que tout est parti."

Ce n'est pas la première fois que Yoshi est la star d'un jeu : le fidèle compagnon de Mario a déjà été la tête d'affiche de trois titres, à savoir les *puzzle games Mario & Yoshi* et *Yoshi's Cookie*, plus le jeu de tir au Super Scope *Yoshi's Safari*.



» [SNES] Le petit sursaut aérien de Yoshi permet de bien rattraper le coup si on a mal jaugé son saut...

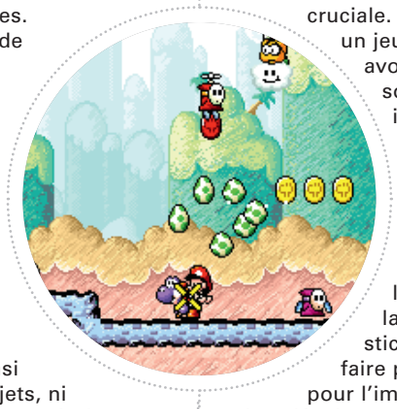
» [SNES] C'est rigolo, de se transformer en hélico, mais il faut trouver comment reprendre sa forme originelle, sinon, on ne va pas très loin...

Mais jusque-là, dans les jeux de plateforme, Yoshi n'était encore qu'un personnage de second plan. Et si certaines de ses aptitudes étaient déjà établies, comme le fait qu'il peut attraper ses ennemis d'un coup de langue pour les gober, l'équipe de développement a tout de même le champ libre pour lui offrir de nouvelles capacités et pour concevoir un autre style de gameplay qui rompt avec les mécaniques classiques des jeux *Mario*.

**Ceci dit, il faut les trouver, ces nouvelles idées !** D'après Hino, l'inspiration est vite arrivée : "Je me souviens d'un matin où Tezuka-San a déboulé au bureau pour nous proposer une idée", nous raconte-t-il. "On cherchait tous l'étincelle d'inspiration, et on s'est tous jetés sur son idée. On en a beaucoup discuté, encore et encore, pour la polir et l'implémenter au jeu." Dans ce nouveau jeu, Yoshi bénéficie en effet de nouvelles aptitudes, notamment un petit sursaut, quand le dinosaure bat des pattes en l'air pour contrer brièvement la gravité, dans la grande tradition des cartoons. Il gagne aussi une attaque sautée 'écrasement', grâce à laquelle il peut enfoncer des piquets dans le sol – une capacité que Mario lui empruntera plus tard. Yoshi peut également se transformer en différents véhicules (hélicoptère, voiture, sous-marin, etc.), uniquement utilisables dans des zones bien définies.

Mais la plus importante de ces nouvelles aptitudes, celle qu'évoque Hino, c'est bien sûr que Yoshi peut pondre des œufs. Comme dans *Super Mario World*, il peut gober les ennemis avec sa langue et les recracher comme projectiles. Mais en poussant la croix vers le bas, ennemi en bouche, Yoshi l'avale et pond un œuf. Les œufs ainsi créés ne contiennent ni objets, ni petits Yoshis, mais peuvent servir de projectiles pour dégommer des ennemis, casser des obstacles, récupérer des objets ou rebondir contre les murs.

"Dans les autres jeux *Mario*, il y avait peu de mécaniques de jet, c'est pourquoi on a ajouté les lancers d'œufs", explique Tezuka. "Ceci étant, ça a été un vrai casse-tête de faire en sorte que les joueurs puissent contrôler simultanément les mouvements de Yoshi et la direction des tirs pour les œufs. Mais cette mécanique de jeu était cruciale. En ajoutant ces tirs dans un jeu de plateforme, nous avons pu intégrer toutes sortes de choses jusque-là impossibles à mettre en œuvre. Ça a engendré tout un tas d'idées pour le jeu !"



Si la mécanique de lancer d'œufs est assez facile à intégrer dans les jeux actuels, grâce à la prévalence des doubles sticks analogiques, il a fallu faire preuve d'ingéniosité pour l'implémenter sur SNES. Les développeurs ont trouvé une solution élégante : en pressant le bouton A, un réticule apparaît à l'écran et se balance automatiquement en arc, devant Yoshi – qui peut toujours courir et sauter librement dans le même temps. En pressant de



> **“Dans les autres jeux *Mario*, il y avait peu de mécaniques de jet, c'est pourquoi on a ajouté les lancers d'oeufs”**
> Takashi Tezuka

nouveau le même bouton, Yoshi tire un œuf en direction du curseur. Cela demande un peu de pratique au début, mais cet ajout apporte une véritable originalité au jeu.

Une autre nouveauté de *Yoshi's Island* est qu'il est possible d'ajuster la difficulté du jeu ! “On a voulu proposer une expérience de jeu plus douce, plus relaxée, que pour les Mario traditionnels, moins axée sur la maîtrise de techniques compliquées”, nous explique Tezuka. “Par exemple, il n'y a pas de limite de temps et on peut plus facilement contrôler le saut de Yoshi que celui de Mario, grâce au sursaut. Au fur et à mesure que nous avons effectué ces petits ajustements, on a eu envie d'ajouter des éléments d'exploration au gameplay. C'est ainsi que le jeu a progressivement pris forme.”

**Parfois, cette envie d'ajouter des éléments d'exploration et de proposer une expérience de jeu plus posée entrent un peu en conflit,** notamment quand il faut décider du système de progression. Dans *Super Mario Bros 3* et *Super Mario World*, le joueur peut sélectionner le stage suivant sur une carte, mais la progression est

## YOSHI EN POCHE

**Quand la plus grande aventure de Yoshi se réduit au petit écran de la Game Boy Advance...**

La Game Boy Advance est souvent vue comme le foyer portable idéal pour des jeux SNES, et après la miniaturisation réussie de *Super Mario World*, il est tout naturel que *Yoshi's Island* ait connu le même sort. Nintendo sort donc *Super Mario Advance 3 : Yoshi's Island* en septembre 2002. Si certains puristes ne jurent que par la version SNES originelle, ce portage remarquable bénéficie de quelques ajouts bienvenus qui méritent le détour.



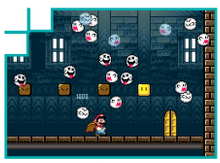
» [GBA] Les couleurs sont plus claires dans la version portable, afin que ce soit plus lisible sur l'écran sombre de la GBA.

Le jeu est majoritairement très fidèle à l'original, mais quelques réglages réduisent la difficulté globale du jeu. Le compte à rebours qui s'enclenche quand on doit récupérer Bébé Mario est notablement plus lent sur GBA et quelques modifications mineures ont été apportées aux niveaux du jeu, avec l'ajout de checkpoints intermédiaires et les tuyaux de *respawn* des Maskass. Les niveaux Extra du jeu d'origine ont été modifiés et six autres stages secrets ont été ajoutés. Seul changement venant rendre les choses un poil plus difficiles, les pièces rouges sont ici visuellement identiques aux pièces jaunes avant récupération.

La présentation du jeu a également été modifiée : les couleurs ont été éclaircies pour compenser l'écran sombre de la première Game Boy Advance. Le jeu a aussi eu droit à une nouvelle traduction. Reste que cette version n'est pas parfaite pour autant : les sons et les musiques ne sont pas du niveau des versions originales ; le jeu souffre de ralentissements occasionnels, et certains effets visuels ont été réduits, tout particulièrement dans le stage 1-7.



» [SNES] Vu l'effet des fuzzies sur Yoshi, ils doivent être très convoités dans le Royaume Champignon.



### DU MÊME DÉV'

**SUPER MARIO WORLD** (CI-DESSUS)
**SUPPORT :** SNES
**ANNÉE :** 1990

**SUPER MARIO KART**
**SUPPORT :** SNES
**ANNÉE :** 1992

**SUPER MARIO 64**
**SUPPORT :** N64
**ANNÉE :** 1996

# IL ÉTAIT UNE FOIS YOSHI

**Petit tour d'horizon des autres aventures du petit dino...**

1991 — 1992 — 1993 — 1996 — 1998 — 2001



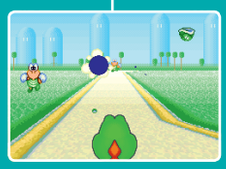
**MARIO & YOSHI**
NES/GAME BOY

Un *puzzle game* où l'on fait coulisser des empilements d'objets pour emprisonner des ennemis entre des carapaces. Plutôt sympathique, mais pas de quoi crier au génie.



**YOSHI'S COOKIE**
NES/SNES/GAME BOY

Un autre *puzzle game* où l'on doit cette fois aligner des sucreries en rangées ou en colonnes. Là encore, ça se laisse jouer, mais pas de quoi s'amputer d'un téton.



**YOSHI'S SAFARI**
SNES

Dans ce titre Super Scope, Mario chevauche Yoshi dans des paysages en Mode 7, pour blaster du Goomba et du Koopa. Défoulant, mais pas de quoi manger sa casquette.



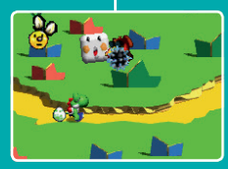
**TETRIS ATTACK**
SNES/GAME BOY

C'est en fait l'excellent *puzzle-game* japonais *Panel De Pon*, relooké avec un habillage 'Yoshi' plus facile à vendre à l'international. Pas de quoi pavoiser.



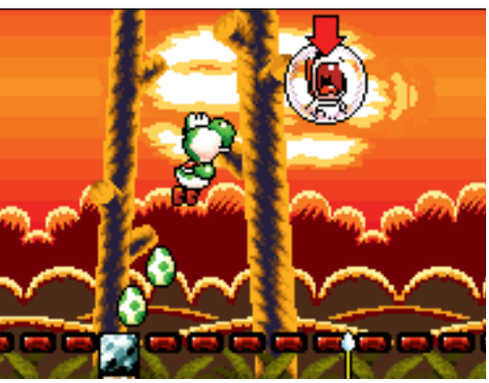
**YOSHI'S STORY**
N64

Le second jeu de plateforme de Yoshi est une chasse aux fruits en graphismes 3D précalculés. Amusant, mais pas de quoi rivaliser avec *Yoshi's Island*.



**YOSHI'S STORY (GBA)**
GAME BOY ADVANCE

Cette version courte du jeu N64 est une démo technique, jamais sortie. Elle a par contre été présentée à la presse pour montrer les capacités de la portable 32-bits.



» [SNES] Si vous vous faites toucher, bébé Mario flottera dans une bulle. Grouillez-vous de le récupérer avant que les Magikoopas ne débarquent!



redevenue linéaire dans *Yoshi's Island*. Pourquoi donc? "On a réfléchi à plusieurs styles de carte", nous répond Tezuka. "Vu qu'on avait déjà opté pour un style 'jeu de plateau' dans *Super Mario World*, on a préféré revenir à un cheminement linéaire, comme un retour aux sources."

"Les cartes de *Super Mario World* et compagnie donnent aux joueurs le choix de la difficulté, aux embranchements", ajoute Hino. "On a conçu *Yoshi's Island* de sorte que les joueurs puissent recommencer chaque niveau avec de nouveaux objectifs, et ainsi s'améliorer. On voulait que les joueurs puissent progresser dans la partie en choisissant leurs propres objectifs."

**Entre cette volonté d'encourager à l'exploration et le rythme 'doux' du jeu, il n'est guère étonnant aussi de trouver une autre particularité du jeu :** on ne risque pas grand-chose à se faire toucher. Dans les *Mario*, il suffit d'un ou deux coups pour perdre une vie, avec un nombre limité d'opportunités de récupérer des power-ups pour éviter le pire. Dans *Yoshi's Island*, Yoshi perd sa cargaison quand il est touché et n'a que quelques instants pour la récupérer. S'il y arrive, cette limite de temps est remise à zéro, aussi peut-on dans l'absolu se faire toucher un nombre illimité de fois dans chaque niveau, tant qu'on reprend ladite cargaison, qui n'est autre que Bébé Mario. Si ça, ce n'est pas un retournement de situation...

"Je ne crois pas qu'on ait eu l'intention d'inverser les rôles dès le départ", nous raconte Hino. "Une fois qu'on a décidé que Yoshi aurait le premier rôle, on s'est dit qu'on pourrait lui adjoindre un cavalier et on a décidé que sa mission serait de transporter quelque chose au fil du jeu. On voulait ajouter un petit truc en plus aux mécaniques classiques de jeu de plateforme à scrolling horizontal, et donner aux joueurs une bonne raison de traverser les niveaux. On a trouvé que l'idée qu'il ait quelque chose à transporter marchait bien. Logiquement, on est arrivés à la conclusion

2004 — 2005 — 2006 — 2014 — 2015 — 2019



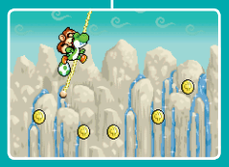
**YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION**
GAME BOY ADVANCE

Un jeu de plateforme développé par Artoon, où l'on peut faire pencher l'environnement grâce à un capteur d'inclinaison. À part ça, c'est un peu pourri.



**YOSHI TOUCH & GO**
DS

Un titre expérimental où l'on dessine sur l'écran tactile pour guider Mario vers Yoshi, avant de prendre le contrôle de ce dernier dans des sections en scrolling avec lancers d'œufs.



**YOSHI'S ISLAND DS**
DS

Cette suite de *Yoshi's Island* en reprend le style et les mécaniques de jeu, avec plus de bébés – Peach, Donkey Kong, Wario et Bowser. C'est efficace, mais sans originalité.



**YOSHI'S NEW ISLAND**
3DS

S'il tente de surfer sur le succès des précédents *Yoshi's Island*, ce titre 3DS est trop fade, facile et sans imagination pour faire bonne impression.



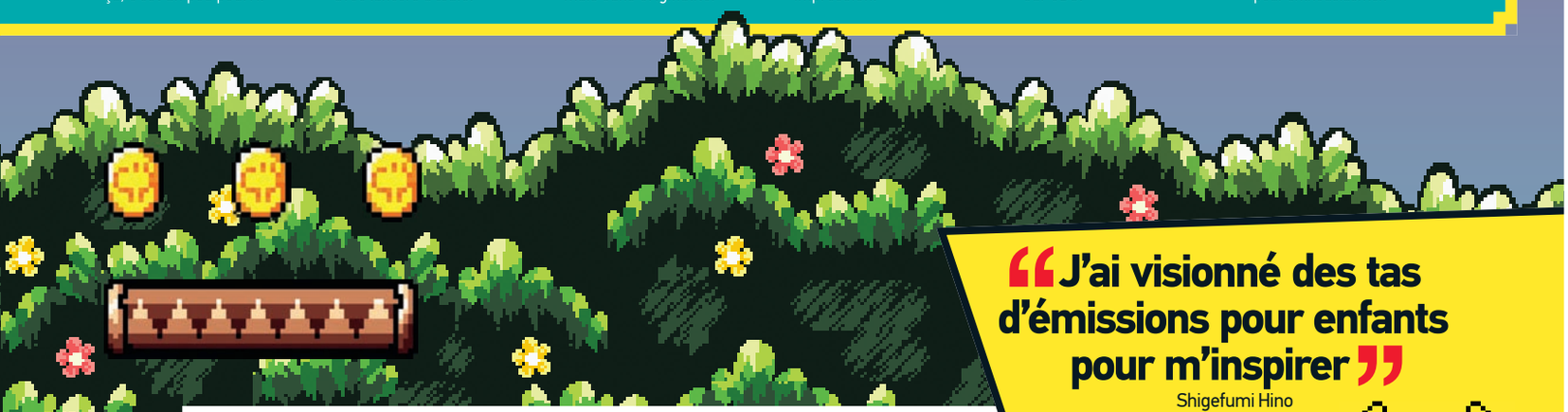
**YOSHI'S WOOLLY WORLD**
WII U

Une esthétique vraiment charmante et un jeu très divertissant, surtout à deux, en coopératif. *Poochy & Yoshi's Woolly World* en est l'adaptation sur 3DS.



**YOSHI'S CRAFTED WORLD**
SWITCH

On reprend la recette de *Woolly World*, cette fois avec une thématique papier et carton. La dernière aventure en date de Yoshi est loin d'être en carton, quoiqu'un peu trop gentillette pour enthousiasmer.



> **"J'ai visionné des tas d'émissions pour enfants pour m'inspirer"**
> Shigefumi Hino



que ce 'quelque chose' serait Mario, parce que c'est ce que Yoshi a toujours fait, après tout !"

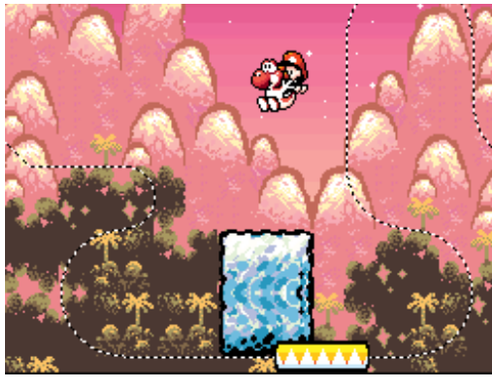
"Et on a transformé Mario en bébé parce que c'était le plus logique, là aussi : un bébé Mario ne peut pas se déplacer tout seul", ajoute Hino. "En plus, ce contexte a bien aidé pour écrire l'histoire du jeu."

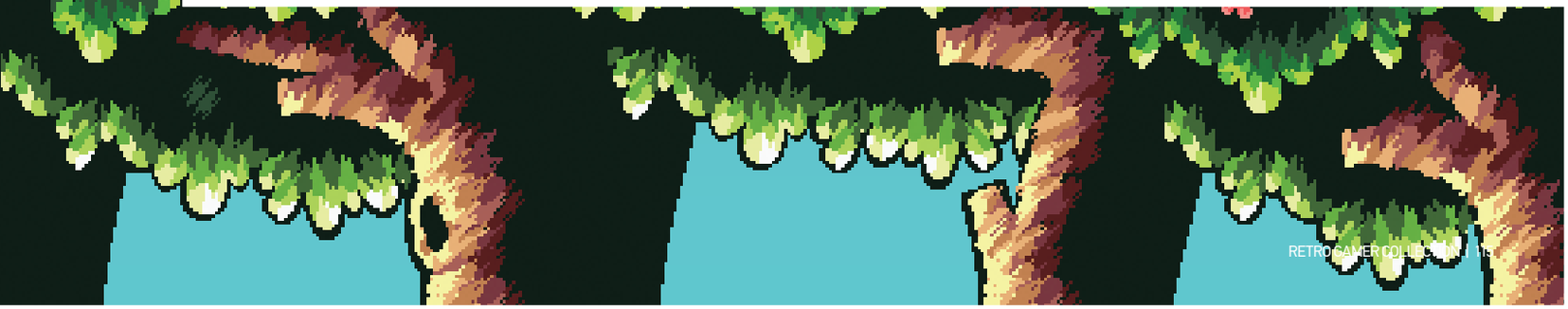
Cette dernière raconte qu'alors que Yoshi amène Bébé Mario et Bébé Luigi à leurs parents, il est attaqué par Kamek, un sous-fifre de Bowser. Kamek est un Magikoopa qui a vu dans l'avenir les problèmes que les deux moustachus vont causer à son boss. S'il réussit à kidnapper Bébé Luigi, il perd Bébé Mario pendant l'attaque. Le bambin tombe sur l'île Yoshi. Grâce à cet instinct qui le lie à son frère, Bébé Mario peut sentir où se trouve ce dernier, et les Yoshis décident de l'emmener pour sauver Bébé Luigi et ramener les deux nourrissons (précoces, visiblement) à leurs parents. Attendez... *LES* Yoshis ?

"Quand on a imaginé l'histoire, on a pensé qu'il pouvait y avoir plusieurs Yoshis différents dans le jeu", explique Tezuka. "Généralement, les héros des jeux vidéo sont des personnages uniques, mais j'aimais bien l'idée d'avoir plusieurs Yoshis différents travaillant de concert et se relayant pour faire traverser le jeu à Bébé Mario."

L'attrait du jeu passe également par son esthétique inspirée des livres pour enfants, avec son aspect crayonné très coloré. Si ce style n'était pas prévu dès le départ, l'équipe de développement a toujours souhaité établir une esthétique particulière pour *Yoshi's Island*. "On a passé beaucoup de temps à chercher un look différent et nouveau pour le jeu", raconte Hino. "On a essayé des tas d'idées, et la plus intéressante était une de celles que j'avais essayées au dernier moment. C'était un nuage gribouillé, très brut. Tout le monde a trouvé que c'était parfait, et on a donc décidé de partir sur des visuels dans ce style 'dessiné à la main'. Il y avait beaucoup de jeux avec de superbes graphismes évolués, à cette période, et on voulait

» [SNES] Si le rythme de *Yoshi's Island* est assez tranquille, certains passages sur des plateformes mouvantes demandent de bons réflexes.





> **“On s’est lancé un défi pour voir qui pourrait dessiner les trucs les plus amusants”**
> Takashi Tezuka



»[SNES] Plus vous la faites rouler, plus la boule de neige grossit en dégageant les ennemis sur son chemin.

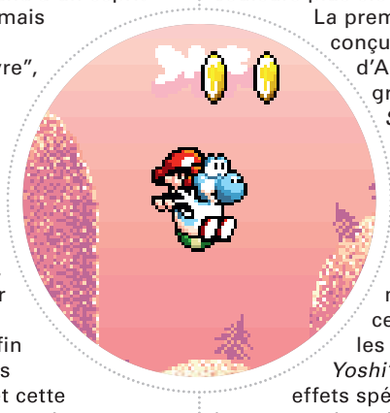
s’en différencier. J’ai visionné des tas d’émissions pour enfants pour m’inspirer.”

Ce n’est pas la seule raison pour laquelle l’équipe de Nintendo EAD a opté pour ce look délibérément *low-tech* : “À l’époque, on parlait beaucoup des graphismes de Rare pour *Donkey Kong Country*. On sentait que ce genre de visuels allaient devenir la norme”, nous dit Tezuka. “Je voulais prendre le contrepied de ce courant, mais des gens, dans la société, s’attendaient à ce qu’on suive l’exemple de *Donkey Kong Country*.”

“On a pesé de tout notre poids pour imposer notre esthétique totalement différente”, poursuit Hino. “C’est à peu près au moment où on a décidé qu’on voudrait prendre cette direction que Hisashi Nogami-San est entré chez Nintendo, comme designer. On s’est beaucoup amusés à définir l’esthétique, on rivalisait pour voir qui ferait les choses les plus drôles et différentes. Peu à peu, on a convergé vers le style graphique qu’on recherchait.”

Nogami a d’ailleurs confirmé dans une récente interview que les graphismes ont été pour certains littéralement dessinés à main levée, sur papier, avant d’être scannés et recréés *en pixel art*.

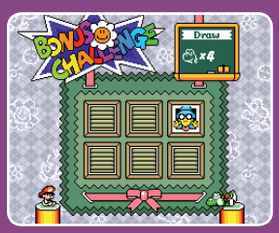
**Si *Yoshi’s Island* rejette le style graphique moderne de *Donkey Kong Country*, il n’en fait pas moins techniquement – bien au contraire.** “*Yoshi’s Island* a un esprit très chaleureux et amical, mais la technique derrière a été complexe à mettre en œuvre”, souligne Tezuka. “C’est un des derniers grands jeux SNES, et il tire parti de toute notre expérience sur ce support. *Yoshi’s Island* était à la pointe de la technologie avec la puce *Super FX 2*. Généralement, on commence par regarder ce dont le software et le hardware sont capables, afin de définir le type de visuels et de gameplay que permet cette technologie. Quand on a appris que la *Super FX 2* était disponible, on a cherché comment l’exploiter. On était très emballés et on a voulu s’en servir pour deux raisons. La première, c’est qu’en tant que développeurs software, on voulait se servir de toutes les technologies possibles. La seconde, c’est que cette dernière permettait d’aller plus loin en termes de visuels et de gameplay, avec la rotation d’objets, la palette de couleurs plus élevée, etc.”



La première puce *Super FX*, conçue à l’origine par l’équipe d’Argonaut pour les graphismes polygonaux de *Star Wing*, a surtout ensuite servi pour d’autres titres 3D, comme *Stunt Race FX* et *Vortex*. Il peut donc sembler étonnant que le second modèle fasse ses débuts dans un jeu en 2D, mais cette puce autorise certains des effets visuels les plus impressionnants de *Yoshi’s Island*. Certains sont des effets spéciaux polygonaux, comme les murs qui tombent ou les plateformes qui roulent, mais la *Super FX 2* a surtout servi pour la manipulation de sprites 2D, selon une technique que Nintendo a baptisée ‘*Morphmation*’. En plus de permettre des couches de scrolling

# DISTRACTIONS DE DINO

**Six jeux bonus et quatre mini-batailles sont aussi au programme de *Yoshi’s Island*...**




### ▲ LA PIOCHE

Le jeu le plus simple du lot : on choisit une des six cartes et on récupère ce qu’il y a dessus. Si c’est Kamek, on ramasse que dalle.

### ▼ L’AUTRE PIOCHE

On retourne des cartes pour révéler des objets. Si on retourne Kamek, on perd tout, mais si on retourne 7 bonnes cartes, on gagne 10 vies.





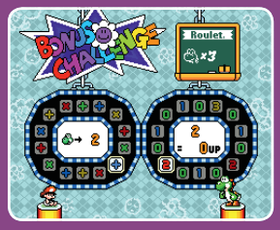


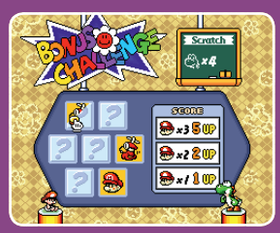
### ▲ LES PAIRES

Un simple jeu de paires où l’on peut gagner des objets. Il faut une bonne mémoire, car on n’a droit qu’à une seule erreur.

### ▼ LA ROULETTE

Attention, danger : on parie des vies pour en gagner plus, mais on peut tout aussi bien tout perdre... Ne venez pas pleurer, on vous aura prévenus.




### ▲ LA CARTE À GRATTER

Plus vous révélez de bébés, plus vous gagnez de vies : un bébé, une vie. Deux bébés, deux vies. Trois bébés, cinq vies.



» [SNES] Vous ne passerez pas par la force : essayez plutôt de le nourrir....

parallaxe supplémentaires, la puce aide la console à gérer plusieurs sprites en rotation simultanée à l'écran, notamment pour certaines déformations psychédéliques du décor ou l'étirement de sprites. Ces effets se remarquent surtout pendant des combats de boss, mettant en scène des sprites absolument colossaux.

La musique et les sons du jeu sont le fait de Koji Kondo, qui signe des musiques mémorables, moins percussives que celles qui accompagnaient les séquences où apparaissait Yoshi dans *Super Mario World*. Si le morceau de la séquence d'intro, aux sonorités très 'boîte à musique', se détache tout particulièrement du lot, c'est surtout le cri de Bébé Mario en jeu dont on se souvient – impossible de le rater quand il résonne dès que le bambin est séparé de son fidèle dino-destrier.

*Yoshi's Island* sort au Japon en août 1995 et en octobre de la même année aux États-Unis ainsi qu'en Europe. C'est évidemment un succès, qui aura droit à une conversion sur Game Boy Advance sous le titre de *Super Mario Advance 3 : Yoshi's Island* (qu'on retrouvera sur 3DS et Wii U).

La consécration de Yoshi n'empêche cependant pas Mario de revenir sur le devant de la scène, puisqu'un an plus tard, le célèbre moustachu revient sur la console nouvelle génération de Nintendo dans le révolutionnaire *Super Mario 64*, sur lequel ont travaillé la plupart des concepteurs de *Yoshi's Island*.

**Laissons comme toujours le mot de la fin à nos intervenants, à qui nous demandons pourquoi *Yoshi's Island* a si bien su séduire les joueurs.** "Je crois que c'est grâce à l'attrait de son gameplay", nous répond Tezuka. "Yoshi a cette aptitude unique de pouvoir gober les ennemis pour en faire des œufs, puis d'utiliser ces derniers comme projectiles. Je crois également que le côté chaleureux du jeu a participé. La voix adorable du personnage, les visuels dessinés à la main... je crois que tout cela a participé à donner un caractère unique à Yoshi. Je pense que ça a séduit les joueurs, aussi."

"Le jeu n'a pas été facile à faire", nous dit Hino, "mais on a tout de même passé de très bons moments à imaginer cet univers, ces ennemis étranges et les spécificités des niveaux, grâce à la liberté qu'on a pu avoir en faisant un jeu qui n'était pas un *Mario* traditionnel. Je pense que les gens apprécient le personnage et le jeu parce qu'on a réussi à concrétiser la passion qui nous animait. Je suis ravi que les développeurs qui font d'autres jeux *Yoshi* prennent le relais avec toutes sortes de nouvelles interprétations, avec leurs mondes en carton ou en laine, etc. Et aussi, je suis vraiment très heureux de constater que les gens continuent à prendre du plaisir à jouer avec Yoshi." ✱

## HUPUPUP YOSHITRUC

**Yoshi peut prendre cinq formes différentes dans les bulles de transformation, et chacune a bien sûr ses petites spécificités...**

### VOITURE ▸



Sous cette forme, Yoshi peut éviter les ennemis et atteindre des zones en hauteur en ajustant ses suspensions.

### ◂ HÉLICOPTÈRE



Des pales, c'est mieux qu'un Yoshi bleu ailé! Sous cette forme, vous pouvez voler librement pendant un temps limité. Attention à l'inertie, quand même.

### TANK TAUPE ▸



C'était une idée à creuser et ils l'ont fait. Comme vous vous en doutez certainement, cette forme permet à Yoshi de creuser des tunnels.

### ◂ SOUS-MARIN



Yoshi peut non seulement se déplacer librement sous l'eau sous cette forme, mais il peut aussi tirer des torpilles. D'où les sort-il ?

### TRAIN ▸



Transformé en train, Yoshi reste bien gentiment sur ses rails, n'est jamais en retard et ne fait pas la grève. C'est là qu'on voit bien que c'est de la fiction.

### ▾ LA MACHINE À SOUS

Si on aligne des symboles identiques, on gagne des vies. En plus c'est gratuit, donc on ne va pas cracher dessus, hein.







### ▴ LE CANON À PIÈCES

Un canon crache des pièces depuis le haut de l'écran. Ramassez-les vite et sautez sur vos adversaires pour les gêner.

### ▾ LES BALLONS

Ici, il faut faire exploser les ballons pour trouver un objet caché avant votre adversaire.





### ▴ LA BOMBE À EAU

Reproduisez la séquence pour lancer une bombe à eau sur l'adversaire. Si le ballon éclate dans vos mains, c'est perdu.

### ▾ LE CONCOURS DE CRACHAT DE PÉPINS DE PASTÈQUE

Affrontez des ennemis en leur crachant des pépins à la tronche.






» PLUS LOIN, PLUS FORT

# Teenage Mutant Hero Turtles

## L'humble Spectrum pouvait-il décemment lancer un triomphant *Cowabunga* ? Mazette, que oui !

» **SUPPORT :** ZX SPECTRUM » **DÉVELOPPEUR :** PROBE SOFTWARE/IMAGE WORKS » **SORTIE :** 1990

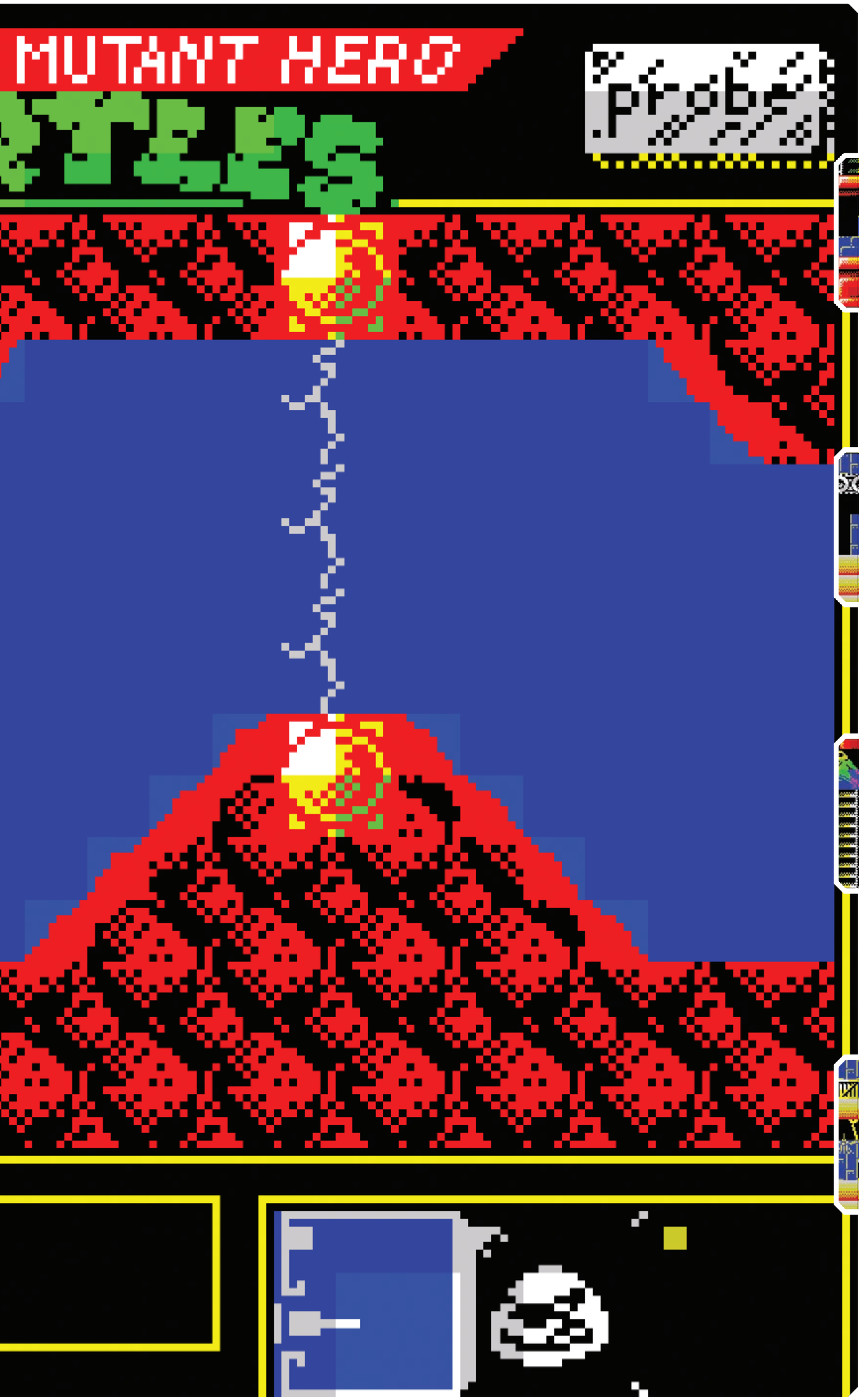
Le défi était de taille, mais le talent des deux hommes qui l'ont relevé n'avait rien à lui envier ! Cet exploit est en effet signé par deux noms devenus légendaires dans le jeu vidéo, à savoir David Perry (*Earthworm Jim*) et Nick Bruty (*MDK*).

La première incursion des tortues ninjas sur microordinateur est incroyable : s'il n'y a pas de musique, le jeu est visuellement et structurellement semblable à son équivalent NES. On retrouve tous les stages de jeu, des ruelles aux égouts, en passant par les parenthèses sous-marines. Il y a pléthore de missions à accomplir, notamment sauver la journaliste April O'Neil et votre Sensei Splinter, kidnappés. Le clan des Foot est bien sûr derrière tout ça, l'infâme Shredder ayant confié le sale boulot à ses larbins Bebop et Rocksteady.

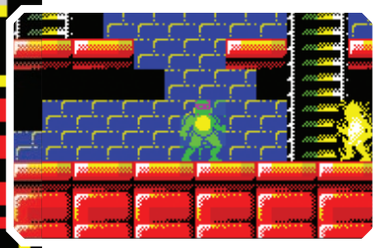
Le jeu est divisé en deux parties principales : une première en vue du dessus où l'on explore les environs en quête d'égouts ou d'entrepôts à visiter ; puis une autre quand vous entrez dans une de ces zones, en scrolling horizontal. L'action est au rendez-vous dans ces séquences, avec des tas d'ennemis à battre, y compris d'étranges créatures mutantes : yeux géants, guêpes surdimensionnées, grenouilles géantes… Vos réflexes de ninja ne seront pas du luxe !

Esthétiquement, *Teenage Mutant Hero Turtles* est très plaisant, avec des sprites de bonne taille et un scrolling animé, et prouve qu'entre de bonnes mains, le Spectrum est capable de belles choses, même dans les limites des 48 Ko.

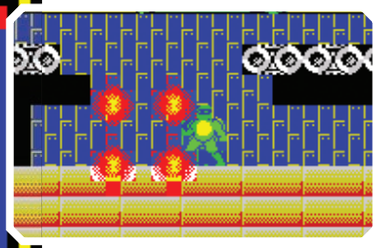
En prime, il y avait même des autocollants, un badge et un poster offerts dans la boîte. *Cowabunga* triomphant, donc. *




## QUAND DES TORTUES REPOUSSENT LES LIMITES...



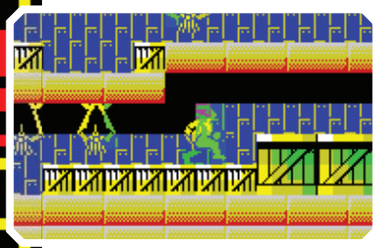
**Quel *color clash* ?**
Pas de monochrome, ici : tout est en couleur et sans le moindre clash. On ne sait vraiment pas comment ils ont fait, mais c'est carrément impressionnant !



**De gros beaux sprites**
Les tas de grands sprites colorés et détaillés qu'on peut admirer dans le jeu ne rendent l'absence de clash couleur qu'encore plus bluffante.



**Des tortues rapides**
On aurait pu croire que cette débauche visuelle aurait méchamment ralenti le jeu, mais pas du tout : ça tourne bien, à une vitesse constante, même quand il y a des tas de trucs à l'écran.



**Un scrolling qui glisse**
Le glissement du scrolling, quand vous passez d'un bord de l'écran à l'autre, est lui aussi de toute beauté. Les murs d'arrière-plan scrollent aussi lentement au fur et à mesure de votre progression.

# LICENCE ?

# QUELLE LICENCE ?

**Pendant que nous nous éclations de notre côté sur nos micros avec les derniers portages de l'arcade et des adaptations de grosses licences hollywoodiennes, un marché du software très différent émergeait en Europe de l'Est, sur Atari 8-bits, beaucoup moins officiel, mais non moins fascinant…**

**Focalisés sur nos micros 8-bits fétiches, du CPC à l'Oric en passant par le C64,** on peut facilement oublier que le paysage micro-informatique de loisir n'était pas aussi universel qu'aujourd'hui. Au Japon, en Espagne et aux Pays-Bas, le MSX dominait le marché. En Amérique du Nord, l'Apple II et le Tandy CoCo règnaient. L'Angleterre avait son BBC Micro. En Allemagne et en Europe de l'Est, c'est l'Atari 8-bits qui prévalait. Dans le bloc soviétique, cette gamme était si populaire que la région a même eu droit à son propre modèle, l'Atari 800XE, qui fut produit jusqu'en 1992, un an avant qu'Atari lance sa console 64-bits, la Jaguar, dans le monde entier. Comme vous vous en doutez, cette énorme popularité a donné naissance à des tas de titres exclusifs à ces territoires de l'Est. La plupart venaient de Pologne, terre de naissance de Jack Tramiel, dirigeant d'Atari Corporation.

Jack Tramiel n'était pas qu'un homme d'affaires avisé : il connaissait aussi mieux que personne le marché de l'ordinateur personnel, après avoir fondé Commodore et fait du Commodore le micro le plus vendu au monde. Il connaissait bien la valeur des secteurs-clés, et peu après avoir racheté la division grand public d'Atari, il a rapidement compris que sa Pologne natale était mûre pour le marché. À cette époque, la plupart des microordinateurs d'Europe de l'Est étaient des clones mal fichus de machines ayant passé la frontière en douce, tout particulièrement du ZX Spectrum, peu coûteux et facile à copier. Jack savait que les gens en voulaient plus, mais il fallait trouver un moyen de pénétrer le marché. C'était plus compliqué qu'on peut le croire, car la région était encore sous contrôle soviétique et l'importation de produits occidentaux n'était pas simplement mal vue : c'était carrément prohibé, illégal.

Les consommateurs ne pouvaient acheter d'appareils électroniques qu'aux revendeurs agréés par le gouvernement. Autant dire que ces commerçants avaient la mainmise sur le marché. Mais heureusement pour Jack, il n'était pas le seul gourou de la tech à avoir fui l'occupation nazie et l'oppression soviétique de la Pologne. Grâce à ses contacts privilégiés et ses origines, il a pu bénéficier d'un avantage déterminant sur






» [Atari 8-bits] Le portage de *Barbarian*, le hit de Palace Sofware, par LK Avalon, est une des pires contrefaçons de l'Atari 8-bits.




» [Atari 8-bits] *RoboCop* sur Atari 8-bits est à la fois étrange et très difficile. On vous défie de passer le premier écran.

la concurrence et en a profité.

Krzysztof Ziembik, mieux connu de la communauté Atari sous le sobriquet de 'Kaz', est l'un des piliers du site Atari.pl, et le graphiste de bien des homebrews sur Atari 8-bits. Il nous raconte comment Atari a réussi à pénétrer le juteux marché polonais : "Plus que Jack Tramiel, c'est un homme du nom de Lucjan Wencel qui a fait entrer Atari en Pologne", nous dit-il. "Wencel était un scientifique et un homme d'affaires polonais qui a fondé plusieurs sociétés en Californie, comme LDW (Logical Designs Works), qui fabriquait des lecteurs de disquettes." Si l'on sait que Jack Tramiel a travaillé avec Lucjan, on ne sait pas pour autant comment Atari a réussi à contourner le blocus d'importation. Les ordinateurs Atari 8-bits étaient les seuls ordinateurs occidentaux officiellement disponibles en Pologne et en ex-Tchécoslovaquie. Ils ont vite envahi et dominé le marché, très certainement aidés par leur large catalogue logiciel. La plupart de ces titres étaient vendus sous le manteau au marché noir, et copiés et partagés sans vergogne un peu partout. "Il n'y avait aucun marché en Europe de l'Est, à l'ère communiste, du moins, pas comme on l'entend à l'Ouest", explique Kaz. "Il n'y avait pas de boutiques où

# PAS VU, PAS PRIS

**Pawel Kalinowski a programmé des portages non-officiels de plusieurs jeux d'arcade célèbres, dont *Operation Wolf* et *Bank Panic*...**



**Comment était le marché du jeu vidéo en Europe de l'Est, quand vous y viviez?**
Il n'y avait tout simplement pas de marché quand j'ai eu mon premier ordi, en 1986. Tout le monde copiait les jeux des autres! Un peu plus tard, des petites boutiques ont commencé à vendre des copies. Il y avait aussi un peu de vente par correspondance. Je me rappelle des premiers jeux que j'ai achetés, à une "société" du nom de Megabajt... qui opère toujours! J'ai mis des guillemets, parce qu'on était encore sous la loi soviétique et les entrepreneurs privés opéraient à la frontière de la légalité. En fait, faire des affaires n'était pas interdit, mais les autorités pouvaient s'en prendre à vous à tout moment.

**Où achetiez-vous vos jeux vidéo?**
Outre les marchés locaux et la correspondance, des compagnies d'état ont maladroitement tenté de vendre des jeux et des programmes. Je me souviens d'avoir acheté des cassettes au Mouvement Coopératif des Travailleurs (avec un marteau sur le logo). Mais sinon, tous les logiciels étaient juste copiés. Ce n'était pas du tout illégal : la première loi pour le software n'a été promulguée que des années après la chute du bloc soviétique.

**Les éditeurs se souciaient-ils que leurs jeux soient ainsi copiés ou clonés?**
Pas du tout. C'est un peu comme si aujourd'hui, EA s'inquiétait de ses ventes au Congo ou au Burundi. Ça a commencé à changer vers la fin des années 90, quand nos pays se sont de nouveau ouverts au reste du monde.

**Avez-vous signé un contrat ou quelque accord que ce soit pour faire ces jeux?**
On a signé quelques contrats avec des éditeurs, peu après l'instauration du nouveau système politique, quand de vraies sociétés ont commencé à émerger.

**Aviez-vous peur que les ayants droit vous poursuivent en justice?**
Pas le moins du monde. Rappelez-vous : dans notre système, ce n'était pas illégal. Mais notre éditeur a eu la bonne conscience de nous demander qu'on change au moins le titre, pour passer sous le radar. Pour le reste, on pouvait y aller franco, peinard.

**D'après vous, pourquoi les microordinateurs Atari ont-ils si bien fonctionné en Europe de l'Est?**
Déjà, ils étaient là! Et ce n'est pas rien, vu qu'il n'y avait presque pas de boutiques où acheter des ordinateurs. Tout a changé quand une compagnie d'état, Pewex, a ouvert des magasins dans toutes les grandes villes, où on trouvait des Atari. Je suppose que Jack Tramiel et ses associés ont su tirer les bonnes ficelles...



» Pawel Kalinowski, programmeur principal de *Bang! Bank!* et d'*Operation Blood*, se la pète devant son nouvel Atari ST.

# DU CAVIAR ET DE LA BOUSE

Le meilleur et le pire des jeux Atari 8-bits sans licence

## TRIO GAGNANT



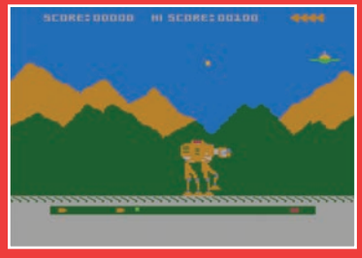
### JURASSIC PARK II

Le premier jeu *Jurassic Park* de l'Atari 8-bits n'est pas très bon, mais sa suite, une grande aventure d'arcade avec une superbe musique et des graphismes de qualité, est beaucoup plus réussie. Tous les fans de l'Atari 8-bits se doivent d'y jeter un œil.



### OPERATION BLOOD

*Operation Wolf*, le hit d'arcade de Taito, a révolutionné le jeu de tir au *lightgun* en 1987 et inspiré des tas de clones. *Operation Blood* est une très bonne conversion de l'original, qui en reprend fidèlement toutes les mécaniques de gameplay.



### EMPIRE STRIKES BACK

Il s'agit ici d'une copie du jeu Atari 2600 éponyme, avec des graphismes et des sons améliorés. Il est d'ailleurs étonnant qu'il n'y ait pas eu plus de jeux *Star Wars* non-officiels sur Atari 8-bits!

## TROIS BOULETS




### INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Si vous attendiez un portage du jeu d'arcade-aventure médiocre d'US Gold, attendez-vous à encore plus de déconvenues, car c'est encore pire. Un beat-'em-up épouvantable avec la pire détection de collision de l'univers.




### RENEGADE

Produit par la même équipe que le titre ci-dessus, Brothers Production, *Renegade* est largement aussi mauvais. Cet autre beat-'em-up en scrolling semble reprendre le même moteur de jeu pourri, aussi doutez-vous bien qu'on est très loin de la version d'arcade officielle.




### INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM

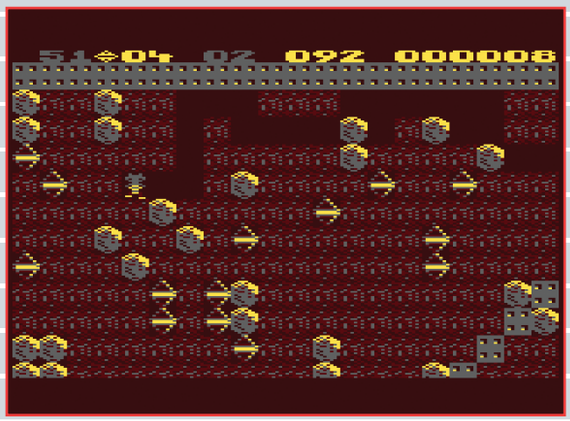
Il y a eu plein de faux jeux *Indiana Jones*, en Europe de l'Est, mais celui-là est sans doute le pire (pourtant, y'a de la compétition!). C'est moche, ennuyeux à mourir et sans aucun rapport avec le film.

> **“L'Atari 8-bits était déjà mort à l'Ouest, et la moindre nouveauté était fébrilement dupliquée”**
>
> Pawel Kalinowski

l'on pouvait acheter des jeux. On ne pouvait que copier gratuitement ceux des collègues et amis, ou les acheter aux pirates.”

**Mais les gens ne se contentaient pas de jouer à ces jeux piratés et échangés au marché noir :** ils apprenaient aussi à en créer eux-mêmes. Très vite, des petits studios indépendants ont commencé à éclore dans toute l'Europe de l'Est. Tout comme à l'Ouest, une bonne partie des premières productions étaient de simples copies de jeux existants, des clones génériques et des hacks de *Boulder Dash*, *Arkanoid*, *Pac-Man* et autres *Tetris*. Des studios comme Mirage, LK Avalon, Datri Software et ASF ont cependant également produit des titres aussi décalés qu'originaux, qu'on n'a hélas pu découvrir que très récemment. Quand le mur de Berlin a commencé à se fissurer et que les gens ont pu jeter un œil de l'autre côté, la culture populaire de l'Ouest – le cinéma, tout particulièrement – s'est immiscée au-delà du rideau de fer. Les cassettes vidéo VHS qui tournaient alors étaient généralement de mauvaises copies mal doublées, vendues dans des jaquettes mal imprimées, mais ces contrefaçons ont à l'évidence inspiré les créateurs de jeux vidéo polonais et tchèques.

“On peut distinguer trois périodes différentes, en Europe de l'Est”, explique Kaz. “Tout d'abord, l'ère communiste,



» [Atari 8-bits] Le marché de l'Atari 8-bits, en Europe de l'Est, est largement dominé par des clones et des hacks de jeu, comme ce *Super Boulder Dash*.

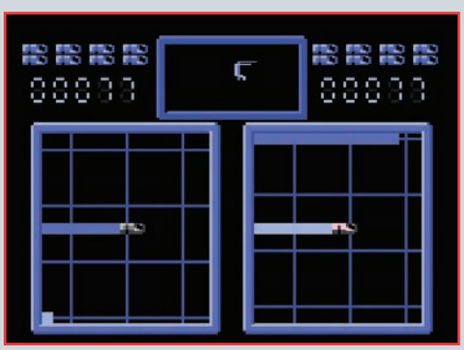



» [Atari 8-bits] Le marché Atari 8-bits étant mort à l'Ouest, les développeurs ont dû faire preuve de créativité et imaginer des suites à des jeux à succès, comme cette version alternative d'*Arkanoid II*.

sans vrai marché pour les jeux micro. Puis la période postcommuniste, où il avait un marché sans vraie régulation ni respect des propriétés intellectuelles. Et puis, vers 1996 sont arrivés les jours modernes, où les gens et les sociétés se sont mis à respecter un peu plus les lois."

S'ils sont devenus aujourd'hui plus rares, on a eu droit à des brouettes de jeux basés sur des franchises comme *Terminator*, *Predator*, *Tron*, *Jurassic Park* ou sur des séries ou des émissions télé, au début des années 90. Il en était de même à l'Est, sauf que ces productions étaient effrontément tout sauf officielles, pillant joyeusement les titres des films et leurs visuels en jeu et sur la jaquette. Beaucoup de ces titres avaient même l'audace d'afficher des messages de copyright sur l'écran-titre, interdisant toute reproduction. Et même s'ils leur empruntent leur nom et leur image, la plupart de ces jeux contrefaits ont très peu de points communs avec les films qu'ils 'empruntent' éhontément.

"Je crois que certains films excitaient l'imagination des jeunes qui reprenaient leurs scénarios ou leurs héros à leur manière", nous dit Kaz. "L'histoire de la culture populaire nous montre que les gens s'inspirent les uns des autres. C'est dans la nature humaine. Beaucoup de ces jeux étaient conçus pour le plaisir, pour la



» [Atari 8-bits] Les jeux qui s'inspirent des motos de *Tron* sont légion, mais cette version en écran partagée signée Mirage Software force le respect.




» [Atari 8-bits] *Special Forces : Operation Blood 2* est une suite foirée, largement moins réussie que le premier volet.

propre satisfaction de leurs concepteurs. Quand c'est devenu possible, ces auteurs ont décidé de s'éditer, généralement tout seuls, sans faire beaucoup d'argent. Des titres comme *Operation Blood* ou *Jurassic Park II* ont été développés et distribués au début des années 90, quand le commerce s'est ouvert. Mais le marché du jeu vidéo était encore tout petit, à l'époque."

**Pendant ce temps, à l'Ouest, les micros 8-bits ont commencé à décliner.** Au début des années 90, le format Atari 8-bits est mort. Mais c'est tout l'inverse en Europe de l'Est, où le marché de l'Atari 8-bits est au summum. La demande de jeux y est plus forte que jamais.

"Le marché du dimanche était l'occasion de se retrouver pour découvrir les nouveaux ordinateurs et se rencontrer entre passionnés", nous raconte le programmeur polonais Pawel Kalinowski. "Je me souviens du choc quand j'ai vu pour la première fois un Atari ST, avec son moniteur monochrome qui semblait totalement surréaliste, avec son rafraîchissement à 72 Hz. C'était comme si l'écran était imprimé sur du papier ! C'est sur cette même place de marché que j'ai vendu mon premier programme – une démo un peu débile achetée par un des plus riches marchands du coin. L'Atari 8-bits était déjà mort à l'Ouest, et la moindre nouveauté était fébrilement dupliquée et vendue, même si ce n'était qu'une démo pourrie !"



» L'équipe polonaise derrière le portage Atari d'*Operation Wolf*.

Ce manque de jeux venus de l'autre côté de l'Europe pousse plusieurs programmeurs à se remettre à cloner des jeux existants – mais cette fois, des titres qui ne sont jamais sortis officiellement sur Atari 8-bits. Jusqu'au milieu des années 90, on a ainsi vu fleurir des tas de portages non-officiels de titres comme *Operation Wolf*, *Barbarian*, *Battleships*, *Bank Panic*, *Bomberman* ou *Renegade*, entre autres.

Vers la fin des années 90, les influences occidentales sur les jeunes démocraties de l'Est prennent le dessus et le marché du jeu vidéo change lui aussi radicalement. Aux vendeurs sous le manteau succèdent des chaînes de magasins vendant des jeux officiels, dûment traduits et licenciés. Mais l'époque du bloc soviétique a laissé sa marque et la nostalgie de cette époque a engendré ces dernières années un regain d'intérêt pour l'Atari 8-bits. On voit de plus en plus de jeux homebrew sortir pour ce support, et certains titres de cette période sont ressortis et reproduits avec soin dans des éditions soignées plus dignes, telles que ce qu'ils auraient pu avoir à l'époque s'ils étaient sortis à l'Ouest. Une consécration mâtinée d'absolution tardive, mais méritée. ✱

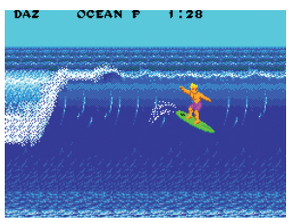
# Vision Périphérique




## Saviez-vousça ?

Sur certains modèles de pads Master System, on peut ajouter un mini-stick, pour des sensations supposément plus “arcade”. Mais ce n’est pas terrible, en fait.

## LE JEU QUI VA BIEN California Games




Le fantastique portage du hit micro d’Epyx, programmé par Mark Cerny, fonctionne à merveille sur Master System et s’impose comme un des meilleurs titres de son catalogue. La croix directionnelle réagit au quart de tour (parfait pour enchaîner les figures folles au footbag), tout comme les boutons dans les épreuves où la précision est de mise, comme dans celle du frisbee. C’est pile le genre de jeu qui illustre parfaitement le confort et la bonne conception de la manette.




# La manette Master System

**» SUPPORT :** MASTER SYSTEM **» SORTIE :** 1986

**La première console de Sega sortie en Occident s'est peut-être inclinée commercialement devant sa grande rivale 8-bits,** la NES de Nintendo, mais on ne pourra pas lui retirer un atout : sa manette de bien meilleure facture.

On en voit déjà qui s'offusquent, prêts à défendre bec et ongles le pad NES, et on les comprend : la manette Nintendo a plus de boutons fonctionnels et une très bonne croix directionnelle, c'est un fait. Et pourtant, ergonomiquement parlant, on lui préfère largement le *Control Pad* de la Master System.

La manette est bien plus confortable, surtout sur de longues sessions de jeu, avec ses bords plus arrondis et ses deux boutons de bonne taille qui ne refilent pas de crampes. Il est vrai que le pad n'est pas un chef-d'œuvre d'esthétisme, mais le plus important, c'est bien la prise en main, idéale pour jouer pendant des heures aux grands classiques indémodables du catalogue bien fourni de la Master System.

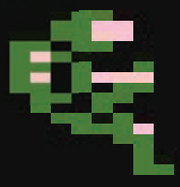
# Trésors Oubliés

LES CLASSIQUES AUXQUELS VOUS N'AVEZ PAS JOUÉ



## ATARI 8-BITS

**Après vous avoir parlé du marché Atari 8-bits en Europe de l'Est, on s'est dit qu'on devrait aussi en profiter pour revenir sur ce support assez méconnu en France, et vous présenter quelques-uns des meilleurs jeux sortis sur la gamme de microordinateurs 8-bits d'Atari. Dont acte, ici même !**



## ZYBEX

■ DÉVELOPPEUR : ZEPPELIN SOFTWARE ■ ANNÉE : 1988




» [Atari 800] Espérons que cette statue ne décide pas de prendre vie...

■ Sorti dans la gamme budget chez Zeppelin, *Zybex* avait une sacrée concurrence, avec un *R-Type* tout juste porté porté sur Spectrum et un *Salamander* tout frais sur C64 – deux conversions de haut vol. L'Atari se devait d'avoir quelque chose à brandir en face, et ce quelque chose, c'est justement *Zybex*.

Le jeu est plutôt joli, avec ses sprites détaillés et colorés. Même son écran de démarrage a un charme certain, avec ces effets de reflets métalliques qu'on admire quelques instants avant de presser le bouton *Start*.

Dans le rôle d'un condamné qui s'est évadé pour éviter son exécution, le joueur doit récupérer des pièces sur les boss de fin de niveau pour passer au stage suivant. Cherchez pas.

On se déplace avec un jetpack et on se bat avec un drôle de fusil, qui cache bien son jeu. Tout d'abord, le jeu a un système de tir automatique qui permet de se concentrer sur les déplacements sans y rajouter la difficulté de devoir tirer au bon moment. Le bouton de tir sert en fait à changer d'arme. Si l'on commence avec un fusil tout bête, l'*Orbiter*, on peut en améliorer la puissance avec des power-ups. Il y a également quatre autres armes à récupérer au fil de la partie : le *Shooter* qui shoote dans les huit directions, le *Rail Gun* et son faisceau laser, le fusil à pulsation (*Pulse Rifle*), et le *Wall Gun*, qui tire des barrières d'énergie. Ces armes ne dévoilent pas tout de suite leur potentiel, qui se révèle vraiment quand vous les avez suffisamment upgradées.

La principale particularité de *Zybex* vis-à-vis des autres jeux du même genre tient au fait qu'on peut choisir l'ordre des niveaux. Quand on a ramassé suffisamment de pièces et qu'on en a le courage, on peut passer aux stages à deux chiffres. Le jeu propose aussi un mode coopératif à deux joueurs, en simultané. C'est non seulement plus sympa comme ça, mais c'est aussi bien pratique dans certains passages périlleux du jeu.

La plupart du temps, on explose des ennemis qui ont la sale manie de répliquer, tout en évitant de se planter dans le décor. Il faut ainsi être constamment en mouvement, ce qui donne au jeu un rythme plutôt soutenu. Chaque niveau a son lot d'ennemis intéressants et originaux, qui se déplacent de différentes manières : en rebondissant, en zigzaguant, en tournant ou en vous fonçant directement dessus. Autant dire qu'il vaut mieux bien maîtriser ses déplacements pour espérer s'en sortir vivant.

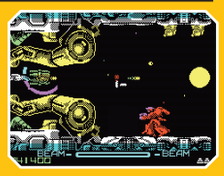
Du côté de l'audio, il n'y a pas grand-chose à se mettre dans l'oreille en termes d'effets sonores, mais la musique, elle, est grandiose. Composée par Adam Gilmore, elle mérite clairement une écoute complète et attentive, de son introduction simple et aérienne à son crescendo soutenu par une ligne de basse envoûtante comme on les aime.

C'est certes un jeu budget, mais pour le reste, *Zybex* a tout des grands et est une belle démonstration des capacités de l'Atari 800.

# SI ÇA VOUS A PLU...

## R-TYPE

ZX SPECTRUM



Le portage Spectrum que tous les autres shmups sur ce support jalousent. Beau, varié, vaste, magnifiquement animé : tout est là pour inciter à se battre pendant des heures contre l'empire Bydo.

## GRADIUS

NES



Une des meilleures conversions de shoot-'em-up d'arcade sur NES. Un portage rapide et frénétique, porté par une bande-son qui déchire.

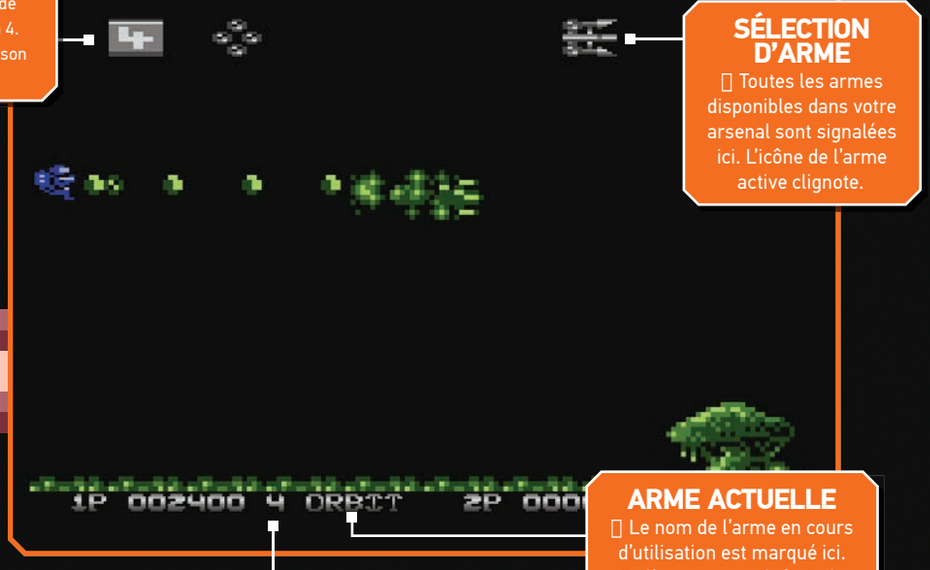
## X-OUT

ZX SPECTRUM



*X-Out* est un peu différent, avec un vaisseau upgradable à la fin de chaque niveau et son contexte sous-marin – qui n'empêche pas les ennemis de débouler à pleine vitesse.

# EN DÉTAIL




### NIVEAU D'ARME

Indique le niveau de l'arme active, de 1 à 4. Ici, l'Orbit est donc à son maximum.

### SÉLECTION D'ARME

Toutes les armes disponibles dans votre arsenal sont signalées ici. L'icône de l'arme active clignote.

### ARME ACTUELLE

Le nom de l'arme en cours d'utilisation est marqué ici. En l'occurrence, il s'agit de l'Orbiter, l'arme de base.

### VIES RESTANTES

Le nombre de vies dont vous bénéficiez encore est indiqué ici. Pendant la partie, on peut récupérer des vies supplémentaires, qui apparaissent en jeu comme les bonus d'arme.

# Trésors Oubliés

## NINJA

■ ÉDITEUR : MASTERTRONIC ■ ANNÉE : 1986

■ **Dans l'absolu, *Ninja* est un jeu tout simple :** on va d'un écran à l'autre en battant adversaire après adversaire. Mais il a ce petit truc qui pousse à y revenir encore et encore. Sa musique aussi agaçante qu'entraînante y est peut-être pour quelque chose, mais c'est surtout sa difficulté relevée qui accroche. Et sans doute aussi les chouettes effets sonores, les shurikens qui volent, et diverses petites touches drôles et divertissantes.

Le joueur doit infiltrer une forteresse japonaise et éliminer les nombreux ennemis qui se dressent sur sa route tout en ramassant les icônes clignotantes éparpillées aléatoirement dans la carte. Les ennemis sont de force variable, du Malfrat de base facile à vaincre aux ninjas qui vont vous en faire baver. Le Karatéka est encore plus difficile à vaincre, mais les shurikens et les dagues à ramasser au sol peuvent vous faciliter la vie, puisque ces armes permettent de vaincre un ennemi instantanément.

Plus on s'enfonce dans la forteresse, plus on croise d'ennemis par écran. Entre leur nombre et leurs projectiles, certaines situations peuvent s'avérer très périlleuses et peuvent même pousser à la retraite pour chercher un autre chemin. Quand on a les tripes et les compétences, ces combats contre de multiples adversaires sont aussi grisants qu'amusants. Largement de quoi convaincre le ninja qui sommeille en chacun.







» [Atari 800] Héros contre Malfrat. A priori, pour la bienséance, on devrait gagner. On est le héros, après tout.




» [Atari 800] Deux contre un! C'est pas très joli-joli, ça. C'est pour ça que ce n'est pas vous, le héros.

## ÇA AUSSI, JOUEZ-Y




### » 180

■ DÉVELOPPEUR : **MASTERTRONIC**
■ ANNÉE : **1986**

■ Une très bonne simulation sportive, allant du système de visée où l'on doit diriger la main du tireur pour envoyer la fléchette sur la cible au stress qu'on ressent en espérant que l'adversaire ne vole pas la victoire avec un double 19. La musique est sympa, les adversaires rigolos, et des voix digitalisées annoncent le score. Pas mal, pour le prix d'une pinte.




### » KIKSTART

■ DÉVELOPPEUR : **MASTERTRONIC**
■ ANNÉE : **1986**

■ Des nids-de-poule géants à négocier aux sauts au-dessus de tas de voitures alignées, *Kikstart* a tout ce qu'il faut pour plaire aux amateurs d'adrénaline sur deux roues. La vitesse et le timing sont cruciaux, la moindre erreur pouvant envoyer votre pilote valdinguer dans les airs. Il faut un peu de temps pour apprendre à maîtriser les commandes, mais ça vaut le coup.



### » PANTHER

■ DÉVELOPPEUR : **SCULPTURED SOFTWARE**
■ ANNÉE : **1987**

■ Votre mission : sauver des otages en abattant les nombreuses soucoupes volantes qui se dressent sur votre route depuis votre drôle de vaisseau. Les otages en question vous encouragent frénétiquement à venir les chercher, en dépit des risques. Un bon shooter en vue isométrique, bourré d'action comme on aime.




### » MR ROBOT AND HIS ROBOT FACTORY

■ DÉVELOPPEUR : **DATAMOST**
■ ANNÉE : **1983**

■ Vous aimez les plateformes et les robots ? Foncez donc sur ce titre à la *Miner 2049er*, avec des graphismes un peu plus travaillés et un gameplay un poil plus sophistiqué. Des tapis roulants et des plateformes qui s'écroulent viennent pimenter le défi et cerise sur le gâteau, le jeu inclut un éditeur de niveaux.

# ATTACK OF THE MUTANT CAMELS

■ ÉDITEUR : LLAMASOFT ■ ANNÉE : 1983

**■ L'Atari 8-bits est le seul support ayant eu droit à un portage du chef-d'œuvre C64 de Jeff Minter.**

*Attack Of The Mutant Camels* vous met aux commandes d'un avion de chasse, avec pour mission d'abattre des tas de chameaux mutants géants avant qu'ils n'atteignent votre base. Pour ce faire, votre avion est armé d'un canon laser, mais devinez quoi ? Les chameaux répliquent avec des crachats de feu mortels, qu'il vaut évidemment mieux éviter.

Malgré son thème surréaliste et ses visuels légers, c'est un titre plus complexe qu'il n'y paraît : il faut un certain temps pour maîtriser les commandes de vol, et si les chameaux sont assez lents, ils n'en sont pas moins redoutables. Ils sont si résistants qu'on n'a pas le temps de buller. Bref, si vous rêvez d'un vrai défi plein de chameaux, ne cherchez plus.



» [Atari 800] Ça, c'est du beau gros chameau, ou on ne s'y connaît pas. Quoique, c'est peut-être un dromadaire, on ne s'y connaît pas.



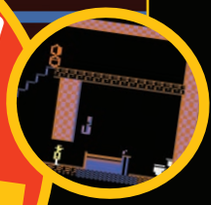

» [Atari 800] S'il y a un endroit où il faut éviter de trop zoner, c'est bien là. On ne sait jamais ce qui risque d'en sortir.

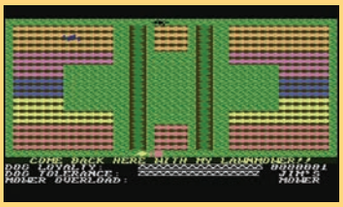
## RÉTRO CACA

### » JET SET WILLY

■ TYNESOFT ■ 1987

■ Ne vous laissez pas abuser par le titre : c'est moche, c'est mal animé et Willy a une drôle de tronche. L'exemple parfait du portage raté.

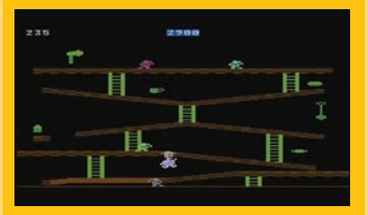




## » HOVER BOVVER

■ DÉVELOPPEUR : **LLAMASOFT**
■ ANNÉE : **1983**

■ Vous pensez qu'une simulation de tondeuse à gazon n'a rien de bien excitant ? Essayez ce jeu de Llamasoft, bourré d'humour. L'objectif est bien sûr de tondre sa pelouse, sauf que toutes sortes de désagréments viennent vous en empêcher, en premier lieu des voisins irritants et leurs chiens qui n'aiment rien tant que de vous mordre les mollets.



## » MINER 2049ER

■ DÉVELOPPEUR : **BIG FIVE SOFTWARE**
■ ANNÉE : **1982**

■ Considéré comme la source d'inspiration de *Manic Miner*, *Miner 2049er* vous met dans la peau de Bounty Bob, qui va devoir traverser des écrans de plateforme en ramassant pioches, joyaux et tasses de thé, tout en évitant ennemis et éboulements qui vous feront directement perdre une vie.



## » ROCKFORD

■ DÉVELOPPEUR : **ICON DESIGN**
■ ANNÉE : **1987**

■ Ce titre, baptisé d'après le nom du protagoniste du premier volet, fait partie de la série des *Boulder Dash*. Là encore, il va falloir ramasser des pierres précieuses, éviter de se faire aplatir par des rochers ou choper par les monstres troglodytes. Aussi accrocheur et efficace que l'original, malgré l'absence de véritable nouveauté.




## » HENRY'S HOUSE

■ DÉVELOPPEUR : **MASTERTRONIC**
■ ANNÉE : **1987**

■ Miniaturisé après avoir touché à ce qu'il ne devait pas dans le labo de son père, Henry doit trouver un moyen de reprendre sa taille d'origine, mais bien sûr, toutes sortes d'obstacles sont là pour l'en empêcher. Des chaussures qui piétinent, des robinets qui gouttent ou encore des brosses à dents hystériques gardent les lieux et la clef pour s'en extirper. Un bon jeu de plateforme dans la grande tradition des systèmes 8-bits.

CRACK

# LE GUIDE ULTIME DE R-TYPE II

**Quelle suite donner à un mégahit de l'arcade comme *R-Type*? Irem a opté pour la sécurité et voulu créer un second volet dans la parfaite continuité, mais plus grand, meilleur et plus difficile. Mission accomplie… du moins pour deux des trois objectifs!**

GUNTAK

MANTH

**La suite de *R-Type* est sortie en décembre 1989, soit deux ans et demi après le premier volet.** Si aujourd'hui, un tel délai semble raisonnable, il est surprenant qu'à l'époque Irem ait attendu si longtemps pour renouer avec son énorme hit d'arcade. 30 mois, c'était presque une éternité pour l'arcade, et forcément, les joueurs attendaient beaucoup de *R-Type II*, d'autant qu'un tel délai laissait espérer que cette suite tirerait parti des évolutions technologiques apparues entre-temps.

Mais non : l'enthousiasme est retombé comme un vieux flan quand on a découvert que *R-Type II* était en réalité plutôt un deuxième *R-Type*. De prime abord, il y a de quoi être un peu déçu : les commandes, les visuels et les armes sont les mêmes que dans le premier jeu, au point où beaucoup le considèrent plus comme des niveaux supplémentaires du premier jeu, regrettant aussi par la même occasion qu'Irem n'ait pas eu le bon goût d'ajouter ne serait-ce qu'un mode coopératif à deux joueurs.



» [Arcade] Ce ne serait pas un vrai *R-Type* sans boss final immense à exploser.

Irem n'a rien ajouté – c'est même tout le contraire. *R-Type II* n'aligne ainsi que six niveaux, quand le premier jeu en comptait huit. En outre, certains stages ont quelque chose de très familier, surtout le premier niveau qui n'est qu'un *re-run* du stage d'introduction de *R-Type*, jusqu'au même boss (certes révisé). Bizarrement, le stage suivant, qui se déroule dans une grotte inondée, avec de tout nouveaux ennemis aquatiques, aurait fait une bien meilleure mise en bouche.

Le vaisseau R-9 est aussi de retour, visuellement identique, bien que l'appareil ait eu droit à une petite révision (R-9C) – à savoir un canon à plasma amélioré. En gardant le bouton de tir appuyé, l'arme charge comme dans le premier volet, mais si l'on reste plus longtemps dans cette position, la charge se prolonge pour produire une vague de plasma dévastatrice qui balaye l'écran. C'est certes très cool, mais la charge prend énormément de temps – trop, même, au point où c'est ▶

POW ARMOR

## POWER-UPS

**Les différentes améliorations disponibles en jeu**



### LA FORCE

Le power-up indispensable : un orbe invincible à améliorer capable d'accueillir différentes armes.

### LA VAGUE NÉON

Une arme classique qui tire des lasers qui se déploient en ondes. À combiner avec le bouclier pour plus de puissance de feu.





### LES LASERS

Des faisceaux lumineux qui rebondissent contre les murs. Bien pratique quand il y a du monde autour.

### LES BOULES DE FEU DE SURFACE

Des boules de feu qui rasent le plafond et le sol des forteresses. Idéal pour nettoyer une zone.





### LE MICROCANON

Une nouveauté qui envoie une petite charge explosive à courte distance, bien utile dans les zones d'étranglement.



### LES LASERS CIBLEURS

Une nouvelle arme qui tire des lasers orange qui ploient à 45° pour cibler des ennemis proches.

### LES MISSILES À TÊTE CHERCHEUSE

Un power-up qui tire deux missiles capables de braquer à 90° pour verrouiller les ennemis.





### LES BOMBES

Une nouvelle arme qui se largue et qui produit une onde de choc vers l'avant, à l'impact.

### L'ACCÉLÉRATION

Un bonus de vitesse pour votre vaisseau. On peut en cumuler 4, mais en général, 2 suffisent largement.



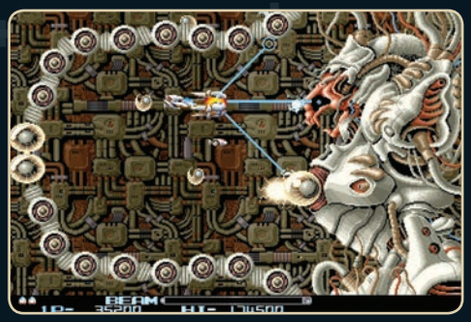


### LE BOUCLIER

Le bouclier, ou 'Bit', flotte près du vaisseau pour renforcer ses défenses. On peut en accumuler deux.

# CONVERSIONS TYPÉES

***R-Type II* a eu tout un tas de portages**



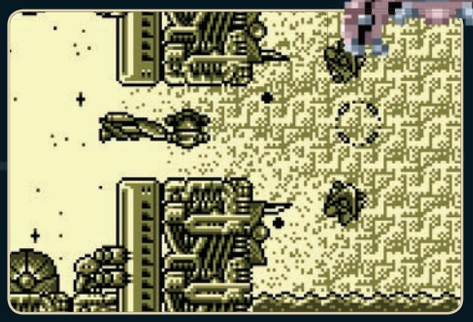
## ▲ AMIGA

Arc Developments a passé huit mois sur ce portage, et ça en valait la peine, vu le résultat, très proche de l'original. Le seul vrai point noir est un *frame rate* qui ralentit par moments, mais sinon, c'est du tout bon.

## ▼ ATARI ST

Très proche de la version Amiga, malgré quelques compromis, en particulier du côté des arrière-plans, remplacés par un champ d'étoile. Il manque également quelques petites fioritures graphiques ci et là, comme les cascades gelées du deuxième stage, par exemple.





## ▲ GAME BOY

On se demande vraiment comment les développeurs ont réussi ce miracle! Mis à part l'amputation du 5ème stage, le résultat est aussi proche que possible de l'original, avec de magnifiques graphismes et une super musique non moins superbe.



## ▲ GAME BOY COLOR

Une version incluse dans la compilation *R-Type DX*, où l'on retrouve les deux premiers *R-Type* sur Game Boy en version originale monochrome et colorisée, avec des graphismes également améliorés.

## ▼ PLAYSTATION

Une des meilleures compilations rétro de la première PlayStation, incluant des versions quasi-parfaites des deux premiers *R-Type* d'arcade – même si les puristes regretteront qu'on ne puisse pas faire de deuxième boucle.





## ▲ PLAYSTATION 3/XBOX 360

*R-Type Dimensions* est la compilation idéale pour les fans de la série, avec toutes sortes d'options disponibles, que l'on peut aussi très bien laisser de côté pour apprécier les jeux dans leur format d'origine.




# CHASSE AUX BOSS

**Comment vaincre les six gardiens de fin de niveau**



## STAGE 1 : SUBATOMIC

Une version révisée de Dobkeratops, le célèbre boss du premier jeu, désormais affublé d'une armure.

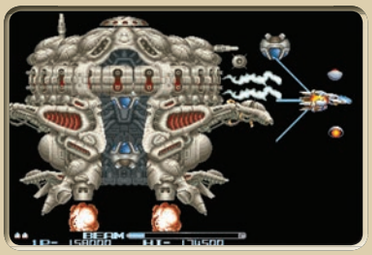
**POUR LE BATTRE :** Vous pouvez détruire son masque pour dévoiler sa bouille d'amour, si vous le souhaitez, mais pour le vaincre, il va falloir concentrer vos tirs de plasma sur son 'œil' central.

## STAGE 2 : BARAKUS

Cette saleté de crustacé flotte à la surface de l'eau, mais peut aussi se propulser dans les airs pour vous écraser. Il lance aussi de petites bombes, le fourbe.

**POUR LE BATTRE :** Au cas où vous ne l'auriez pas compris tout seul, on vous conseille de viser le truc rouge bulbeux qui clignote.





## STAGE 3 : CORVETTE

Une énorme forteresse volante contrôlée par de petits drones.

**POUR LE BATTRE :** Il faut bien sûr tirer sur les petits drones pour les forcer à sortir du boss, afin de les détruire.





▶ presque inexploitable.

Le power-up 'Force' est lui aussi de retour, mais avec quelques nouvelles armes. Les power-ups du premier jeu se voient agrémentés de deux nouveautés : le microcanon (*shotgun*) qui envoie une petite charge explosive et le laser cibleur (*homing laser*) qui suit les ennemis proches. Une autre option de missile est également introduite, qui donne lieu à un effet de bombe à dispersion. On est contents d'avoir quelques nouveaux joujoux pour tout exploser, mais l'ensemble est tout de même assez limité et frustrant, au point où beaucoup de joueurs se cantonnent à l'arsenal d'origine, à l'efficacité éprouvée.

En termes de performances, on reste là aussi très proches du premier *R-Type*, qui tournait sur le hardware M72 d'Irem. Sa suite est vendue sous la forme d'un kit et conçue autour du nouveau circuit M82, mais le cœur reste le même, à savoir un processeur NEC V30. Les différences sont donc négligeables. Visuellement, *R-Type II* est plus pâlichon, avec moins de ces couleurs primaires qui rendaient le premier volet si éclatant. En revanche, cette palette plus subtile s'accorde mieux avec l'esthétique 'organique' du jeu.



» [Arcade] Le premier *R-Type* était déjà difficile, mais sa suite l'est considérablement plus.

À l'évidence, *R-Type II* s'adresse aux joueurs habiles qui ont retourné le premier volet : la difficulté globale est montée d'un gros cran. Dans le dernier niveau, par exemple, c'est un véritable déchaînement constant sur l'habituel 'safe spot', tout à gauche de l'écran. Si l'on considère *R-Type II* comme une version révisée du premier jeu, c'est clairement un shoot-'em-up brillant, aussi bon que l'original, totalement taillé pour les aficionados du genre.

Irem n'a certes pas pris de risques sur ce coup-là, mais si vous cherchez quelque chose qui s'éloigne plus radicalement du premier *R-Type*, n'hésitez pas à aller jeter un œil du côté des autres shooters d'Irem, en particulier *Dragon Breed*, *X-Multiply* et *Cosmic Cop* – ou même l'incompris *R-Type Leo*, sorti en 1992.

*R-Type II* n'a pas eu énormément de portages : rien sur micro 8-bits (bien qu'une version C64 ait été évoquée), mais Activision a publié des conversions très correctes du jeu sur Amiga et Atari ST, toutes deux développées par Arc Development, réputé pour ses adaptations de l'arcade. L'humble Game Boy a aussi obtenu une très respectable édition, signée BITS.

Irem a choisi de ne pas porter directement le jeu sur Super Nintendo, lui préférant *Super R-Type*, une version améliorée avec un stage supplémentaire en début de partie et des combats de boss modifiés ou carrément remplacés par d'autres. Dans l'ensemble, *Super R-Type* est très correct, mais le jeu est plombé par le retrait scandaleux des checkpoints de mi-niveau. Devoir recommencer un stage au début est bien plus rageant et agaçant que les ralentissements fréquents qui entachent la partie.

Après *Super R-Type* (1991), Irem a eu la bonne idée de rassembler les deux premiers volets, d'abord dans *R-Types*, sorti sur PlayStation en 1998, avant *R-Type Delta*. Les versions incluses dans la compilation sont fidèles aux versions arcade, avec en prime une séquence en *full motion video*. L'année suivante, les deux jeux Game Boy ressortent ensemble sous le nom de *R-Type DX* pour la Game Boy Color. Les deux volets sont jouables en monochrome ou en version colorisée et l'on peut enchaîner les 14 niveaux de l'ensemble sans coupure.

En 2009, *R-Type Dimensions* sort sur Xbox 360, puis sur PlayStation 3. On retrouve là encore les deux premiers jeux, avec la possibilité de passer de l'affichage 2D d'origine à de nouveaux graphismes 3D à la mode. Mais surtout, on y trouve un nouveau mode coopératif bienvenu. Plus récemment, en 2014, une version mobile de *R-Type II* est sortie pour les appareils Apple et Android. Malgré son manque cruel d'innovation, *R-Type II* a finalement réussi à ne pas se faire oublier, très certainement sauvé par son efficacité indéniable et sa difficulté redoutable qui en a scotché plus d'un. *



## STAGE 4 : RIOS

Ce blindé mobile recule vite et vous oblige à le pourchasser en évitant les murs.

**POUR LE BATTRE :** Les obstacles qui se dressent sur le chemin n'aident pas à viser directement le point faible du boss. Détachez la Force et laissez-la faire le boulot à votre place.





## STAGE 5 : BLENDER

Un canon fixe avec trois réacteurs gélatineux, manœuvré par de plus petits ennemis.

**POUR LE BATTRE :** Pas évident de détruire les trois réacteurs : La solution la plus simple est de trouver un coin tranquille pour blaster le mur avant que le temps ne s'écoule. Bonne chance.

## STAGE 6 : WOMB

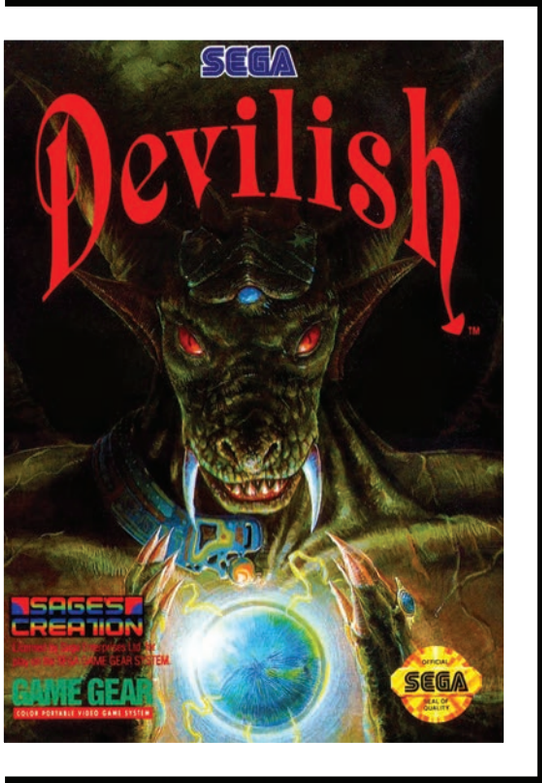
Le dernier boss est une nouvelle version du *Bydo Core* à la fin du premier volet, qui protège cette fois non pas un, mais deux embryons.

**POUR LE BATTRE :** Mettez la Force derrière vous quand vous entrez et détruisez ainsi le premier embryon avant de détruire le second aux rayons plasma.

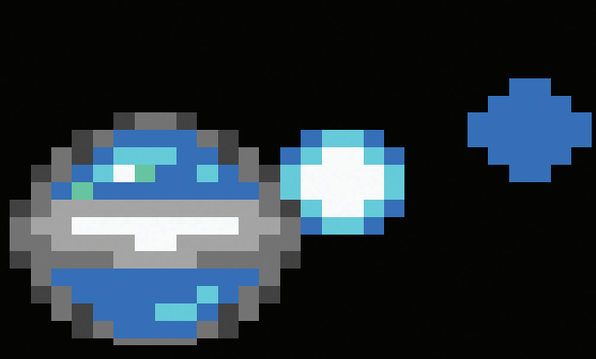


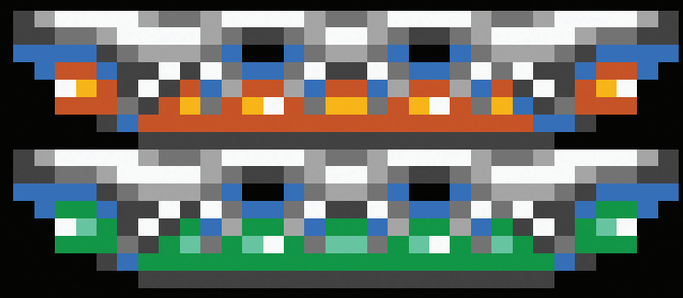
AUDREY




SEGA
Devilish
SAGES CREATION
GAME GEAR
SEGA



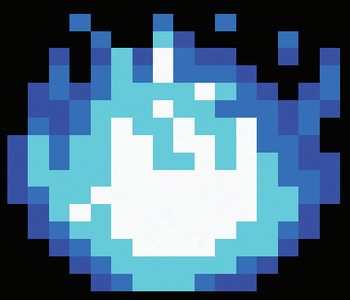






# Devilish

## AVEC MA BRIQUE ET MON COUTEAU



RÉTROVIRUS

» GAME GEAR » OPERA HOUSE/AISYSTEM TOKYO » 1991

**La Game Gear n'est peut-être pas la plus glamour des consoles portables,** mais elle a eu quelques titres mémorables, dont cette curiosité signée Opera House et Aisystem Tokyo.

*Devilish* rappelle beaucoup *Arkanoid* de Taito, vu qu'on y contrôle une balle pour détruire des blocs et des monstres, mais dans l'absolu, les points communs s'arrêtent là. Dans *Devilish*, on dirige deux raquettes empilées l'une sur l'autre, que l'on peut séparer pour atteindre des balles autrement hors de portée. L'idée semble bonne… jusqu'au moment où la balle se retrouve coincée entre les deux raquettes et se met à rebondir comme une folle avant de disparaître dans le néant…

Le terrain de jeu de *Devilish* scrolle vers le haut, et il faut donc continuer à avancer pour atteindre le boss qui garde la fin de certains stages. Sur la route, des formations de briques et des ennemis agaçants vont s'évertuer à vous faire perdre votre balle, comme de bien entendu.

La difficulté grimpe rapidement, sans jamais verser dans l'injustice (même si ça peut parfois être frustrant). Le jeu a eu une suite moins convaincante sur *Mega Drive* (*Devilish : The Next Possession*) et une revisite un peu trop molle sur Nintendo DS, avec un terrain de jeu sur deux écrans. Pas de quoi rivaliser avec l'original et son côté claustrophobe.*

# LE MAKING OF D'EYETOY: *Play*




**Voici 15 ans, Sony lançait sa caméra EyeToy et son jeu de lancement, *Play*, pour projeter les joueurs à l'écran, au cœur de l'action. On a nettoyé des vitres et baffé des mini-ninjas avec Ron Festejo, Pete Marshall et Eric Matthews, les créateurs de *Play*...**



## INFOS

» **ÉDITEUR :** Sony
» **DÉVELOPPEUR :** Sony London
» **SORTIE :** 2003
» **SUPPORT :** PS2
» **GENRE :** *Party game*

**Ron Festejo se souvient parfaitement du moment où il a su qu'il voulait travailler sur l'EyeToy :** quand il a vu Rick Marks, le concepteur de la technologie, balayer de la main une grappe d'araignées accrochée à son visage.

"En réalité, c'était des astérisques, mais Rick nous a demandé d'imaginer que c'était des araignées", se remémore Ron en riant. "Je n'oublierai jamais la réaction du public. Les femmes criaient, les hommes souriaient. Je me suis tourné vers mon supérieur hiérarchique et je lui ai dit que je voulais bosser là-dessus."

Ron, qui a auparavant travaillé chez Psygnosis, est à l'époque producteur chez Sony et fait partie des 2000 et quelques développeurs et commerciaux présents à cette conférence organisée par le président de Sony Europe, Phil Harrison. La PlayStation 2 vient juste de sortir, et Phil a invité Rick à venir des États-Unis pour monter sur scène afin de présenter ses travaux révolutionnaires avec une caméra connectée à la console. Il défie l'assemblée de trouver comment exploiter commercialement cette technologie prometteuse.

"Déjà, il a fallu décider de ce qu'on allait utiliser", explique Ron. "On a passé pas mal de temps à explorer l'idée d'un jeu avec *tracking* de couleurs, où l'on aurait utilisé une sorte de baguette. Mais cette technique est très tributaire d'un bon éclairage, ce qu'on ne peut pas garantir en situation réelle. Phil était clair : 'il ne doit pas y avoir de problème de lumière'. J'ai même imprimé ça en gros pour l'accrocher à côté de mon moniteur."

Les premiers prototypes fonctionnent avec une baguette bricolée depuis la balle en plastique vendue avec le chien-robot



» La première présentation d'*EyeToy* au public s'est tenue au PlayStation Experience de 2003, à Londres.



» [PS2] La comparaison entre cette démo de *Kung Foo* et la version finale est amusante...

*Aibo*, collée au bout d'un stylo. Avec, l'utilisateur doit dessiner des formes dans l'air pour lancer des sorts. Mais la reconnaissance de mouvement s'avère peu fiable et nécessite à la fois un bon éclairage constant et un long processus de calibration. Sans même parler des problèmes d'un concept très "Harry Potter", vu que la licence appartient à EA.

La baguette magique et le *tracking* de couleur sont donc laissés de côté pour se concentrer sur un système de contrôle par détection de mouvement. "C'était instantané", nous dit Ron. "Vous bougiez, et quelque chose se passait. C'était toujours aussi magique, et ça limitait beaucoup les problèmes d'éclairage. La détection de mouvement, c'était sans

> **"Je n'oublierai jamais les réactions du public. Les femmes criaient, les hommes souriaient"**
> Ron Festejo

conteste le bon choix, mais ça n'a pas été facile de convaincre les gens de travailler sur des mini-jeux basés sur le mouvement. Tout le monde voulait faire des AAA !"

Pete Marshall, du studio Sony London, est un de ces programmeurs. Il travaille à cette époque sur *Fall Of The Artificer*, un jeu d'action à la troisième personne à gros budget. "Ça avançait bien, puis un jour, on est allés voir les collègues du studio Cambridge et on a vu ce qu'ils faisaient sur *Primal*", nous raconte Pete. "On s'est dit 'Merde, ces gars savent ce qu'ils font !' Ça nous a amenés à nous dire qu'on devrait peut-être faire autre chose… J'étais à cette conférence, où Rick avait présenté ses démos. La partie technique semblait intéressante, et Ron était tellement à fond dedans que je me suis dit que ça pourrait peut-être marcher. Vous savez, les programmeurs sont sceptiques de nature…"

Pete, qui avait auparavant collaboré avec Ron sur le jeu d'action-aventure 3D *Kingsley's Adventure*, ▶

## QUAND KEN LAVE DES VITRES




Avec son principe simple qu'on comprend immédiatement, *Wishi Washi* est l'un des meilleurs jeux de la compilation de Play, et pas seulement parce que son titre rend hommage à l'excellente compilation de mini-jeux surréalistes *Bishi Bashi Special*, très appréciée au sein de l'équipe EyeToy. "L'idée de départ vient du jeu d'arcade *Rampage*", nous raconte Pete, à notre grande surprise. "Eric et moi-même, nous sommes partis d'une idée de jeu où l'on escaladerait un immeuble avec ses bras et ses jambes, jusqu'à ce qu'on se rende compte qu'on ne verrait alors que son dos. On s'est dit qu'on pourrait voir l'action depuis l'intérieur du bâtiment, et de fil en aiguille, ça nous a amenés à l'idée des vitres à nettoyer. Je me rappelle d'un gamin qui passait des heures sur *Wishi Washi* sur le stand de la PlayStation Experience, et de sa mère qui grommelait qu'elle n'y croyait pas, qu'elle n'arrivait pas à lui faire ranger sa chambre et que là, il restait collé à un jeu de nettoyage. C'était à la fois drôle et encourageant!"

"C'est le jeu qui a vraiment conquis Ken Kutaragi", poursuit Eric, qui nous raconte la fois où le 'père de la PlayStation' s'est converti en laveur de vitres. "On faisait une démo à l'E3 et Phil Harrison est arrivé avec Ken. On avait de grosses éponges jaunes comme accessoires pour *Wishi Washi*, et quelqu'un les a mis dans les mains de Ken et a dit 'OK, lavez les vitres, maintenant'. Il était perplexe, et puis il y a eu cet instant fantastique où il a bougé sa main et où le savon est parti, dévoilant son visage à l'écran. Il était complètement surpris. On avait réussi à impressionner le boss PlayStation avec notre jeu, et quand ça arrive, croyez-moi, vous savez que vous tenez quelque chose! Les coûts de développement et de production de la caméra elle-même étaient une pression supplémentaire sur nos épaules, mais il y avait assez de gens chez Sony qui pensaient que ça valait le coup de prendre ce risque. Quand Chris Deering, le président de l'époque, a décidé d'augmenter le volume initial pour le lancement en Europe, quelqu'un lui a demandé s'il ne prenait pas un gros risque, et il a répliqué qu'on en avait déjà pris de bien plus gros que ça!"



» [PS2] Le plus hardcore, dans le mini-jeu *Wishi Washi*, c'est quand même la chanson au ukulélé...

▶ pense lui aussi qu'il faut creuser le concept de détection de mouvement. "Les mouvements simples, c'était ce qu'on pouvait faire de mieux et de plus fiable", nous explique-t-il. "Ça devait être une nouvelle technologie solide, pour qu'elle trouve sa place dans les salons et dans les chambres des joueurs. Se voir dans l'écran, c'est génial, mais il faut que ça fonctionne vraiment. Pour cela, on devait s'appuyer sur la détection de mouvement. C'était notre mantra."

Après avoir joué avec le concept d'une expérience avec animal domestique virtuel, l'équipe se concentre finalement sur une compilation de mini-jeux. Différentes idées simples fondées sur la détection de mouvement évoluent peu à peu pour donner forme à la douzaine d'épreuves d'*EyeToy : Play*. La variété est au rendez-vous : on se la joue à la Bruce Lee pour envoyer valdinguer des ninjas ; on jongle avec une balle de foot façon Maradona ; on fait tourner des assiettes, etc.

"Les gens ont progressivement compris combien c'était accessible", poursuit Pete. "Pendant la phase de recherche, on utilisait encore la manette pour les menus et compagnie, puis on s'est dit qu'on devait aussi s'en débarrasser. On est passés par une phase de changements rapides et d'expérimentation avec des graphismes très sommaires. Si ça marchait, on gardait. Dès qu'on a eu quelques concepts forts, comme *Kung Foo*, et qu'on a vu les réactions que ça engendrait, on a gagné en confiance."

> **"L'EyeToy était très cool, presque magique, mais on ne savait pas vraiment ce qu'on allait en faire"**
> Eric Matthews



» Ron s'amuse avec la démo des "araignées-astérisques" conçue par Rick Marks, le créateur de la Eyetoy.

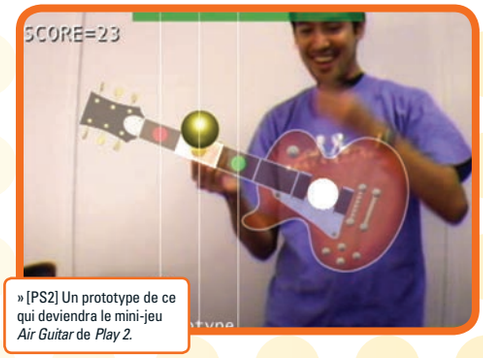
## 5 JEUX EYETOY À ESSAYER



### GROOVE 2003

Ce titre, sorti peu après le lancement initial de l'EyeToy, étoffe le concept du mini-jeu *Beat Freak* de *Play* pour en faire un jeu complet, avec de grands mouvements, des duels de danse, un compteur de calories et une bande-son agréablement variée.




» [PS2] Un prototype de ce qui deviendra le mini-jeu *Air Guitar* de *Play 2*.

Les joueurs peuvent également orchestrer des feux d'artifice dans un jeu-hommage à *Fantavision*, un des premiers titres PS2 ; chatouiller des fantômes, cogner des boxeurs-robots ; remonter un singe mécanique, etc. Aussi amusant que tout cela puisse être, le manque de précision engendre tout de même une certaine frustration, surtout quand un coup de poing a priori bien placé passe à travers votre adversaire sans causer le moindre dommage. "On en était pleinement conscients", concède Pete. "C'était une bataille permanente. Le truc, c'était qu'il fallait que ce soit le plus fiable possible, que ça continue de fonctionner si la lumière changeait, par exemple si quelqu'un ouvrait la fenêtre dans une pièce sombre. Il fallait qu'on prenne en compte ce genre de choses. C'était un compromis entre la précision et ce qui pouvait fonctionner en situation réelle, et ça a aussi modelé les concepts des jeux eux-mêmes."

**Certains membres de l'équipe s'inquiètent tout de même, à juste titre, qu'une compilation de mini-jeux ne séduise pas les joueurs expérimentés.** En revanche, il y a là une opportunité d'attirer un public plus négligé : les familles desdits gamers. À cette époque d'avant la Wii, l'idée de jouer avec votre grand-mère ou votre petite sœur n'est pas entrée dans les mœurs, mais la volonté de s'adresser à cette audience élargie est flagrante dès la vidéo d'introduction d'*EyeToy : Play*, où une grand-mère grisonnante s'éclate avec la technologie.

"C'est Phil Harrison qui a eu cette idée", raconte Pete. "Il a fait pas mal d'allers-retours en avion entre les États-Unis et l'Angleterre. Dans les avions de Virgin Airlines, ils passaient une vidéo de sécurité très sympa, et il leur a demandé de faire notre vidéo explicative. Ça devait montrer que c'était tellement simple d'installer et d'utiliser l'EyeToy que même votre grand-mère en était capable !"

*EyeToy : Play* a réussi à séduire les ▶



» De gauche à droite : Ron, Eric et Pete, pendant la cérémonie des BAFTA.




### SEGA : SUPERSTARS 2004

Les stars de Sega s'invitent dans cette compilation de mini jeux où l'on peut bouger avec Ulala de *Space Channel 5*, guider les singes de *Monkey Ball*, jouer à une variation bien pensée de *Puyo Pop* ou voler dans le monde de *NiGHTS*.



### PLAY 2 2004

Encore une douzaine de mini-jeux, plus quelques bonus, dans la veine du premier volet. L'accent est mis sur le sport et la musique, notamment avec *Homerun* et *Air Guitar*, qui marchent particulièrement bien. Mention spéciale à *SpyToy*, qui transforme l'EyeToy en caméra de sécurité.



### ANTIGRAV 2004

Produit par Harmonix, plus connu pour ses jeux musicaux comme *Amplitude* ou *Guitar Hero*, ce titre mêle le skateboard flottant de *Retour vers le futur* et des courses à la *WipEout*. Le jeu est souvent frustrant, mais son ambiance futuriste est exaltante.




### PLAY 3 2005

La dernière compilation EyeToy est notre préférée, avec ses jeux à quatre en écran partagé qui fonctionnent à tous les coups, aussi bien pour les épreuves athlétiques que pour celles où l'on doit rivaliser pour attirer l'attention d'un chat capricieux.





# L'ÉVOLUTION DES CAMÉRAS DE CONSOLE



### LA GAME BOY CAMERA

Un gadget précurseur où les joueurs pouvaient intégrer les images capturées dans certains jeux, pour par exemple jouer à la balle avec sa tête, ou les imprimer sur des autocollants avec l'Imprimante *Game Boy Printer*.



### LA DREAMEYE

La webcam de la Dreamcast est la première caméra pour une console de salon, sortie uniquement au Japon. À part pour quelques mini-jeux, elle n'est vraiment exploitée que dans *Jet Set Radio*... et c'est vraiment tout ce qu'il y a à savoir à son sujet !



### PLAYSTATION EYE

Un bon nombre de titres PS3 exploitent le successeur de l'EyeToy, notamment *SingStar*, *LittleBigPlanet* ou *The Eye of Judgement*. La caméra est aussi nécessaire pour utiliser les contrôleurs Move, sortis en 2010.



### KINECT

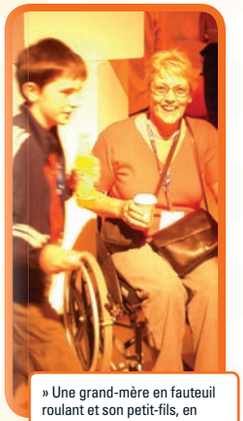
La réponse de Microsoft à l'EyeToy capture les mouvements du corps entier et explore le principe d'une interface Xbox entièrement pilotée par gestes interposés. Le jeu *Kinect Adventures* vendu avec est très sympa, si votre salon est de la taille d'un court de tennis.

▶ deux publics et amené à repenser ce que pouvait proposer un jeu console. Outre les 12 mini-jeux, on y trouve également une salle de jeu où les joueurs peuvent "traîner" et s'amuser à appliquer divers filtres : se plonger sous l'eau, tracer des arcs-en-ciel du bout des doigts, etc. On y trouve même un petit clin d'œil à la première démo de Rick Marks avec les araignées. Il est également possible d'enregistrer de courts messages vidéo sur la carte-mémoire de la PS2 pour les partager, dix ans avant que *Vine* n'élève les vidéos de 6 secondes comme nouvelle forme d'art. Nous demandons à Pete si à quelque moment, l'équipe de Sony s'est inquiétée de voir sa technologie détournée pour faire des contenus, disons, matures…

"Je n'ai jamais pensé au porno", nous affirme Pete. "Mais je me souciais de l'aspect 'vie privée', et du fait que les gens pourraient se sentir mal à l'aise avec une caméra sur leur télé, dans leur foyer. C'est pour ça qu'il y a cette lumière rouge, quand la caméra est active. C'est amusant, avec le recul, vu qu'aujourd'hui, tout le monde a des caméras partout."

*Play* est clairement un produit précurseur vis-à-vis de notre façon d'interagir avec les consoles et la technologie en général. Avec le recul, on peut voir l'EyeToy comme un gadget accessible et peu coûteux préfigurant le monde d'aujourd'hui et sa génération amoureuse de sa propre image à l'écran…

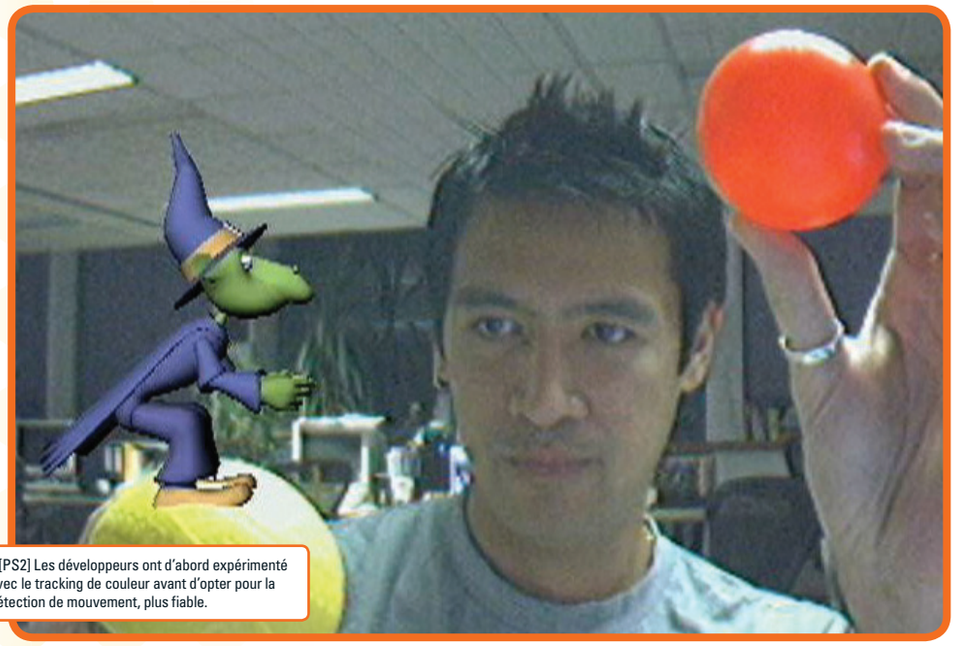
"Je pourrais vous mentir, mais on ne pensait pas à tout ça, à l'époque", nous avoue Eric Matthews, *design manager* sur le projet, avec une honnêteté admirable. "On ne savait même pas si quelqu'un allait acheter ce truc ni quel public on visait vraiment. L'EyeToy était très cool, presque magique, mais on ne savait pas vraiment ce qu'on allait en faire, ni si ça intéresserait quelqu'un !"



» Une grand-mère en fauteuil roulant et son petit-fils, en train de s'amuser ensemble avec l'*EyeToy* au PlayStation Experience de 2003.

**Eric, qui travaille dans le jeu vidéo depuis les années 80 et fut un des membres fondateurs des Bitmap Brothers, admet qu'il était sceptique, du moins au début, sur le fait que l'EyeToy trouve un public.** Avec Ron, il a choisi et défini les concepts de jeu à étoffer ou à jeter, et encouragé toute l'équipe du studio à imaginer des activités, même griffonnées sur un bout de papier. "On se posait toutes sortes de questions", explique Eric. "Est-ce que ça exploite le flux vidéo ? Le joueur est-il la star du jeu ? Est-ce social ? Est-ce aussi amusant à regarder qu'à jouer ? Est-ce que ça encourage le mouvement ?





» [PS2] Les développeurs ont d'abord expérimenté avec le tracking de couleur avant d'opter pour la détection de mouvement, plus fiable.

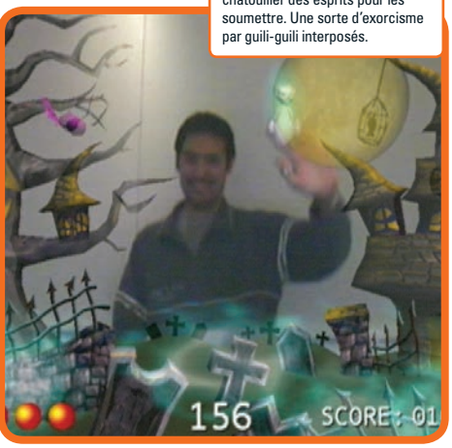


## LA PLAYSTATION CAMERA

La dernière itération en date de la caméra de Sony pour la PS4 est un composant-clef du PSVR qui détecte et suit les lumières du casque de réalité virtuelle pour déterminer vos mouvements et en déduire quand vous sursautez ou pleurez suite à une rencontre traumatisante dans *Resident Evil 7*.



» L'EyeToy a été bien soutenue par Sony au Japon, comme l'illustre ce flamboyant stand de démonstration.



» [PS2] Dans *Ghost Catcher*, on doit chatouiller des esprits pour les soumettre. Une sorte d'exorcisme par guili-guili interposés.

On décortiquait les idées de jeux et on les notait pour décider si on les gardait ou pas. On essayait de faire quelque chose d'unique, et si on considérait que ce serait plus jouable avec une manette classique, on n'en voulait pas."

Après de longues discussions avec Ron et Phil, Eric conseille à l'équipe de s'éloigner plus encore des concepts de jeu traditionnels, comme les systèmes de score complexe ou les niveaux à déverrouiller. C'est pourquoi tous les mini-jeux sont accessibles dès le départ. Ce dernier point a tellement révolté certains membres de l'équipe qu'ils ont demandé que leur nom soit retiré des crédits de jeu. Avec le recul, cette réaction peut sembler disproportionnée, mais n'oublions pas que ce genre de *casual gaming* était encore un territoire inexploré. Eric explique que ce n'est qu'au cours du PlayStation Experience de l'été 2003 que le studio a vu comment le grand public réagissait à leur produit. "On a installé trois prototypes – *Wishi Washi*, *Boxing Chump* et *Dance Floor*, qui deviendra *Beat Freak*. J'étais là avec Simon Rutter, le chef du marketing, à observer les files d'attente immenses qui se formaient devant les jeux. C'était dingue. On savait qu'on avait quelque chose d'unique, mais on n'avait pas imaginé que ça plairait à tant de monde… et à des gens aussi différents : des gosses, des mamies, des papas et des mamans… Mais on ne savait pas si on en vendrait moins de 100.000 ou plus d'un million d'exemplaires. Vraiment pas."

**Il s'avérera qu'*EyeToy : Play* s'écoulera à plus de 4 millions d'exemplaires, tandis que plus de 12 millions de caméras EyeToy se vendront au fil des cinq années qui suivront, accompagnées de plus de 20 titres Eyetoy dédiés.** Ce succès aura un impact durable sur la manière dont Sony et ses concurrents aborderont le public potentiel pour leurs jeux, mais aussi la façon d'y jouer. "C'était un jeu important", nous dit Eric. "Quelque chose auquel toute la famille pouvait jouer, des très jeunes enfants aux grands-parents. Où tout le monde pouvait s'amuser, ensemble. C'est génial d'avoir participé à la création de quelque chose d'aussi unique."

Pete, qui travaille actuellement avec Eric sur la technologie VR chez Sony, voit également l'EyeToy comme les premiers pas sur une nouvelle voie : "Il y a un lien évident entre ce que je fais aujourd'hui et ce qu'on expérimentait à l'époque", nous dit-il. "Dans les démos de Rick, avec le *tracking* de couleur et dans nos expérimentations avec notre idée de baguette, on peut voir les prémisses des contrôleurs Move qui sont arrivés plus tard, et même dans le PSVR. Bien sûr, c'est beaucoup plus avancé, aujourd'hui, avec bien plus de données qui transitent, mais tout ça remonte à l'EyeToy."

Ron garde d'excellents souvenirs de cette époque. "Je me rappelle qu'après que l'EyeToy ait décroché deux récompenses aux BAFTA, je suis allé montrer le trophée à ma mère, fièrement. J'ai toujours adoré les jeux, j'ai passé des heures et des heures enfermé dans ma chambre à jouer. J'ai quitté l'école à 15 ans sans vraiment savoir ce que j'allais faire. Je n'avais que ma mère, qui a essayé de me convaincre de poursuivre mes études, en vain. Tout ça l'inquiétait énormément, bien sûr. C'était important pour moi de lui montrer que ce que je faisais était reconnu, qu'elle pouvait être fière de moi. Et elle l'est toujours, depuis."

Sony a continué de développer ses technologies de caméras, jusqu'à la PlayStation Camera de la génération PS4 actuelle, qui sert aussi bien sur la série des *Singstar* que pour les titres en réalité augmentée comme *Wonderbook*. La concurrence n'est pas restée en reste, évidemment, et la Kinect de Microsoft a une dette envers l'EyeToy. Et si la Wii de Nintendo est souvent désignée comme celle qui a démocratisé le contrôle de mouvement, n'oublions pas qu'*EyeToy : Play 3*, sorti un an avant la Wii, incluait un jeu de bowling et que Kinetic a précédé Wii de deux ans sur le créneau du yoga…

"Il y a un souvenir bien précis qui restera toujours gravé dans ma mémoire, avec un immense plaisir", nous avoue Ron pour conclure. "C'est quand j'ai vu ce garçon et sa grand-mère handicapée jouer ensemble avec l'EyeToy, à la PlayStation Experience. J'ai pris une photo pour immortaliser ce moment, celui dont rêve tout développeur, quand il voit que tout le stress et toutes les nuits blanches en valaient vraiment la peine." ✱

## LE PUR MOMENT...

# Panic !

» **SUPPORT :** MEGA-CD » **DÉVELOPPEUR :** SEGA/OFFICE I » **SORTIE :** 1993

**On est un peu du genre à sauter à pieds joints sur les nouvelles technologies,** mais ce n'est pas toujours une très bonne idée de plonger trop vite, par exemple quand on comprend que le Mega-CD d'import qu'on a payé une fortune n'a pas vraiment de jeux remarquables… jusqu'à ce que, presque par désespoir, on tombe sur *Panic !*, un titre franchement bizarre avec un humour complètement barré où l'on ne comprend pas tout, mais qu'importe : on mord à l'hameçon !

Après une intro incompréhensible, vous voici dans la peau d'un petit garçon, dans un salon des plus ordinaires, devant tout un tas de boutons tentants. Vous en poussez un, bien sûr, et soudain, l'aspirateur s'anime en montrant des dents et se met à vous pourchasser.

Est-ce déjà le *game over* ?

Non, car vous revoilà sur l'écran avec tous ces boutons, qui semblent vous inviter (ou vous défier) à en pousser un autre…

En fait, tous les appareils technologiques se sont détraqués, et vous allez devoir réparer l'ordinateur central du monde entier pour que les choses rentrent dans l'ordre. Pour ce faire, vous devrez presser des séries de boutons afin de progresser dans un labyrinthe complexe où toutes sortes de choses étranges se produisent.

Si la plupart des boutons permettent d'avancer, d'autres font exploser des monuments. Ce n'est pas que ça nous mette trop la pression, mais quand même. Ceci dit, *Panic !* est tellement barré qu'on ne va pas s'émouvoir pour si peu. Et puis, pour une fois qu'on a un jeu différent et captivant sur Mega-CD, si étrange soit-il, on ne va pas se plaindre… *



### P'TITE BIO

Sega a édité ce titre étrange sous le nom de *Switch*, au Japon, mais en a laissé la distribution américaine à Data East. Étonnamment, un portage PlayStation 2 est aussi sorti en 2002, uniquement au Japon.

## RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI !!!

### Mona Lysacanthrope



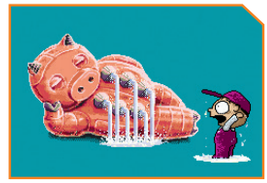
Franchement, ça surprend : le décor de la célèbre peinture s'assombrit et les nuages dévoilent une grosse pleine lune, pendant que Mona Lisa se transforme en loup-garou et lance un long hululement lugubre qui fait méchamment flipper notre petit bonhomme…

### La langue des chiottes



Des toilettes qui flottent dans l'espace ? Devons-nous craindre quelque humour scato ? Eh bien non, quand on presse le bouton, une langue énorme sort de la cuvette pour s'enrouler autour de notre sympathique héros avant de l'engloutir. Comme c'est mignon.

### Cochon de lait



Impossible de rater les grosses mamelles métalliques de ce cochon-robot ! Et quand le lait jaillit lorsqu'on appuie sur le bouton, on n'est guère surpris. Par contre, le petit sourire en coin que lance la truie après qu'on se soit pris une grosse douche de lait est, lui, un poil dérangeant…

### Et tant pis pour les kangourous..



On ne sait pas à quoi servent vraiment les boutons piégés de *Panic !*, mais il semblerait qu'ils détruisent de célèbres monuments du monde entier, aléatoirement. Là, par exemple, on vient d'exploser l'Opéra de Sidney. Désolés, les gars.




# COKTEL

**Célèbre pour *Gobliiins* et pour une grosse brouette de titres éducatifs, le français Coktel Vision a montré à l'industrie du jeu vidéo ce que valait la *french touch*...**

**Fondé en 1984 par l'ingénieur Roland Oskian, Cocktel Vision s'est très vite fait un nom en France avec des jeux d'aventure, des titres d'action et surtout des simulations.** "Les films, la musique et la technologie me passionnaient", nous raconte Roland. "Pendant mes études, je suis tombé sur un jeu de simulation économique, et j'ai adoré." Roland, qui a travaillé au département spatial de Matra, sent que le secteur du logiciel a de l'avenir et pense que la clef du succès réside dans l'innovation : "On allait se mesurer à la concurrence japonaise qui se profilait à l'horizon. Il fallait établir une véritable stratégie, et la liberté d'expression en faisait partie."




En 1985 sortent *La Malédiction de Thaar* et *Poséidon*, deux jeux d'aventure aussi impressionnants l'un que l'autre.

*Poséidon* a été conçu par Jean-Yves Baxter et Michel Denajar, avec l'aide du tout premier employé de Coktel, Laurent Korngold. À l'époque, la société est encore toute petite : "Au début, on bossait au domicile des Oskian", se souvient Laurent. "Roland composait la musique et son épouse faisait les jaquettes et les graphismes des jeux."

Le développement se concentre sur les ordinateurs du moment, à savoir les Thomson TO7 et MO5 et l'Amstrad CPC. Rapidement, l'éditeur prend du galon. En plus des produits grand public comme *Raid sur Ténéré*, le jeu de course de Laurent, Coktel se lance sur le marché de l'éducatif pour séduire les parents et les instituteurs.

"Je venais de terminer mes études quand j'ai rencontré Roland, début 1985", nous raconte le programmeur Arnaud Delrue."Je lui ai suggéré que Cocktel devrait publier des logiciels qui aideraient les petits Français à apprendre l'Anglais." C'est ainsi que naît *Balade au pays de Big Ben*, le premier programme éducatif de Coktel, qui sera suivi par un titre sur les mathématiques, *Équations-inéquations*, et le jeu de mots croisés *Mots croisés magiques*. En 1987, les ludoéducatifs représentent la majeure partie de la production de Coktel Vision.

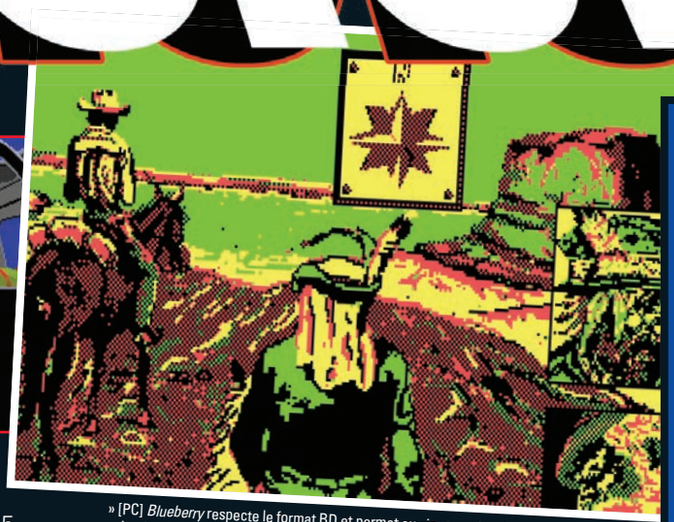
» [Amstrad CPC] *Lucky Luke* est une des nombreuses licences franco-belges reprises par Cocktel Vision.

» Les micros Amstrad et Thomson étant très en vogue en France, les premiers jeux Coktel Vision sont développés pour ces supports.

# VISION



» [Amiga] *Paris-Dakar 1990* est bien sûr un jeu de course de rallye, en vue subjective.



» [PC] *Blueberry* respecte le format BD et permet aux joueurs de déterminer la suite des évènements.

Côté *gaming*, les années 1985 à 1994 seront un vrai âge d'or pour Coktel, qui enchaîne des tas de productions, alternant titres originaux et licences juteuses, en particulier des titres basés sur de grands noms de la bande dessinée franco-belge, notamment *Astérix et la Potion magique* sur Amstrad CPC et micros Thomson MO/TO, un jeu de plateforme sympathique vendu avec un mini-puzzle et une petite aventure d'Astérix en BD noir et blanc. Lucky Luke a eu droit lui aussi à son *Lucky Luke - Nitroglycérine* en 1987, qui s'inspire d'un album où le cow-boy le plus rapide de l'Ouest doit protéger un train bourré d'explosifs et de quelques autres de ses aventures.

Coktel a aussi ses propres personnages, comme James Debug, qui fait ses débuts dans le jeu de plateforme de Marianne Rougeulle, *Le mystère de l'île perdue*. Citons aussi des titres moins réussis comme le beat-'em-up *Duel 2000* (ni beau, ni très jouable) et le tout juste potable *Cap sur Dakar*.

Ce n'est qu'en 1987 que Coktel Vision ne prend vraiment son essor, quand la très talentueuse Muriel Tramis rejoint l'équipe, après avoir travaillé pendant 5 ans comme spécialiste en sciences informatiques et en automatisation à l'Aérospatiale, où elle programmait des drones militaires.

Bien que novice en conception de jeux vidéo, Muriel – tout comme les autres développeurs de Coktel –, a toute liberté pour se lancer dans les projets qui lui font envie. Fan d'aventure, elle signe ainsi avec l'auteur Patrick Chamoiseau le jeu *Méwilo* sur CPC, TO7, Amiga et Atari ST, un titre qui emprunte à la culture antillaise et à ses origines martiniquaises. Le joueur y incarne un parapsychologue dans un *point-and-click* à la première personne, dans une histoire qui se déroule quelques jours avant que le mont Pelée n'entre en éruption.

*Méwilo*, disponible en Français et en Allemand, évoque l'histoire de la Martinique via plusieurs énigmes à choix multiples et assoit la réputation de Coktel. La liberté que Roland a voulu offrir à ses concepteurs paie. Muriel poursuit sur sa lancée avec un autre projet original : *Freedom*, un jeu d'aventure sur le thème de la révolte des esclaves, avec des touches de jeu ▶

## AVIS DE RECHERCHE



**Muriel Tramis**

Après Coktel, Muriel Tramis est devenue la présidente d'Avantilles, une société spécialisée dans les jeux, l'*édutainment* et les dessins animés. En juillet 2018, elle a été décorée de la Légion d'honneur, principalement pour ses œuvres ludoéducatives, notamment la série des *Adi*.



**Arnaud Delrue**

Arnaud a fondé Hortus Soft en 1998 avec Philippe Lamarque et Mathieu Marciacq, pour produire des programmes interactifs éducatifs en ligne. Il a continué à développer des sites web avant de passer à la production d'applications iOS et Android en 2010. Il travaille actuellement sur une application éducative pour enfants du nom de *Wiloki* et sur *Randosmart*, une application gaming qui exploite la réalité augmentée et la géolocalisation.



» [Amiga] C'est sûr, *Emmanuelle*, ça change un peu des vaisseaux qui font pioupiou, des shoot-'em-ups et des petits bonshommes rigolos des jeux de plateforme...






» [DOS] *Gobliiins* est bourré d'humour et superbement servi par le style graphique très *cartoon* de Pierre Gilhodes.

## CHRONO

**1984** Roland Oskian fonde Coktel Vision.

**1985** **Sortie de plusieurs titres, donc *Cap Horn*, *Raid sur Ténéré* et *San Pablo*.**

**1986** Sortie du premier jeu vidéo sous licence *Astérix*.

**1987** **Muriel Tramis entre chez Coktel Vision et conçoit *Méwilo*.**

**1988** Création de Tomahawk, le label jeux vidéo de Coktel.

**1989** **Sortie du jeu d'aventure *Emmanuelle*, basé sur le film éponyme.**

**1990** Sortie du jeu de combat *No Exit* (y compris sur GX4000).

**1991** **Sortie de l'excellente simulation *E.S.S. Mega (European Space Simulator Meg)*.**

Sortie de *Gobliiins*, le plus connu des jeux Coktel.

**1992** **Coktel Vision devient une division de Sierra On-Line.**

Sortie d'*Adibou*, qui renforce la position de Coktel sur le marché du logiciel éducatif.

**1993** **Le jeu d'aventure *Lost In Time* de Muriel Tramis est le premier titre FMV de Coktel sur PC.**

**1994** Lancement de la série des *Playtoons*, jeux à destination des enfants.

**1995** **La simulation de combat spatial à la première personne *The Last Dynasty* est descendue par la critique.**

**1996** *Urban Runner* fait un four.

**1997** **Sierra On-Line est absorbé par Cendant Corporation.**

**1998** Sierra devient une division de Havas Interactive, rachetée par Vivendi.

**1999** **Roland Oskian quitte Coktel pour se concentrer sur les jeux éducatifs.**

**2000** Coktel sombre, tandis que quelques jeux *Adibou* continuent de sortir.

**2003** **Départ de Muriel Tramis.**

**2005** Vivendi Universal Games est racheté par Mindscape.

**2011** **Mindscape ferme en mettant par la même occasion un terme à l'histoire de Cocktel Vision.**

de rôle, de combat et de stratégie. *Freedom* mêle le bon et le moins bon et ne fait pas l'unanimité, tout comme son jeu *Emmanuelle* de 1989, basé sur le roman érotique d'Emmanuelle Arsan. Dans la même veine, Muriel produit *Geisha* et *Fascination*, avant de revenir à du *point-and-click* plus grand public avec *Lost In Time*, un titre précurseur mêlant vidéo filmée et graphismes informatiques. L'œuvre décalée et innovante de Muriel participe pleinement à distinguer Coktel Vision des autres éditeurs de jeu et lui vaudra en 2018 d'être la première conceptrice de jeu vidéo décorée de la Légion d'honneur.



» [Amstrad CPC] *James Debug* exploite à fond les couleurs du Mode 0 du CPC.

**Coktel ne se cantonne pas à l'expérimental et produit des titres plus classiques,** comme *Astérix chez Rahàzade* (à la fois jeu de labyrinthe et *point-and-click*) et des jeux de course sous licence très basiques, comme *Dakar 4x4* et *Dakar Moto*. Parallèlement, la société continue d'étoffer son catalogue ludoéducatif. Décision est alors prise de séparer les deux secteurs : "On a créé le label Tomahawk pour les jeux et gardé Coktel pour les logiciels éducatifs", explique Arnaud.

Une autre division est aussi créée, MDO (un acronyme basé sur les initiales des noms de ses fondateurs, Mathieu Marciacq, Arnaud Delrue et Roland Oskian). MDO se charge de la partie technique des titres Coktel, pour que les concepteurs se concentrent sur le game design et les graphismes. La série des *Gobliiins* de Muriel et de Pierre Gilhodes sera développée selon ce principe.

*Gobliiins*, sorti en 1991, sera le plus célèbre des jeux Coktel Vision de par le monde. Le joueur y contrôle trois créatures complémentaires (un costaud, un magicien, et un troisième capable de prendre des objets) pour résoudre des puzzles ardus, parfois par tâtonnement (ou coup de bol). Le jeu est à la fois visuellement superbe et très accrocheur. Il permettra à Cocktel de mieux se faire connaître en dehors de l'hexagone… et d'attirer l'attention de Sierra On-Line, qui rachète Coktel en 1992. Sierra capitalise

## DANS L'ADN DE COKTEL VISION



### DU TERROIR!

Coktel Vision a pas mal pioché dans l'Histoire et la culture populaire française pour ses productions, entre les adaptations de BD franco-belges (Astérix, Lucky Luke, Blueberry…) et les titres à forte résonnance historique, comme *Freedom* et *Méwilo*.




### DE L'ÉDUCATIF!

Le catalogue de Coktel fait la part belle au ludoéducatif, un secteur sur lequel la société s'est totalement focalisée pendant ses dix dernières années. Adi et Adibou, ça doit vous dire quelque chose, non ?

> **“Coktel était en position de force grâce à Adi et Adibou”**
> Yaya Gacko

sur le succès de Coktel pour traduire ses jeux en anglais et les adapter au public américain, tout en confiant à Coktel la traduction des jeux Sierra en Français.

*Gobliins II* est ainsi édité par Sierra, tout comme le *point-and-click Inca* (un titre décalé très ‘*Mystérieuses Cités d’Or*’ qui commence dans un vieux temple d’Amérique du Sud et se poursuit dans l’espace, à bord d’un galion espagnol volant en 3D précalculée). Suivent des *Goblins III*, *Inca II*, *Ween : The Prophecy*, *Bargon Attack* et autres *The Last Dynasty*.

“Je travaillais au même étage que la direction, le marketing et les équipes de développement”, se souvient Emma Kreuz, ex-attachée de presse de Coktel. “Tous les jeux étaient conçus par les mêmes personnes, les mêmes graphistes, les mêmes programmeurs, qui passaient d’un projet à l’autre suivant les besoins, et travaillaient souvent sur plusieurs titres en même temps. Je pense que le succès des jeux Coktel vient de leur esthétique très particulière… On pourrait parler de *french touch*. *Inca* était très beau, et la série des *Gobliiins* avait ce côté dessin animé très original. *Fascination*, *Geisha* ou *Emmanuelle* avaient cette touche érotique qu’on n’avait pas l’habitude de voir dans des titres anglo-saxons.”




» [PC] *No Exit* n’est pas très bon, ni sur DOS ni sur la GX4000 (mais c’est encore pire sur ce support).



» [Amstrad CPC] Cocktel n’a signé qu’un seul jeu sur C64 : *Emmanuelle. Le Livre de la Jungle* devait aussi y sortir, mais il n’est paru que sur Amstrad CPC, Atari ST et Amiga.

**À la fin des années 90, Coktel devient moins prolifique** et sort la série des jeux d’aventure pour enfants *Playtoons* (5 volets entre 1994 et 1995) et se prend un gros camouflet en 1996 avec l’échec cuisant d’*Urban Runner*, la suite de *Lost In Time*. À cette époque, Coktel représente 75 % du marché français du ludoéducatif et ses mascottes extraterrestres Adi et Adibou deviennent de vraies célébrités. Décision est prise que Coktel se concentre sur ce marché. Parallèlement, Tomahawk reste le distributeur des jeux Sierra On-Line en Europe.

Dès lors, Coktel va pondre les *Adibou* en cascade, et quand Havas Interactive rachète Sierra en 1999, le studio ne fait plus que du ludoéducatif, essentiellement en Europe. “C’était encore une belle époque, pour Coktel”, nous dit Yaya Gacko, entré chez Cocktel à cette période. “La boîte était en position de force grâce à Adi et Adibou, qui régnaient sur le marché.”

Pourtant, Roland part en 1999, trois ans avant que les problèmes ne surgissent quand Vivendi – qui a racheté Havas Interactive et l’a rebaptisée Vivendi Universal Publishing – affiche des pertes catastrophiques de 13,6 milliards en 2002, poussant son dirigeant, Jean-Marie Messier, à la démission. “Ce fut un vrai tournant, parce que la nouvelle direction a jugé que l’avenir était dans le jeu vidéo, pas dans l’éducatif, et a donc décidé de sous-traiter des titres Coktel comme les *Adiboud’chou*”, explique Gacko.

Muriel a continué de travailler sur des titres éducatifs jusqu’en 2003. Deux ans plus tard, Mindscape rachète la société et recentre Coktel sur les productions ludoéducatives, jusqu’en 2001 où Coktel sera entraîné par Mindscape dans sa chute. “Mais ça a quand même été une belle aventure”, nous dit Arnaud en riant. *




### DE L’AVENTURE!

Cocktel a produit pas mal de jeux d’aventure, pour la plupart de bons *point-and-clicks*, y compris après le rachat de la compagnie par Sierra, en 1992 – citons par exemple *Bargon Attack*, *Ween : The Prophecy*, *Inca* et *Lost In Time*.



### DES GRAPHISMES SAISISSANTS!

Les développeurs de Coktel prenaient tout particulièrement soin des graphismes et de l’esthétique globale de leurs jeux, jusque dans les petits détails. “Ils s’inspiraient beaucoup de leur quotidien, de leur environnement, de l’art et de l’architecture”, souligne Emma Kreuz.



### DE LA TECHNOLOGIE!

Si Coktel a commencé avec des jeux sur les micros 8-bits les plus en vogue en France à l’époque, à savoir l’Amstrad CPC et les ordis Thomson, la société a suivi de près les évolutions technologiques : *Lost In Time* utilise la *Full Motion Video*, les environnements d’*Inca* sont en 3D, etc. La démo d’*Inca* a même été distribuée sur les réseaux BBS.

# DOUBLE DRAGON III : THE ROSETTA STONE




**Les micros 8-bits ont accueilli des tas de portages de jeux d'arcade, mais comment faisait-on entrer ces gros jeux dans ces petites machines ? Nous avons posé la question au graphiste Shaun McClure qui nous a raconté comment le programmeur Tom Prosser et lui avaient converti sur ZX Spectrum le troisième volet des *Double Dragon*...**

## INFOS

» **SORTIE EN ARCADE :** 1990

» **SORTIE SUR ZX SPECTRUM :** 1991

» **AUTEURS DE LA CONVERSION :** TOM PROSSER, SHAUN MCCLURE

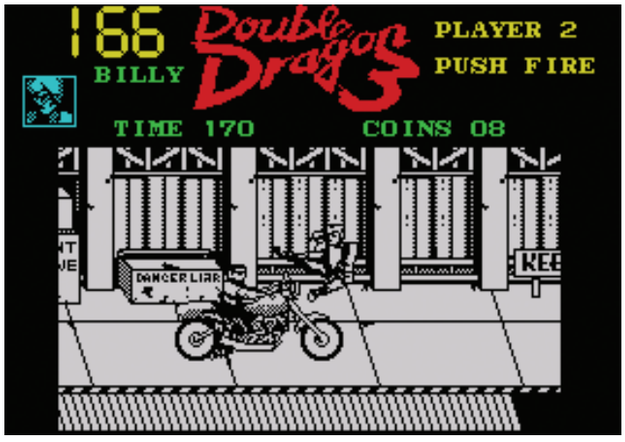
**Programmer un portage de jeu d'arcade sur microordinateur, ça peut sembler assez laborieux, comme boulot,** surtout quand on doit se cantonner à une mémoire entre 45 et 128 Ko ! Nous demandons donc à Shaun McClure, qui avait déjà effectué des conversions sur ZX Spectrum, notamment celles de *NARC*, de *Saint Dragon* et de *Rodland*, comment il a abordé le travail sur le portage de *Double Dragon III*.

"On a récupéré une vidéo de *playthrough* intégral", nous explique-t-il. "Et on avait deux ou trois bornes d'arcade au bureau, aussi, dont une avec le circuit de *Double Dragon III*, en accès libre. Ça nous a aidés à bien cerner le jeu et à décider ce qu'on allait faire. En plus, on nous a aussi fourni des graphismes, ce qui était très rare !"

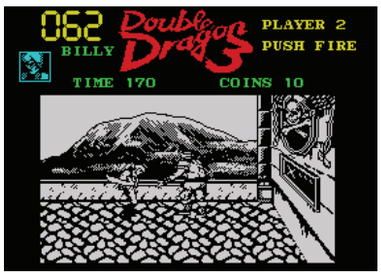
Shaun commence par convertir ces graphismes pour le portage Amiga du jeu. "On a d'abord modifié les graphismes de l'arcade pour l'Amiga. On les a réduits, avec une palette de 16 couleurs, dont des couleurs réservées aux vêtements, etc. On est partis de cette palette et on l'a remappée pour la version Spectrum. La résolution Spectrum étant plus basse, on a dû de nouveau réduire les visuels et tout redessiner en noir et blanc. Dans la version Amiga, il y a plusieurs types d'ennemis à battre, souvent identiques, sauf pour la couleur de leurs vêtements. Pour économiser de la mémoire, les vêtements de couleurs étaient coupés et superposés aux sprites afin qu'ils aient l'air un peu différents."

Avec encore moins de mémoire sur Spectrum, il a fallu encore plus ruser : "J'ai séparé les animations des jambes et du haut du corps", poursuit Shaun. "Ça permettait de ne pas stocker l'ensemble du corps en mémoire pour les animations de mouvement et de combat. Les jambes étaient les mêmes pour toutes les animations. On a dû faire tout tenir dans les mêmes limites de taille. On a aussi dû décaler les images du haut du corps pour donner une impression d'allonge."

Malgré cette combine, la mémoire pose tout de même problème, aussi faut-il réduire le nombre d'images des animations. "On a dû couper une image sur deux ou trois", explique Shaun. "Les sprites d'origine de Jimmy et de Billy avaient huit *frames* d'animation, qu'on a dû réduire à quatre. Mais le résultat était assez bon pour que ça nous convienne. La momie à la fin a dû être méchamment charcutée, malgré le fait que le jeu nécessite 128 Ko pour tourner. Là encore, j'ai séparé le haut et le bas du corps en deux sets d'animation, tout en réduisant le nombre de *frames*. Cette fois, le rendu était plus saccadé, mais on s'est dit que ce n'était pas grave, vu qu'après tout, c'était une momie, et que les momies ne sont pas très souples ! Alors on a laissé tel quel."



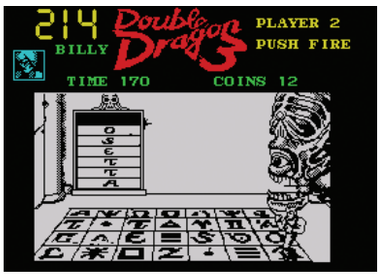

» [ZX Spectrum] Une vidéo de *playthrough* et les graphismes du jeu d'arcade ont été fournis à l'équipe de développement.




» [ZX Spectrum] Les animations des jambes et du haut du corps sont séparées.

Certains ennemis subissent un sort bien pire, et finissent tout simplement par être éjectés du jeu, comme les cavaliers du quatrième stage de la version arcade.

**Outre les sprites, il faut aussi s'occuper des stages proprement dits.** La version arcade d'origine aligne 5 longs niveaux en plusieurs sections, aussi faut-il pas mal de travail pour les reproduire dignement sur Spectrum. Il a fallu aussi concéder quelques compromis, tout en restant aussi fidèle que possible aux niveaux d'origine : "On avait ces niveaux sous la forme de blocs, mais on n'a pas réussi à les convertir, donc on a dû tout refaire de zéro", explique Shaun. "Ce n'était pas évident, parce que les niveaux




» [ZX Spectrum] Vous prendrez bien une grosse momie moche et saccadée, pour finir?

n'étaient pas plats. Il y avait pas mal de perspective, à la fin de chaque niveau. Pas évident ! Tom Prosser voulait 'reboucler' les blocs en mémoire, aussi. C'est quand toutes les maps graphiques ont déjà scrollé et que le processeur n'a pas à les recalculer en temps réel. Ça limite les ralentissements, mais en contrepartie, plus il y a de blocs différents, plus il faut simplifier chacun d'entre eux pour limiter les répercussions sur les autres blocs en mémoire."

Le portage étant effectué par deux personnes, mieux vaut qu'elles s'accordent bien, d'autant que Shaun et Tom n'ont eu que 4 mois pour effectuer cette conversion. "Tom était très cool", nous dit Shaun. "Les graphistes ont rarement leur mot à dire sur le gameplay, mais je suis à l'origine de pas mal de décisions pour l'IA des ennemis, les mouvements de la momie, ce genre de choses. En général, on demande aux graphistes 'd'aller voir ailleurs', mais Tom était au contraire très à l'écoute."

Il devait aussi posséder un certain sens de l'humour, puisque les joueurs les plus vigilants remarqueront le '*Tom is a git*' ('Tom est un connard") tagué sur un des murs du premier niveau. "J'ai moi aussi ajouté des petits trucs ci et là, comme des interrupteurs et des prises électriques dans la pyramide du niveau égyptien", nous avoue ce fourbe de Shaun.

Ce dernier est plutôt content du résultat et fier de son travail pour porter un si gros jeu sur le petit Spectrum : "Je trouve que le gameplay fonctionne vraiment bien, surtout vu le peu de temps qu'on a eu pour le faire. Mais on s'est à la fois beaucoup investis et bien amusés." ✱

# ON ADOUBE OU PAS ?



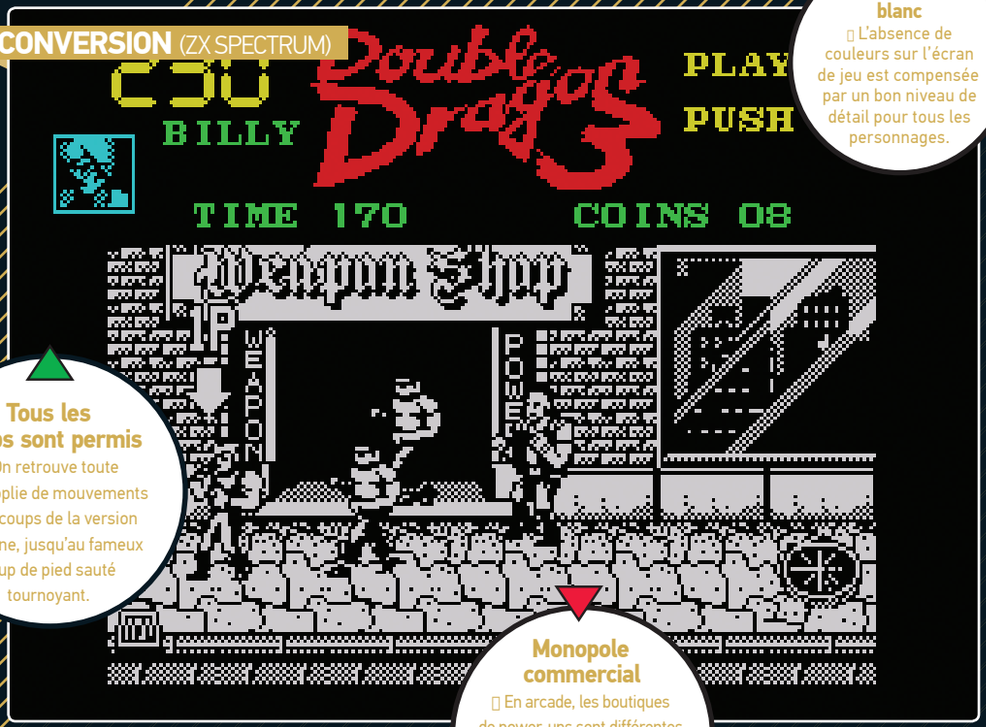

**ORIGINAL** (ARCADE)

**Monte le son !**

Les effets sonores et la bande-son de la borne d'arcade sont très décents, mais le Spectrum est loin de pouvoir rivaliser, et le résultat est plutôt décevant, de ce côté.

**La déchéance du sprite**

En arcade, les sprites sont colorés et pleinement animés. Sur Spectrum, il a fallu raboter les animations et passer au noir et blanc.




**Noir et blanc**

L'absence de couleurs sur l'écran de jeu est compensée par un bon niveau de détail pour tous les personnages.

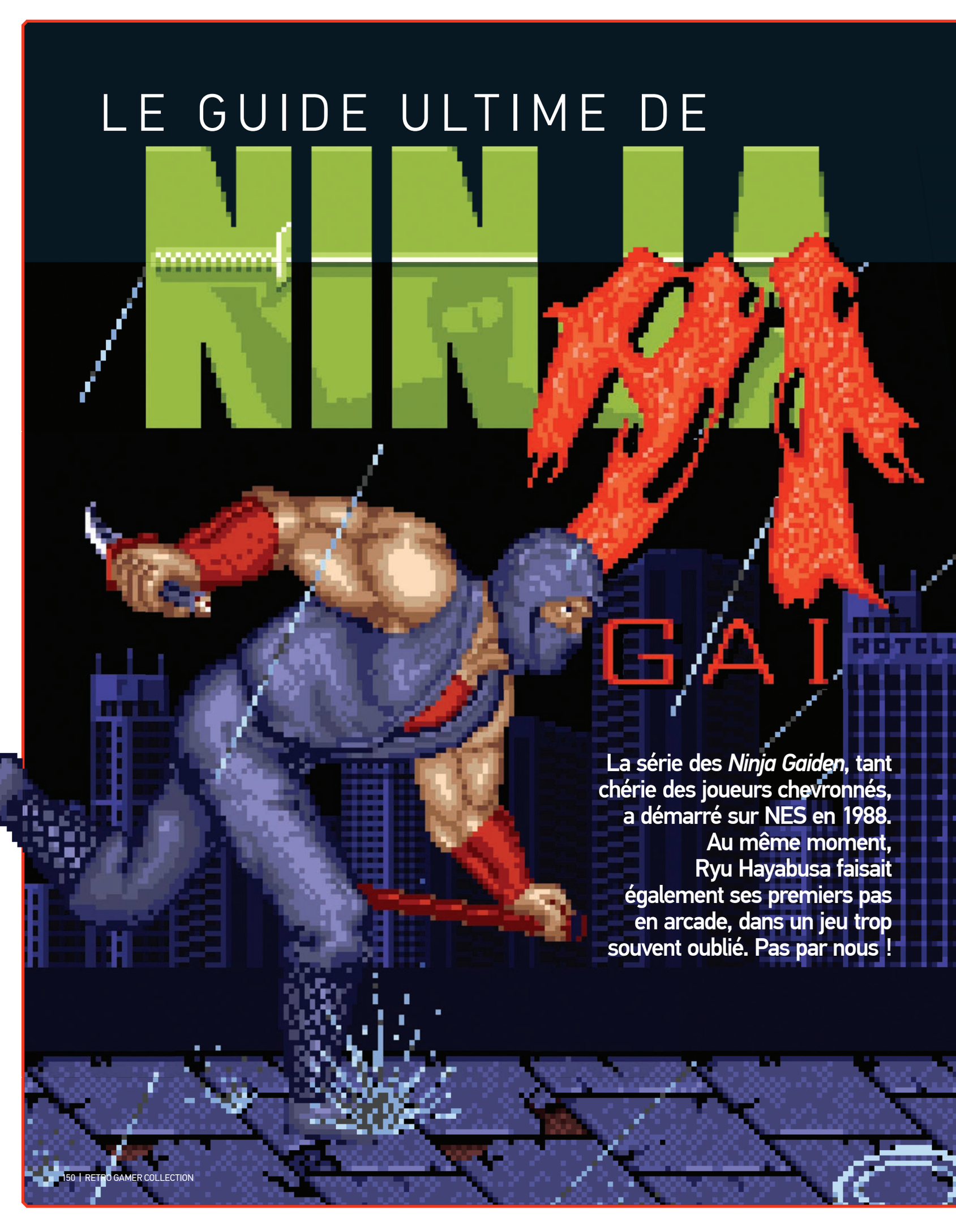
**Tous les coups sont permis**

On retrouve toute la panoplie de mouvements et de coups de la version d'origine, jusqu'au fameux coup de pied sauté tournoyant.

**Monopole commercial**

En arcade, les boutiques de power-ups sont différentes à chaque stage, mais sur Spectrum, on retrouve la même enseigne dans tous les niveaux.

# LE GUIDE ULTIME DE NINJA GAIDEN



**La série des *Ninja Gaiden*, tant chérie des joueurs chevronnés, a démarré sur NES en 1988. Au même moment, Ryu Hayabusa faisait également ses premiers pas en arcade, dans un jeu trop souvent oublié. Pas par nous !**

# NEX DEN






» [Arcade] C'est plus facile, mais aussi un peu plus bordélique, à deux joueurs.

**La violence des beat-'em-ups d'arcade a un certain raffinement, sinon une véritable élégance**. Balancer un type à la flotte depuis un quai de *Renegade* ou exploser un tonneau sur la tronche d'un autre dans *Double Dragon* a un petit côté jouissif et surréaliste qui immanquablement, tire un sourire de satisfaction. Tecmo connaissait bien le principe et en a joué à fond la carte dans *Ninja Gaiden*, d'abord connu en Europe sous le titre de *Shadow Warriors*, où le mot 'Ninja' laissait encore perplexe, et sous celui de *Ninja Ryukenden* sur sa terre japonaise native. Les premières secondes de jeu illustrent déjà parfaitement la philosophie citée plus haut : cerné par des ennemis cagoulés, on peut s'accrocher à un lampadaire pour balancer des coups de pied aux voyous qui s'approchent un peu trop, ou en choper un pour le balancer dans la cabine téléphonique, à l'évidence uniquement là pour se faire démolir, dévoilant – ô surprise – un bonus à ramasser, comme c'est de bon ton dans tout beat-'em-up qui se respecte.

Outre le coup du 'j'm'accroche et j'te tatane' et les coups de poing et de pied de rigueur, le ninja a en réserve son célèbre 'lancer vertébral', quand il attrape un ennemi par le cou en sautant pour lui apprendre à voler. Si l'on se place bien, on peut souvent l'exploiter pour dégager des ennemis hors de la zone de jeu. On peut également courir sur les murs et déclencher un 'salto du phénix', bien utile pour échapper à un ennemi pour ensuite le frapper par-derrière. Pour optimiser le tout, il faut aussi savoir enchaîner les différents coups pour maximiser leur efficacité… ou juste pour la frime. Avouons-le, ça devient vite le chaos à l'écran, surtout en mode coopératif où ça tourne rapidement au *Royal Rumble* extravagant avec ▶



# CHASSE AUX BOSS

**Ryu a croisé de drôles de gens, pendant ses vacances aux États-Unis...**



## ROUND 1 : LE SUMO

Après avoir explosé la devanture du Pub viking, ce sumo déboule pour vous claquer à mort, soutenu par des tas de voyous de base qui l'air de rien, viennent un peu compliquer les choses.

**POUR LE BATTRE :** Virez d'abord les sous-fifres avant de vous concentrer sur le boss. Le combo poing-pied standard marche bien sur lui, et vous pouvez aussi lui faire le coup du lancer vertébral.



## ROUND 3 : LES GRIFFUS

Est-ce un géant sous cape? Non, ce soit trois nabots empilés qui font leur numéro de cirque. Oh, et ils ont des griffes, aussi...

**POUR LES BATTRE :** Sautez tout le temps et placez des lancers vertébraux dès que vous en avez l'occasion. Évitez leurs attaques tournoyantes mortelles en filant vers le haut ou le bas.




## ROUND 5 : REVOILÀ LES DRAGONS!

Vous avez trouvé les boss du deuxième stage pénibles? Les revoilà avec de nouveaux costumes, et plus costauds!

**POUR LES BATTRE :** Enchaînez les lancers vertébraux sur tout ce qui bouge et ayez des crédits en stock, ça peut servir. Bonne chance.

## ROUND 2 : LES DRAGONS

Ce duo travaille de concert pour vous mettre au sol : si l'un des deux vous attrape, il vous traîne jusqu'à son pote pour qu'il vous cogne douloureusement. Ils sont très agaçants.

**POUR LES BATTRE :** Si vous avez de la chance, vous débarquez avec un power-up d'épée juste avant le combat, ou au tout début (pétez les motos). Sinon, bougez constamment et abusez du lancer vertébral.




## ROUND 4 : LES JUMEAUX SUMO

C'est reparti pour un combat de Sumo, cette fois contre deux types, tous deux plus résistants que le premier. Et là aussi, des malfrats de base s'invitent à la fête.

**POUR LES BATTRE :** Ils sont plus forts, mais ils sont aussi lents, donc tirez-en parti pour les séparer, ça vous facilitera les choses.



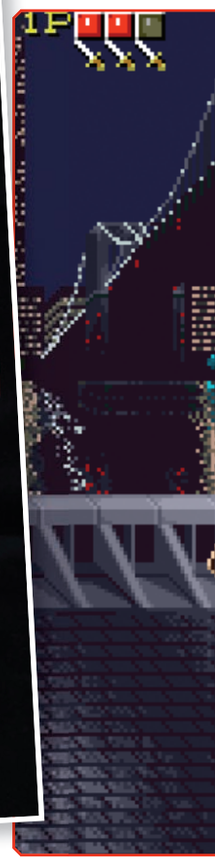
## ROUND 6 : BLADEDAMUS

L'ultime adversaire vous attend au fond de son antre. Quand il ne vous découpe pas avec ses deux épées, il vous crame avec son souffle de feu. Quel déconneur, ce Bladedamus!

**POUR LE BATTRE :** Vous voulez un truc fourbe? Sautez pour atterrir derrière lui, et balancez-lui un combo. Répétez l'action plusieurs fois, il ne fera pas long feu. Ah ah, humour!






des flopées d'ennemis dans tous les coins, sur une bande-son électronique entraînante ponctuée des cris et des bruits de coups des combats.

Si tout cela semble très loin du *Ninja Gaiden* (ou du *Shadow Warriors*) que vous connaissez sur NES, c'est pour une bonne raison : au lieu de faire un jeu d'arcade, puis de le convertir sur systèmes domestiques comme pour *Rygar* ou *Solomon's Key*, Tecmo a préféré assigner deux équipes différentes à la version arcade et à la version NES du jeu, développées en même temps.

**C'est pourquoi le beat-'em-up d'arcade extravagant, avec ses gros sprites et son action débridée,** diffère grandement du titre NES, un jeu d'action-plateforme pensé pour le support console. D'autres différences sont à souligner : en arcade, le ninja n'a pas de nom, aussi ne peut-on que supposer qu'il s'agit de Ryu Hayabusa. Soit, mais qui est donc ce ninja orange qui le rejoint quand un second joueur entre dans la danse? En arcade, le ninja se bat surtout à poings nus, sa lame étant reléguée au rang de power-up limité dans le temps, tandis que sur NES, il ne la lâche jamais.

Du côté du scénario, c'est du lourd : sur NES, Ryu débarque aux États-Unis pour venger la mort de son père, et l'histoire monte crescendo, introduite par une série de cinématiques très 'dessin animé'. En arcade, on savoure




» [Arcade] Pas le temps d'admirer le paysage. Tu parles de vacances...

joyeusement le n'importe quoi de l'histoire où notre héros va en Amérique pour mettre fin aux agissements d'une secte dirigée par un descendant de Nostradamus. Plutôt que de raconter une vraie histoire, des 'photos' insérées entre deux stages montrent le ninja en train de savourer un peu de répit : il mange, il joue au casino, il fait du rafting… C'est un peu ridicule et complètement superficiel, mais après tout, c'est dans le ton du jeu dans son ensemble. Par contre, quand on meurt, c'est brutalement plus sinistre, avec cet écran de *continue* mémorable où le ninja s'apprête à se faire déchiqueter par une scie électrique. Soit on remet une pièce, soit on le laisse se faire charcuter. Si ça, c'est pas de l'incitation à consommer…




» [Arcade] Certaines sections "sur la corde raide" viennent offrir un peu de variété au gameplay.



# LE NINJA DU PORTAGE

**Le graphiste Mark Potente a travaillé sur la conversion du jeu du C64...**



**Comment vous êtes-vous retrouvé sur ce projet de conversion, chez Teque Software ?**
Je travaillais chez Teque/Krisalis depuis environ un an quand Ocean nous a confié le portage de *Shadow Warriors* – c'était le titre de *Ninja Gaiden* en Europe. C'était assez différent de mes précédents projets, car on s'est partagé la tâche entre plusieurs graphistes.

**Quel a été votre rôle, exactement ? Vous êtes crédité sur les décors, tandis que Mark Harrap et Jason Wilson le sont pour les sprites.**
J'étais en effet en charge des décors de tous les niveaux. C'était un vrai défi, vu la qualité graphique du jeu d'arcade. Il a fallu réduire les visuels sans perdre le style et l'ambiance. Comme je l'ai souligné, normalement, les conversions étaient gérées par un seul artiste, mais vu la taille de *Shadow Warriors* et le temps qu'on a eu pour le faire, il a fallu se répartir le boulot.

**Avez-vous eu accès à la borne ou à quelque matériau-source ?**




» [C64] si vous arrivez aussi loin, dans le jeu, c'est que vous assurez. Ou que vous avez triché.




» [C64] Le sprite principal est affiché sur une couche haute résolution, pour mieux ressortir à l'écran.

Normalement, les éditeurs nous fournissaient la machine d'arcade, mais ça n'a pas été le cas, sur ce coup. À la place, on a eu un dump des fichiers graphiques, qu'on a convertis pour la version C64.

**Avez-vous rencontré des problèmes techniques sur ce portage ?**
Non, pas particulièrement. J'ai fait les graphismes sur OCP Art Studio sur Atari ST – j'avais une souris, et ça facilitait grandement les choses ! Je me suis bien amusé. Recréer des images sur une palette de couleurs limitée, c'était un défi que j'adorais.

**La version Commodore 64 du jeu n'a pas été très bien accueillie par la critique, à l'époque. Quel regard portez-vous sur votre travail, aujourd'hui ?**
Comme pour tout portage d'arcade de l'époque, c'était difficile de reproduire les sensations et l'aspect de la borne. Je crois que ce qu'on a fait était assez moyen, mais correct dans l'ensemble. Je me rappelle que les graphismes ont même eu de bonnes notes !

# CONVERSIONINJAS

**De l'arcade aux supports domestiques de l'époque...**



## COMMODORE 64

Même si les ennemis manquent de détails, la version C6' est plutôt jolie, mais sa jouabilité est lamentable, avec une détection de collision imprécise et frustrante. Il manque aussi certains éléments, comme les poteaux où s'accrocher. Et la route de New York est étrangement calme...

## ZX SPECTRUM

Ça peut sembler ridicule, aujourd'hui, avec ses gros personnages dans une zone de jeu minuscule, mais à l'époque, c'était considéré comme un bon portage, techniquement impressionnant et fidèle à l'original.







## AMSTRAD CPC

Les sprites sont plus petits que sur Spectrum, mais c'est tellement lent que ça en devient limite injouable. Les graphismes colorés et détaillés du mode 0 sont certes jolis, mais ça ne suffit pas – d'autant qu'il n'y a pas de scrolling, non plus.

## PC/DOS

Ça s'appelle *Ninja Gaiden*, mais ça ressemble plus à une mauvaise contrefaçon qu'à un portage officiel. Les coups cool sont absents, et le gameplay en devient méchamment répétitif. C'est pas beau, la musique est horrible... Mieux vaut l'oublier.





## AMIGA

Le meilleur portage de la liste, de loin : très fidèle à l'original, jusqu'à la cinématique d'ouverture. Le mode coopératif est inclus, aussi. Difficile d'imaginer qu'on puisse faire mieux.

## ATARI ST

Visuellement, c'est proche de la version Amiga, mais comme sur CPC, les écrans se succèdent au lieu de scroller – et ce n'est clairement pas l'idéal pour un beat-'em-up conçu pour le scrolling. Les sons sont bons, mais pas au niveau de ceux de l'arcade ou de l'Amiga.

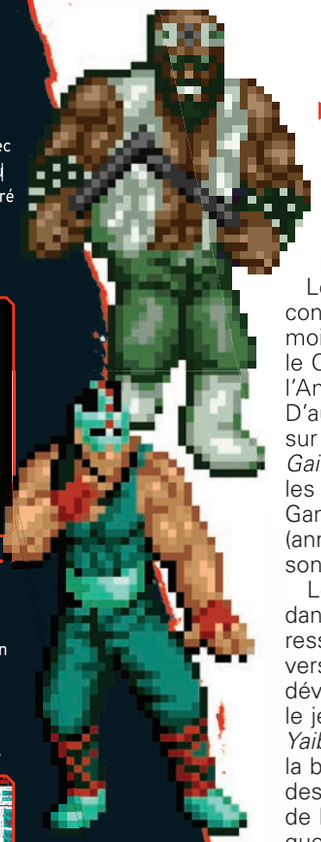






## ATARI LYNX

Le seul et unique portage console est plutôt réussi, très fidèle à l'original, sauf qu'il manque deux des six stages de l'arcade. On aurait aimé pouvoir jouer en coopératif en branchant deux lynx ensemble, mais... ben non.

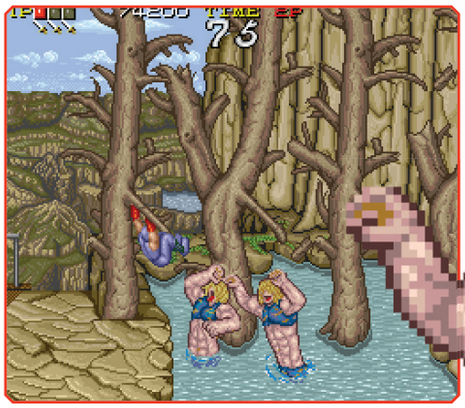


**Ocean Software ayant acquis les droits d'adaptation sur microordinateur,** des portages ont vu le jour dès 1989, pour le marché européen – sous le titre de *Shadow Warriors*, donc.

Le développement a été externalisé et confié à Teque Software, qui a eu quatre mois pour livrer cinq conversions : pour le Commodore 64, le ZX Spectrum, l'Amstrad CPC, l'Amiga et l'Atari ST. D'autres versions sont sorties plus tard sur PC et Atari Lynx, sous le titre de *Ninja Gaiden*. Histoire d'ajouter à la confusion, les versions Master System, Game Gear, Game Boy, PC Engine et Mega Drive (annulée, mais qui a refait surface depuis) sont toutes basées sur le titre NES.

Le jeu d'arcade était un peu tombé dans l'oubli jusqu'à ce que *Ninja Gaiden* ressuscite sur Xbox. La première version de 2004 inclut la trilogie NES à déverrouiller, et l'édition *Black* y ajoute le jeu d'arcade. Dans le *spin-off* de 2014, *Yaiba : Ninja Gaiden Z*, on peut lire dans la biographie de Ryu qu'il a 'tué à lui seul des centaines de membres de la secte de Nostradamus', ce qui répond à la question existentielle qui taraudait tout le monde depuis des années, à en perdre le





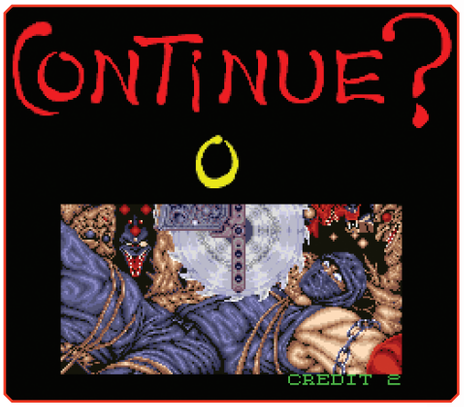
» [Arcade] Bougez, y'a rien à voir, là, à part deux hommes-sirènes peroxydés qui bloquent le chemin.

sommeil : oui, c'était donc bien lui, dans le jeu d'arcade, qui a également rejoint en 2009 le catalogue Console Virtuelle de la Wii.

Le mot '*Gaiden*' signifie 'anecdote', ou 'histoire secondaire', aussi le titre *Ninja Gaiden* peut-il sembler étonnant, pour un premier (et unique) volet en arcade – bien qu'il ait visiblement été choisi essentiellement parce que sa sonorité était attrayante pour le public occidental. Mais avec le recul, finalement, on se dit que ça colle bien, pour ce chapitre à part de l'histoire de Ryu Hayabusa, certes très différent de la série centrale, mais non moins méritoire. ✱



**"Le jeu d'arcade a été un peu oublié jusqu'à ce que la série ressuscite sur Xbox"**




» [Arcade] Sur l'écran de *continue* cauchemardesque, Ryu s'apprête à se faire déchiqueter par une scie à disque sous le regard des démons et... fondu au rouge !

» [Arcade] Tout ce qui se passe à Vegas reste à Vegas, surtout les soirées entre mecs tout de cuir vêtus.

## CONTINUER OU MOURIR

**Des écrans de *continue* qui se sont inspirés de la scie à disque de Ryu...**

### TECMO KNIGHT ▸

On pouvait compter sur Tecmo pour reprendre l'idée dans son jeu suivant, où cette fois, le héros empêche une grosse bestiole de le croquer en maintenant sa monstrueuse mâchoire qui cherche à se refermer sur lui. Si vous ne faites rien, vous ne verrez rien, mais les effets sonores seront explicites...







### ◂ CONQUEST OF THE CRYSTAL PALACE

Les jeux d'arcade n'ont pas le monopole de l'écran culpabilisant : dans cet obscur titre NES, le jeune héros est suspendu au-dessus d'un lac de lave qui monte, qui monte, sous le regard triste de son chien fidèle. Pas du tout traumatisant.

### THE PUNISHER ▸

Quand Frank Castle tombe, dans ce beat-'em-up violent, un médecin lui pratique un massage cardiaque pour le ramener à la vie. En mode deux joueurs, Nick Fury vient en renfort.







### ◂ FINAL FIGHT 3

Les trois volets ont droit à des écrans de *continue* inventifs, mais celui-ci remporte le pompon avec cette plaque de métal hérissée de pieux qui descend pour transpercer et écraser le héros. D'accord, Capcom, tu m'as eu : je remets une pièce...






# 3D Monster Maze

C'EST L'HEURE DU DÎNER. C'EST TOI LE DÎNER.

RÉTROVIRUS

» ZX81 » MALCOLM EVANS » 1982

**Ceux qui ont été happés par le jeu vidéo alors qu'il n'affichait encore que de grossiers pixels faisant bien plus appel à l'imagination qu'à la vue le savent bien :** il suffit de peu pour être transporté dans d'autres mondes, pour s'y croire, s'y amuser… où y frissonner de peur. *3D Monster Maze* est la quintessence même de cette réalité : avec quelques caractères primitifs, Malcom Evans a créé un labyrinthe écrasant et claustrophobe en vue 3D subjective – le tout premier de l'Histoire. Mais surtout, il a réussi à instiller la terreur aux joueurs, sans le moindre son, mais avec des messages apparaissant à l'écran. "Rex attend". "Rex vous a vu". "Rex est derrière vous". Stressant, anxiogène. L'horreur est à son comble quand ledit Rex – un tyrannosaure monstrueux, bien sûr –, se dresse dans toute son effrayante puissance devant vous. Généralement, il est trop tard pour faire autre chose que crier une dernière fois de terreur, en espérant, ultime et dérisoire espoir, que ça donne un sale goût à la viande.

Depuis, on en a connu des *Resident Evil*, des *Alien : Isolation*, des *Amnesia : The Dark Descent*, des *Outlast* et tant d'autres *survivals* d'horreur, mais aucun ne nous a autant effrayés que *3D Monster Maze*. Certes, on avait dix ans en moyenne, quand on y a joué, mais quand même : ça marque profondément, de flipper autant à cause d'une poignée de caractères ASCII ! ✱

# Shenmue

## QUAND UN DES PLUS GRANDS CONCEPTEURS DE JEU DÉCIDE DE SE LANCER DANS UN PROJET DE JEU DE RÔLE CONSOLE DE HAUT VOL, IL EN RÉSULTE UN DES PROJETS LES PLUS AMBITIEUX DE L'HISTOIRE DU JEU VIDÉO. YU SUZUKI NOUS RACONTE COMMENT SONT NÉS LES DEUX PREMIERS *SHENMUE* ET COMMENT IL RESSUSCITE AUJOURD'HUI LA FRANCHISE

**La Dreamcast a eu une courte existence, mais elle a quand même eu droit à des tas de jeux excellents**. Les deux *Shenmue* sont sans doute, et de loin, les titres les plus emblématiques de la console de Sega. Et pour cause : pendant plus de vingt ans, la Dreamcast a été la seule machine où l'on pouvait jouer au premier volet. Mais le lien entre la console et *Shenmue* est plus profond que cela : le premier *Shenmue* et la Dreamcast sont tous deux des projets incroyablement ambitieux, en avance sur leur temps de bien des façons. Et tous deux ont laissé un goût d'inachevé, suite à l'arrêt de la Dreamcast d'un côté et de la fin ouverte de *Shenmue II* de l'autre. Si une nouvelle console Sega semble aujourd'hui plus improbable que jamais, *Shenmue*, de son côté, ressuscite aujourd'hui, grâce au soutien inconditionnel de ses fans.

Les jeux *Shenmue* sont des aventures 3D teintées d'action et sont basés sur un concept ainsi qu'une histoire signés Yu Suzuki (le fondateur d'Ys Net, mais il est surtout connu pour son œuvre chez Sega, où il a été programmeur, réalisateur et producteur de grands hits d'arcade comme *Space Harrier*, *Out Run* ou *Virtua Fighter*). Quand on lui demande d'où lui est venue l'idée de *Shenmue*, Suzuki évoque les jeux de l'Apple II comme *Wizardry* et *Mystery House*, mais aussi la borne *Virtua Fighter*. Les jeux Apple ont marqué Suzuki quand il était encore étudiant, et il a eu envie de créer un titre dans le même esprit. Quant au lien avec *Virtua Fighter*, il va plus loin que la simple inspiration. Les deux premiers *Virtua Fighter* ont été d'énormes succès au Japon, et divers projets ont été mis en chantier pour capitaliser sur cette popularité : des *spin-offs*, bien sûr, mais aussi des produits dérivés et même une série animée. Le plus gros projet *Virtua Fighter* parallèle était tout de même l'idée de RPG de Suzuki, racontant l'histoire d'Akira Yuki.

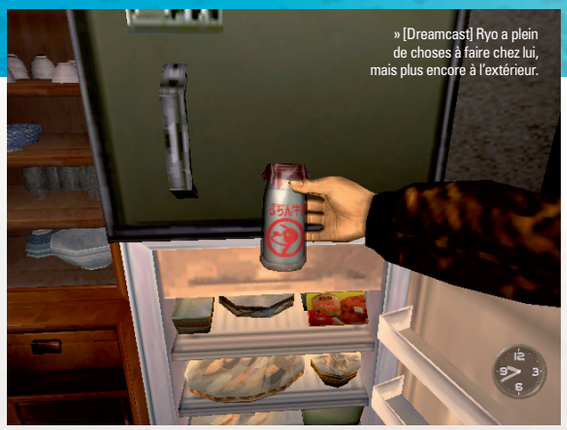


» Yu Suzuki, créateur de *Shenmue*, a aussi signé d'autres grands classiques, dont *Out Run*, *Space Harrier* ou *Virtua Fighter*.

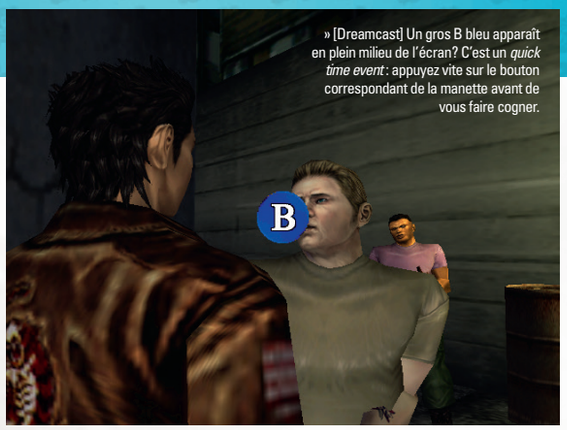
Bien sûr, les jeux de rôle ne sont pas vraiment taillés pour l'arcade, aussi AM2 devait-il travailler sur console plutôt que sur les bornes d'arcade à la pointe de la technologie auxquelles le studio était habitué. À l'époque, cela signifiait se pencher sur la Saturn. On sait peu de choses sur la version Saturn de ce projet, à part un extrait vidéo inclus comme bonus dans *Shenmue II*. On y voit essentiellement des cinématiques (rendues avec le moteur *in-game*, comme sur Dreamcast) et un peu d'exploration environnementale. Si certains détails diffèrent naturellement, on reconnaît plusieurs scènes et personnages, de la première confrontation avec Lan Di dans le dojo de la famille Hazuki à la première rencontre de Ryo et de Guizhang, en passant par la découverte du sous-sol secret. Certains graphismes sont assez proches de la version finale, et l'avancée de certaines scènes est même étonnante.

Si ce jeu reste en grande partie un mystère, une chose est tout de même évidente : la version Saturn de *Shenmue* aurait été un chef-d'œuvre visuel, selon les standards de la machine. Les modèles de personnages et les environnements affichent un niveau de détail qui fait honte à la majeure partie des autres jeux 3D de la Saturn, avec en prime une mise en scène très cinématographique encore rare à l'époque. On s'est souvent demandé comment AM2 a réussi à atteindre un tel rendu, sur une

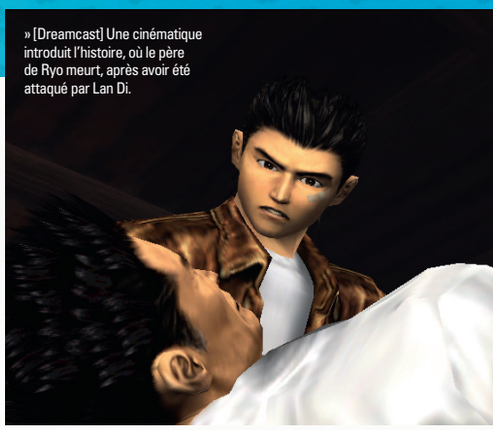




» [Dreamcast] Ryo a plein de choses à faire chez lui, mais plus encore à l'extérieur.



» [Dreamcast] Un gros B bleu apparaît en plein milieu de l'écran? C'est un *quick time event* : appuyez vite sur le bouton correspondant de la manette avant de vous faire cogner.



» [Dreamcast] Une cinématique introduit l'histoire, où le père de Ryo meurt, après avoir été attaqué par Lan Di.



» [Saturn] Les graphismes de la version Saturn annulée de *Shenmue* semblaient très en avance sur leur temps.



» [Xbox] Certains changements graphiques de la version Xbox de *Shenmue II*, comme l'effet de flou des lumières nocturnes, n'ont pas plu à tout le monde...

console connue pour être difficile à programmer, surtout pour la 3D. "Je crois qu'une des raisons, c'est que j'ai personnellement mis en scène et programmé le jeu", nous dit Suzuki. "À l'époque, très peu de techniciens comprenaient vraiment la 3D."

La version Saturn de *Shenmue* ne sera jamais terminée, car Sega préparait déjà une nouvelle console. En 1997, Suzuki bascule le développement sur ce nouveau support. "Pendant le développement, nous avons vu toutes les possibilités de la Dreamcast", raconte-t-il, "et nous avons donc décidé de passer sur ce support, car nous étions sûrs que le potentiel de *Shenmue* serait sublimé sur cette nouvelle machine."

S'il n'est pas rare que des projets basculent sur les supports de nouvelle génération pendant leur développement, *Shenmue* semblait bien avancé sur Saturn, d'autant qu'on voit sur la vidéo des éléments qu'on ne retrouve que dans *Shenmue II* : les environnements hongkongais, le gang de Ren, le premier voyage de Ryo et Shenhua... "C'est difficile de dire à quel stade d'achèvement nous étions", nous dit Suzuki, "parce que quand nous sommes passés de la Saturn à la Dreamcast, ce que nous voulions faire a aussi changé. Peut-être 30 ou 50 %."

En passant sur Dreamcast, *Shenmue* devient le "Projet Berkley" avant de trouver son titre définitif. Le jeu a presque perdu ses liens avec *Virtua Fighter*, Akira Yuki étant remplacé par le jeune Ryo Hazuki, lancé dans une quête de vengeance après que son père ait été tué devant ses yeux fin 1986. Le jeu n'est non pas présenté comme un RPG, mais comme un nouveau genre, le FREE (pour *Full Reactive Eyes Entertainment* – disons 'divertissement visuellement totalement réactif'). Sans surprise, l'acronyme ne prend pas. Suzuki explique sur le disque de *preview* du projet *Berkley* de *Virtua Fighter 3tb* qu'il s'agit d'un concept de RPG très différent, une sorte de "Suzuki-RPG", mais qu'il vaut mieux ne pas du tout désigner comme un RPG. Bref, tout ça ne veut pas dire grand-chose, mais l'idée est quand même celle d'un jeu avec moins de restrictions et plus de liberté que tout ce qu'il s'est fait auparavant.

**" QUAND J'AI DÉCIDÉ DE TRAVAILLER SUR UN RPG, J'AI EU ENVIE DE FAIRE UN JEU AVEC PLUSIEURS TYPES DE CONTENU "**

YU SUZUKI

Quand le joueur explore le monde de jeu, il doit pouvoir parler avec tous ceux qu'il rencontre, entrer dans tous les bâtiments (ou du moins, frapper à la porte), acheter des joujoux en capsule à la moindre tirette qu'il croise et se payer un soda à n'importe quel distributeur de boissons.

***Shenmue* deviendra une grande aventure qui emprunte à une variété de concepts,** très différente des précédents travaux de Suzuki, qui jusque-là s'était plutôt concentré

# DISTRACTIONS

RYO A DU TEMPS À TUER? ÇA TOMBE BIEN, IL Y A LARGEMENT DE QUOI L'OCCUPER...



## CHAT

Vers le début du jeu, on croise un chaton dont la mère a été écrasée par la voiture de Lan Di (oui, c'est le méchant de service dans toute sa splendeur). Vous pouvez adopter la petite bête.



## FLÉCHETTES

Vous connaissez le principe : lancer des trucs pointus sur la cible pour gagner des points. Pas simple, car les mouvements de la main de Ryo peuvent être très erratiques.



## BILLARD

Après avoir joué au billard pour tirer des informations au MJQ Jazz Bar, vous pouvez y revenir à loisir et jouer avec les marins américains qui affectionnent les lieux.



## ARCADE

Outre des bornes fictives comme celle d'*Excite QTE2*, les salles d'arcade offrent de vrais titres jouables : *Hang-On* et *Space Harrier* dans *Shenmue*, *Out Run* et *After Burner* dans *Shenmue II*.




» [Dreamcast] Pour progresser dans l'enquête, il va falloir interroger pas mal de monde...

sur un seul thème par titre – la course de motos ou les arts martiaux, par exemple. "Quand j'ai décidé de travailler sur un RPG, j'ai eu envie de faire un jeu avec plusieurs types de contenu", se souvient-il. "Je voulais faire un jeu qui rassemble tout ce que je pouvais faire. Par exemple, parce que j'adorais les jeux de combat, je voulais des scènes de combat. J'adore la conduite, donc je voulais des séquences de pilotage. Et j'aimais aussi beaucoup les cinématiques."

Ce nouveau projet est un peu la convergence des précédents travaux du concepteur, qui a aussi voulu transformer des cinématiques en séquence de gameplay avec le système de *quick time events* : en gros, des boutons à presser au moment indiqué pour déclencher des actions cinématiques complexes, un peu sur le principe de *Dragon's Lair*. "*Shenmue* est avant tout un jeu réfléchi, et on jugeait qu'il n'était pas fait pour un gameplay qui demande des talents de joueur aiguisés", explique Suzuki. "Donc on a inventé ce système *QTE* que même les joueurs peu expérimentés peuvent apprécier."

Suzuki ne veut pas seulement piocher dans ses précédents titres d'arcade : il souhaite les surpasser. "Avant *Shenmue*, j'ai développé *Virtua Racing* et *Virtua Fighter*, deux titres en 3D. Quand j'ai commencé à travailler sur *Shenmue*, j'ai voulu ajouter une nouvelle dimension. Je voulais faire un jeu en 4D. Le temps est cette quatrième dimension. Quand le temps disparaît, des objets 3D disparaissent aussi. Par exemple, quand le temps passe, la météo change. Dans le monde réel, les gens ne restent pas au même endroit toute la journée. Ils ont des vies, ils vont travailler, etc. Le temps change un monde en 3D, et je voulais intégrer cette notion."

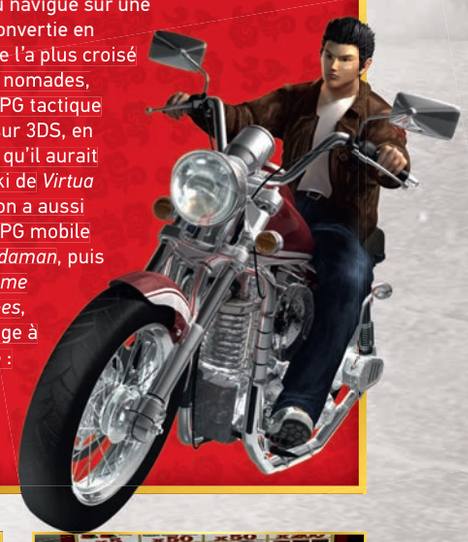
Il est vrai que le temps est un élément central du jeu. Alors qu'on trouve des boutiques ouvertes 7 jours sur 7 et 24 heures sur 24, avec les mêmes vendeurs toujours vissés à leur guichet, dans la plupart des RPG, le petit monde de *Shenmue,* lui, change. Le soleil se couche, les rues se parent de décorations à l'approche de Noël. Quand on souhaite acheter ▶

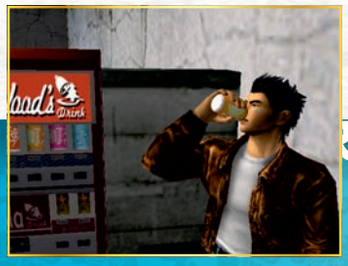


## CAMÉO, RYO

**SI RYO A FAIT UNE LONGUE PAUSE APRÈS *SHENMUE II*, IL N'A PAS POUR AUTANT TOTALEMENT DISPARU DU PAYSAGE VIDÉOLUDIQUE...**

Pendant des années, les fans qui rongeaient leur frein dans l'attente d'une suite à *Shenmue II* n'ont pas eu grand-chose à se mettre sous la dent pour patienter, sinon quelques apparitions de Ryo Hazuki dans des jeux. Son premier caméo date de peu après la sortie de *Shenmue II*, dans *ESPN NFL Football 2K4*, aux côtés d'autres personnages de Sega. On l'a aussi vu dans *Sonic & Sega All-Stars Racing*, enfourchant sa moto du premier *Shenmue*. Il a aussi rempilé dans *Sonic & All-Stars Racing Transformed*, via un DLC de la version PC, où il conduit une borne *Out Run* convertie en voiture, pilote une borne *After Burner* volante ou navigue sur une borne *Hang-On* convertie en bateau. Puis on ne l'a plus croisé que sur supports nomades, d'abord dans le RPG tactique *Project X Zone 2* sur 3DS, en équipe avec celui qu'il aurait pu être, Akira Yuki de *Virtua Fighter*. En 2018, on a aussi vu Ryo dans un RPG mobile *free-to-play*, *Kotodaman*, puis dans le *puzzle-game* mobile *Sega Heroes*, comme personnage à débloquer (rareté : épique, donc il faut être patient ou dépensier).





## BOIRE

Uniquement des boissons sans alcool, parce que comme ça, la fête est plus folle. Surtout quand vous tirez une canette gagnante à échanger contre un cadeau à l'épicerie.



## MUSIQUE

Vous pouvez jouer de jolies musiques douces sur les juke-boxes. Ryo a aussi un walkman, mais il faut acheter des piles et des cassettes pour l'utiliser.



## CAPSULES

On peut gaspiller tout son argent dans ces machines à boules pleines de jolis petits jouets à collectionner, à l'effigie, entre autres, de personnages de Sega.




## JACKPOT !

On ne gagne pas d'argent avec les machines de Dobuita, à cause des lois japonaises sur les paris, mais on peut échanger les jetons remportés contre des prix...







## FAUX DÉPARTS

**LA SUITE QUE LES FANS ATTENDAIENT TANT ARRIVE ENFIN, MAIS IL Y A EU D'AUTRES TENTATIVES DE RELANCER LA FRANCHISE AVANT *SHENMUE III*...**

**Après la sortie de la version Xbox de *Shenmue II***, on n'a plus eu de nouvelles de la franchise pendant un an, jusqu'à ce que *Shenmue Online* soit annoncé à l'été 2004, avec un *trailer* en images de synthèse flashy, où Joy se fait kidnapper par la bande à Lan Di et où Ryo et Xiuying demandent de l'aide aux joueurs pour la sauver. Malheureusement, les choses tournent à l'aigre quand en 2005, la société coréenne JC Entertainment, partenaire de Sega sur le projet, se retire. On recroise le jeu en 2006 à l'expo *China Joy*, avec de nouvelles scènes cinématiques et du gameplay à Hong-kong, avec un système de combat modifié. *Shenmue Online* ne dépassera cependant pas le stade de la bêta, et sera discrètement annulé.

Yu Suzuki a ensuite tenté de ressusciter la franchise, sans Sega : inspiré par le succès de jeux sociaux grand public comme *Mafia Wars*, il a ainsi travaillé avec Sunsoft pour créer le jeu mobile *Shenmue City* pour *Yahoo Games*, au Japon. Bien que ce jeu soit très loin des autres titres de la franchise, ses bons débuts en septembre 2010 étaient encourageants et le jeu devait servir d'appui pour relancer la franchise, mais *Shenmue City* a fermé un peu plus d'un an après son lancement, en décembre 2011.

**" À HONG-KONG, TOUT EST PLUS GRAND QU'À YOKOSUKA, ALORS ON A DÛ METTRE PLUS DE VIE ET D'ACTION DANS SHENMUE II "**

YU SUZUKI




» [Dreamcast] Les effets météo sont générés par un algorithme qui s'appuie sur les véritables données météorologiques.




» [Dreamcast] En plus des combats et de l'enquête au cœur du jeu, *Shenmue* inclut d'autres types de gameplay, dont la conduite.



▶ quelque chose dans un magasin, il faut s'y rendre pendant les heures d'ouverture. Et si vous suivez un vendeur, vous verrez que le soir, il ferme sa boutique avant de rentrer chez lui. Ce réalisme joue évidemment dans l'immersion, tout en justifiant la présence des différentes distractions accessibles en jeu : comme dans la vraie vie, on ne peut pas accélérer le temps, alors, il faut bien s'occuper en s'entraînant, en jouant au billard, aux fléchettes ou aux bornes d'arcade de *Space Harrier* et de *Hang-On*... pour de vrai.

L'intérêt de Suzuki pour le marché console lui permet de participer à la conception du hardware de la Dreamcast : "Avec d'autres personnes, j'étais en charge du développement du matériel Dreamcast", nous dit-il. "Les jeux 3D de l'arcade étaient très convenables et les cartes-mères étaient prêtes. Je voulais apporter les systèmes d'arcade avancés sur le marché domestique." Si la Dreamcast a succédé à la Saturn, elle a aussi pris le relais du Model 3 en arcade, sous la forme de la NAOMI. L'implication de Suzuki dans le hardware a bien évidemment facilité le développement du jeu : "Je connaissais très bien le hardware de la Dreamcast, je savais très bien ce qui était faisable ou non", explique-t-il. "Et ce que je ne pouvais pas faire en hardware, j'essayais de le faire avec des techniques logicielles, comme des générateurs automatiques. Si l'on s'y connaît en programmation, on peut éviter certaines difficultés. Grâce à nos progrès avec les générateurs, on a pu faire tenir *Shenmue* sur seulement trois disques, au lieu de 50, peut-être. Si on avait fait le jeu à l'ancienne, ça nous aurait pris 50 disques."

*Shenmue* réussit de justesse à sortir avant le nouveau millénaire, le 29 décembre 1999 au Japon. L'Amérique du Nord et l'Europe l'accueillent quant à elles respectivement en octobre et novembre 2000.

Le jeu est un succès international et se vend à 1,2 million d'exemplaires – un vrai phénomène, selon les critères de la Dreamcast. Pourtant, *Shenmue* n'est pas rentable pour Sega. Entre développement et marketing, il a coûté très cher – on estime entre 47 et 70 millions de dollars. Quelques mois après la sortie de *Shenmue* en Occident, Sega annonce l'arrêt de la Dreamcast, l'abandon du marché hardware et sa reconversion en éditeur de jeux.

**Mais c'est loin d'être la fin de l'histoire, comme vous le savez.** Ce n'était même pas la fin du projet, ce qui explique pourquoi une suite est aussi sortie sur cette Dreamcast dont le destin est pourtant désormais scellé. "Le développement de *Shenmue II* a commencé parallèlement à celui de *Shenmue*", explique Suzuki. "Grâce aux systèmes communs, nous avons avancé bien plus vite que sur le premier volet."

Comme sur Saturn, l'équipe ▶



» [Dreamcast] Ryo affronte bien plus d'ennemis redoutables dans *Shenmue II*.

de Suzuki avait déjà bien avancé sur l'histoire – d'ailleurs, certains des premiers écrans dévoilés pour *Shenmue* montraient Ryo dans des environnements de *Shenmue II*. Le premier jeu s'achève quand Ryo monte sur un bateau pour Hong-kong, après avoir découvert où était parti Lan Di en quittant Yokosuka. Un chapitre se déroulant sur le navire avait été développé, avant d'être coupé pour des questions d'espace de stockage. La séquence a fini sous la forme d'une bande dessinée, où Chai tente d'enlever une petite fille et bat Ryo.

Au début de *Shenmue II*, Ryo débarque donc au port d'Aberdeen, à Hong-kong, et s'aventure très vite dans le quartier de Wan Chai. Loin des visages familiers, il apprend vite qu'il ne doit pas faire trop rapidement confiance aux habitants de la mégalopole, quand il se fait voler ses affaires en essayant d'empêcher un garçon de se faire rosser. La succession de *QTE* et de combats fait que *Shenmue II* verse bien plus dans l'action dès le départ. Est-ce une suite naturelle de l'histoire, ou une réponse aux critiques envers le rythme très posé du premier épisode ? "Peut-être un peu des deux", nous avoue Suzuki. "Dans le premier jeu, on est à Yokosuka, et dans le second, on va à Hong-kong, une ville plus grande, avec plus de monde et plus d'action. Tout est plus grand qu'à Yokosuka, alors on a dû mettre davantage de vie et d'action dans *Shenmue II*. Et puis, on a pu améliorer notre savoir-faire sur *Shenmue*, et ce qu'on n'a pas pu faire dans le premier jeu, on a pu l'implémenter dans le deuxième."

Les scènes d'action en plus ne sont pas les seules raisons du changement d'ambiance, dans *Shenmue II*. Les impatients peuvent par exemple se rendre directement à un évènement important et accélérer le temps. L'impression de liberté est aussi bien plus grande : on peut choisir les questions que Ryo pose aux personnages, et plus de NPC peuvent l'aider. Dans le premier épisode, quand on rate une séquence *QTE* ou un combat, on doit généralement recommencer, mais dans *Shenmue II*, il y a parfois moyen d'atteindre ses objectifs d'une autre façon... Enfin, les joueurs sont libres de choisir comment Ryo, qui loge une grande partie du temps dans un hôtel de Wan Chai, gagne sa vie.

Après avoir trouvé la personne qu'il cherchait à Wan Chai, Ryo se rend à Kowloon – ou plus précisément à la célèbre Citadelle de Kowloon, aussi réputée pour ses rues mal famées que pour son immense réseau de grands bâtiments interconnectés. Le quartier ayant été démoli en 1993, les développeurs n'ont pas pu le visiter. "On s'est appuyés sur des sources photographiques et des ouvrages de référence", nous raconte Suzuki. Ce dernier a voulu concevoir une représentation de Kowloon où le joueur pouvait explorer toutes les pièces, mais cela aurait évidemment pris bien trop de temps de modéliser manuellement chaque lieu, aussi s'est-il tourné vers un autre système de générateur. "Nous avons conçu un outil très utile baptisé *Magic Room*, qui permet de créer une pièce très rapidement. C'est comme ça que nous avons pu créer plus de mille pièces en moins d'une seconde !", se souvient-il. "Nous avons aussi conçu un autre outil de génération, le *Magic Maze*, pour générer rapidement des forêts en très peu de temps."

Le *Magic Maze* sert principalement dans la dernière zone de *Shenmue II*, où le rythme est très différent de celui du reste du jeu. Après avoir conclu ses petites affaires à Kowloon (on ne va pas tout vous spoiler, quand même), Ryo se rend en Chine et




» [Dreamcast] Le dernier disque de *Shenmue II* se déroule dans les magnifiques paysages de la campagne chinoise, en compagnie de la nouvelle amie de Ryo, Shenhua.

**" ON A PU AMÉLIORER NOTRE SAVOIR-FAIRE SUR SHENMUE. ET CE QU'ON N'A PAS PU FAIRE DANS LE PREMIER JEU, ON A PU L'IMPLÉMENTER DANS LE DEUXIÈME "**

YU SUZUKI

# GAGNER SA VIE

**C'EST BIEN DE S'AMUSER, MAIS IL FAUT AUSSI GAGNER SA CROÛTE...**



## CONDUCTEUR DE CHARIOT ÉLÉVATEUR

Une activité incontournable du premier *Shenmue*, puisqu'elle participe à l'intrigue. Les petites courses de chariot entre collègues sont amusantes.




## MANUTENTIONNAIRE

On doit au moins faire une journée complète dans *Shenmue II*. C'est un moyen laborieux et fastidieux, mais sûr, pour se faire un peu d'argent, surtout si vous assurez grave pendant les *Quick Time Events*.




## PARIEUR CLANDESTIN

Le laxisme des forces de police de Hong-kong offre des tas d'opportunités pour se faire un peu de pépètes. C'est certes risqué, mais si ça paye, c'est de l'argent rapide et facile.





» [Dreamcast] Les deux *Shenmue* sont graphiquement impressionnants. Difficile de croire que ça a déjà 20 ans!

y rencontre Shenhua, celle qui lui était destinée. Les environnements urbains des précédents chapitres s'effacent en faveur d'un paysage plus naturel, où Ryo et Shenhua apprennent à se connaître en papotant tranquillement sur la route du village natal de la jeune femme. Certains joueurs ont été surpris que le jeu s'achève sur cette note plutôt que sur le combat intense de Kowloon (argh, on vous a un peu spoilés !), qui donne plus un sentiment d'accomplissement. "C'est à cause du scénario", explique Suzuki. "L'aventure commence à Yokosuka, un quartier très 'classe moyenne'. Hong-kong est une ville où tout va vite. Et à cause du scénario, on se rend à la campagne, où la vie est lente et paisible."

*Shenmue II* sort sur Dreamcast en septembre 2001 et en novembre de la même année en Europe. La localisation est plus rapide, parce que le jeu garde pratiquement tous ses doublages japonais.

Microsoft sécurise les droits exclusifs du jeu sur Xbox pour les États-Unis, aussi les fans américains de *Shenmue* doivent-il attendre que le jeu soit converti sur ce support et sorte en octobre 2002. La version Xbox sort en Europe en mars 2003. Sur Xbox, *Shenmue II* se pare de diverses améliorations graphiques (filtres, effets d'eau et de halo lumineux, etc.) et s'accompagne d'un petit film résumant les évènements du premier volet. Contrairement aux attentes, cependant, ce n'est pas le succès commercial espéré.

*Shenmue II* s'achève sur un *cliffhanger*, et l'aventure est restée en suspens, depuis. Il y a eu quelques tentatives avortées et si Ryo Hazuki a fait quelques apparitions dans d'autres jeux, dont *Sonic & Sega All-Stars Racing*, l'espoir des fans s'est peu à peu étiolé, surtout ▶




## RABATTEUR POUR LE LUCKY HIT

Vous avez deux heures pour convaincre des joueurs de participer à des parties de Lucky Hit. En échange, vous gardez 50 % de leurs profits. Ça motive.



## BRAS DE FER

Si vous êtes assez fort (comprenez : "si vous bourrinez bien les boutons, en alternance avec du *QTE*"), vous pourrez vous faire du fric en humiliant de gros bras menaçants. On ne vous garantit pas qu'ils soient bons perdants.




## COMBATTANT DE RUE

Les rues de Hong-kong sont pleines de rouleurs de mécaniques prêts à se battre pour prouver qu'ils sont les plus forts. Donnez-leur une leçon et repartez avec une récompense.




## REVENDEUR

Si vous collectionnez les jouets des capsules, vous allez forcément vous retrouver avec des figurines en double. Récupérez un peu d'argent en revendant celles qui ne vous intéressent pas – faites le tour des prêteurs sur gages pour trouver le meilleur prix.

# TROMBINOSCOPE

**LES PRINCIPAUX PERSONNAGES DU PETIT MONDE DE SHENMUE**



## RYO HAZUKI

Le héros du jeu est un jeune étudiant de 18 ans qui lâche tout pour venger le meurtre de son père. Il ne comprend pas grand-chose aux femmes, réfléchi souvent après avoir agi, mais c'est un type pugnace et un formidable combattant.



## IWAO HAZUKI

Le père de Ryo est un professeur d'arts martiaux, tué dès le début du jeu. On le revoit dans des flashbacks où il donne de sages conseils à Ryo façon "petit scarabée". Il aurait apparemment tué un homme du nom de Sunming Zhao.



## LAN DI

Le chef du cartel des Chi You Men, et l'assassin d'Iwao Hazuki. Il veut mettre la main sur les miroirs du Phénix et du Dragon et il se bat suivant le style du Koen-ken qu'affectionne aussi Lau Chan de *Virtua Fighter*.



## CHAI

Cet étrange débraillé veut rejoindre les Chi You Men et travaille pour Lan Di. Ce type est une grosse épine dans le pied de Ryo dans le premier *Shenmue* : il essaye de voler les miroirs et contrecarre les tentatives de Ryo de quitter le Japon.



## NOZOMI HARASAKI

Elle a grandi avec Ryo et elle en est amoureuse dans le premier jeu, où elle finit par se faire kidnapper, comme il se doit. Elle est originaire de Vancouver et prévoit de quitter Yokosuka pour retourner vivre avec ses parents au Canada.



## GUIZHANG CHEN

Si Guizhang est avant tout un homme d'affaires, c'est aussi un excellent combattant qui aide Ryo dans le premier jeu. Son père, Maître Chen, sait parfaitement ce que représentent les miroirs et pourquoi Lan Di les convoite.



## JOY

Elle écrase presque Ryo sous sa moto à Hong-kong, mais ça ne les empêche pas de se lier d'amitié. Joy est une alliée importante qui a aussi bien des contacts dans la haute société que chez les gangs du coin.



## WUYING REN

Le chef du gang Heavens d'Aberdeen ne s'intéresse qu'à l'argent et se fiche pas mal de la justice. Bref, tout le contraire de Ryo. Par contre, il est quand même plus charismatique...



## XIUYING HONG

La dirigeante du temple Man Mo de Wan Chai est aussi une experte en arts martiaux. Si elle aide Ryo à Hong-kong, elle tente aussi de le convaincre d'abandonner sa quête de vengeance qui ne peut que le faire basculer du côté obscur. Enfin, vous voyez l'idée.



## YUAN

Ne vous fiez pas à son apparence : Yuan, le bras droit de Dou Niu, est un individu terrifiant. Il a une grosse aversion pour la saleté, mais il adore découper ses ennemis avec des couteaux ou des outils encore plus dangereux...



## DOU NIU

Ce colosse est une figure incontournable du milieu de la pègre de Kowloon. Doté d'une force phénoménale, il dirige le gang des Yellow Heads, à la solde du cartel des Chi You Men de Lan Di.



## SHENHUA LING

Cette jeune chinoise innocente a grandi dans le village bucolique de Bailu, en pleine campagne. Ryo et elle partagent un destin commun, et elle apparaît fréquemment dans ses rêves avant même qu'ils ne se rencontrent "en vrai" dans *Shenmue II*.

▶ après le départ de Yu Suzuki de Sega. Mais ils n'ont pas lâché, hurlant leurs prières sur Twitter, le troisième jour de chaque mois, sous le hashtag *#SaveShenmue*. Puis lors de la conférence de Sony à l'E3 2015, Yu Suzuki est monté sur la scène pour annoncer le lancement d'une campagne de financement Kickstarter pour *Shenmue III*, pour une sortie sur PS4 et PC annoncée pour décembre 2017. Finalement, la sortie du jeu a été repoussée à novembre 2019. "Tout ce que nous avons dû faire était un nouveau défi, et nous voulons faire les choses comme il faut", se justifie Suzuki.

Nous n'avons plus très longtemps à attendre pour savoir si le résultat est à la hauteur, malgré les craintes que les présentations de l'E3 ont entretenues...

En tout cas, le fait que plusieurs noms intimement liés aux deux premiers volets se soient ralliés au développement de *Shenmue* est plus rassurant : "Je crois que certains ont rejoint le projet en se disant qu'ils ne pouvaient pas ne pas venir proposer leur aide", nous dit Suzuki. Les voix japonaises et américaines de Ryo, Masaya Matsukaze et Marshall, reprennent ainsi leur rôle. Le réalisateur du premier jeu, Keiji Okayasu, supervise le développement et le scénariste Masahiro Yoshimoto est venu prolonger l'histoire du jeu, tandis que Hiroaki Takeuchi est conseiller sur l'animation et les cinématiques. Kenji Miyawaki, le principal *character designer*, est lui aussi de retour. "*Shenmue* est le jeu auquel je suis le plus intimement lié", confie-t-il. "Je crois que je ne pourrais pas mourir en paix avant la sortie du prochain *Shenmue*!"

Si Suzuki ne peut plus compter sur les ressources d'un constructeur hardware en quête d'une *killer app*, bien des innovations du premier *Shenmue* sont aujourd'hui devenues courantes, aussi le développement de *Shenmue III* s'avère-t-il moins exploratoire. Mais Suzuki veut tout de même tirer plus des technologies actuelles : "Bien sûr, à cause des améliorations matérielles et logicielles, c'est plus facile de créer des jeux, aujourd'hui, mais je regrette quand même que ça ne soit pas encore plus avancé, car j'aimerais bien pouvoir faire un jeu 100 fois plus facilement qu'aujourd'hui ! On peut faire des choses impossibles auparavant, mais j'ai en tête des tas de choses qu'on ne sait pas encore faire."

Un des problèmes rencontrés par l'équipe de développement dans les années 90 est toujours d'actualité, celui qui a fait perdre à Lan Di ses longs cheveux flottant librement. "La physique des vêtements, on l'a créée à partir de rien pour *Virtua Fighter* et *Virtua Fighter 3*", nous dit Suzuki. "Il y a encore beaucoup de choses à améliorer du côté du moteur physique. C'est bien sûr mieux qu'avant, mais on ne peut toujours pas obtenir des effets réalistes pour les vêtements et les tissus. C'est toujours difficile."

*Shenmue III* ne suit pas tout à fait le schéma établi à l'époque de la Dreamcast : "J'étais parti sur l'idée que *Shenmue* serait le premier chapitre, *Shenmue II* le second, ainsi de suite", nous dit Suzuki. "Hélas, il y a eu un trou de 20 ans entre *Shenmue II* et *Shenmue III*, donc j'ai dû changer le scénario d'origine, sinon il me faudrait plus d'une vie pour arriver au bout ! Je n'ai pas vraiment tronqué l'histoire, mais je l'ai surtout changée pour la raconter avec plus d'efficacité."

Dans *Shenmue III*, l'histoire de Ryo reprend après la conclusion de *Shenmue II* et raconte son voyage à Guilin avec Shenhua. Les principales zones du jeu sont Bailu, le village natal de Shenhua, Choubu et les environs d'une citadelle fortifiée. On retrouvera d'anciens ennemis comme Chai et Lan Di, de vieux alliés, aussi, dont Ren, mais également de nouveaux antagonistes.

On sait déjà que *Shenmue III* ne sera sans doute pas la conclusion finale de la saga. "Si c'est possible, j'aimerais faire l'étape suivante", nous confirme Suzuki. Dans un sens, c'est plutôt rassurant, malgré tous les doutes : les jeux *Shenmue* sont nés des rêves ambitieux de Yu Suzuki, et le fait que ce dernier ait toujours gardé l'envie et l'espoir de continuer prouve toute la passion qu'il leur a consacrée. Les deux premiers *Shenmue* sont ressortis l'an dernier sur supports actuels, et la magie opère toujours : ces titres ont quelque chose de fascinant et une profonde capacité à nous transporter dans un autre lieu et un autre temps. Leur concept de monde ouvert est très moderne, même si la réalisation date clairement d'une autre époque. Peut-être est-ce là l'apanage des jeux intemporels... ✱



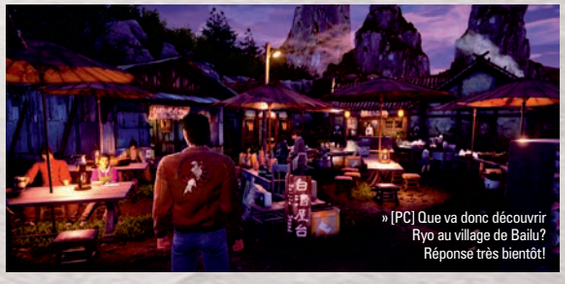
» [PC] Les salles d'arcade reviennent dans *Shenmue III* – on a hâte de voir à quoi on va pouvoir jouer.


» [PC] Lan Di sera de la partie dans *Shenmue III*, mais quel sera son rôle, cette fois?

**" IL ME FAUDRAIT PLUS D'UNE VIE POUR ARRIVER AU BOUT ! "**

YU SUZUKI


» [PC] Chai revient agresser Ryo et Shenhua. Quel pot de colle, celui-là !


» [PC] Que va donc découvrir Ryo au village de Bailu? Réponse très bientôt!






## Saviez-vousça ?

Le prix de lancement de l'Atari 2600, 199 $, semble plutôt raisonnable, sauf qu'il faut recontextualiser les prix vis-à-vis de l'inflation. Or, 199 $ de 1977 équivalent à plus de 800 $ actuels, soit un peu plus de 700 €.

**PROCESSEUR :** MOS TECHNOLOGY 6507 8-BITS, CADENCÉ À 1,19 MHZ

**MÉMOIRE :** 128 OCTETS DE RAM

**AFFICHAGE :** ADAPTATEUR D'INTERFACE TV TIA – RÉSOLUTION MAXIMALE DE 160X152 – 5 OBJETS (2 SPRITES, 2 MISSILES ET 1 BALLE), JUSQU'À 4 COULEURS PAR LIGNE (SUR UNE PALETTE DE 192)

**AUDIO :** TIA, DEUX CANAUX DE SON 1-BIT MONO

**SUPPORT :** CARTOUCHE ROM (4 KO, JUSQU'À 64 KO PAR *BANK SWITCHING*)

# Atari 2600

» **CONSTRUCTEUR :** Atari Inc » **ANNÉE :** 1977

**La VCS – ou Atari 2600 – est un mythe, un monument.** Au-delà de son importance historique, la première console de jeu est un vrai bijou d'esthétique, un pur produit de son époque, avec son boîtier où le plastique noir cohabite avec le bois, dans un style totalement "années 70". Les ports manette sont relégués à l'arrière du boîtier, par souci esthétique aux dépens de l'aspect pratique des branchements en façade qu'adopteront la très large majorité de ses héritières. Sa rangée d'interrupteurs métalliques rappelle qu'en ce temps-là, les menus d'options n'existaient pas encore, dans les jeux.

La console a connu maintes révisions au fil du temps, sans perdre son aspect si reconnaissable, des premiers modèles avec six interrupteurs et une épaisse base en plastique aux modèles à six interrupteurs ou la révision 'Dark Vador', toute de noir vêtue. Sans oublier bien sûr le modèle le plus connu, que vous avez ici sous les yeux, ni l'Atari 2600 Junior, qui remplacera sa grande sœur en 1986.

## LE JEU QUI VA BIEN Pitfall!

Le chef-d'œuvre de David Crane symbolise tout ce qu'on aime dans les jeux 2600 : un concept simple, facile à comprendre et à jouer, mais proposant un vrai défi à forte rejouabilité. Grâce aux talents de programmeur de son auteur, le jeu est aussi très attrayant, visuellement, avec un bel environnement de jungle où résonne une petite chansonnette à la Tarzan, quand on se balance à une liane. Les mécaniques de jeu contournent les limites de la machine en combinant quelques mini-défis de différentes façons pour offrir une grande variété d'écrans de jeu. *Pitfall!* a maintes fois été imité, mais l'original n'en reste pas moins un indispensable qui se doit de trôner au sein de toute collection 2600 digne de ce nom.



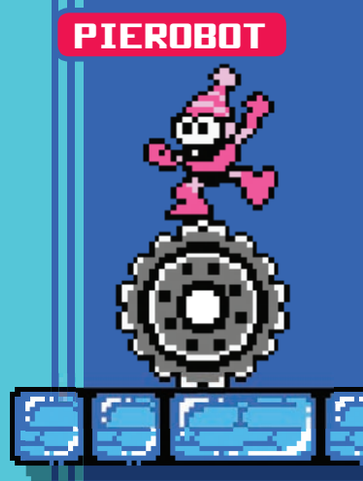



LE GUIDE ULTIME DE

# MEGA MAN II

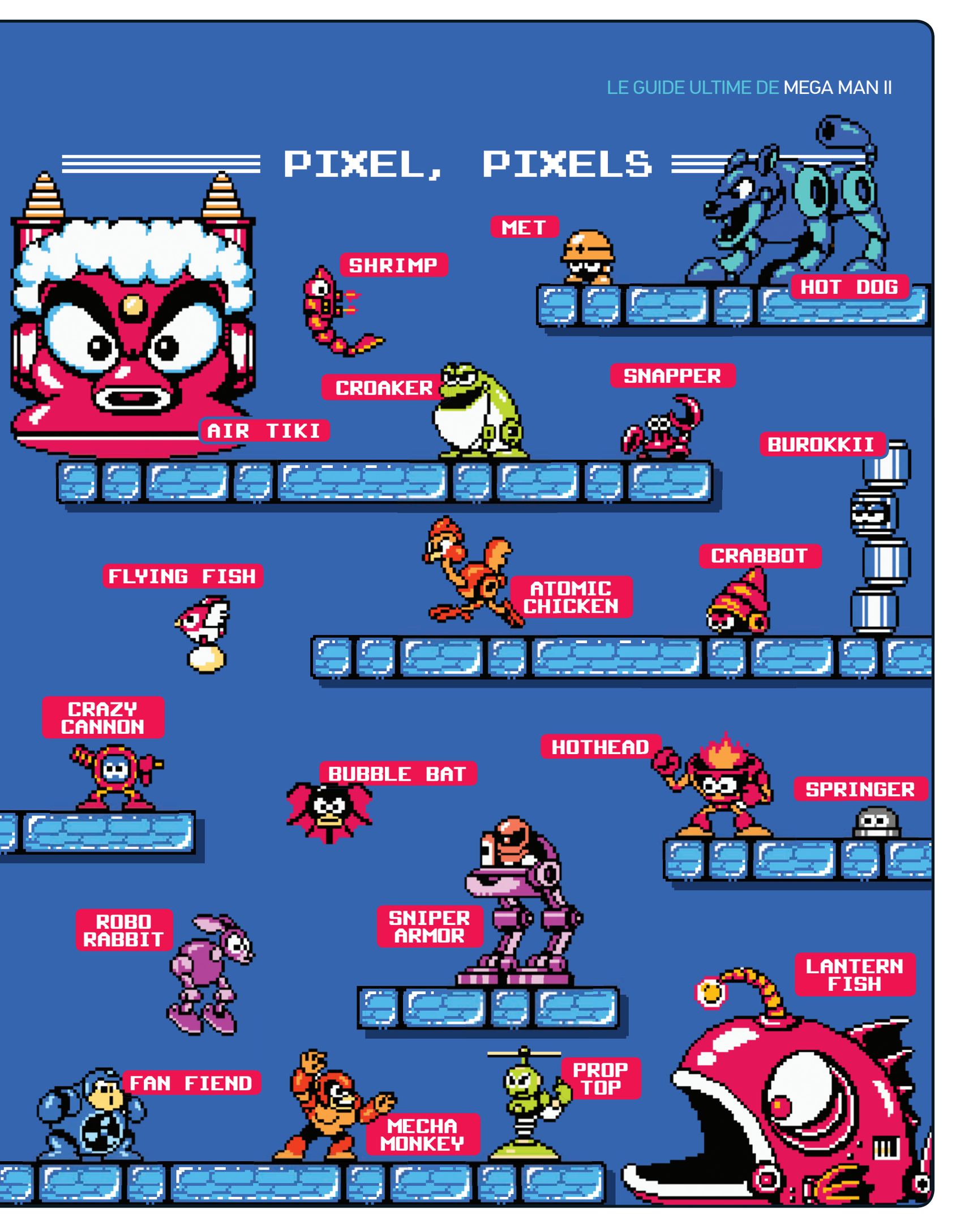
**Le Dr Wily a lâché ses Robots Masters sur le Monde, et seul un certain héros bleu peut les arrêter! Megaman reprend donc du service, dans une superbe suite qui surpasse l'original...**

**Cela va peut-être vous étonner, vu la popularité de la série, mais le tout premier *Mega Man* – ou plutôt *Rockman*, comme il s'appelait au Japon – n'a pas eu tellement de succès, malgré de bonnes critiques.** En réalité, les ventes étaient même suffisamment décevantes pour que rien ne justifie que Capcom s'attelle à la production d'une suite. L'insistance de l'équipe de développement a finalement réussi à convaincre la direction – à la condition que les développeurs travaillent aussi sur d'autres projets dans le même temps. Cette contrainte et le temps de développement réduit obligent l'équipe à ne pas tenter de réinventer la roue. *Mega Man II* adopte donc le même principe de jeu de plateforme à grosse composante *shoot* que son aîné, ce qui n'est pas un mal : malgré des résultats commerciaux décevants, le premier *Mega Man* était bien fichu, aussi n'y avait-il que quelques réglages mineurs ▶






# PIXEL, PIXELS



# CHASSE AUX BOSS

**Pour atteindre le Dr Wily, vous devrez d'abord vous débarrasser de ses farouches gardiens...**



## METAL MAN

Ce boss squatte une usine et aime balancer des lames circulaires à ses visiteurs. C'est pas très sympa.

***POUR LE BATTRE*** Si vous vous rapprochez, il saute de l'autre côté de l'écran – il devient alors plus facile d'éviter ses lames. Tirez-lui dessus quand il se pose. Facile.



## AIR MAN

Ce sac à pets attaque en générant des mini-tornades, parfois difficiles à éviter.

***POUR LE BATTRE*** Mettez-lui un vent en l'attaquant par-derrière après avoir évité son attaque-barrage depuis un bord de l'écran.



## CRASH MAN

Un bombardier fou avide de destruction, et un adversaire vraiment redoutable.

***POUR LE BATTRE*** Quand vous lui tirez dessus, il saute et réplique en jetant une bombe. On vous conseille de l'affronter avec l'*Air Shooter*, ça aide.

## BUBBLE MAN

Mais pourquoi ses bulles sont-elles si dangereuses ? Parce qu'elles font rouiller Mega Man ?

***POUR LE BATTRE*** Bubble Man tire des bulles en vagues, mais elles sont assez faciles à éviter, puisque le combat se déroule sous l'eau.



## HEAT MAN

Une tête brûlée qui s'enflamme pour un rien, mais qui fait rapidement partir votre barre d'énergie en fumée...

***POUR LE BATTRE*** Cet adversaire envoie des projectiles enflammés, puis traverse l'écran. Refroidissez ses ardeurs avec le *Bubble Lead*.



## WOOD MAN

Ce drôle d'ennemi peut se camoufler derrière des feuilles, tout en vous attaquant. Pénible.

***POUR LE BATTRE*** En plus de vous jeter des feuilles, il en fait tomber d'en haut. Vous pourrez plus facilement vous débarrasser de lui avec l'*Atomic Fire*.

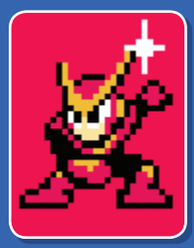




## FLASH MAN

S'il ne se déplace pas à super-vitesse, il peut figer le temps pour vous obliger à baisser votre garde et en profiter lâchement.

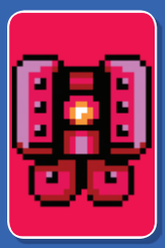
***POUR LE BATTRE*** Il saute partout en tirant et en stoppant le temps pour vous déboussoler, mais la flexibilité de la Metal Blade vous sera bien utile, ici.



## QUICK MAN

Ce grand nerveux aime sauter partout en vous jetant des boomerangs à la face. Surprenant, mais aussi étonnamment efficace.

***POUR LE BATTRE*** Il n'est pas facile à vaincre, mais on peut tout de même le défaire assez vite en se servant judicieusement de la Crash Bomb.



## PICOPICO-KUN

La deuxième ligne de défense dans la forteresse de Wily. Il n'est pas très grand, mais il débarque en nombre et se renforce avec le temps.

***POUR LE BATTRE*** Exploitez la flexibilité de la visée de la Metal Blade ou optez pour la Bubble Lead, si vous avez envie de l'éliminer en un seul coup. Et ouais.



## MECHA DRAGON

Le premier garde de l'antre du Dr. Wily est une grosse machine volante et cracheuse de feu. Gasp.

***POUR LE BATTRE*** Ne vous fatiguez pas à attaquer avant qu'il arrête de vous poursuivre. Ensuite, vous pouvez le battre avec votre canon standard : sautez juste bien quand il faut pour éviter ses boules de feu.



## BOOBEAM TRAP

Le boss le plus étrange du jeu, et l'un des derniers pièges de Wily, est un mur de canons lasers.

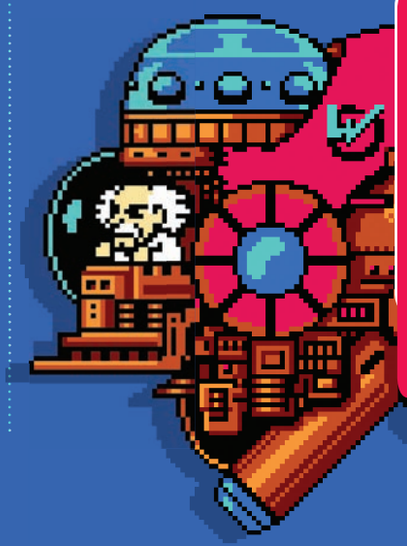
***POUR LE BATTRE*** Vous aurez besoin de chacune de vos sept *Crash Bombs* : deux pour détruire les murs et cinq pour démolir les canons. Pas question de gaspiller les munitions, donc.

## GUTS TANK

Le troisième boss des dernières défenses de Wily crache des projectiles et vous envoie d'autres ennemis, planqués dans son torse.

***POUR LE BATTRE*** Le *Quick Boomerang* est sans doute le meilleur choix, ici. Visez la tête ! Avant de sauter, montez sur les chenilles du tank.



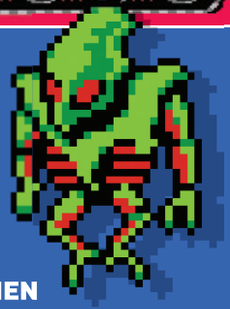


## WILY MACHINE 2

Le savant fou entre dans la mêlée !

***POUR LE BATTRE***

Pendant la première partie du combat, utilisez des tirs *Atomic Fire* chargés au max. Sous sa deuxième forme, le boss est insensible à l'*Atomic Fire*, mais reste vulnérable aux *Crash Bombs*. Si vous n'en avez plus, essayez avec l'*Air Shooter* ou la *Metal Blade*.



## ALIEN

Quoi ? Le Dr. Wily serait un imposteur venu de l'espace ? Il semblerait bien, en effet. Ça alors !

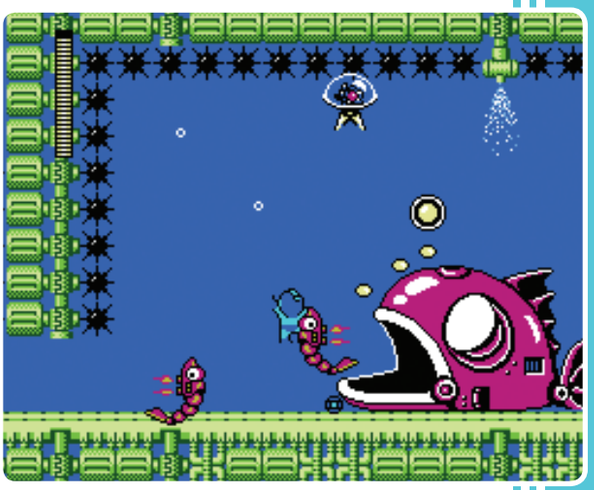
***POUR LE BATTRE*** Seul le *Bubble Lead* peut le blesser. Non seulement les autres armes sont totalement inefficaces, mais en plus, elles lui redonnent de l'énergie.

▶ à apporter pour séduire les joueurs. Afin d'accélérer le développement, l'équipe récupère des concepts mis de côté sur le premier volet, notamment des designs d'ennemis. Capcom a aussi invité les fans à soumettre leurs propres idées pour les *Robot Masters* (les boss mécaniques du monde de *Mega Man*), et en a adapté quelques-uns pour les intégrer dans le jeu.

Le scénario est des plus simples : suite à sa défaite dans le premier jeu, le grand méchant du coin, le Dr Wily, veut sa revanche. Mais cette fois, vu qu'on n'est jamais mieux servi que par soi-même, il décide de construire lui-même ses propres *Robot Masters* : Air Man, Bubble Man, Crash Man, Flash Man, Heat Man, Metal Man, Quick Man et Wood Man. Forcément, le bon Dr. Light ne veut pas le laisser faire et envoie donc Mega Man lui remettre la pâtée.

**Chacun des huit *Robot Masters* garde un niveau à son image :** Metal Man squatte une zone industrielle pleine de pièges mécaniques et de tapis roulants, Air Man vit dans des plateformes perchées au-dessus de gouffres sans fond, Bubble Man séjourne sous les eaux et Quick Man hante des lieux pleins de pièges véloces. Le joueur doit bien sûr vaincre le boss à la fin de chaque stage pour lui ravir une nouvelle arme. Étant donné que *Mega Man II* reprend la structure non linéaire de son prédécesseur, on peut donc se frotter aux boss dans l'ordre de son choix.

Si cette non-linéarité peut sembler anecdotique, aujourd'hui, où les mondes ouverts pullulent, le concept était peu courant à la fin des années 80. Ce choix et la variété des défis proposés sont d'autant plus appréciables que la difficulté du jeu est plutôt relevée. On peut ainsi commencer dans des niveaux privilégiant la plateforme ou le combat, selon ce qu'on préfère et ce qu'on maîtrise le mieux. ▶



» [NES] Quand le *Lantern Fish* commence à pondre des crevettes, les choses se compliquent méchamment...

# MÉGA SPEED!

**Le speedrunner cyghfer peut terminer le jeu en seulement 26 minutes et 37 secondes!**



**Racontez-nous comment vous avez découvert *Mega Man II*...**

Je connais la série depuis que je suis gosse, mais je n'ai vraiment pu choisir mes jeux qu'à l'époque de la N64, donc je n'y avais pas vraiment joué. Ce n'est que bien plus tard, quand j'ai commencé à explorer le catalogue NES avec l'émulation, que j'ai joué aux six *Mega Man* de la NES. *Mega Man II* est clairement celui qui m'a fait la plus grosse impression.

**Pourquoi le jeu est-il adapté au speedrunning?**

*Mega Man II* est un titre avec des mouvements simples, en surface, mais qui réserve des tas d'astuces très complexes, quand on pousse le jeu dans ses retranchements. Le principal truc, pour avancer vite, c'est la glissade, où l'on peut faire traverser le plafond à Mega Man et activer une séquence où il peut avancer vers la droite, une tuile par *frame*. C'est-à-dire très vite! Un autre intérêt du speedrun sur *Mega Man II*, c'est la variété de ses combats de boss. Pour optimiser chaque victoire, on doit utiliser des mouvements difficiles et intéressants différents pour chaque *Robot Master*, ou avoir les bons réflexes pour répondre à un large éventail de schémas d'attaque aléatoires. *Mega Man II* fait partie des défis de speedrun les plus disputés des catalogues 8-bits/16-bits. Et c'est un titre qui demande de la rigueur et de la persévérance.

**Combien de temps avez-vous dû vous entraîner avant de décrocher votre record personnel de 26 minutes et 37 secondes?**

J'estime avoir dû jouer près de 2000 heures pour réussir ce temps, plus ou moins 500 heures. Ça inclut l'apprentissage du jeu, la recherche de stratégies potentielles, des routes possibles, l'entraînement, etc. L'entraînement doit représenter 40 % du temps total.

**Quelles sont les sections les plus difficiles?**

Les passages les plus punitifs sont ceux en terrain ouvert, dans le stage d'*Air Man*, le début de celui de *Crash Man*, les trois écrans avec les chiens cracheurs de feu de *Wood Man*, les principaux pièges de *Wily 1*, et plusieurs écrans dans *Wily 4*. Mais il y a bien plus d'endroits dans le jeu où une erreur ne 'tue' pas automatiquement un *run*, mais où l'on peut perdre un temps précieux. Je pense notamment au reste du stage de *Clash Man* stage, le combat contre *Quick Man*, diverses sections de *Wily 4* et les combats de *Wily 5*. Vraiment, le *run* peut tomber à l'eau à tout moment.

**Pensez-vous pouvoir encore améliorer votre temps?**

Il y a quelques années encore, ce genre de temps aurait été vu comme imbattable, les gens auraient considéré qu'il n'y avait plus de tactique à découvrir pour faire mieux. Mais aujourd'hui, la communauté pense que la frontière réaliste pour *Mega Man II* se trouve vers 26 minutes 25. Quand je suis revenu sur *Mega Man II*, l'an dernier, mon record était de 27 minutes 01. J'ai lutté pour descendre à 26 minutes et 37 secondes, et j'ai eu besoin de faire une pause. Mais j'ai réalisé que ma quête sur *Mega Man II* fait partie des choses importantes qui me donnent le plus de bonheur, dans la vie. Donc j'espère bien ne pas m'arrêter là!

# LES POWER-UPS

**N'imaginez pas vaincre le Dr Wily les mains dans les poches : vous aurez besoin de tout ça pour espérer y parvenir...**

## OBJETS



### VIE SUPPLÉMENTAIRE

Le bonus le plus crucial, dans un jeu d'une telle difficulté ! Ramassez une tête de Mega Man dès que vous en avez l'occasion !



### E-TANK

Un autre objet extrêmement utile, qui permet de remplir votre barre d'énergie à la demande. Aussi bien qu'une vie supplémentaire !

### REGAIN D'ÉNERGIE

Existe en deux modèles : des pastilles qui redonnent un peu d'énergie et des capsules plus généreuses.



### REGAIN D'ÉNERGIE (ARMES)

L'équivalent des regains d'énergie ci-contre, mais pour l'arme que vous portez.



## ARMES

### METAL BLADE

Cette arme est non seulement d'une efficacité redoutable contre plusieurs boss, mais elle permet aussi de tirer dans toutes les directions.





### AIR SHOOTER

Une attaque-tornade qui monte en diagonale, bien pratique pour abattre les ennemis volants.

### ATOMIC FIRE

Une arme qui libère des tirs chargés dévastateurs, mais qui consomment pas mal d'énergie.



### LEAF SHIELD

Cette arme protège Mega Man derrière des feuilles protectrices qui bloquent les attaques mineures et peuvent être jetées sur les ennemis, une fois utilisées.





### CRASH BOMBER

Si vous attachez cette arme, au demeurant classique, à un mur ou tout autre objet, vous pouvez déclencher une explosion différée bien utile.

### TIME STOPPER

Cette arme fige le temps et les ennemis visibles, mais attention : vous ne pouvez pas attaquer non plus, quand le Time Stopper est activé.



### BUBBLE LEAD

Un canon qui projette des arcs de bulles qui traversent le décor et endommagent tout ce qu'elles touchent. Bien utile contre les ennemis de petite taille.



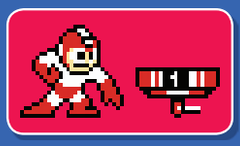


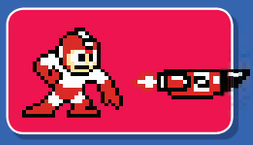
### ITEM 1

Grâce à cet objet, Mega Man peut créer jusqu'à trois plateformes votantes simultanées. Parfait pour atteindre des lieux sinon inaccessibles.

### QUICK BOOMERANG

Une arme qui tire des boomerangs roses. Sa portée limitée la réserve au combat rapproché.





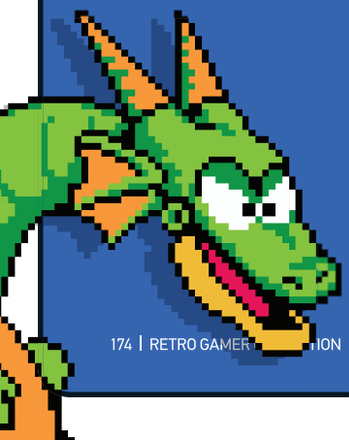
### ITEM 3

Grâce à cet objet, Mega Man peut créer des plateformes d'escalade. Moins utile que les deux autres, sauf dans des situations bien précises.



### ITEM 2

L'Item 2 crée une plateforme qui file dans la direction où regarde Mega Man, après un court délai permettant de monter dessus.





▶ On peut également privilégier un certain ordre pour utiliser des armes spécifiques sur certains boss : avec le bon arsenal et la bonne tactique, on peut réduire les *Robot Masters* en charpie en une poignée de secondes. Mais une fois tous les *Robot Masters* vaincus et Mega Man chargé à bloc, il reste à affronter l'ultime défi jusqu'à l'antre de Wily.

La difficulté trop relevée du premier *Mega Man* a refroidi plus d'un joueur, aussi *Mega Man II* intègre-t-il quelques petites options pour atténuer le facteur frustration, en particulier l'*E-Tank*, un bonus permettant de régénérer pleinement son énergie au moment voulu – une roue de secours ô combien utile en cas de besoin – et la seule façon de regagner de l'énergie pendant les combats de boss. Citons aussi les objets *Item 1*, *Item 2* et *Item 3* (ils auraient pu se fouler un peu plus pour les noms), qui permettent de créer des plateformes afin de faciliter le passage de sections ardues ou atteindre des objets sinon inaccessibles. En outre, la difficulté de la version internationale a été revue à la baisse, avec des ennemis moins résistants que dans l'édition japonaise. Mais ça n'en fait pas pour autant un jeu facile : certains passages en font clairement baver, même si dans l'ensemble, c'est quand même plus raisonnable que dans le premier *Mega Man*.

**Si *Mega Man II* est un peu plus accessible que son prédécesseur, cette suite est aussi plus aguicheuse du côté des sons et des graphismes.** L'esthétique 'dessin animé' du premier volet est mieux rendue, avec des sprites plus grands et mieux caractérisés. Quant à la musique, elle s'impose parmi les meilleures bandes-son de la NES, pleine d'énergie et de mélodies accrocheuses accompagnant parfaitement l'action. Ces compositions ont d'ailleurs inspiré nombre de remix et de reprises et sont devenues de grands classiques de la musique de jeux vidéo.

*Mega Man II* sort en décembre 1988 au



» [NES] Il faut bien choisir sa tactique – et son arme – pour espérer vaincre les boss.

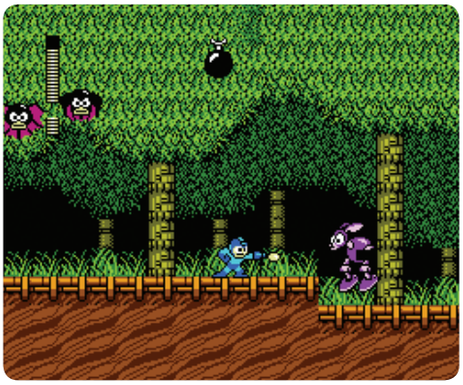
**« La pérennité de la série *Mega Man* doit beaucoup au succès de *Mega Man II* »**

Japon, plutôt bien accueilli par la critique. Mais pas autant qu'en Occident, quand le jeu débarque aux États-Unis en 1989 et finalement en Europe en décembre 1990.

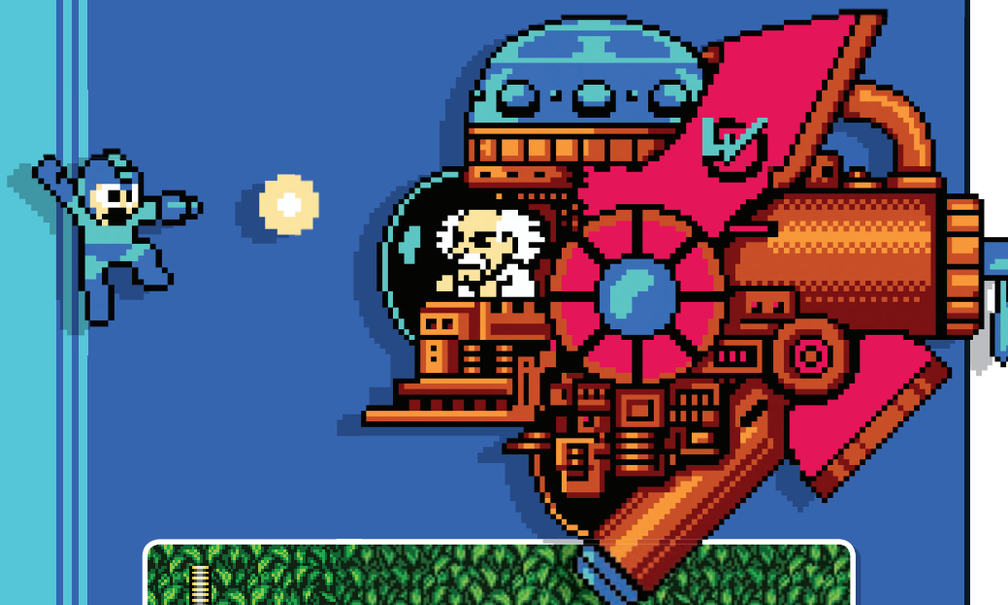
Cette fois, les ventes suivent et *Mega Man II* finira par s'écouler à plus d'un million et demi d'unités. C'est encore aujourd'hui une des meilleures ventes de Capcom, mais aussi la deuxième meilleure vente de l'éditeur sur NES, derrière *Ghosts 'N' Goblins* et ses 1,64 million d'exemplaires. C'est également le *Mega Man* le plus vendu de la série – et pourtant, la mascotte bleue de Capcom est depuis apparue dans des dizaines de jeux.

La pérennité de la série doit beaucoup au succès de *Mega Man II* : si ses ventes n'avaient pas atteint les objectifs, le *blue bomber* aurait fini au rebut. Avec quelques ajustements, ses créateurs ont réussi à faire d'un jeu qui peinait à trouver son public un énorme hit. Mega Man est ensuite revenu quatre fois sur NES, devenant par là même si indissociable de la console 8-bits que le style de *Mega Man 9* et de *Mega Man 10*, développés sur Wii, PS3 et Xbox 360, revient aux sources de la série. Quant à *Mega Man II*, il est réapparu dans les compilations *Mega Man Anniversary Collection* et *Mega Man Legacy Collection*, aussi peut-on facilement s'y frotter aujourd'hui.

Si vous êtes déjà fan, gageons que nous venons de vous donner envie de vous mesurer de nouveau aux épines mortelles de Bubble Man. Et si vous avez à l'époque baissé les bras devant la difficulté légendaire du jeu, on espère vous avoir donné envie de vous lancer tout de même. Après tout, si Mega Man a bénéficié d'une seconde chance, pourquoi pas vous ? *



» [NES] On aime bien les lapins, mais celui-là, il nous gonfle.





## THE WILY WARS

***Mega Man II* a eu droit à un ravalement complet sur Mega Drive. Pour la bonne cause ?**

Si la SNES a eu des titres *Mega Man* tout neufs en 1994, les joueurs Mega Drive ont pu découvrir le *blue bomber* avec *Mega Man : The Wily Wars* (*Rockman Mega World* au Japon), une compilation rassemblant des remakes améliorés des trois premiers jeux *Mega Man*, avec quelques boss exclusifs en prime.

Le *Mega Man II* de *The Wily Wars* est basé sur la version japonaise du jeu, à la difficulté plus relevée. Les graphismes sont redessinés en meilleure résolution et les mots de passe sont remplacés par des sauvegardes sur pile. Les musiques réarrangées ont perdu un peu de l'énergie des compositions originales.

Aujourdhui, les cartouches de *Mega Man : The Wily Wars* sont rares, donc très convoitées et plutôt coûteuses, d'autant que si le jeu est sorti sur support cartouche au Japon et en Europe, il n'a été distribué aux États-Unis que via le service en ligne Sega Channel.

## LE PUR MOMENT...

# Sabre Wulf

» **SUPPORT :** ZX SPECTRUM » **SORTIE :** 1984
» **DÉVELOPPEUR :** ULTIMATE PLAY THE GAME

**Il faut être un peu fou pour s'enfoncer dans la jungle sans rien d'autre qu'un sabre en main** afin d'affronter les araignées, les chauves-souris, les serpents et autres bestioles qui y pullulent. Mais c'est sans doute une question d'honneur : ça se mérite, de retrouver les quatre morceaux de l'amulette et devenir un héros de légende. Quand on trouve son premier fragment de l'artefact tant convoité, on est grisé, gonflé à bloc, prêt à en découdre avec tout ce qui ose s'approcher. Et puis soudain, sans prévenir, le Wulf du titre apparaît, tapi dans un coin, prêt à bondir sur la proie facile que vous semblez être. Impudente créature ! Débordant de confiance – après tout, vous avez déjà réussi à faire fuir des rhinocéros –, vous vous approchez, lame brandie.

C'est là que vous découvrez que Wulf est immunisé contre votre lame. Dans le même temps, vous perdez une vie et apprenez une cuisante leçon : mieux vaut ne pas s'en approcher! *

## P'TITE BIO

Vendu à petit prix, le jeu d'Ultimate dépasse toutes les espérances et offre une aventure hautement divertissante où l'on incarne Sabreman, en quête des quatre fragments d'une amulette légendaire, éparpillés dans une jungle infestée de monstres. *Sabre Wulf* est l'un des plus célèbres jeux d'Ultimate et aura plusieurs suites, dont l'excellent titre isométrique *Knight Lore*.

# RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI !!!

## C'est le bouquet !



Très vite, on prend le réflexe de chercher les orchidées en bouton, qui poussent dans différentes zones de la jungle et éclosent dans différentes variantes, aléatoirement. S'il vaut mieux éviter les fleurs roses et jaunes, les rouges et les bleues sont au contraire à ramasser – surtout les bleues, qui rendent invulnérable et filent un petit coup de boost bienvenu.

## Le feu au fion



Dans *Sabre Wulf*, mieux vaut rester en mouvement, à cause de ces ennemis qui apparaissent continuellement dans tous les coins pour vous empêcher de souffler. Quoique parfois, ça peut valoir le coup d'attendre, pour tuer des tas d'ennemis et rafler des tas de points par la même occasion. Mais n'abusez pas, car au bout d'un certain temps, une flamme indestructible va apparaître et vous pourchasser pour vous obliger à avancer…

## La chasse à l'amulette




La carte de *Sabre Wulf* n'est pas gigantesque, selon les critères actuels, mais il y a largement de quoi explorer, d'autant que la jungle a un côté 'labyrinthe', certains écrans disposant de plusieurs entrées et sorties. Les développeurs ayant eu la bonne idée de placer les amulettes aléatoirement, chaque partie est différente.

## L'homme qui murmure aux fesses des rhinos



Sabreman est un aventurier courageux, mais il n'en est pas pour autant capable de terrasser tous les monstres. Il ne peut par exemple pas tuer les rhinocéros et les phacochères, qui ont la sale habitude de se pointer au mauvais endroit. On peut heureusement les déloger en leur donnant un petit coup de sabre sur les fesses – avec en prime, un p'tit *color clash* de derrière les fagots !





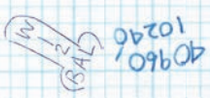


# Mon premier mois chez Ocean Software

**Le 19 janvier 1987, je suis entré chez Ocean Software, comme graphiste – principalement sur ZX Spectrum. J'avais alors 16 ans et j'effectuais mes premiers pas de graphiste de jeux vidéo professionnel…**

Mark R. Jones



» Recherche de logos pour *Wizball*. Celui juste au-dessus est très joli, pourquoi diable ne l'ont-ils pas gardé ?

**La première fois que je suis entré dans les locaux d'Océan, c'était le 8 janvier 1987.** J'étais venu en train, avec ma mère. On nous a fait descendre des escaliers jusqu'au bureau du chef du département du développement logiciel, Gary Bracey, dans la cave de l'immeuble. L'entretien s'est résumé à un échange informel, où Gary m'a expliqué comment les choses fonctionnaient chez Ocean. Les horaires de travail, la paye, etc. Puis on m'a fait faire le tour du bâtiment et présenté quelques membres de l'équipe, parmi lesquels Jonathan 'Joffa' Smith et Paul Owens, dont je connaissais déjà les noms pour les avoir lus dans des magazines.

Puis on m'a montré quelques-uns des nouveaux titres en développement, dont *Short Circuit* sur ZX Spectrum et *Arkanoid* sur Commodore 64. C'était la première fois que je voyais des jeux du commerce en cours d'élaboration, et je me sentais privilégié. Ça sentait le café, la fumée de cigarette et l'hygiène douteuse. Quand on est revenus au bureau de Gary, il m'a proposé un poste. J'étais très emballé. Ocean avait l'air d'un endroit génial pour bosser. Ça avait l'air tellement bien de participer à la création de jeux comme ceux auxquels je jouais chez moi depuis trois ans! Après avoir un peu parlé avec ma mère, j'ai accepté le poste. J'étais sur un petit nuage.

Pour mon premier jour de travail, on ne m'a pas affecté à un projet spécifique, on m'a plutôt refilé des petits trucs bizarres à faire. Gary Bracey m'a demandé de concevoir un écran de chargement pour un programme éducatif sur Spectrum, pour la police de Thetford : *Say No to Strangers*. On ne peut pas dire que c'était un début en fanfare…






» La lettre d'Ocean informant Mark que la société souhaiterait l'engager.

ocean

OCEAN SOFTWARE LIMITED
Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS
Telephone: 061-832 6633 (10 LINES)
Telex: 669977 OCEANS G.
FAX No. 061-834 0650

Our Ref: GB/js

Mark Jones Esq.,





Les locaux d'Ocean, au 6, Central Street à Manchester, vers l'été 1987.

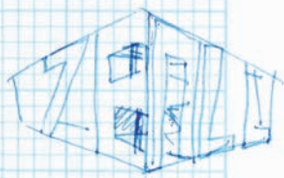


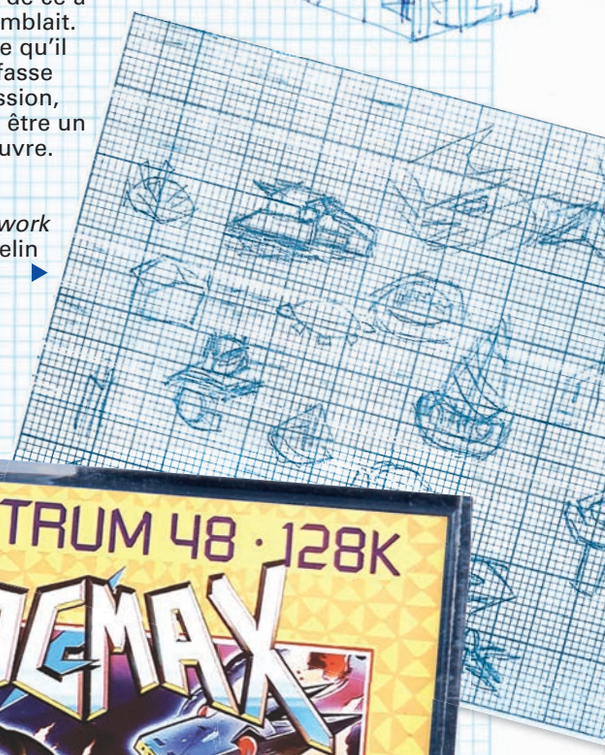

» J'ai gardé une des cassettes de préproduction de *Mag Max* produites pour les tests.

Ensuite, j'ai dû modifier le titre d'un jeu de course sur un écran de chargement déjà fait. J'ai dû retirer les mots '*Hyper Rally*' pour les remplacer par le nouveau titre, '*Road Race*.' C'était un portage très en retard, de trop mauvaise qualité et trop ancien pour qu'Ocean le sorte en *standalone*. C'était un peu dépassé selon les critères de 1987... et pas très amusant à jouer, non plus.

En regardant le jeu tourner, j'ai tout de suite noté que c'était trop lent, ce qui n'est pas terrible pour un jeu où on est censé foncer à grande vitesse. Ocean avait décidé de limiter les pertes en vendant le jeu à un magazine informatique, qui voulait inclure un jeu sur une cassette, dans un de ses numéros. J'ai effectué les changements et j'ai ajouté 'Un cadeau d'Ocean pour Pâques', au-dessus du titre. J'ai aussi écrit 'Lettrage par Mark R. Jones' en blanc dans un coin libre, en bas à gauche de l'écran, puis j'ai rempli le fond en blanc pour que ça ne soit visible que quand on désactive les attributs de couleur. Comme ça, je pourrais prouver à mes potes que c'était moi qui l'avais fait, quand le jeu sortirait.

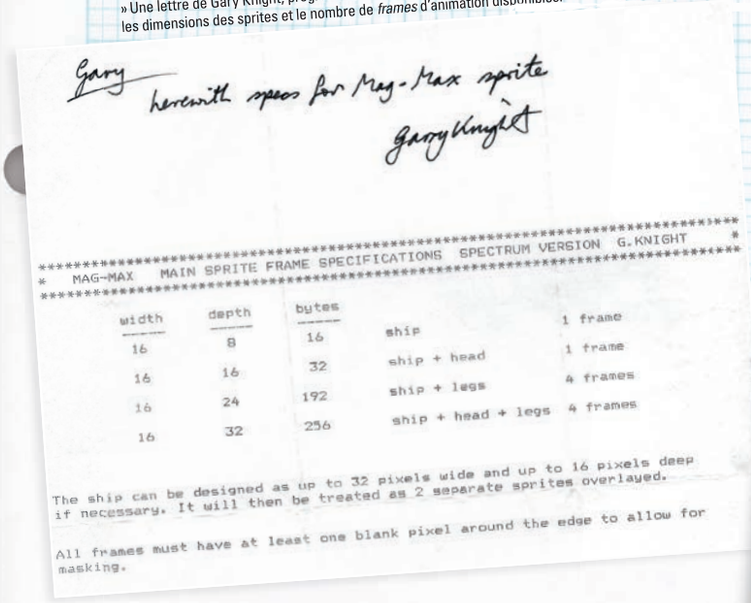
Après, Gary m'a demandé de faire un écran de chargement pour *Mag Max* sur Spectrum. C'était un portage d'un jeu d'arcade de Nichibutsu, qui devait sortir sous le label Imagine. Je ne connaissais pas le jeu, ni en arcade, ni sur Spectrum, et je n'avais pas la moindre idée de ce à quoi ça ressemblait. Je savais juste qu'il fallait que je fasse bonne impression, que ça devait être un vrai chef-d'œuvre. J'ai d'abord récupéré une copie de l'*artwork* que Bob Wakelin avait dessiné ▶





## "Ça sentait le café, la fumée de cigarette et l'hygiène douteuse"

» Une lettre de Gary Knight, programmeur de la version Spectrum de *Mag Max*, indiquant les dimensions des sprites et le nombre de *frames* d'animation disponibles.



Gary
herewith specs for Mag-Max sprite
Gary Knight

```
*************************************************************************
*  MAG-MAX   MAIN SPRITE FRAME SPECIFICATIONS  SPECTRUM VERSION  G.KNIGHT  *
*************************************************************************

  width    depth    bytes
  -----    -----    -----
    16       8        16     ship                  1 frame
    16      16        32     ship + head           1 frame
    16      24       192     ship + legs           4 frames
    16      32       256     ship + head + legs    4 frames

The ship can be designed as up to 32 pixels wide and up to 16 pixels deep
if necessary. It will then be treated as 2 separate sprites overlayed.

All frames must have at least one blank pixel around the edge to allow for
masking.
```





Moi, à mon bureau dans les 'donjons' d'Ocean, en 1987.



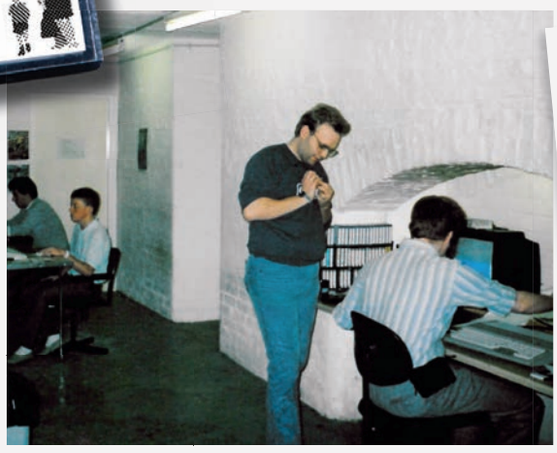

» Le musicien Jonathan Dunn et le graphiste C64 Steve Wahid, en train de jouer sur la borne d'arcade d'*Operation Thunderbolt*.




▶ pour la jaquette, puis j'ai ouvert *Melbourne Draw* et je me suis lancé. Je n'ai pas vu le temps passer. Toutes les deux heures, je me levais de ma chaise pour me promener dans les locaux et regarder ce que les autres faisaient, et quand je revenais m'asseoir devant mon écran, je voyais des trucs qui n'allaient pas, dans ce que j'avais fait. Quand je bloquais sur un problème, dans l'illustration, je m'éloignais un peu pour revenir avec un regard neuf – et souvent, la solution s'imposait d'elle-même. Il m'a fallu trois jours pour faire cet écran. J'étais fier de moi : c'était ce que j'avais fait de mieux sur Spectrum, jusque-là.

Ensuite, j'ai commencé à travailler sur l'écran de chargement CPC du même jeu, et j'ai un peu galéré, vu que je n'avais jamais utilisé cet ordi, avant. En plus, j'ai dû aussi apprendre à utiliser la suite graphique de l'Amstrad – ce qui normalement, demande pas mal de pratique. L'écran de chargement de *Mag Max* sur CPC m'a pris plus de temps que celui sur Spectrum, mais je m'en suis bien sorti. Il n'y avait pas de quoi avoir honte, d'autant que c'était ma première œuvre sur cette machine.

Alors que je pensais en avoir fini avec *Mag Max*, Gary est venu me demander de changer des graphismes des deux versions du jeu. Le personnage principal était un peu mal fichu. J'ai eu une lettre du programmeur, Gary Knight, qui listait les dimensions des sprites et le nombre d'images d'animation disponibles, et je me suis lancé dans ma toute première animation. Je n'avais jamais vraiment animé grand-chose, avant. J'ai dessiné une tête de robot, un vaisseau et un *set* de jambes de robot, en trois *frames*. C'était un peu mieux que ce qu'il y avait avant – Gary a eu raison de demander à ce que ce soit refait. Je me suis senti très fier de moi quand j'ai lu un test du jeu où le journaliste disait que l'écran de chargement était superbe. C'était une de mes premières critiques, et c'était très positif. J'étais ravi.





» Mark K. Jones, Shaun Ridings, Steve Lavache et John Brandwood, au travail au département "programmation" d'Ocean'.






» Je pose ici avec deux collègues du département ventes, Jane Smithies et Clare Barnwell, sur le stand d'Ocean pendant le salon PCW de Londres de 1987.




Mon pote Mark Edwards et moi-même, essayant d'avoir l'air cool avec nos casquettes...

**Un soir, je me suis amusé avec l'utilitaire Wham The Music Box de Melbourne House, sur mon Spectrum, pour convertir la musique de la version d'arcade d'Arkanoid.** J'avais entendu les trois morceaux du jeu presque non-stop pendant trois jours, au bureau, où les portages Spectrum et Commodore 64 du jeu étaient en cours. Je me suis dit que ce serait chouette d'essayer de faire une version Spectrum décente, sur deux canaux. Ça m'a pris à peine plus d'une heure. Le lendemain, j'ai fait écouter ce que j'avais fait à Mike Lamb, le programmeur du portage Spectrum d'*Arkanoid*. Il a bien aimé et il a directement dit qu'il voudrait les inclure dans le jeu. Ronnie Fowles, le graphiste, m'a même crédité sur l'écran de chargement.

Il ne m'a pas fallu attendre longtemps pour avoir mon propre projet. Un jeu original était en développement externe sur C64, chez Sensible Software. L'année précédente, ils avaient conçu pour Ocean un jeu du nom de *Parallax* qui avait bien marché. Gary avait aimé ce qu'ils lui avaient montré de leur nouveau projet et a souhaité qu'une version Spectrum soit développée parallèlement à la version C64. Ce jeu, c'était *Wizball*. J'ai fait équipe avec un barbu aux cheveux longs du nom de Steve Watson, un programmeur récemment ▶




» [ZX Spectrum] Il ne m'a fallu que quelques heures pour composer la musique d'*Arkanoid*.



# AVEC LE RECUL... Mark revient sur son ouvrage




### SAY NO TO STRANGERS

Cet écran de chargement Spectrum montre un potentiel kidnappeur d'enfant incitant deux enfants à monter dans sa voiture. Ça fait très amateur, d'autant que je n'ai utilisé aucune référence et que j'ai juste dessiné ce qui me passait par la tête.



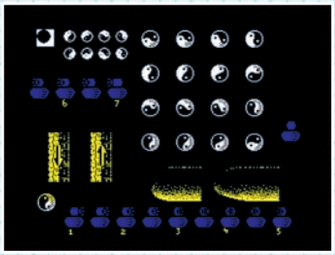

### MAG MAX (ZX SPECTRUM)

De loin la plus belle de mes illustrations à l'époque, et ma première œuvre dans un jeu commercial. Dommage que le jeu lui-même ne soit pas inoubliable. Je me suis bien amusé à dessiner cet écran, et les compliments des gens d'Ocean m'ont rempli de fierté.




### MAG MAX (AMSTRAD CPC)

J'ai fait l'écran CPC du jeu tout de suite après avoir fini la version Spectrum. Non seulement je n'avais encore jamais travaillé sur cet ordi, mais j'ai aussi dû apprendre à me servir des outils graphiques. Avec tout ça, je trouve que je ne m'en suis pas trop mal sorti !



### SPRITES INUTILISÉS (WIZBALL)

J'ai beaucoup bossé sur les 16 *frames* d'une Wizball 'Ying Yang' qui était supposée être intégrée au jeu quand on devient invincible. Finalement, ça n'a pas servi, ni sur C64 ni sur Spectrum, pas plus que l'animation du chat 'Ying Yang' en huit images qui allait avec.



» [ZX Spectrum] J'ai gardé mes fichiers de sprites originaux de l'époque Ocean Software.




▶ engagé par Ocean qui avait auparavant écrit un jeu Spectrum pour The Edge, *Psi Chess*.

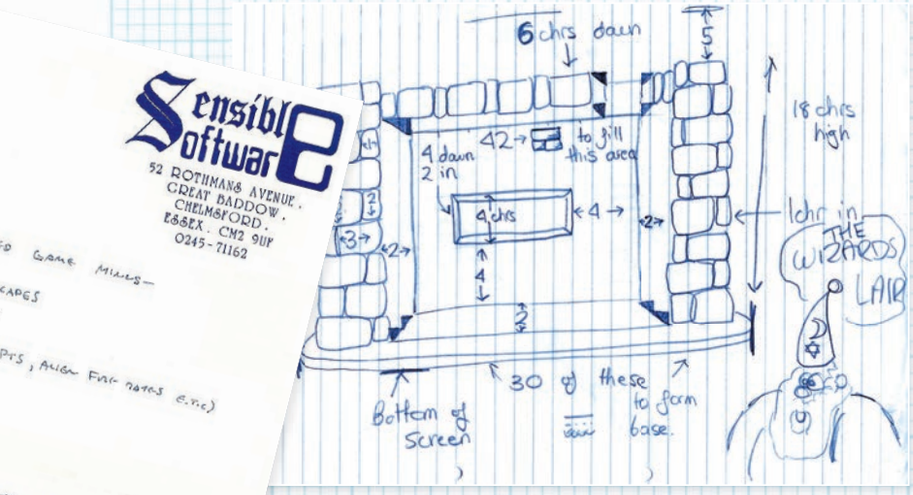
**J'ai d'abord dessiné et animé le personnage principal sur 16 *frames*** – ce qui était vraiment beaucoup pour un personnage de jeu sur ZX Spectrum. Ça s'est avéré plus compliqué que prévu. Ma première tentative a fini à la poubelle, après des heures de travail, vu que je me suis gouré dans les attributs des couleurs de remplissage. Si on l'avait mis tel quel dans le jeu, la Wizball aurait été de la même couleur que l'arrière-plan. J'ai dû tout recommencer.

Jusque-là, je n'avais encore fait que très peu d'animation – il n'y en avait même pas dans la cassette de démo que j'avais envoyée à Ocean pour ma candidature. J'ai heureusement pu profiter de l'aide d'un autre artiste, Simon Butler, qui a été engagé à plein temps chez Ocean trois semaines après moi. Simon faisait déjà ce genre de choses depuis quelques années, et il était toujours disponible pour partager son expérience et son expertise. Mon deuxième essai était plus réussi : à part quelques petites retouches ci et là, c'est ce qu'on retrouve dans le jeu final. Je n'avais jamais fait de sprite en 16x16 avant, et encore moins d'animations en 16 *frames* !

Peu après la sortie d'*Arkanoid*, Gary m'a arrêté un jour dans un couloir pour me demander ce dont je m'étais servi pour faire la musique d'*Arkanoid* sur Spectrum. Quand je lui ai dit que je m'étais servi de *Wham The Music Box*, il m'a dit que j'aurais dû lui en parler avant, parce que maintenant, il fallait payer des droits à Melbourne House ! Je ne savais pas qu'il fallait payer Melbourne House si l'on utilisait son logiciel dans un produit commercial...

Toutes les deux semaines, Sensible nous envoyait une nouvelle version de *Wizball* sur disquette C64, et je passais

**"Ma première tentative a fini à la poubelle, après des heures de travail"**







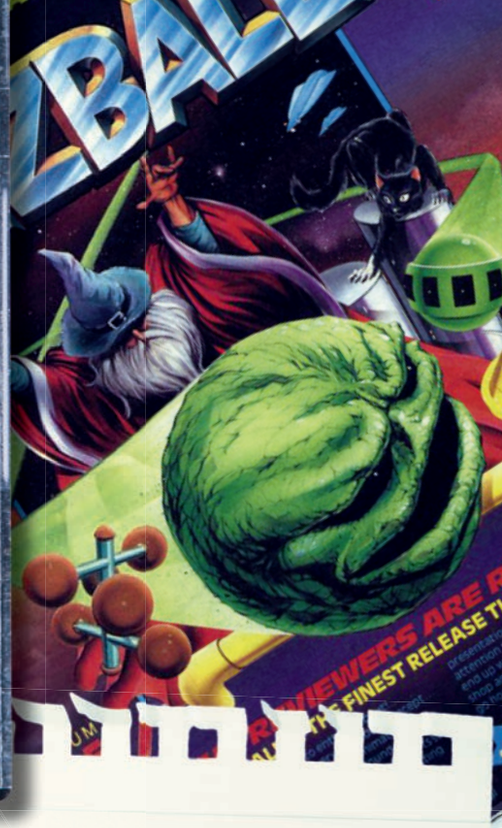
» Les versions révisées du chat et du mage de *The Wizard's Lair*.




**WIZBALL (ZX SPECTRUM)**

Simon Butler m'a aidé pour la composition de départ, puis on a essayé au mieux de reproduire la superbe illustration de Bob Wakelin. Je suis terriblement fier que beaucoup de fans du Spectrum le citent souvent parmi les meilleurs écrans de chargement sur ce support !




» Je pense m'en être plutôt bien sorti pour retranscrire la superbe illustration de Bob Wakelin pour *Wizball* sur ZX Spectrum.

en revue les nouveaux graphismes, crayon en main, avant de les reproduire sur Spectrum. Le seul truc qui m'a obligé à me creuser la tête, c'est de refaire l'impressionnante image du mont Rushmore. C'était tellement superbe sur C64, il fallait que ma version Spectrum soit aussi réussie. Après quelques heures de travail, je dois dire que ce que j'avais fait était un peu pathétique, à côté. J'avais passé toute une matinée à essayer de le reproduire à la main, quand j'ai eu une idée pour tricher un peu. J'ai scotché un cellulo sur l'écran du C64, j'ai lancé la démo et mis la pause quand le mont Rushmore s'est affiché. J'ai décalqué l'image, avant de scotcher le cellulo sur le moniteur de mon Spectrum pour la reproduire. Une fois les contours refaits, j'ai ajouté les détails de façon plus traditionnelle. C'était grossier, mais ça fonctionnait !

Steve est parti avant que *Wizball* ne soit terminé. Un jour, il n'est juste plus venu travailler, et personne ne l'a revu chez Ocean. C'est Paul Owens qui a terminé le jeu, qui est sorti avec du retard. Plusieurs éléments n'ont pas été implémentés, et à mon avis, ce qui a été mis en vente n'était pas terminé. Je n'étais pas très content, mais c'était ma première leçon sur la nature imprévisible de l'industrie du jeu vidéo… et c'était loin d'être la dernière ! Mais ça, c'est une autre histoire. *

**Texte, images et illustrations par Mark R. Jones, avec nos remerciements.**






# Hyper Duel

SPECTACULAIRE, ENIVRANT, ET... ONÉREUX !

RÉTROVIRUS

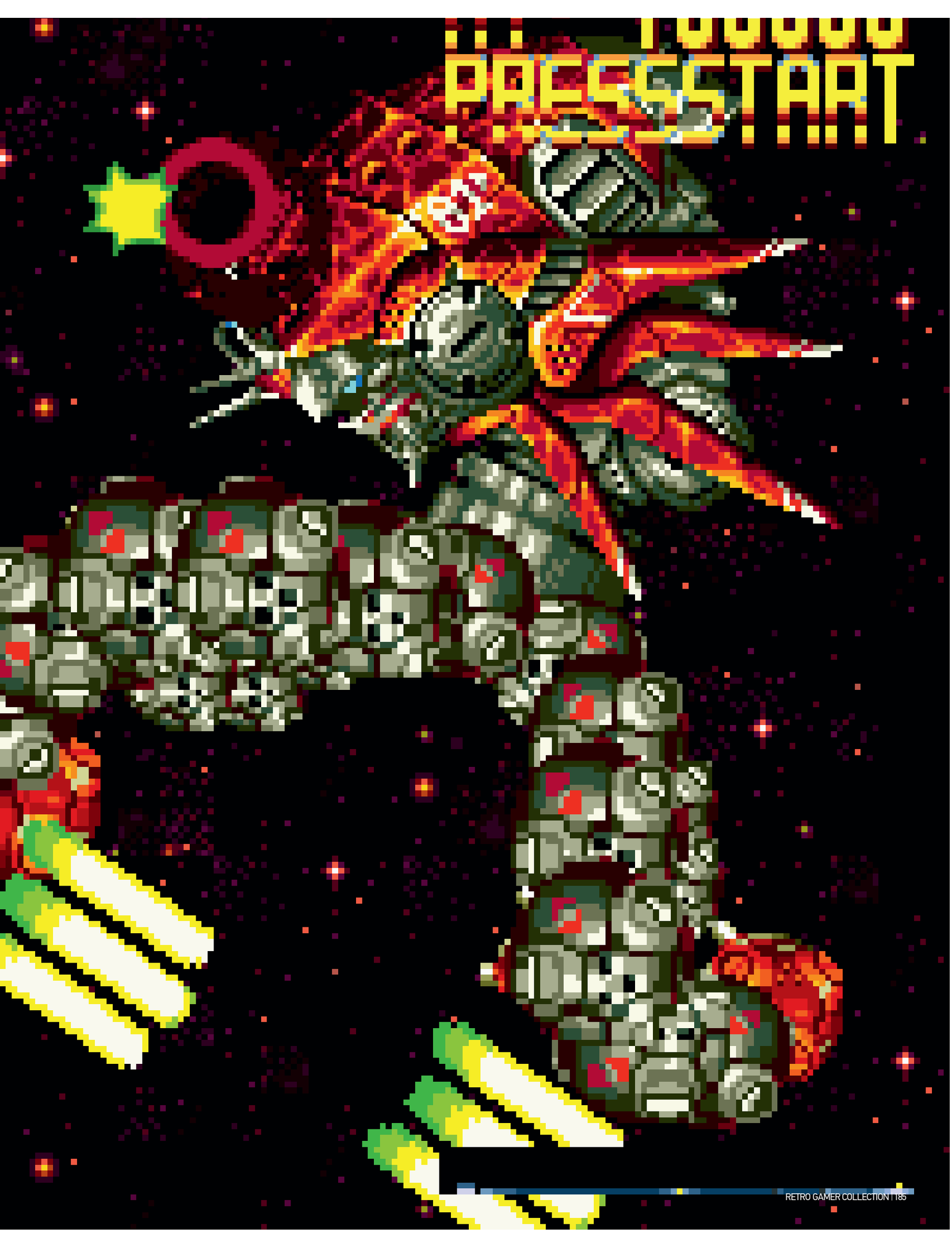
» **SATURN** » **1996** » **TECHNOSOFT**

**On reconnaît tout de suite les jeux Technosoft, grâce à leurs bandes-son tapageuses, leurs sprites méticuleux, le design particulier de leurs vaisseaux et de leurs boss imaginatifs...** D'ailleurs, si l'on écarte la possibilité de se transformer en robot, *Hyper Duel* pourrait facilement passer pour un volet de la série des *Thunder Force*, de prime abord. Si le jeu est en réalité un portage d'un titre d'arcade de 1993, Technosoft n'a pas lésiné sur les extras sur Saturn, avec un mode de jeu inédit qui non seulement rehausse l'esthétique d'*Hyper Duel*, mais propose aussi un système de commande plus adapté au pad de la Saturn.

Dans les deux modes, on peut basculer "à la *Robotech*" entre une forme 'vaisseau' et un mode 'robot géant', plus lent mais doté d'une puissance de feu supérieure. Fait rare dans un shoot-'em-up, il n'y a pas la moindre *smart bomb* dans *Hyper Duel*. En revanche, on trouve en remplacement des lasers à haute puissance qui rebondissent à l'écran pendant un temps correspondant au délai de charge. Cette mécanique de jeu intéressante encourage à étudier chaque section de niveau pour optimiser l'utilisation de cet effet dévastateur. Soulignons également que chaque niveau reprend exactement là où s'est achevé le précédent.

Aujourd'hui très convoité par les collectionneurs – bonne chance pour en trouver une copie à moins de 300 euros –, *Hyper Duel* a tout ce qu'on attend d'un bon shooter Technosoft, malgré des niveaux peut-être un peu courts. Mais comme on nous le répète souvent, ce n'est pas la taille qui compte, pas vrai ? ✱




PRESS START

# Samurai Shodown

## CHÉRIE, ÇA VA TRANCHER

**INFOS**

» **DISPONIBLE SUR :** PC, PLAYSTATION 4, XBOX ONE

» **ÉDITEUR :** SNK

» **DÉVELOPPEUR :** SNK

**Le nom de *Samurai Shodown* brillait comme lame au soleil dans les années 90,** aussi n'est-il guère surprenant que SNK veuille le faire de nouveau flamboyer aujourd'hui, visant comme de bien entendu la scène esport des jeux de baston. Et à vrai dire, ce reboot a quelques atouts pour espérer se faire sa place. Les visuels 3D stylisés et épurés se tiennent un peu plus que ceux de *KOF XIV* – même s'ils ne plairont pas pour autant à tout le monde, avec leur esthétisme brute à la *Street Fighter IV* aux antipodes du raffinement pixellisé des volets originaux que préféreront toujours sans doute, et de loin, les puristes de la saga. Si ces derniers apprécieront aussi les musiques aux sonorités japonaises traditionnelles, on préfère ne pas trop évoquer les décors basiques, sinon ils vont se fâcher tout rouge.

Si *Samurai Shodown* ne nous convainc pas totalement visuellement, il réussit en revanche à bien s'imposer en termes de gameplay, fidèle à l'esprit des originaux. Le sang est toujours très présent, sans pour autant tomber dans l'excès à la *Mortal Kombat*. L'effet de zoom est lui aussi présent, tout comme ces petits flashs et effets visuels très BD qui accompagnent les coups.

Le mode Histoire minimaliste, le Dojo d'entraînement et les modes Survie et *Time Attack* sont des amuse-bouche pour attaquer le mode *versus*, sur canapé ou en ligne (en espérant que les salons ne soient pas trop vite désertés). Ce qui nous amène au cœur du jeu : les combats proprement dits. C'est là que *Samurai Shodown* excelle. SNK a préservé le système de jeu d'origine : quelques coups bien placés peuvent sévèrement rogner la barre de vie : une seule attaque lourde peut carrément en retirer un bon tiers… *Samurai Shodown* est de ces titres qui s'appuient sur les fondamentaux, où il importe moins de savoir enchaîner les combos que de comprendre quand et comment frapper. Déclencher une attaque risquée peut être lourdement puni, d'autant que le jeu réserve un tas d'astuces en défense, des contres aux petits pas d'évitement.

Côté offensif, les coups spéciaux traditionnels s'accompagnent de super coups un peu différents, avec une jauge qui se remplit et offre un boost de dégâts temporaire quand elle est pleine. À ce moment, on peut tenter une attaque qui fait à la fois très mal et désarme l'adversaire, mais la fenêtre d'opportunité est très étroite. On peut préférer déclencher une attaque-éclair capable d'effacer la moitié d'une barre de vie, mais ce coup ne peut être déclenché qu'une seule fois par match.

Les mécaniques de combat de *Samurai Shodown* font que chaque affrontement est plein de tension, de la première à la dernière seconde. La vitesse de jeu n'est pas folle, mais un round peut se plier en une poignée de secondes, aussi faut-il peser chaque action. Un retournement de dernière minute est toujours possible et le risque permanent. C'est bien là la quintessence de la série que SNK a su préserver dans ce reboot, à défaut de son esthétique *old school* si chère à nos cœurs et à nos yeux. ★★★★☆







# Bloodstained Ritual of the night

## TEL VANIA, JE TE CASSE

**INFOS**

» **DISPONIBLE SUR :** PC, PLAYSTATION 4, SWITCH, XBOX ONE

» **ÉDITEUR :** 505 GAMES

» **DÉVELOPPEUR :** ARTPLAY

***Bloodstained : Ritual of the night* est de ces titres que l'on déteste autant qu'on les adore.** Financé en participatif et signé Koji Igarashi, producteur de tous les *Castlevania* chez Konami depuis *Harmony of Dissonance* (et assistant-réalisateur sur *Symphony of the night*), le jeu est une ode aux mécaniques de la saga de Konami, ici poussées à leur paroxysme avec des hordes d'armes, de pouvoirs, de combinaisons et même de *crafting* allégé. Cette profusion permet à chacun de façonner sa propre façon d'affronter les dangers de l'immense carte de jeu.

Les puristes regretteront une première partie trop simple (en moins de 6 heures, on atteint le boss final sans avoir rencontré la moindre difficulté), mais c'est là que le jeu commence vraiment. Car quand on n'a exploré que 50 % de la carte avant d'atteindre ledit boss, on comprend qu'il reste plein d'autres choses à découvrir, et l'on revient à sa dernière sauvegarde pour visiter… et affronter enfin de véritables défis dans des cartes plus retorses, face à des ennemis et des boss optionnels plus remontés.

La carte est immense, bourrée de secrets et de subtilités dignes de la marque *Castlevania*, bref, toutes les cases sont cochées en termes de gameplay. Et même plus. Ce n'est pas un "vrai" *Castlevania*, mais c'est le plus pur des *Castlevania* qu'on ait vu depuis bien longtemps. Ça n'invente rien, strictement rien, même, mais les puristes ne s'en plaindront pas. D'ailleurs, nous ne nous en plaignons pas. En revanche, on a quand même quelques grosses critiques à souligner vis-à-vis de la direction artistique. Passons sur le scénario lamentablement ridicule dont on se fiche éperdument puisqu'il n'est là que parce qu'il en faut un. Visuellement, c'est assez moche, souvent très mal animé, avec dans le tas des ennemis qui font sauter au plafond par leur grotesquerie (on en parle, des chiots et chatons géants ?). On veut bien comprendre quelques concessions aux *backers* et autres autoréférences ironiques ou pseudo-humoristiques, mais il y a tout de même une limite qu'il aurait été bon de ne pas dépasser. Ou alors, il fallait assumer totalement et faire un *Parodiusvania*. Ajoutons quelques soucis techniques (chargements, *freezes* et *glitches*) qui viennent eux aussi gâcher le plaisir, même si avouons-le, au final, on les surmonte et on les pardonne complètement pour peu qu'on se laisse happer par le gameplay d'une redoutable efficacité.

★★★★☆




## Toki

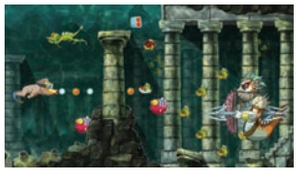
**Microids**

**PC, PS4, Switch, Xbox One**

Après la Switch il y a quelques mois, le remake de *Toki made in France* débarque sur les autres supports modernes, toujours relooké haute définition avec des graphismes entièrement refaits à la mimine, mais le même gameplay *die and retry* qui en fait baver (même si des options de *checkpoints* et autres petites aides sont là pour alléger la souffrance de ceux qui, aujourd'hui, n'ont ni l'envie, ni le courage d'affronter la difficulté originelle des jeux des années 80-90). Pour le reste, on est fidèle à l'original, à son univers de plateforme aussi coloré que diabolique. Jeu d'arcade oblige, la longueur du jeu n'est pas extraordinaire, et une fois qu'on sait éviter les pièges et autres difficultés, les aficionados s'attelleront sans doute au *speedrun*, tandis que les autres seront frustrés d'être arrivés au bout du jeu si vite (quoique ce "vite" dépend du nombre de fois où l'on meurt). Si *Toki* a le bon goût de ne pas (trop) sacrifier à la mode du remake qui arrondit trop les angles, peut-être aurait-il mérité d'être étoffé un poil du côté du contenu. Des graphismes et des sons amoureusement revisités, c'est très louable – d'autant plus quand c'est aussi bien fait qu'ici –, mais ça ne suffira sans doute pas à faire passer la pilule, sinon aux puristes.

★★★☆☆







# Crash Team Racing Nitro-Fueled

## DE LA FOURRURE ROUSSE COLLÉE AUX PNEUS

**INFOS**

» **DISPONIBLE SUR :** PS4, SWITCH, XBOX ONE

» **ÉDITEUR :** ACTIVISION BLIZZARD

» **DÉVELOPPEUR :** GEENOX STUDIO

**Si un jeu de karting à mascottes a réussi à faire trembler le piédestal de *Mario Kart,*** c'est bien *Crash Team Racing*, sorti sur PlayStation en 1999. Fort bien troussé, le jeu de course de Naughty Dog ne réinventait pas l'eau chaude et se contentait majoritairement de reprendre les grands principes du modèle Nintendo, y compris ceux que tant de clones n'avaient pas su comprendre : une jouabilité exemplaire, des bonus d'attaque sympas, un multi bien fun et bien sûr des circuits aux tracés soignés. Et des *cheat codes*. Le remaster *Nitro-Fueled* a le bon goût de ne pas toucher à tout ce qui faisait le charme de l'original, se cantonnant aux grands classiques du remake moderne – à savoir une refonte sonore et graphique, agrémentée d'ajouts (karts, personnages et circuits). L'esprit est intact, et même admirablement respecté avec des visuels entièrement refaits, qui non seulement ne s'écartent pas des canons de la série, mais fonctionnent également à merveille. Côté contenu, outre les petits plus cités plus haut, on retrouve toute la saveur du jeu de 1999. Comme à l'origine, "l'aventure" en solo est sympa à suivre, et a en outre le mérite d'aiguiser nos talents de pilote pour mieux affronter le multi, en ligne ou sur canapé, avec des adversaires informatiques pugnaces et un poil plus agressifs que ceux des *Mario Kart*. Vingt ans plus tard, *Crash Team Racing Nitro-Fueled* nous rappelle pourquoi on avait tant aimé *CTR* à l'époque.

★★★★☆



# Judgment

## QUAND LES YAKUZAS NE SONT PAS LÀ, LES PRIVÉS DANSENT

**INFOS**

» **DISPONIBLE SUR :** PS4

» **ÉDITEUR :** SEGA

» **DÉVELOPPEUR :** YAKUZA STUDIO

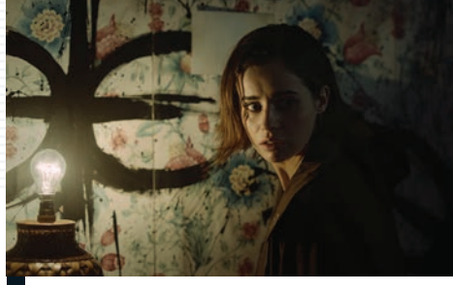
**Les aficionados des *Yakuza* seront en terrain conquis et pas qu'un peu :** fondamentalement, *Judgment* reprend le squelette – et même de gros morceaux de chair –, de la saga de Sega, se calquant sur le même principe d'aventure très narrative mâtinée de beat'em-up, dans un monde semi-ouvert avec une profusion de petits jeux et autres passe-temps tout autour. Mais ici, point de Kazuma Kiryū on incarne Takayuki Yagami, un avocat déchu devenu détective privé, qui enquête dans le quartier de Kamurochô – oui, le même que dans les *Yakuza* – et va se retrouver embarqué dans une histoire de grande envergure avec tueur en série, scandales lobbyistes et compagnie.

D'un côté, *Judgment* est scandaleux : c'est un recyclage éhonté du moteur de jeu et de pas mal d'*assets* de *Yakuza*. Mais de l'autre, impossible de ne pas craquer. Malgré un démarrage un peu poussif, des allers-retours un poil trop nombreux, un seul quartier à (re)découvrir et quelques séquences de jeu laborieuses, *Judgment* séduit avec ses personnages ciselés, son scénario qui s'étoffe progressivement, son contenu plus que roboratif, ses petites idées originales et son grain de folie.

La grande différence entre les *Yakuza* et *Judgment*, c'est sans doute la plus grande accessibilité de ce dernier. Son univers moins hermétique, ses combats moins exigeants en mode facile (mais qui réservent tout de même une vraie profondeur et une densité bienvenue à ceux qui en veulent) et, cerise sur le mochi, ses sous-titres en français, l'ouvrent à un public que les *Yakuza* peuvent rebuter. Quelques erreurs de dosage viennent certes alourdir le tout, mais si l'on y plonge un orteil, on se retrouve vite plongé dedans jusqu'au cou.

★★★★☆





## Erica

### S.I.E/ FlavourWorks PS4

Au début des années 90, les jeux FMV étaient le futur. Mais les interactions limitées et des rendus vidéo pas terrible-terrible ont finalement relégué les jeux en vidéo aux oubliettes et au rang de curiosités un peu kitsch. La technologie d'aujourd'hui se rit des limites techniques d'alors, avec sa 4K et les capacités des machines actuelles, et on sent que le FMV a ces temps-ci l'opportunité de faire son come-back – même au-delà des consoles et PC, à l'instar d'un *Bandersnatch* sur Netflix. *Erica* s'engouffre dans cette voie, sur les traces d'un *Hidden Agenda*, mais sans rien d'autre que de la vidéo filmée… pour tomber dans les travers des vieux FMV. L'intégration des actions dans la vidéo, avec le pad tactile de la manette ou sur l'écran d'un smartphone avec l'application-compagnon, est fluide et techniquement irréprochable, mais l'interactivité se cantonne ainsi à des choix de dialogue ou d'objets, à la recherche d'indices assez ostensiblement balisés sur lesquels 'cliquer' pour continuer et hélas à beaucoup de petits gestes qui ne servent à rien sinon à occuper le joueur pendant que l'histoire se déroule. Bien sûr, l'histoire a son lot d'embranchements pour faire varier l'aventure, bien que rares seront ceux qui se laisseront tenter par plusieurs runs. Mais plus encore que le gameplay basique, c'est la mise en scène sans saveur (sinon pour les transitions bien vues) et le scénario du jeu qui nous ramènent des années en arrière. Si la performance des acteurs est propre, la réalisation de téléfilm de fin de soirée à petit budget ne passionne guère, pas plus que le scénario certes intriguant, mais très alambiqué et assez bricolé, surtout à l'approche du final. Pour un peu moins de deux heures de jeu à 10 euros (on a vu pire), ça reste une curiosité qui n'a rien de déplaisant, mais rien non plus de très excitant. Dommage, mais n'enterrons pas pour autant définitivement le jeu FMV : la recette a un vrai potentiel… il lui manque juste toujours les bons ingrédients. ★★★☆☆

# Dragon Quest Builders 2

## DES BRIQUES MIEUX BRIQUÉES S'IMBRIQUENT MIEUX

**INFOS**

» **DISPONIBLE SUR :** PS4, SWITCH

» **ÉDITEUR/DÉVELOPPEUR :** SQUARE ENIX

**La mode des bacs à sable amorcée par *Minecraft* s'est un peu calmée,** mais le genre est encore très loin d'être moribond, entre les *No Man's Sky* (de plus en plus captivant au fil des ans et des mises à jour), *Conan Exile*, *Ark* et compagnie. Si l'on dépiaute ces jeux, on retrouve en grande partie le même squelette de cueillette/récupération/minage et des arborescences de construction similaires. La vraie différence, autre que cosmétique, c'est la philosophie de jeu : est-on là pour raconter sa propre histoire, même vide de sens, dans une sorte de Lego enrichi, ou cet aspect « bâtisseur » sert-il un propos et une histoire concoctée par les développeurs ? Il en faut bien sûr pour tous les goûts, mais la formule idéale est sûrement, comme souvent, au carrefour de ces deux principes. C'est là qu'on trouve *Dragon Quest Builders 2*. Son prédécesseur était certes charmant, mais mal goupillé aux entournures et en équilibre instable entre les deux facettes en question. Mais sa suite trouve sa stabilité en allant plus loin de chaque côté. On ne fait pas qu'apprendre comment aborder l'aspect survie et construction, dans l'histoire : on s'y amuse, on y progresse. L'environnement et les personnages non joueurs sont mieux construits et plus réfléchis, ils donnent plus envie de s'y intéresser, d'explorer, de s'aventurer. Ce ne sont pas que des figurants et un décor qui sont simplement plantés là : c'est un vrai petit monde qui évolue, qui vit, où l'on se sent étonnamment bien. Bien sûr, il y a encore quelques toussotements, quelques lourdeurs narratives et ergonomiques, mais le bilan est sans appel: si *Dragon Quest Builders 2* ne fait que repartir sur les fondations du premier volet, sans vraiment innover ni étonner, il le fait si bien qu'on adhère forcément. Les allergiques au genre se réconcilieront avec lui grâce la dimension RPG-aventure solide, tandis que les adeptes de l'architecture et de la survie minecraftiennes auront aussi largement de quoi bâtir, semer et bricoler, dans un parfait équilibre justement dosé. Rendez-vous au carrefour, donc. Amenez votre pioche.. ★★★★☆



# Age of Wonders PlanetFall

## LA BEAUTÉ TOUTE INTÉRIEURE DU XXXX

**INFOS**

» **DISPONIBLE SUR :** PC, PS4, XBOX ONE

» **ÉDITEUR :** PARADOX INTERACTIVE

» **DÉVELOPPEUR :** TRIUMPH STUDIOS

**Les *Age of Wonders* sont une valeur sûre du 4x depuis près de vingt ans,** et si *PlanetFall* fait des infidélités à l'univers Fantasy cher à ses prédécesseurs, les différences sont essentiellement cosmétiques et thématiques, car on reste sur terre et sur mer, à batailler pour dominer le monde à grands coups d'exploration et de batailles, saupoudrées d'un poil de diplomatie, bref, de toute la panoplie du 4x. Impossible de prendre le jeu en faux dans le fond : c'est du rodé, du solide, de l'éprouvé, du pur produit du genre... enfin, en partie, car si l'on ne peut évidemment pas échapper au parallèle avec le taulier *Civilization*, on y trouve aussi du *Heroes of Might & Magic* pour les héros et la gestion d'unités et du *X-Com* pour les combats en tour par tour. Le cocktail est bien huilé, l'ensemble est d'une indéniable profondeur comme on en attend d'un *AoW*, comme disent les purs, même si l'importance tactique des combats pèse plus lourdement que le reste dans la pratique, dès qu'on relève un peu le niveau de difficulté et qu'on ne peut plus trop s'appuyer sur les résolutions automatiques. Plus de bataille, moins de diplomatie : l'équilibre traditionnel du 4x est un peu rompu, mais ce nouvel équilibre n'en est pas moins stable – et c'est aussi ce qui distingue indiscutablement *PlanetFall* des autres titres du genre. C'est plus sur la forme qu'on peut lui faire des reproches, avec son esthétique S.F kitsch un peu pompier tout droit sortie des années 90. Le scénario n'est pas non plus des plus légers ou raffinés, ce qui dans un sens reste dans l'esprit des visuels, donc bon, à la rigueur, ça peut se comprendre… mais ça n'en est pas moins laid.

Cette lourdeur d'habillage, acquinée à l'interface logiquement pesante du 4x, gâche un peu le tableau et empêche *PlanetFall* de réellement décoller – en tout cas d'élargir son public potentiel au-delà du cercle des amateurs du genre, comme il l'aurait sans doute plus facilement pu avec un univers plus travaillé, plus original, moins « gloubi-boulga starcraftien ». Dommage, car *PlanetFall* est bien plus séduisant à l'intérieur qu'à l'extérieur.
★★★☆☆



# Wolfenstein Youngblood

## LE SOURIRE DE LEUR MÈRE ET LE LANCE-MISSILE DE LEUR PÈRE

**INFOS**

» **DISPONIBLE SUR :** PC, PLAYSTATION 4, XBOX ONE

» **ÉDITEUR :** BETHESDA SOFTWORKS

» **DÉVELOPPEUR :** MACHINEGAMES

**C'est au tour des années 80 de se faire exploser par *Wolfenstein*** – ou plus exactement celui d'eighties alternatives où les Nazis et leurs technologies improbables de magazines *pulp* continuent d'opprimer le monde même si B.J. Blazkowicz et ses potes rebelles leur ont déjà sacrément pourri la vie. Quand un B.J. vieillissant et père de famille disparaît sans laisser de petit mot à sa famille, forcément, ses filles jumelles partent à sa recherche, artillerie en main. Jouable entièrement en coopératif (en ligne ou avec une IA, mais c'est moins rigolo), *Youngblood* s'éloigne encore plus que *Wolfenstein II* des tunnels linéaires chers au genre pour céder aux sirènes du monde semi-ouvert avec missions secondaires et optionnelles afin de *grinder* et attaquer les chapitres centraux. Cela n'apporte pas grand-chose au jeu, sinon du piétinement dont on se serait bien passé pour garder le rythme. Si la structure des niveaux pleins de chemins et d'approches différentes (de la plus rentre-dedans, bille en tête, à la plus furtive, par chemins détournés) bénéficie de la collaboration entre MachineGames et Arkane, l'aspect plus RPG du jeu s'avère en revanche peu convaincant et là encore, relativement inutile. À vrai dire, puisqu'on parle d'inutile, on ne peut que constater que le coopératif n'est pas non plus aussi convaincant qu'on l'aurait souhaité. Certes, c'est toujours rigolo de sulfater à deux, d'autant que le système vraiment bienvenu de *Buddy Pass* n'oblige pas le second joueur à acheter lui aussi *Youngblood*, mais ça reste sous-exploité, avec de trop rares passages où l'on doit vraiment bosser ensemble. Ce qui n'est pas un mal quand on joue avec l'IA un peu crétine, ceci dit. On ne peut que saluer le fait que *Wolfenstein Youngblood* veuille faire évoluer la franchise, et même si les nouvelles mécaniques injectées sont hélas maladroites et confuses, elles ne retirent heureusement rien au cœur du jeu : les *gunfights* sont toujours explosifs, avec un gameplay speed et boosté aux hormones, et c'est bien là le principal. En outre, malgré leurs défauts, ces tâtonnements du côté du RPG et du monde ouvert restent prometteurs, aussi peut-on rêver que le bon dosage et la bonne recette pour faire évoluer la franchise se pointe à l'horizon d'un futur *Wolfenstein '90*. Ou sinon, ils peuvent aussi revenir à la formule de base, on ne leur en voudra pas non plus.

★★★☆☆



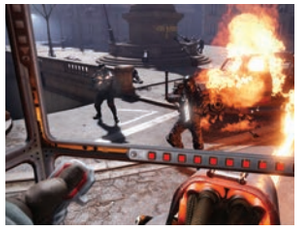



## Wolfenstein Cyberpilot

**Bethesda / MachineGames**
**PC (HTC Vive, Windows Mixed Reality, Valve Index), PS4 (PSVR)**

Si la méditation, ce n'est pas trop votre truc pour souffler entre deux niveaux de *Youngblood*, vous pouvez accessoirement dézinguer du nazi à gogo depuis les cockpits réalité virtuelle des différentes machines de guerre de l'imagerie *Wolfenstein*. Rien à redire côté action et réalisation : c'est efficace, défoulant à souhait, visuellement bien fichu. *Cyberpilot* n'est pas totalement un *ride* sur rails, même s'il n'en est pas loin, mais là non plus, on ne lui jette pas la pierre, puisque le principe marche bien en VR. Là où ça coince un peu, c'est que ça frustre : seulement quatre niveaux, certes sympas, mais courts quand même, qu'on finit juste au moment où l'on a pu goûter aux différentes mécaniques de jeu intégrées progressivement. Comme trop souvent dans la VR, on a plus ici une « expérience », comme ils disent, qu'un vrai jeu complet. Ou une démo jouable, disons. À 20 euros la démo, ça fait un peu mal. Ça serait mieux passé si ça avait aussi été intégré à côté en bonus à *Youngblood*. *Cyberpilot* préfère hélas rejoindre le catalogue déjà bien (trop) fourni des produits VR plutôt réussis en soi, mais trop limités pour ne pas laisser un arrière-goût d'inachevé et de « trop cher pour ce que c'est ». Vivement les promos, quoi.

★★★☆☆





# Super Mario Maker 2

## LES LEÇONS APPLIQUÉES DE MAÎTRE NINTENDO

**INFOS**

» **DISPONIBLE SUR :** SWITCH

» **ÉDITEUR/ DÉVELOPPEUR :** NINTENDO

**Il est des titres qui ne surprennent pas – dans le bon sens.** *Super Mario Maker 2* s'appuie sur les bases déjà très consistantes de son prédécesseur, avec une interface de construction toujours aussi intuitive qui s'efface pour que chaque apprenti-designer en puissance modèle ses niveaux à l'envi et exploite toute la subtile richesse du gameplay, des éléments de décors et accessoires disponibles. C'est un outil de conception comme on en voit rarement, aussi ludique que puissant, aussi accessible que formidablement complexe quand on l'aborde "autrement" – exactement à l'image des jeux de plateforme *Mario*. On peut d'autant plus s'imprégner de l'évolution de la saga avec la présence des moteurs de jeu de quatre titres légendaires – *Super Mario Bros*, *Super Mario Bros 3*, *Super Mario World* et *New Super Mario Bros* – et du mode 2D de *Super Mario 3D World*. Si semblables et pourtant si différentes, ces variantes illustrent à elles seules tout le raffinement du *level design* made in Nintendo.






Mais bien sûr, *Super Mario Maker 2* n'est pas qu'un outil : c'est aussi un mode solo enchaînant des niveaux sans véritable fil rouge, mais présentant toutes sortes de situations qui inspireront de futures créations en montrant différentes manières de "détourner" les outils et mécaniques de base. Là encore, on se prend une vraie leçon d'ingéniosité qui rend humble et fait honte à nos premiers niveaux bidouillés sans imagination. Et puis il y a cette dimension sociale en ligne, un vivier sans fin de niveaux conçus par les joueurs, parmi lesquels se cachent (et se dévoilent, bien heureusement), des petits génies du *level design*.

*Super Mario Maker 2*, c'est un peu l'ultime rodomontade de Nintendo, qui donne à tout un chacun l'occasion de se mesurer à ses Miyamoto, Shigefumi Hino et autres Takashi Tezuka tout en défiant quiconque d'égaler son savoir-faire… ou de le réinventer. Il faut quand même en avoir dans le pantalon pour oser. ★★★★★



# Control

## LES DÉMONS DE REMEDY

**INFOS**

» **DISPONIBLE SUR :** PC, PS4, XBOX ONE

» **ÉDITEUR :** 505 GAMES

» **DÉVELOPPEUR :** REMEDY ENTERTAINMENT

**On reconnaît tout de suite un jeu Remedy, avec son esthétique grisâtre,** son souci du détail, sa géométrie prédominante. Cela ne s'arrête pas qu'aux graphismes : il y a aussi une narration "à la Remedy", comme un oignon indéfinissable de prime abord dont on comprend la nature, couche après couche, avec une forte propension à mettre la psychologie de personnages forcément torturés ou pas très nets – en tout cas détenteurs de secrets – au premier plan. Et puis il y a le gameplay, bien huilé mais toujours frustrant par certains aspects, ce côté séquentiel qu'on trouve partout dans les productions, de *Max Payne* à *Alan Wake*, de *Quantum Break* à *Control*. Il y a d'ailleurs encore plus de points communs entre ces deux derniers, avec cette succession de combats et de séquences plus puzzle. Si la linéarité est un peu cassée par un système de hub avec missions annexes, si l'ambiance est plus écrasante et prenante dans *Control*, on retrouve ce même déséquilibre entre les deux facettes du jeu, juxtaposées plus que liées, comme forcées. Cela ne les empêche pas de fonctionner : l'action est exponentielle avec l'ajout progressif de pouvoirs de plus en plus grisants, et les puzzles plus subtils laissent retomber l'adrénaline en sollicitant les neurones. Mais rajoutez à cela la narration – elle aussi très travaillée et mise en scène avec intelligence et originalité – et l'ensemble laisse encore plus une impression de bancal. Une sensation bizarre, d'ailleurs, car elle ne se teinte pas vraiment de reproches.



Des soucis, il y en a : une IA parfois aux fraises, des petits soucis techniques pas méchants ci et là, de la chasse aux *collectibles* qui parasite comme toujours la narration pour artificiellement gonfler la durée de vie et une ergonomie perfectible entachent l'ensemble, sans pour autant réussir à vraiment le plomber. Les partis-pris de Remedy ont toujours eu autant d'adorateurs que de détracteurs et *Control* n'échappera pas à la règle : on l'adorera ou on restera complètement hermétique. Là aussi, cette absence de consensus, cette intégrité, est une qualité. Qu'on adhère ou pas, on ne peut nier la valeur de *Control*, un bon Remedy pur jus, en dessous du cultissime *Max Payne*, mais plus cohérent que *Quantum Break*. ★★★★☆

# Fire Emblem : Three Houses

## DU FLAMBOYANT À S'EN PÉTER LA PANSE

**INFOS**

» **DISPONIBLE SUR :** SWITCH

» **ÉDITEUR :** NINTENDO

» **DÉVELOPPEURS :** INTELLIGENT SYSTEMS / KOEI TECMO

**Depuis le tout premier volet sorti sur Famicom, en 1990,** les *Fire Emblem* ont su protéger leur substantifique moelle tactique, sans jamais renier leurs fondements, mais en les enrichissant progressivement – avec principalement le triangle des armes du quatrième opus (*Seisen no Keifu*, 1996, Super Famicom), les Capacités du suivant (*Thracia 776*, 1999, Super Famicom) et les fonctions et classes de *Radiant Dawn* (Wii, 2007). Mais en dehors de ces évolutions très naturelles en près de 30 ans, les mécaniques au cœur, qu'elles soient dramaturgiques ou vidéoludiques, n'ont guère changé. Peut-être trop peu, diraient certains, même si la plupart des joueurs loueront au contraire cette volonté de garder intact le côté impitoyable de ce *tactical-RPG* en dehors du mode facile et sa narration de plus en plus *visual novel*.

*Three Houses* prouve plus encore que ses récents prédécesseurs que cette volonté de s'ancrer dans la tradition n'a rien d'incompatible avec le changement, et si celui-ci a été timidement distillé au fil des précédents jeux, il est plus radical ici. *Three houses* fait souffler un parfum de liberté enivrant sur la saga, en laissant le joueur découvrir et interagir comme il l'entend avec les élèves, professeurs et autres personnages qu'il rencontrera dans cette académie militaire où il va enseigner. Si la partie « stratégie » n'est évidemment pas négligée, cette autre facette du jeu est plus consistante que jamais, avec des choix de dialogues, d'activités, de planning, de tutorat, de modelage des combattants, mais aussi de l'exploration, des mini-jeux et plein de petites touches immersives, amusantes et pratiques. La macro-gestion des combattants, des escouades, des équipements et même des relations entre NPC est étourdissante de solidité et d'importance, non seulement pour l'immersion, mais aussi pour l'autre aspect du jeu : les combats. Ceux-ci restent dans la pure lignée des *Fire Emblem*, très tactiques, avec de nouveaux défis à relever, notamment des monstres qui font office de boss et qui risquent de méchamment clairsemer vos rangs. Rappelez-vous qu'on ne parle pas de soldats anonymes, mais d'individus souvent fort bien ciselés, auxquels vous vous serez sans doute attaché. *Three Houses* est le *Fire Emblem* de la surenchère, dans le bon sens du terme. On est en terrain connu, mais on en a plus que jamais, et du côté de la durée de vie, on est loin d'être lésé : comptez plus de 70 heures de jeu par Maison. Et oui, comme l'indique le titre du jeu, il y en a trois, avec de vraies différences narratives. Et si certains reprocheront au jeu des graphismes *in-game* certes corrects, mais un peu datés, c'est qu'ils sont aveugles à l'éblouissant éclat de tout le reste. ★★★★★




# Catherine Full Body



## LES MOUTONS INFIDÈLES RÊVENT-ILS DE CULOTTES ÉLECTRIQUES ?

**INFOS**

» **DISPONIBLE SUR :** PLAYSTATION 4

» **ÉDITEUR :** SEGA EUROPE

» **DÉVELOPPEUR :** ATLUS

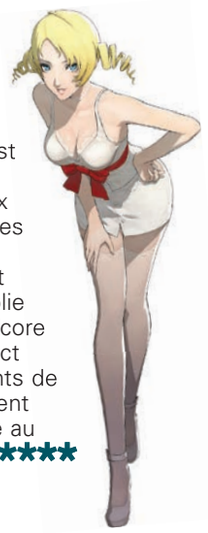
**D'un côté, une histoire de cœur, de cul, de cauchemars, de moutons et d'un brin de folie,** une sorte d'anime-*visual novel* où il faudra faire des choix de vie pour le protagoniste central, Vincent, pris en étau entre sa tête, son cœur et ses organes génitaux. Une tranche de vie interactive plus proche de la comédie romantique et du *drama* que du jeu vidéo classique, notamment du puzzle-game.







Et pourtant : l'autre facette de Catherine, c'est justement un jeu de réflexion partant d'une base simple – pousser des blocs pour les escalader – pour offrir un gameplay malin, évolutif, frénétique, énervant, grisant, hypnotique. *Catherine* était un jeu aussi improbable que fascinant, et sa version *Full Body*, qui modifie à la fois l'histoire et le gameplay, en est l'aboutissement. Si l'intrigue s'alourdit peut-être un peu, elle reste passionnante, mais c'est avec le gameplay que cette mouture brille de mille feux : niveaux remixés avec de nouveaux types de blocs, modes de jeux supplémentaires et matchs en multi encore plus dingues venant pimenter les choses tout en allongeant joyeusement la durée de vie, difficulté assouplie pour tous les profils de joueurs (des plus hardcore à ceux qui ne veulent s'occuper que de l'aspect "histoire") : les ajouts, variations et ajustements de *Catherine Full Body* justifient plus qu'amplement son existence et propulsent un titre déjà culte au firmament. Aussi unique qu'indispensable. ★★★★★



# ABONNEZ-VOUS...

## ...SINON ON MANGE LE TOAD.



**1 AN**

4 NUMÉROS.
SOIT ENVIRON 800 PAGES.
DU RETROGAMING COMME
S'IL EN PLEUVAIT.
DU PUR BONHEUR
VIDÉOLUDIQUE, QUOI.
TOUT ÇA POUR SEULEMENT

**39 €**

(C'EST DINGUE)

TOUT CRU.
QUI BOUGE ENCORE.
CE SERAIT CRUEL.
VRAIMENT.

**Abonnez-vous à la version numérique sur votre tablette et votre smartphone**

retro GAMER Collection
Le guide ultime des classiques du jeu vidéo

Disponible sur App Store

DISPONIBLE SUR Google play

### ✓Et comment donc ! Bien sûr que je m'abonne à *Retro Gamer Collection* !!!

❑ *Pour un an, 4 numéros du magazine Retro Gamer Collection à 39 € au lieu de 51,60 €**

**VOTRE NOM** .....
Nom / Prénom

**VOTRE ADRESSE** .....
Numéro et nom de rue

☐☐☐☐☐ .....
Code postal Ville

.....
Téléphone

**E-MAIL** .....@.....

❑ *Mes coordonnées sont diff érentes de celles de l'abonné, je les indique sur papier libre.*

**MODE DE PAIEMENT**
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de La Financière de Loisirs
❑ Carte bancaire n°

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

☐☐☐☐ ☐☐☐
Expire fi n Le cryptogramme (les 3 derniers chiff res présents au dos)

**DATE ET SIGNATURE OBLIGATOIRES**

* Tarif de référence : prix de vente au numéro. Offre d'abonnement valable en France métropolitaine jusqu'au 15/12/2019. Pour l'étranger : nous consulter.
Les informations recueillies dans ce bulletin sont nécessaires au traitement de votre commande et sont destinées à nos services internes.
Elles peuvent être communiquées aux organismes liés contractuellement à La Financière de Loisirs, sauf indications contraires de votre part en cochant la case ci-contre ❑.
Vous disposez à tout moment d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition et de suspension des données vous concernant (loi « informatique et libertés » du 06/01/1978).

À retourner sous enveloppe affranchie à :
**Retro Gamer Collection - Service Clients**
**12350 Privezac**

e-mail : contact@bopress.fr
Tél : 05.65.81.54.86 - 7 jours sur 7, du lundi au vendredi, de 10h à Midi et de 14h à 16h.

**ABONNEZ-VOUS EN LIGNE SUR WWW.BOPRESSE.FR**

BO PRESSE
La presse en ligne

**Vous pouvez également recopier ce bulletin d'abonnement sur papier libre ou le télécharger sur Retrogamercollection.com, comme ça, vous ne ferez pas de trou dans votre beau magazine. Ce serait d'autant plus dommage que l'article qui est juste derrière est sympa comme tout.**

# C'EST FINI!

## ATTENTION, SPOILERS INCLUS!




## GUY SPY AND THE CRYSTALS OF ARMAGEDDON

» C'est pas qu'on aime critiquer à tout va, mais quand même : il ne faut pas être très malin pour baptiser un artefact "Les Cristaux de l'Armageddon", parce que vous pouvez parier que ça va attirer directement la convoitise d'individus aussi avides de pouvoir que peu scrupuleux comme, au pif, le Baron Von Max... qui justement, puisqu'on parle de lui, est bien parti pour mettre ses sales paluches de méchant de service sur les cristaux susnommés, qui n'auraient sans doute jamais attiré son attention s'ils s'étaient appelés "Les cristaux de la bonhomie", par exemple. Pff. Bon ben envoyez Guy Spy l'arrêter, dans un jeu très "dessin animé" à la *Dragon's Lair*...

01



» Admirons depuis les premières loges – les yeux du héros – le poing de Guy Spy qui s'écrase sur la tronche barbue du Baron Von Max ! Pan, dans les dents. Que d'action, les amis, que d'action !

02



» La torgnole envoie valdinguer notre méchant dans son mur d'équipement électronique, qu'il n'a visiblement pas pris soin de connecter à la terre puisqu'il s'y électrocute bêtement. Bien fait. Ce n'est pas la fin la plus glorieuse pour un aspirant-destructeur du monde, mais parfois, on a ce qu'on mérite.

03



» L'antredu méchant menaçant de s'écrouler à tout moment, comme c'est de bon ton, Guy Spy se barre, accroché à une liane, non sans avoir quand même récupéré la jolie damoiselle en détresse qui, entre nous, n'aurait jamais été kidnappée si Guy Spy ne s'en était pas mêlé. Mais bon, c'est un détail.

04



» L'antique temple inca, merveille du patrimoine mondial où s'était caché le Baron Von Max, s'écroule sous le regard de notre héros et de sa belle. Qu'importent ces vieilles pierres ! L'important, c'est que le méchant n'ait pas réussi à construire sa machine de l'apocalypse avec les cristaux de la bonhomie. Ah, vous voyez, personne n'y croirait, avec un nom comme ça !

05




» Le méchant est enseveli, la menace est écartée, les cristaux sont perdus (mais pas trop, des fois qu'on ferait une suite)... voilà, on est bons, lancez les crédits de fin. Ah, non, pardon, on nous hurle dans l'oreillette qu'il faut finir sur un roulage de pelle. Bon ben OK.

# DANS LE PROCHAIN NUMÉRO DE

# retro*GAMER Collection



## RENDEZ-VOUS FIN DÉCEMBRE

Ça sera déjà Noël ! C'est fou comme le temps passe vite, quand on s'amuse. Ou même quand on ne s'amuse pas. Enfin, ça passe vite, quoi. C'est vrai, y'a à peine pas longtemps, on préparait fébrilement nos vacances estivales et là, pouf : il faut déjà ressortir la barbe blanche et le costume rouge. Ça vous fait ça, à vous aussi ?

UN JEU DE RAGE ET DE FUREUR

19€90 PRIX CHOC !

# VOLGARR
## THE VIKING



jeuxvideo.com
"DU SANG, DES MUSCLES, DES MONSTRES..."
17/20

gamekult
"DE QUOI TRANSPIRER PENDANT UN BON MOMENT"
7/10

NOUVEAU JEU COMPATIBLE
Dreamcast™

ENTREZ DANS LA LÈGENDE OU MOURREZ AVEC HONNEUR !

JEU DISPONIBLE* EN SÉRIE LIMITÉE SUR WWW.PIXELHEART.FR

*Versions Dreamcast PAL, US et JAP disponibles à 19,90 €.

SCAN ICI

PIXELHEART
Retrogaming et Next Gen
www.PixelHeart.fr

Découvrez sur notre site internet tous nos nouveaux jeux retrogaming réalisés par des passionnés pour des passionnés.

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
NEO GEO

CODE : "VIKING"
-15%
(BON DE RÉDUCTION À SAISIR À L'ÉTAPE DU PAIEMENT SUR PIXELHEART.FR, VALABLE HORS FRAIS DE PORT ET UNE FOIS PAR PERSONNE)