VIDEO GAMER

LE MAGAZINE COLLECTOR DU JEU VIDÉO !

RETRO

#15

LA SAGA
FINAL FANTASY
LES SECRETS DU RPG DE LÉGENDE 1987-2020

SPACE INVADERS
L'INVASION QUI CHANGEA LE MONDE
(DU JEU VIDÉO)

NEO GEO
LA ROLLS DES CONSOLES

DREAMCAST
LA CONSOLE AVANT-GARDISTE

RESIDENT EVIL 3
LA GRANDE FRAYEUR DE 1999

LES DÉBUTS DE L'ESPORT
PONG N'ÉTAIT PAS ENCORE NÉ !

DÉCOUVREZ **LES 32 MEILLEURS JEUX DISPOS** AVANT L'ÉTÉ !



Disponible chez votre marchand de journaux

ENTRE CIEL ET TERRE

PROCHAIN NUMÉRO LE 26 JUIN

Pour ce numéro de VIDEOGAMER Rétro, nous vous proposons de revenir sur un jeu que tout le monde connaît, parce que tout le monde y a joué au moins une fois (ou presque). Il s'agit de Space Invaders. Eh oui, cette fameuse vague d'extra-terrestres qui descendent inexorablement et qui ont rendu fous des millions de joueurs sur les bornes d'arcade il y a quelques années de ça. L'autre gros morceau de ce numéro, c'est la saga Final Fantasy. Nous vous avions déjà proposé un focus sur le VII mais avec la sortie de son remake, il était temps de revisiter l'ensemble des Final Fantasy. Côté hardware, focus sur la Dreamcast et la Neo Geo qui, chacune dans son registre, ont été des machines qui avaient techniquement l'avantage mais qui malheureusement n'ont pas connu le succès escompté. Vous comprendrez pourquoi. Enfin, la grand messe du jeu vidéo à Los Angeles est, depuis des années, le rendez-vous incontournable des gamers. Nous nous sommes donc amusés à revenir sur les éditions les plus marquantes de l'E3 en six dates clés. Bonne lecture à tous !

La Rédaction

"Cette fameuse vague d'extra-terrestres qui descendent inexorablement et qui ont rendu fous des millions de joueurs…"





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



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



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



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



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

GAMER RÉTRO

SERVICE ABONNEMENTS
56 rue du Rocher 75008 Paris
Email : abo@nickelmedia.fr
Téléphone : 01 44 70 72 32
Web : abo.nickelmedia.fr
Tarif France pour 1 an : 32,90 €
Prix au numéro : 7,90 €

RÉDACTION
171 bis, avenue Charles de Gaulle
92000 Neuilly-sur-Seine
Email : redaction@videogamer.fr
Rédacteur en chef : Laurent Deheppe
Création graphique : Éric Sallé
Ont collaboré à ce numéro : Christophe Collet, Jean-Marc Delprato, Damien Duvot, Pierre Maugein, Hung Nguyen, Christophe Öttl.

DIRECTION D'ÉDITION
Sloop Consulting - info@sloopbiz.com

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

GESTION VENTES AU NUMÉRO (REASSORT)
(réservé aux dépositaires et diffuseurs)
A Juste Titres
Tél. : 04 88 15 12 42
Magazine disponible sur www.direct-editeurs.fr
Diffusion : MLP
Impression : BLG Toul
ZI Croix de Metz – 54200 Toul-France

Dépôt légal : à parution
Commission paritaire : 1024 K 93505
ISSN : 2556-6741

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

Tous droits de reproduction réservés
VIDEOGAMER RÉTRO est une marque déposée

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

ABONNEMENT



OFFRE SPÉCIALE 2019

LE **RÉTRO** C'EST **NOUVEAU !**

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

ECONOMISEZ

PLUS DE

30%

SUR LE PRIX DE VENTE AU NUMÉRO

PROFITEZ DE TOUS LES AVANTAGES DE L'ABONNEMENT :

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

3 MOYENS FACILES DE S'ABONNER

1. Directement en ligne

www.abo.nickelmedia.fr

2. Par téléphone

01 44 70 72 32

3. Par courrier ou email

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

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

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

❑ OUI je m'abonne à **VIDEOGAMER Rétro** pour **6 numéros** au prix de **32,90 €** au lieu de ~~47,40 €~~*

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

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

❑ Mme ❑ M. (*) Champs obligatoires

Nom* : .....

Prénom* : .....

Société : .....

Adresse* : .....

.....

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

Email* : .....

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

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

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

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

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

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

Date et signature obligatoires :

* 6 numéros à 7,90€.
Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/06/2020. Pour l'étranger, tarifs disponibles sur : **abo.nickelmedia.fr**. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut, il ne pourra être mis en place.

R0150

BIENVENUE DANS *VIDEOGAMER RÉTRO* !

SOMMAIRE

#15



p.10

RESIDENT EVIL 3 REMAKE
Le Nemesis est de retour !



p.14

BLACK MESA
L'hommage tant attendu



p.20

RETOUR SUR L'E3
C'était mieux avant ?



p.28

CROISIÈRE POUR UN CADAVRE
Petit meurtre entre amis



p.32

RESIDENT EVIL 3
Action et horreur au sommet



p.38

FINAL FANTASY
Tout sur LA saga star du RPG



p.58

DINO CRISIS
L'autre survival de Capcom



p.66

JV & JEUX OLYMPIQUES
Le sport au bout du pad



p.72

NEO-GEO
Focus sur la Rolls des consoles



p.76

LES DÉBUTS DE L'ESPORT
La compétition, c'est vieux !



p.84

ZOOM SUR 1990
Le jeu vidéo d'il y a 30 ans



p.92

DREAMCAST
Une machine d'avant-garde

SPACE INVADERS p.50

L'INVASION QUI CHANGEA LE MONDE (DU JEU VIDÉO)

Retour en… 2000

LE LANCEMENT DE LA PS2

Le 24 novembre 2000, la PlayStation débarquait en Europe. On se souvient encore de la foule massée devant le Virgin Megastore sur les Champs-Élysées à Paris pour accueillir LA machine qui allait battre tous les records. Cette soirée allait être folle ! Non seulement le service d'ordre du Virgin fut totalement dépassé par l'ampleur du phénomème mais en plus, les heureux nouveaux acquéreurs du Graal ont très vite compris que sortir avec la machine allait être tendu, pour ne pas dire dangereux. En quelques secondes ce fut l'émeute, on voyait les boîtes des jeux voler dans tous les sens ! À la sortie du Virgin, la police était présente pour éviter tout débordement. Bref, si vous n'avez pas assisté à cette soirée «mémorable», ne vous en voulez pas… (Et si vous voulez voir le délire, la vidéo est dispo sur Youtube).


SONY

PC ENGINE COREGRAFX MINI

LE TRIP NOSTALGIQUE ATTENDRA

Attendue pour l'arrivée du printemps, la PC Engine CoreGrafx mini a vu sa sortie retardée en raison de l'épidémie de coronavirus qui frappe la planète actuellement. Tant pis, on vous fait un topo malgré tout !

Comme Nintendo, qui a vu la production de sa Switch baisser sensiblement, Konami est touché de manière très concrète par l'épidémie de COVID-19 qui se propage dans le monde depuis plusieurs mois. Pour sa première expérience dans le hardware, l'éditeur japonais est confronté à une situation exceptionnelle qui a conduit au ralentissement sinon à la fermeture des usines d'assemblage en Chine. Résultat, les trois déclinaisons de sa console miniature, la PC Engine mini (Japon), la TurboGrafx-16 mini (Etats-Unis) et la CoreGrafx mini (Europe), toutes attendues initialement pour le 19 mars, ainsi que leurs différents périphériques (manettes supplémentaires, MultiTap) ont vu leur fabrication et leur livraison stoppées. Une décision qui n'est évidemment pas sans conséquences sur le début de leur commercialisation. Si les Japonais qui ont réservé leur machine avant le 5 mars recevront la machine en temps et en heure, les commandes passées après cette date ne seront honorées que petit à petit, au gré des arrivages. Pour l'Occident, les choses sont à la fois plus claires et plus tristes : la sortie a été repoussée à une date ultérieure qui reste encore à définir.



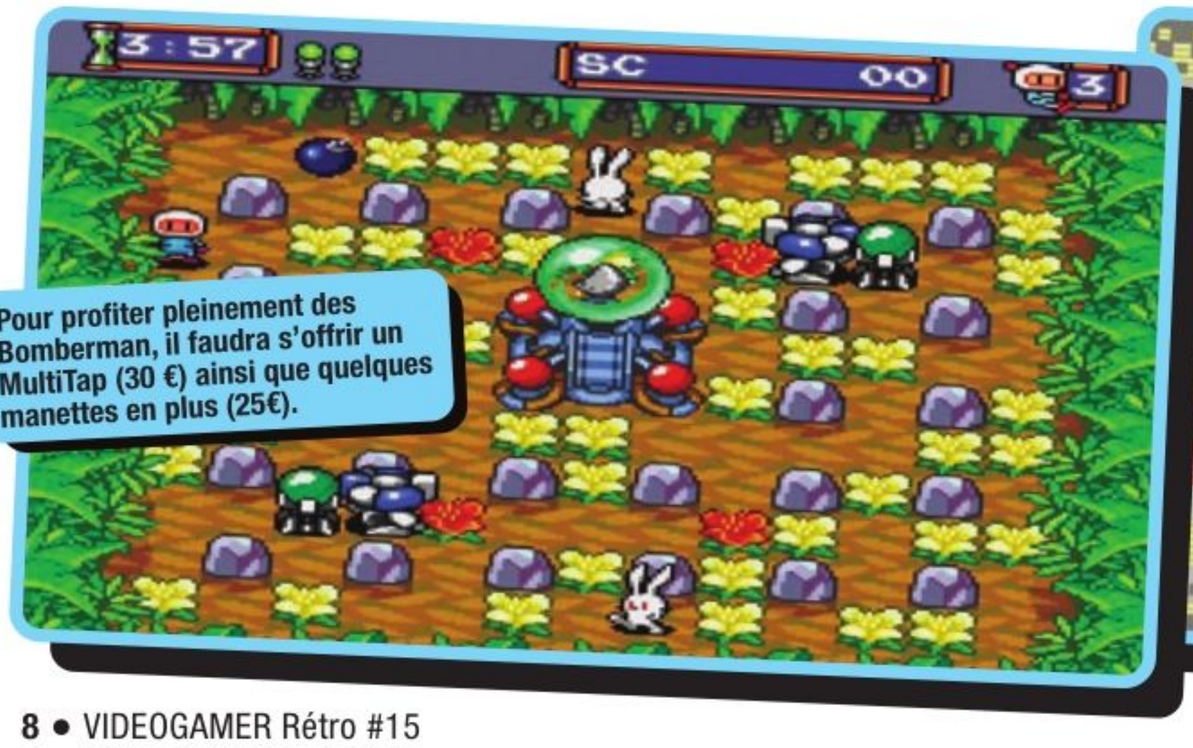
Quelques jeux développés spécifiquement pour les périphériques de la PC Engine (lecteur CD-Rom, etc.) seront de la partie, à l'instar de Ys Book I&II.

UNE CONSOLE CULTE AU JAPON

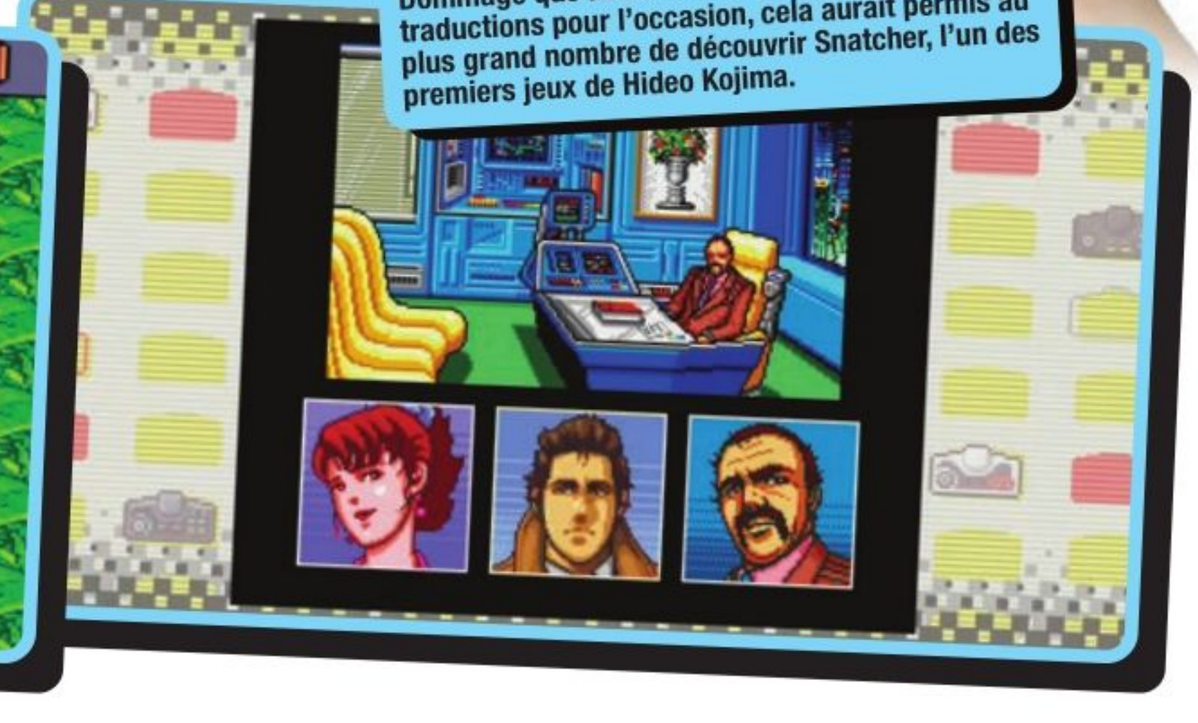
Pour les trois dissipés du fond, rappelons que la PC Engine mini n'est autre que la petite dernière des consoles entièrement dédiées au rétrogaming. Basée, comme son nom l'indique, sur la mythique machine conçue par NEC et Hudsoft Soft (que Konami a absorbé il y a quelques années) que les amoureux de jeux japonais connaissent bien, celle-ci calque sa proposition sur celle de ses devancières



La console originale n'était pas bien grande, mais cette version moderne tient même dans le creux de la main.



Pour profiter pleinement des Bomberman, il faudra s'offrir un MultiTap (30 €) ainsi que quelques manettes en plus (25€).



Dommage que Konami n'ait pas réalisé quelques traductions pour l'occasion, cela aurait permis au plus grand nombre de découvrir Snatcher, l'un des premiers jeux de Hideo Kojima.



Chaque territoire disposera de sa propre version de la PC Engine mini, avec tout ce que cela implique en termes de look.



Le mode d'affichage GT offre une visibilité douteuse mais est un joli clin d'œil pour les adorateurs de la machine.

dans le but de nous faire (re) découvrir dans les meilleures conditions des titres à la fois riches et variés. Comme la Super Nintendo Mini ou la Mega Drive Mini avant elle, la PC Engine mini se branche donc au téléviseur via un câble HDMI et au courant via un adaptateur USB. Comme ses petites copines, elle embarquera aussi un catalogue de jeux préinstallés qu'il ne sera pas possible d'étendre par la suite. Si Nintendo et SEGA avaient tenu compte des affinités régionales au moment de définir leurs line-up, Konami, lui, a fait le choix de servir la même chose à tout le monde. Parmi les 57 titres embarqués, on aura donc la surprise d'en découvrir 32 dans la langue de Mishima, seuls les 25 restants étant traduits en anglais – à noter que quelques doublons sont de la partie. La petite différence qui existe entre les trois territoires, outre le look de chaque déclinaison, c'est que la PC Engine mini, la version japonaise donc, disposera de deux titres exclusifs particulièrement appréciés des connaisseurs, à savoir Tengai Makyô II : Manji Maru et Tokimeki Memorial. En matière d'émulation, il ne devrait pas y avoir de mauvaises surprises, les spécialistes du studio M2 étant sur le coup. Pour ce qui est des options, l'essentiel sera également présent, puisqu'il sera possible de choisir entre différents formats d'affichage (4/3, 4/3 étiré, pixel perfect, 16/9, filtre CRT et même un mode PC Engine GT pour faire comme si on jouait sur la version portable de la console) et de bénéficier de quatre slots de sauvegarde rapide. En attendant qu'une nouvelle date soit annoncée, rappelons que la PC Engine CoreGrafx mini (nous sommes en France, après tout) est une exclusivité Amazon et qu'il faut par conséquent impérativement passer par le géant du commerce en ligne pour pouvoir se l'offrir. ***H.N.***

"En matière d'émulation il ne devrait pas y avoir de mauvaise surprise, les spécialistes de M2 étant sur le coup !"



LES JEUX EN ANGLAIS :

- Air Zonk
- Alien Crush
- Blazing Lazers
- Bomberman '93
- Bonk's Revenge
- Cadash
- Chew-Man-Fu
- Dungeon Explorer
- J.J. & Jeff
- Lords Of Thunder
- Military Madness (Nectaris)
- Moto Roader
- Neutopia
- Neutopia II
- New Adventure Island
- Ninjaspirit
- Parasol Stars
- Power Golf
- Psychosis
- R-Type
- Soldier Blade
- Space Harrier
- Splatterhouse
- Victory Run
- Ys Book I&II

LES JEUX EN JAPONAIS :

- Akumajô Dracula X Chi No Rondo (Castlevania : Rondo of Blood)
- Aldynes
- Appare ! Gateball
- Bomberman '94
- Bomberman Panic Bomber
- Chô Aniki
- Daimakaimura (Ghouls 'N' Ghosts)
- Dungeon Explorer
- Dragon Spirit
- Fantasy Zone
- Galaga '88
- Genpei Tôma Den (The Genji and the Heike Clans)
- Ginga Fukei Densetsu Sapphire
- Gradius (Nemesis)
- Gradius II : Gofer No Yabo (Nemesis II)
- Jaseiken Necromancer
- Nectaris (Military Madness)
- Neutopia
- Neutopia II
- Ninja Ryûkenden (Ninja Gaiden)
- PC-Genjin (Bonk)
- Salamander
- Seirei Senshi Spriggan
- Snatcher
- Spriggan Mark 2Star Parodier (Fantasy Star Soldier)
- Super Darius
- Super Momotarô Dentetsu II
- Super Star Soldier
- Tengai Makyô II : Manji Maru (exclusif à la PC-Engine mini japonaise)
- Tokimeki Memorial (exclusif à la PC-Engine mini japonaise)
- The Kung Fu (China Warrior)
- The Legend of Valkyrie
- Ys I&II



Pensez à bien élaborer vos stratégies sinon vous risquez de vite vous retrouver encerclé !



La gestion de vos unités sera cruciale au moment d'affronter les boss !

LANGRISSER I ET II

LES DIEUX SE FONT LA GUERRE

Deux des plus célèbres J-RPG tactical au Japon, Langrisser I & II obtiennent enfin leur remake sur consoles et PC pour espérer reconquérir un public longtemps monopolisé par Fire Emblem.

Il y a parfois dans les sorties de remake, au-delà de l'engouement pour le titre lui-même, le plaisir de la découverte d'une licence, en l'occurence Langrisser, n'ayant jusque là pas encore posé ses valises sur le Vieux Continent. Cette saga, qui débarque dans les années 90 sur Megadrive puis sur Saturn grâce au travail de Masaya Games, reste en effet peu connue en dehors de l'archipel nippon hormis son premier opus, sorti outre-atlantique, que les amateurs d'import parmi vous ont pu découvrir sous le nom de Warsong. Dans cette grande licence du Tactical-RPG de l'écurie SEGA, cousine éloignée et rivale du poulain Fire Emblem de Nintendo, il est notamment question de développer à la fois son armée et ses commandants, qui disposent d'un arbre de compétences et de spécialisation touffu, pour mener à bien de nombreux affrontements et d'élaborer les stratégies les plus efficaces en fonction de ses unités et des avantages, ou inconvénients, conférés par les différents champs de bataille. Outre ces bases solides, la série mise sur la multiplicité des choix et des approches pour favoriser l'expérimentation et faire évoluer la narration selon les décisions prises. Le jeu bénéficie d'un new-game + qui permet de s'essayer à un tout autre cheminement et, si vous n'êtes pas satisfait de vos actes au cours de votre aventure, une fonctionnalité sera disponible pour revivre les évènements passés et éviter toutes formes de regrets.

DES DÉCENNIES D'ATTENTE

C'est donc sous la houlette de Chara-Ani, et édité par NIS America (Ys VIII, Trails of Cold Steel), que les deux premiers épisodes, initialement paru en 1991 et 1994, bénéficient d'une refonte globale, aussi bien en termes de réalisation, de jouabilité, de composition que de direction artistique. L'univers illustré par Satoshi Urushihara fait donc peau neuve mais n'en oublie pas moins de rendre hommage à ce dernier en proposant un basculement sur la direction artistique de l'époque dans le but de ravir les plus nostalgiques. Seul bémol dans tout cela, la sortie européenne n'est pas forcément synonyme de localisation française alors on se console du mieux que l'on peut grâce à l'apport d'un doublage japonais agrémenté, au choix, de textes en anglais, japonais, coréen ou chinois traditionnel.

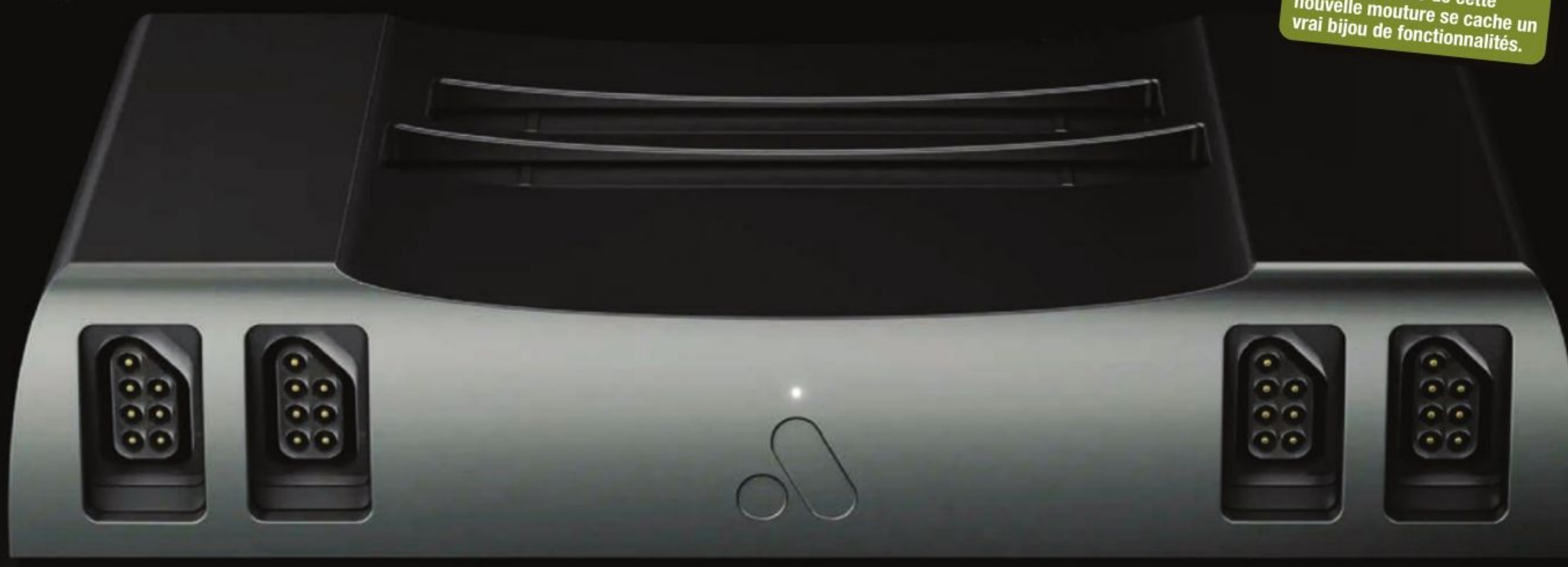
INFO RÉTRO

Langrisser s'offre enfin un sortie dans nos contrées à travers un joli remake pour ce tactical exigeant et complet qui gagne à être connu. Sachez qu'une démo est disponible et qu'elle vous propose l'équivalent de trois chapitres par jeu. De quoi vous offrir une prise en main concrète avant de sauter le pas sur ce diptyque.

Sortie : 13 mars 2020
Supports : Switch, PS4, PC
Genre : Tactical-RPG



Même sans sous-titres français, les dialogues restent abordables.


Sous la sobriété de cette nouvelle mouture se cache un vrai bijou de fonctionnalités.

NT MINI NOIR (V.2)

L'EXCELLENCE À PRIX D'OR

Analogue nous proposait déjà avec sa Nt mini le summum de l'émulation. Le constructeur monte d'un cran avec une nouvelle version qui fait rimer puissance avec élégance.

En janvier 2017, le constructeur Analogue frappait un grand coup en sortant la Nt mini, une console rétro grand luxe en finition aluminium qui embarque un FPGA (field programmable gate array) reproduisant les capacités matérielles des consoles et permettant de lire toutes les cartouches de la NES, de la Famicom et de la Famicom Disk System. Christopher Taber, fondateur de la société, ne tarit pas d'éloge sur son hardware, arguant même que la précision de ses performances, que n'ont pas les émulateurs gratuits, justifie son achat. Tout cela, il le doit notamment au travail de ses ingénieur qui auraient passé, d'après lui, plus de 5000 heures sur le projet. Et en effet, le travail est colossal tant la console, en plus de proposer une comptabilité à 100%, se vante d'une absence de dégradation du jeu, d'input lag (le délai entre la pression d'un bouton et la réaction dans le jeu) et de l'intégration d'un upscale à 1080p.

ESTHÉTIQUE MAIS PAS QUE

Il y a quelques jours, trois ans après la sortie initiale de son projet, Analogue nous dévoilait une version améliorée et bien plus élégante de sa Nt mini : la Nt mini Noir. Disponible à la précommande en quantité limitée, la nouvelle mouture propose un port cartouche perfectionné, une mise à jour de l'interface utilisateur, de la marque et du packaging ainsi qu'un nouveau contrôleur, un 8Bitdo N30 2.4g fourni avec son câble, en remplacement du 8Bitdo NES30 Wireless de l'ancienne version. De plus, la compatibilité sans-fil permet une prise en charge des manettes nouvelle génération. Pour l'esthétique, cette dernière troque sa blancheur pour une couleur noire dite gun metal du plus bel effet, avec quelques touches d'or plaqué et 4 ports contrôleurs transparents pour les manettes d'origine. On y retrouve toujours une connectique moderne HMDI (1080p, 720p, 480p) et d'origine (RGB, S-Video), un basculement possible entre NTSC (60Hz) et PAL (50Hz), une sortie son stéréo audio 48KHz 16-bit, un adaptateur secteur universel ainsi qu'un port pour carte SD. Cette dernière est également munie d'options de modification de résolution, de position de l'écran et des lignes de balayage en plus d'un système de triche qui ravira les utilisateurs de cheat codes. Toutefois, comme pour sa grande soeur, la nouvelle venue n'en oublie pas d'être onéreuse (499$) avec un prix avoisinant les 450€. Sûrement le prix de l'excellence pour arborer fièrement cette console dans son salon dès juillet 2020.



La Nt mini nous faisait redécouvrir le bonheur de relancer nos vieilles cartouches dans des conditions optimales.



Certaines scènes obligent Jill à affronter le Nemesis. Il faut sortir la grosse artillerie !



RESIDENT EVIL 3 REMAKE

RETOUR À RACCOON CITY

Après le remake du deuxième épisode, Capcom continue sa ré-exploration de Raccoon City en ravalant sa suite, le très efficace Resident Evil 3°:Nemesis. Une bonne idée°?Voici notre réponse, puisque nous y avons joué.

L'an dernier sortait le remake de Resident Evil 2. Mais attention, un remake du genre costaud, pas un petit lissage, trois changements mineurs et une compatibilité 4K. Non, un vrai remake : refonte totale des graphismes, adaptation de la jouabilité aux standards de l'époque (caméra à l'épaule, shoot en se déplaçant), modifications de certaines mécaniques et énigmes, réécriture du scénario pour mettre en avant tel ou tel perso oublié de l'époque… Bref, une refonte totale MAIS dans le respect du jeu d'origine. C'est en cela que le travail de Capcom s'est révélé épatant : le remake de Resident Evil 2 est tout à la fois un jeu d'horreur de son époque et une relecture fidèle, dans l'esprit, de l'aventure de 1998. Personne ne s'y est trompé et surtout pas VIDEOGAMER : 19/20 dans le numéro 73. Après un tel succès, il aurait été étonnant que l'éditeur s'arrête en si bon chemin et ne nous propose pas un remake de la suite, le Resident Evil 3 : Nemesis de 1999. Lorsque le titre fut annoncé l'automne dernier, la surprise n'était donc pas au rendez-vous. En revanche, nous ne nous attendions pas à ce que Resident Evil 3 Remake sorte aussi tôt : il arrive le 3 avril sur PS4, Xbox One et PC. Et nous y avons joué !

DES RUES ENVAHIES…

On rappelle le pitch de Resident Evil 3 : après les évènements du premier épisode, Jill Valentine est restée à Raccoon City pour faire tomber Umbrella Corp. Mais le virus se propage en ville, les zombies sont partout, il faut fuir. C'est à ce moment que l'on prend le contrôle de l'agent du STARS, lorsqu'elle chercher un moyen de s'échapper. Pour ceux qui ne le sauraient pas, l'histoire de RE 3 se place « autour » de celle de son prédécesseur : 24h avant et 48h après. Si Resident Evil 2 faisait la part belle aux scènes d'intérieur (le commissariat, les égouts, le centre de recherche), l'un des atouts de sa suite est de faire découvrir les rues de Raccoon City, des rues envahies par les zombies. L'action gagnait en intensité dans le RE 3 d'origine, Capcom a conservé l'idée dans le remake : on shoot plus qu'avant, à condition bien sûr d'avoir ce qu'il faut de balles. Si tel n'est pas le cas, il faut



Les rues de Raccoon City sont pleines de zombies. L'esquive est essentielle.



Au fond de la salle, un fusil. Il faut trouver la pince pour couper la chaîne et le récupérer.



Ce monstre là, mieux vaut attendre qu'il ouvre la gueule pour tirer.



On n'avait jamais vu Raccoon City comme ça, c'est l'un des atouts de ce remake.



On ne va pas se mentir : l'avenir de Jill paraît compromis à très court terme…

EN PRIME, DU MULTIJOUEUR

Capcom fait les choses en grand avec Resident Evil 3 Remake puisqu'à côté de l'aventure solo, un mode multijoueur asymétrique est présent. Dans Resistance, quatre joueurs doivent sortir d'une map en échappant aux monstres et aux pièges placés par le cinquième, qui contrôle la zone à l'aide de caméras. L'idée est bonne mais le résultat un peu bancal : le « mastermind » semble être très avantagé pour le moment. Capcom va devoir bosser l'équilibrage.

INFO RÉTRO

On s'en doutait, c'est confirmé°:le remake de Resident Evil 3 s'annonce aussi réussi que celui du deuxième épisode, avec un Nemesis impitoyable et une ville de Raccoon City mise en valeur comme jamais. Sans surprise donc, mais terriblement efficace.

Sortie˜: 3 avril 2020
Supports˜: PS4, One, PC
Genre˜: Action-horreur
Développeur˜: Capcom

apprendre à slalomer entre les zombies, mais ces derniers ont (littéralement) le bras long ! Le studio a donc ajouté une feature de gameplay : l'esquive. Le geste n'est pas qu'utile, il est essentiel pour qui ne veut pas se faire choper toutes les 30 secondes et donc dépenser toutes ses plantes vertes pour se soigner. Hormis cette esquive, Resident Evil 3 Remake ressemble comme deux gouttes d'eau au remake du 2, tant au niveau du gameplay que des graphismes. Vous avez aimé le précédent ? Vous adorerez celui-ci, d'autant que Capcom y a aussi apporté quelques modifications scénaristiques pour surprendre les connaisseurs. Qui seront aussi surpris par LE monstre de l'aventure, le redoutable Nemesis qui donne son nom au jeu d'origine.

… ET UN NEMESIS EN COLÈRE

En 1999, Resident Evil 3 : Nemesis jouait déjà sur la trouille que procure la traque du Nemesis à travers les rues et les couloirs arpentés par Jill (voir notre dossier page 32). Resident Evil 3 Remake renforce sa présence et en fait un montre implacable qui la poursuit sans relâche. Il est rapide, puissant et s'autorise même à sauter pour lui barrer la route sans prévenir ! L'esquive est plus que jamais d'actualité, sauf durant les phases de combat obligatoire à différents stades de l'histoire. Le Nemesis de 1999 était puissant mais un peu bébête, celui de 2020 a plus d'un tour dans son sac. Tout comme ce remake, qui s'annonce aussi réussi que le précédent.. ***C.C.***

“L'action gagnait en intensité dans le RE 3 d'origine, Capcom a conservé l'idée dans le remake.”



La réinterprétation de Xen vous donnera le sentiment de vivre une toute nouvelle aventure !

BLACK MESA

L'HOMMAGE TANT ATTENDU

Rejoignant le groupe des arlésiennes du jeu vidéo ayant de grandes chances de ne jamais voir le jour, Black Mesa signe enfin le point final de sa d laration d'amour à Half-Life, mettant un terme à son statut de vaporware.

Tout comme il y a eu un avant et un après Half-Life en 1998, il y a eu un avant et un après l'annonce de Black Mesa en septembre 2012. L'avant, c'est le pari audacieux que s'est lancé un groupe de fans dont l'amour pour Half-Life transparaît même dans le patronyme de l'équipe, Crowbar Collective. Ce pari, ce n'est ni plus ni moins que la réalisation d'un remake du chef-d'oeuvre de Valve à partir du moteur Source d'Half-Life 2. Initié en janvier 2005, l'idée derrière Black Mesa est d'en faire un mod, jouable en stand-alone, proposant une version améliorée et plus étoffée de l'oeuvre originale. L'équipe, qui avance sur le projet petit à petit grâce au temps libre de chacun, parvient à livrer le 14 septembre 2012 une première partie gratuite du jeu, s'étalant du début de l'aventure jusqu'au Lambda Core, et annonce rejoindre le programme Greenlight de Steam. Black Mesa gravit une nouvelle étape et se dévoile en accès anticipé sur Steam en mai 2015 avec une toute nouvelle version et un mode multijoueur s'étalant sur six cartes jouables. Petit bémol : l'arc se déroulant sur Xen est toujours absent, les développeurs assurant que l'argent de cet accès anticipé permettra l'élaboration de cinq chapitres dédiés. Les mois passent et les dates de sorties se succèdent, le projet s'éternise mais des annonces telles que l'arrivée du patch Xen Engine rassurent les joueurs.

DERNIÈRE LIGNE DROITE

L'année 2019 est décisive pour Black Mesa car le projet rentre dans une triple étape finale : l'annonce d'une bêta technique, d'une bêta ouverte et d'une sortie officielle ! Mais tout cela n'empêchera pas un énième report. Et c'est finalement en décembre 2019 que le jeu devient entièrement jouable en bêta et que la partie sur Xen intègre le jeu payant. Une version 1.0 bêta sort en février 2020 et une sortie officielle est enfin respectée, celle du 6 mars 2020 ! Au-delà d'une simple reconstruction, Black Mesa livre une réinterprétation totale de la section du jeu se déroulant sur Xen, qui accusait des lacunes et une réussite moindre dans l'opus originel. Dans l'ensemble, le jeu fournit de nombreuses modifications visuelles, notamment



L'accident de Black Mesa, l'endroit où tout a commencé, n'a jamais eu aussi fière allure



Un mode multijoueur est là pour prolonger l'expérience et faire des frags par centaines !

“Black Mesa livre une réinterprétation totale de la section de Half-Life se déroulant sur Xen !”

un système de lumière dynamique et un ensemble de couleurs plus homogène, une direction artistique plus travaillée, un gameplay modernisé ainsi qu’une bande originale inédite de Joel Nielsen. Sans oublier les phases de combats et l’IA des soldats qui ont, eux aussi, eu le droit à leur petit coup de polish.

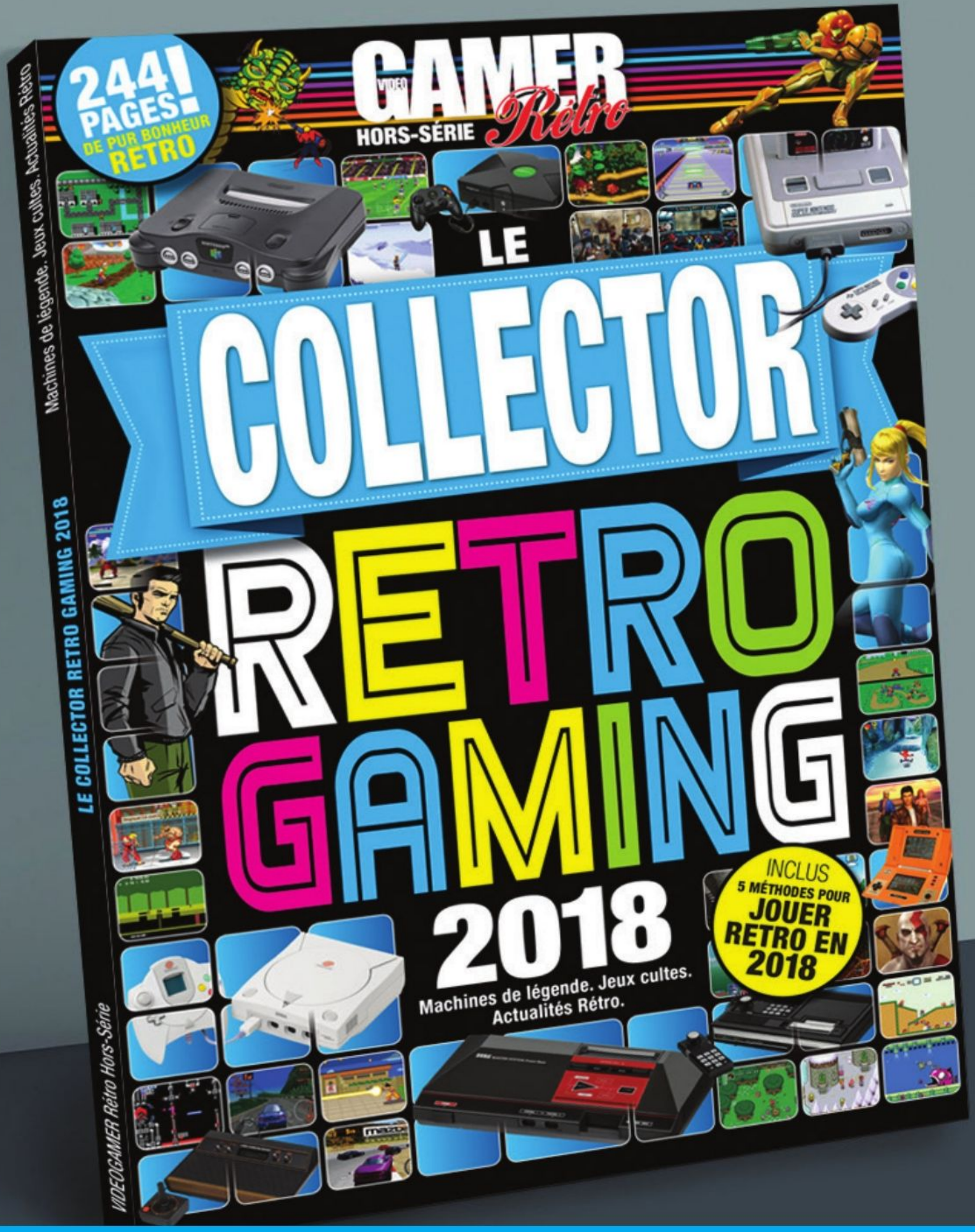
INFO RÉTRO

Il aura fallu quinze ans à Black Mesa pour passer l’ensemble du jeu d’origine à la moulinette, que ce soit le level design, les mécaniques de gameplay ou la narration. La barre est très haute pour ce qui est, à la fois, un bel exemple de la passion qui peut animer le jeu vidéo et le plus bel hommage de joueurs, approuvé par Valve, au mythique Half-Life.

Sortie : Disponible
Support : PC
Genre : FPS

DEUX HORS-SÉRIE EXCEPTIONNELS

440 PAGES : 40 ANS DE JEU VIDÉO !



Au sommaire : Comment jouer rétro en 2018 - SUPER NINTENDO : La superstar des années 90 - SECRET OF MANA : Le premier grand RPG de Square - PS2 : La console de tous les records - GTA : De l'or en barre - GAME & WATCH : Un jeu, une console, un succès MASTER SYSTEM : Symbole des années 80 - GRAN TURISMO : La simulation de la gloire - SUPER NES MINI : Tous le jeux en test - **244 pages - 12,90€**

RECEVEZ-LES DIRECTEMENT CHEZ VOUS

Quantités limitées - Commandez-les dès maintenant :

abo.nickelmedia.fr

ENVOI GRATUIT !
Frais de port offerts !*

196 PAGES
ÉDITION ACTUALISÉE
2018

Hors-série Collector
GAMER VIDÉO

VOLUME 1

SAGAS CULTES DU JEU VIDÉO

★ Histoire ★ Secrets ★ Projets ★

PLUS ! Toute leur actualité 2018 2019

GTA ★ Assassin's Creed ★ Uncharted ★ Tomb Raider ★ MGS ★ Street Fighter ★ Mega Man ★ Zelda
Final Fantasy ★ Call of Duty ★ Mario ★ God of War ★ Myst ★ Crash Bandicoot ★ Resident Evil ★ Star Wars

*(France métropolitaine uniquement)

Au sommaire : GRAND THEFT AUTO : La série star incontestée - THE LEGEND OF ZELDA : La naissance d'une légende TOMB RAIDER : La bombe vidéoludique - METAL GEAR SOLID : Coups de maître à répétition - MARIO : La légende de Nintendo - RESIDENT EVIL : L'horreur dans tous ses états - ASSASSIN'S CREED : Retour vers le passé - UNCHARTED : L'action avec un grand A - **196 pages - 9,90€**

ZOOM

Retour en… 2000

LES SIMS

Il y a 20 ans, les Sims proposaient la première simulation de vie. Aux commandes, un certain Will Wright, fondateur du studio Maxis et papa de SimCity (1989) ! En 2000 donc, le même Will Wright crée Les Sims, ou comment incarner un habitant de SimCity. En revanche, pas d'objectif précis cette fois, le but étant de faire vivre une famille composée de un à huit avatars. Dès le lancement, le succès est colossal et va bien au-delà des espérances du studio puisque ce premier épisode fait partie des jeux PC les plus vendus dans le monde avec plus de 16 millions de copies. En 2014, Les Sims 4 voit le jour et les ventes sont là encore excellentes après un démarrage compliqué. En revanche, l'absence de monde ouvert fait grincer les dents des adeptes de la série. Néanmoins, les gentils (ou pas) Sims restent aujourd'hui encore des «icônes» du jeu vidéo.

L'E3, C'ÉTAIT MIEUX AVANT ?

Alors que le plus grand salon du jeu vidéo voit sa tenue menacée par l'épidémie de Coronavirus (l'édition 2020 doit se tenir en juin) et sachant qu'on y attend la présence des nouvelles consoles, nous avons décidé de revenir sur l'histoire de l'E3. Voici ce qu'il faut savoir sur l'Electronic Entertainment Expo, en six dates clés˜! *Christophe Collet*


LIVE IN YOUR WORLD.
PLAY IN OURS.
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
PlayStation 2
BROADBAND ON
BROADBAND ON
AMERICA Online

1995 LES GRANDS DEBUTS

Il faut un début à tout et c'est en 1995 que l'aventure E3 commence. Une aventure qui s'explique d'abord par un besoin d'émancipation.

L'histoire est connue, on la rappelle quand même : au milieu des années 90, alors que l'industrie du jeu vidéo grandit à toute allure, elle n'a pas de salon dédié aux Etats-Unis. Les acteurs du marché, à commencer par Nintendo et SEGA of America, doivent se contenter des miettes qu'on leur laisse au CES, le Consumer Electronics Show qui se tient alors, et se tient toujours, à Las Vegas – à l'époque il y avait aussi une édition estivale à Chicago. C'est en 1994 que tout s'accélère : la récemment créée IDSA (Interactive Digital Software Association, la future ESA) s'empare du sujet et déclare vouloir organiser son propre salon du jeu vidéo. Tout le monde n'est pas d'accord – SEGA dit oui, Nintendo dit non – mais la décision est rapidement entérinée si bien que la première édition de l'Electronic Entertainment Expo se tient au Convention Center de Los Angeles dès l'année suivante, du 11 au 13 mai. Le jeu vidéo tient sa grand messe. Et quelle grand messe ! Ce premier E3 est étonnamment costaud. Déjà, plus de 40.000 personnes s'y rendent, ce qui n'est guère moins qu'aujourd'hui. Surtout, l'E3 1995 fait la transition entre deux générations, quasiment deux ères du jeu vidéo. D'un coté, la Mega Drive (Genesis aux Etats-Unis) et la Super Nintendo se livrent une guerre féroce, remportée sur le moment par Nintendo qui lâche pour sa console des Killer Instinct et autres Donkey Kong Country 2. Mais SEGA a la tête ailleurs, à la génération suivante : le constructeur annonce la sortie immédiate de sa console nouvelle génération, la Saturn, pour 399 dollars. C'est bien de ce côté-ci que se joue cette édition de l'E3 : la Saturn sort… et la PlayStation arrive. Sony confirme sa sortie en septembre 1995 au prix de 299 dollars (et 50 jeux annoncés d'ici Noël). Vous voyez l'astuce ? Des années plus tard, Sony fera le même coup à Microsoft dans la guerre de lancement opposant la Xbox One à la PS4. De là à dire que l'E3 est un éternel recommencement, il n'y a qu'un petit pas à franchir. En attendant, le salon est lancé en cette année 1995, et bien lancé !



❶ On a connu pire que Michael Jackson pour faire la promotion d'un premier salon !



❷ Sony tient sa première conférence (cheap !) et annonce la sortie de la PlayStation.



Eh oui, Nintendo montrait le Virtual Boy en 1995. Oups !

La PlayStation arrive en septembre 95, c'est la star de l'E3 cette année là.

CE QU'IL FAUT RETENIR

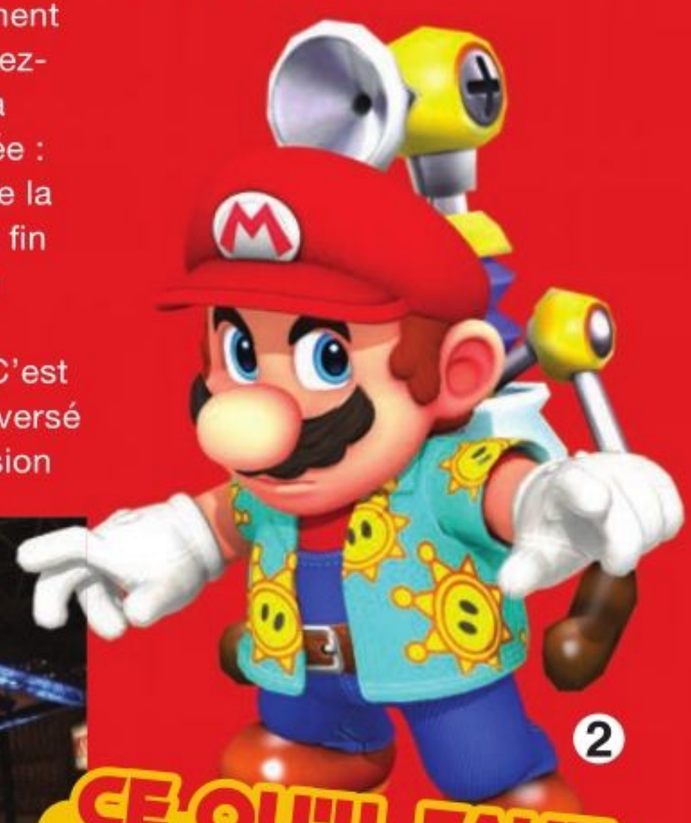
Le lancement de la Saturn
La sortie imminente de la PS1
Nintendo montre le Virtual Boy

2001 UN TRIO EST NE

Alors que le jeu vidéo se résumait à une guerre SEGA/ Nintendo/Sony, l'édition 2001 de l'E3 change la donne et impose un nouveau challenger, Microsoft. Et SEGA s'éclipse.

L'E3 a trouvé sa vitesse de croisière. Environ 60.000 personnes s'y pressent chaque année, les constructeurs y font leurs plus grosses présentations (la Dreamcast en 1999, la PS2 en 2000), tout le monde y gagne à commencer par l'exposition médiatique du jeu vidéo. En 2001, quelque chose change et pour ainsi dire, même si l'on ne le sait pas encore, c'est le visage du jeu vidéo tout entier qui change. Alors que jusqu'à présent cette industrie était viscéralement tournée vers le Japon – les plus gros éditeurs, les trois constructeurs Sony, Nintendo et SEGA, les studios qui comptent – voilà qu'un nouvel acteur fait son entrée sur scène. Et pas n'importe qui : Microsoft. Le géant américain avait lâché quelques infos l'année précédente, mais c'est durant l'E3 2001 qu'il met la gomme : la Xbox est présentée en fanfare avec une date de sortie (novembre 2001 aux Etats-Unis), un prix (499 dollars) et surtout des jeux, plein de jeux (plus de 80) dont un certain Halo qui deviendra le porte-étendard de la console – Halo 2 est son jeu le plus vendu, avec près de 9 millions d'exemplaires. 20 ans plus tard, il est clair que le jeu vidéo est une industrie au moins autant américaine que japonaise, sinon plus. Microsoft n'y est pas étranger. Et sinon, quoi de neuf durant l'Electronic Entertainment Expo de 2001 ? Eh bien figurez-vous que la Xbox n'est pas la seule console a être présentée : Nintendo y dévoile les jeux de la GameCube, qui doit sortir en fin d'année aux Etats-Unis et au Japon (elle n'arrivera qu'au printemps 2002 en France). C'est ainsi que l'on y voit le controversé Mario Sunshine, Luigi's Mansion et le fabuleux Star Wars : Rogue Squadron II - Rogue Leader. De son côté, SEGA a jeté l'éponge après le flop de la Dreamcast, il n'est plus constructeur. Enfin, Sony voit la vie en rose avec la PlayStation 2. Sa console, sortie en fin d'année 2000, est d'ores et déjà un succès colossal et des jeux tous plus cultes les uns que les autres se pressent à ses portes. 2001 est l'année de sortie de GTA 3, Silent Hill 2, Gran Turismo 3, Devil May Cry, Metal Gear Solid 2…





1 SEGA était encore là avec la Dreamcast, mais c'est la fin.

2 La GameCube sortant en fin d'année, c'était le moment de jouer à Mario Sunshine.

2 La Xbox fait le show à l'E3 en 2001. Microsoft entre dans la danse.

CE QU'IL FAUT RETENIR

La Xbox débarque…
… et la GameCube aussi
Le line-up fou de la PS2 !



3

2006 C'EST UNE REVOLUTION !

L'année précédente, Nintendo avait annoncé sa nouvelle console, la Revolution. Elle se dévoile durant l'édition 2006 de l'E3 et ô surprise, c'est la Wiï!

Ne tournons pas autour du pot, l'édition 2006 de l'Electronic Entertainment Expo est dominée de la tête et des épaules par Nintendo. Sa conférence pré-E3 constitue l'un des grands moments de l'histoire du salon : alors que tout le monde s'interroge sur sa nouvelle console, la Revolution, et se demande si Nintendo ne fait pas fausse route avec une machine larguée techniquement, le géant japonais fait un pas de côté et dévoile… la Wii ! Et c'est bien une révolution : la reconnaissance des mouvements dans l'espace, une wiimote à la place des manettes traditionnelles, des jeux pensés pour toute la famille (Wii Sports)… Shigeru Miyamoto et ses équipes font le show sur scène tandis que le public en tribune explose de joie. On a rarement vu une salle à ce point en délire, à part peut-être chez Sony en 2015 à l'annonce du remake de FF VII. Bref, c'est peu dire que l'E3 2006 est celui de Nintendo. Sans compter que l'on peut jouer à Super Mario Galaxy et The Legend of Zelda : Twilight Princess. Sur le moment, cette domination de Big N est d'autant plus inattendue que la PlayStation 3, qui s'apprête à sortir (le 17 novembre aux Etats-Unis), devait y casser la baraque. Mais les jeux dévoilés laissent de marbre – tout le monde se souvient du fake de la présentation de Killzone 3 en 2005 – et le prix de la console fait tiquer : 600 dollars pour le modèle 60 Go ! Heureusement que de nouvelles licences, comme Assassin's Creed, assurent le service minimum. L'affrontement Sony/Microsoft tourne à l'avantage du second durant cet E3 2005 où la Xbox 360, sortie l'automne précédent, se fait plaisir avec un line-up de folie : Gears of War, Mass Effect et Halo 3 annoncent le futur beau parcours de la 360. De son côté, le salon lui-même vit de drôles d'heures : les exposants pestent contre le format et le prix exorbitant de l'évènement. C'est le paradoxe de cette édition 2006 : elle reste l'une des plus mémorables grâce à la Wii – et dans une moindre mesure à l'arrivée de la PS3 et au line-up de la 360 – mais elle préfigure des changements radicaux dans l'organisation du salon. La preuve page suivante.



❶ La Revolution devient la Wii… et tout le monde en devient fou !



❷ La Xbox 360 est sortie, elle présente une future bombe : Gears of War.

CE QU'IL FAUT RETENIR

La Wii crée la sensation
Le line-up de la Xbox 360
Le prix exagéré de la PS3



La PS3 arrive et Sony annonce le prix : 600€ en version 60 Go !

2007 LES PIEDS DANS L'EAU

Les exposants en ont assez de la foule, de l'énorme Convention Center et des frais qui vont avec˜? Qu'à cela ne tienne, l'ESA leur organise une édition au bord de la plage. Un E3 unique˜!

L'histoire de l'E3 n'est pas que celle de ses exposants. Certes, ce sont eux qui nous intéressent : leurs jeux, leurs consoles, leurs conférences. Mais en coulisse, le salon le plus important du jeu vidéo est aussi une guerre d'influence, le lieu où les tendances du marché se révèlent au grand jour. Ainsi, en 2006, beaucoup s'interrogent sur le format du salon : très cher, celui-ci est galvaudé par des accréditations toujours plus simples à obtenir. Par conséquent, de nombreux acteurs de l'industrie s'énervent du fait que trop de public « inutile » se presse sur leurs stands, au détriment des professionnels (médias, acheteurs) qui les intéressent vraiment. L'ESA (Entertainment Software Association) va donc prendre une drôle de décision pour 2007 : déplacer le salon à Santa Monica, réquisitionner un sinistre hangar pour y mettre quelques stands, et organiser des présentations en petit comité dans les hôtels de la ville, les pieds dans le Pacifique ! L'E3 change de nom, il devient l'E3 Media & Business Summit. Les choses sont claires. Cela donne lieu à des situations cocasses : il est ainsi possible de croiser Shigeru Miyamoto en maillot de bain, se rendant à la piscine de son hôtel entre deux sessions.

Véridique ! Cependant, la formule ne convainc personne : les journalistes doivent se rendre d'un hôtel à l'autre au pas de charge, sans compter qu'il faut aussi aller au « hangar », à l'autre bout de la ville, pour essayer les jeux. « C'est Walking Dead », dira Will Wright, le créateur de SimCity. L'E3 est dénaturé et perd de sa superbe, mais cela ne durera pas : cette édition 2007 « Media & Business Summit » n'a fait qu'un an. En 2008, retour au Convention Center. Sur le fond l'E3 2007 est dominé par la Wii, dont le succès ne se dément pas depuis sa sortie fracassante fin 2006. Nintendo marche sur l'eau et continue son entreprise de démocratisation du jeu vidéo en lançant Wii Fit. De leur côté, Sony et Microsoft se livrent à une lutte d'exclusivités : à la PS3 Metal Gear Solid 4, Killzone 2, inFamous et LittleBigPlanet. À la Xbox 360 les mêmes titres que l'an dernier, les Mass Effect et autres Halo 3.



1 C'est à Santa Monica, dans les hôtels le long de la plage, que sont présentés les jeux.



2 Le hangar permettant de jouer aux démos était glauque. Mais où est passé l'E3 ?!

2 Mass Effect s'apprête à sortir, en exclusivité sur Xbox 360.



CE QU'IL FAUT RETENIR

Le salon délocalisé à Santa Monica
La domination de la Wii
Mass Effect va arriver

2009 DU MOTION ET DU GAMING

La Wii n'en finit plus d'écraser la concurrence, si bien que Sony et Microsoft doivent se résoudre à prendre le train en marche. Par ailleurs, le salon retrouve son nom.

Si l'édition 2008 de l'E3 était déjà revenue au Convention Center de Los Angeles, c'est seulement en 2009 que le salon reprend son nom d'origine. L'Electronic Entertainment Expo est de retour et les visiteurs aussi : plus de 40.000 contre les « seulement » 10.000 des deux années précédentes. C'est reparti pour les stands massifs, la cohue dans les allées et les conférences qui font le show. Et sur l'E3 2009, celui qui fait le show c'est encore et toujours Nintendo : la Wii a gagné la guerre de cette génération, ses chiffres de vente sont stratosphériques, tout le monde en a une chez soi ou projette d'en avoir une. C'est l'émergence de la fameuse vanne autour de la « console raclette », celle que l'on sort une fois par an pour faire un Wii Sports avec les potes. De fait, les jeux qui retiennent l'attention ne se bousculent pas sur le stand de Nintendo. Peu importe, le constructeur dévoile le Wii MotionPlus, Wii Sports Resort, et le tour est joué ! Les choses sont plus compliquées du côté de Sony et Microsoft, bien obligés de monter dans le train du motion gaming. Du côté de la PS3 on découvre le PlayStation Move, qui s'appelle encore PlayStation Motion Controller et sortira l'année suivante, à l'automne 2010. Rien à dire, c'est du classique. Les choses sont plus excitantes sur Xbox 360 puisque la firme dévoile ce qui s'appelle alors le Projet Natal : une détection de mouvement (et de voix) sans manette DU TOUT, vantée par Steven Spielberg qui déclare vouloir faire des jeux dessus, et officiellement présentée par Peter Molyneux (Fable) qui montre les images de Milo, une démo technique durant laquelle le joueur converse littéralement avec l'avatar d'un jeune garçon. C'est l'une, sinon la sensation de l'E3 2009. Vous avez reconnu Kinect, qui sortira à l'automne 2010 comme le PlayStation Move. Si le motion gaming écrase l'E3 2009, il ne faut pas oublier les jeux plus traditionnels. Quelques exemples de ceux croisés cette année là ? New Super Mario Bros Wii, Metal Gear Solid : Peace Walker, Uncharted 2 : Among Thieves, Heavy Rain, Alan Wake, Call of Duty : Modern Warfare 2, Assassin's Creed II, Mass Effect 2, Bayonetta…



❶ L'E3 est de retour au Convention Center de Los Angeles en 2009, ouf !

❷ Bayonetta est l'une des stars du salon. Le cosplay aussi, comme d'habitude.

❸ Microsoft présente Natal, sa réponse au motion gaming de Nintendo.

CE QU'IL FAUT RETENIR

Le Projet Natal de Microsoft
Le PlayStation Move de Sony
Des séries cultes en pagaille





2013 ECHEC ET MAT

L'année 2013 est celle qui voit Sony et Microsoft se lancer dans une nouvelle bataille, PS4 vs Xbox One. Cette dernière ne se relèvera pas du KO que Sony va lui mettre lors de l'E3.

Le grand plaisir de l'E3, lorsqu'on s'y rend en tant que journaliste, ce sont ces jours qui précédent l'ouverture du salon durant lesquels les constructeurs et éditeurs donnent de grandes conférences. Des shows où les jeux et annonces se succèdent, si possible de manière suffisamment explosive pour convaincre le public que le gagnant cette année, c'est vous. Lorsqu'arrive l'E3 2013, Microsoft est confiant sur sa capacité à rassembler, si bien qu'il tient sa « conf » en premier. Une conférence qu'il suppose réussie car elle est pleine de ce que veulent les joueurs : des jeux. On y retrouve des exclusivités (Titanfall, Quantum Break, Forza 5, etc.) et d'autres hits à venir massifs (Battlefield 4, MGS 4, The Division, Batman : Arkham Origins, etc.). Oui mais voilà, on y retrouve aussi des détails concernant la Xbox One qui s'apprête à sortir, et ils ne font pas plaisir : connexion obligatoire, partage de jeux non permis, impression de flicage par la caméra Kinect, prix élevé (500 euros). Les observateurs sont surpris par la tournure que prend la conférence, clairement pas à l'avantage de Microsoft qui semble se tirer une balle dans le pied. L'autre pied, c'est Sony qui va se charger de le flinguer le lendemain, avec sa propre conférence : réécrite dans l'urgence et ajustée à ce que vient d'expliquer Microsoft, elle présente une PS4 « pour les joueurs », ouverte à tous, sans connexion obligatoire, où les prêts/occasion sont permis, où jouer ensemble est aussi facile que de se serrer la main… et à un prix qui tabasse : 400 euros ! La salle est euphorique, tout le monde a compris ce qui s'est passé : Sony vient de s'offrir le scalp de Microsoft sur un plateau. On ne le sait pas encore – mais on le devine – le destin de la nouvelle génération de consoles vient de se jouer sous nos yeux. Malgré tous les efforts de Microsoft pour rétro-pédaler, la Xbox One ne se relèvera jamais de ce KO originel. Et l'E3 2013 reste l'exemple imparable de la puissance de la communication. Les années suivantes, Sony n'aura plus qu'à enfoncer le clou.

CE QU'IL FAUT RETENIR

La Xbox One qui démarre mal
… et la PS4 qui en profite
Nintendo arrête les conférences



1 Les choix de Microsoft, présentés durant la conférence pré-E3, ont plombé la carrière de la Xbox One.

2 En un panneau durant sa conférence, Sony fusille Microsoft et propulse la PS4 !

3 Titanfall est une bonne exclusivité, mais insuffisante pour aider la Xbox One.





Croisière pour un Cadavre

En mer et contre tous

Avec le récent succès au cinéma du film À couteaux tirés de Rian Johnson où un meurtre est commis dans une demeure isolée, les enquêtes semblent revenir à la mode. Soyons chauvin et replongeons dans un des plus jolis mystères sur petit écran. *Damien Duvot*

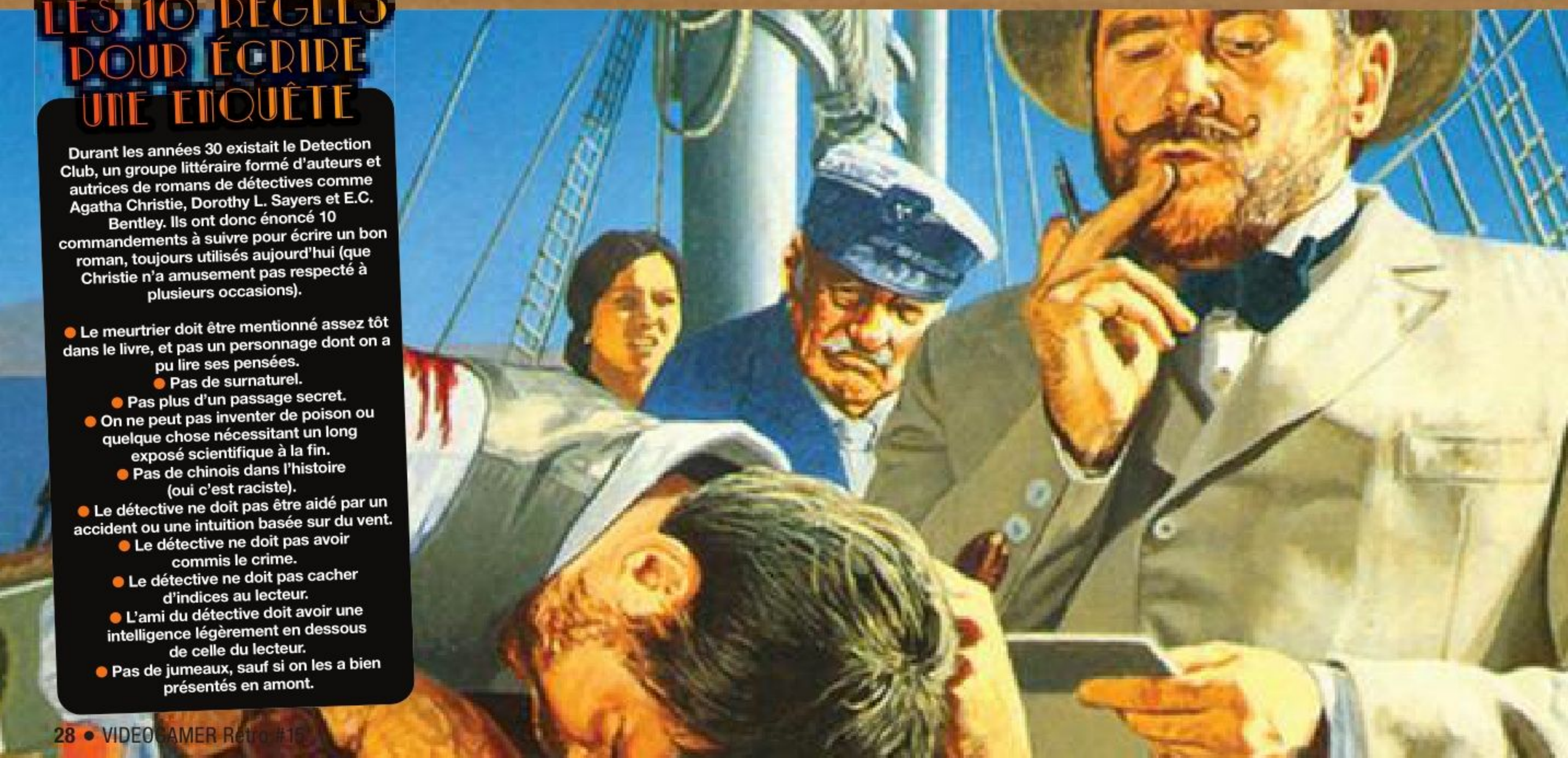
25 Mai 1927, le jeune inspecteur fraîchement déchu Raoul Dussentier embarque à Marseille sur un yacht appartenant au milliardaire grec Niklos Karaboudjan. Le richissime armateur souhaite en effet écrire un roman policier et a demandé à Raoul de le conseiller. Il a également invité plusieurs personnes sur son navire, qui ne semblent pas avoir beaucoup d'affection pour le milliardaire. Sa femme Rebecca passe beaucoup de temps dans les bras de Tom, son avocat ; sa fille Daphné le déteste ; le père Fabiani, joueur invétéré, l'a menacé de mort ; Suzanne, la servante de sa tante, le croit responsable de la mort de cette dernière ; Hector son serviteur semble beaucoup dévoué et enfin Désiré a obtenu un héritage que Niklos convoitait. D'ailleurs, Raoul n'aura pas le temps de profiter du voyage. À peine a-t-il mis le pied sur le navire que l'armateur est retrouvé poignardé. En plus, Raoul est assommé et le corps disparaît. Il nous faut donc résoudre cette curieuse Croisière pour un Cadavre. Le jeu repose donc sur le principe du « whodunit « , un genre au départ littéraire nous montrant une enquête principalement dans un lieu très réduit, avec une galerie de personnages issus de la bourgeoisie où un meurtre est commis. Un bon Whodunit, qu'on pourrait traduire en français par « quikatué », permet au lecteur de

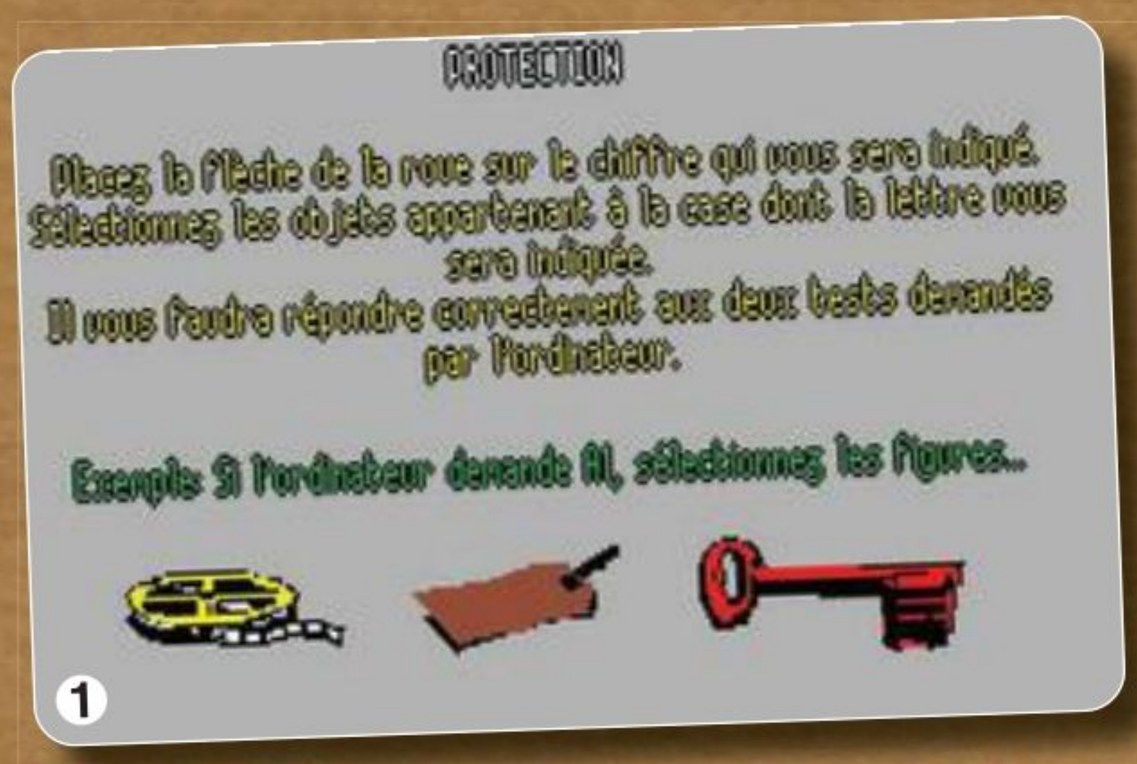
“Le jeu repose sur le principe du « whodunit », un genre au départ littéraire qu'on pourrait traduire par « quikatué ».”

Les 10 règles pour écrire une enquête

Durant les années 30 existait le Detection Club, un groupe littéraire formé d'auteurs et autrices de romans de détectives comme Agatha Christie, Dorothy L. Sayers et E.C. Bentley. Ils ont donc énoncé 10 commandements à suivre pour écrire un bon roman, toujours utilisés aujourd'hui (que Christie n'a amusement pas respecté à plusieurs occasions).

- Le meurtrier doit être mentionné assez tôt dans le livre, et pas un personnage dont on a pu lire ses pensées.
- Pas de surnaturel.
- Pas plus d'un passage secret.
- On ne peut pas inventer de poison ou quelque chose nécessitant un long exposé scientifique à la fin.
- Pas de chinois dans l'histoire (oui c'est raciste).
- Le détective ne doit pas être aidé par un accident ou une intuition basée sur du vent.
- Le détective ne doit pas avoir commis le crime.
- Le détective ne doit pas cacher d'indices au lecteur.
- L'ami du détective doit avoir une intelligence légèrement en dessous de celle du lecteur.
- Pas de jumeaux, sauf si on les a bien présentés en amont.







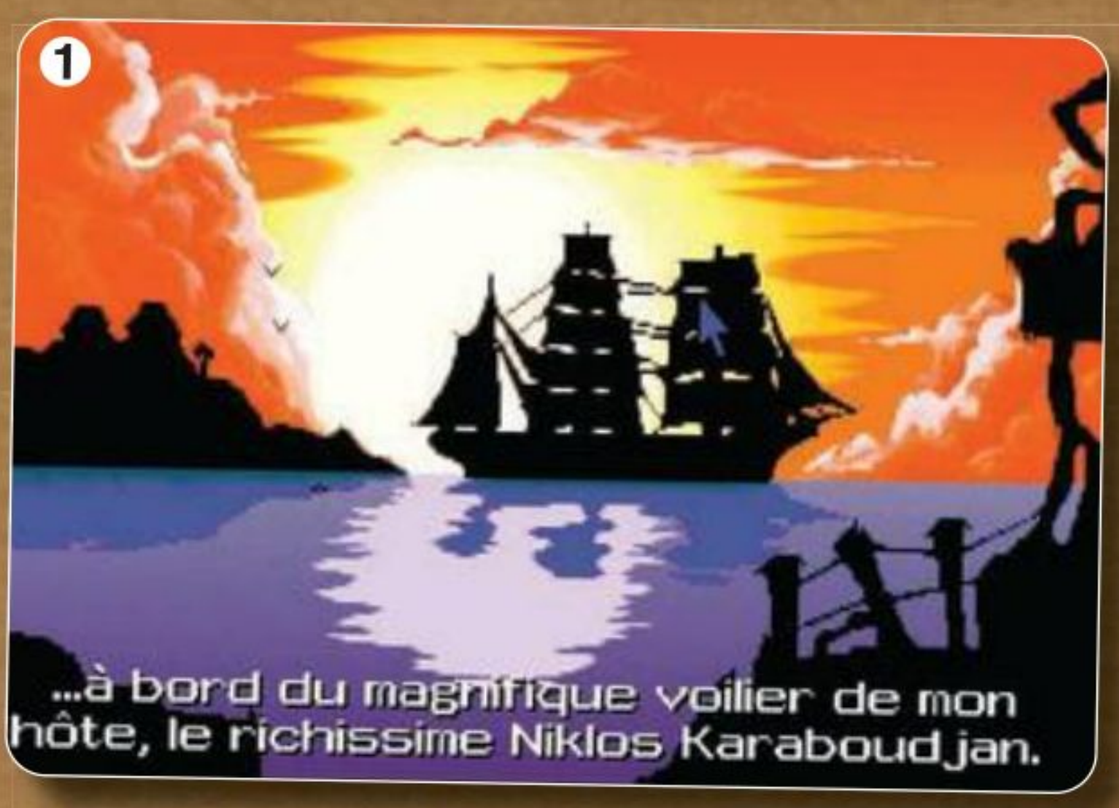
1 Le jeu s'arrête après la cinématique d'intro si le joueur n'est pas parvenu à rentrer le bon code de protection.

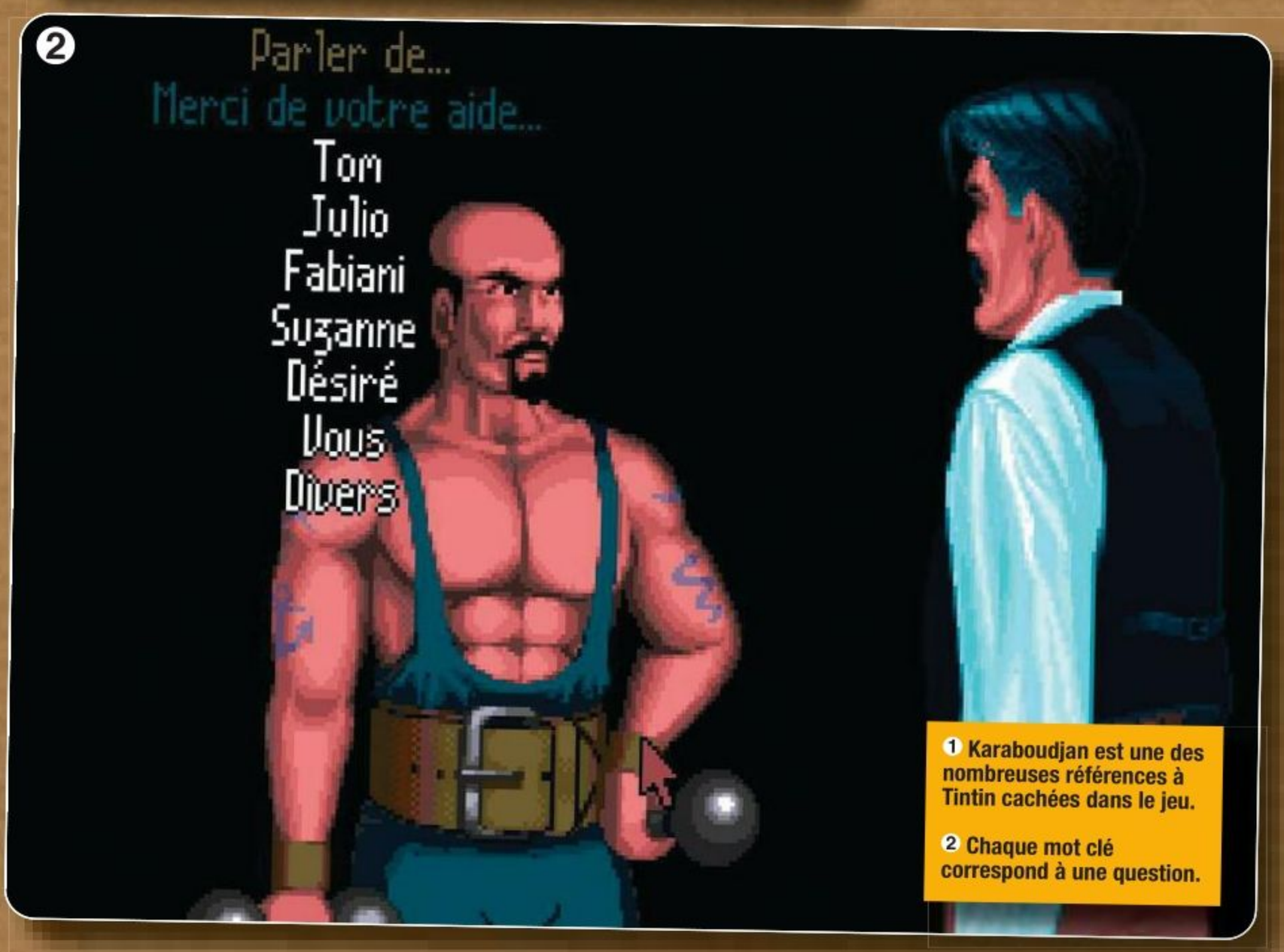
2 Une des premières photos dévoilées dans la presse, un lieu qui disparaît de la version finale.

faire son enquête en même temps que le ou la détective, et le but est donc de trouver le coupable avant la fin. Le genre a également été porté au cinéma avec les Charlie Chan des années 30, l'excellent Gosford Park, le récent À couteaux tirés et quelques adaptations de Agatha Christie. Dès les années 80, nous avons eu aussi plusieurs jeux vidéo de ce genre comme Le Manoir de Mortevielle de Lankhor, Meurtre à Grande Vitesse de Cobrasoft et la chouette saga des Laura Bow de Sierra.

UN CADAVRE AU DESSERT

En 1976, le producteur de musique Paul de Senneville fonde Delphine Production, nommé en l'honneur de sa fille Delphine. Cette maison de production musicale gère notamment les droits des musiques du compositeur Richard Cleyderman pour lequel Paul a écrit la fameuse Balade d'Adeline (en l'honneur de sa propre fille Adeline) et a pour directeur général et artistique le compositeur Jean Beaudlot, très intéressé par l'informatique. Beaudlot propose à De Senneville de créer une branche consacrée au jeu vidéo afin de publier le jeu Bio Challenge dont Jean compose la musique, développé par Paul Cuisset et Michael Sportouch. C'est ainsi qu'est fondée en 1988 la compagnie de jeux vidéo Delphine Software International. En 1989 la compagnie sort deux jeux : Castle Warrior par Michael Sportouch, et un jeu d'aventure en point & click nommé Les Voyageurs du Temps par Paul Cuisset associé à un jeune développeur de 17 ans, Eric Chahi. C'est justement à l'occasion de la sortie des Voyageurs du Temps en novembre 1989, que Delphine Software dévoile quelques images de Croisière pour Un Cadavre dans les pages du Génération 4 numéro 16. On y voit un jeu d'aventure avec le même moteur que Les Voyageurs du Temps, dans une ambiance très Mort sur le Nil d'Agatha Christie, l'un de ses meilleurs romans. Le magazine nous promet d'en savoir plus le mois suivant, mais c'est finalement en avril 1990, dans le numéro 21, que nous découvrons d'autres images du jeu, montrant quelques personnages et un décor de casino. L'article nous dévoile aussi que les développeurs pensent intégrer cinq enquêtes différentes dans le jeu, et nous promettent une sortie pour janvier 1991. Mais lorsque de nouvelles images apparaissent en octobre 1990, tout le jeu semble avoir subit une refonte graphique intégrale, et il risque bel et bien de rater sa date prévue.





1 Karaboudjan est une des nombreuses références à Tintin cachées dans le jeu.

2 Chaque mot clé correspond à une question.

MORT A RETARDEMENT

En fait, Paul Cuisset est tombé en admiration de Prince Of Persia et rêve de rapprocher ses œuvres du cinéma. Il créé d'ailleurs la gamme Delphine Software Cinematique pour accompagner les Voyageurs du Temps, toujours dans cette ambition de mise en scène proche du cinéma. Pour se faire, il lance le développement d'un procédé 3D nommé Système Cinématique Evolution II grâce à l'aide du programmeur Benoist Aron, qui permet d'utiliser des sprites en vectoriel, permettant ainsi de varier les plans et de faire venir les personnages carrément juste devant la caméra. De fait, il faut donc revoir tout le jeu à zéro, réécrire le scénario à 6 mains avec l'aide de Philippe Chastel et Denis Mercier pour ne laisser qu'une seule enquête au lieu des 5 prévues : le meurtre de Niklos Karaboudjan. Les graphismes sont



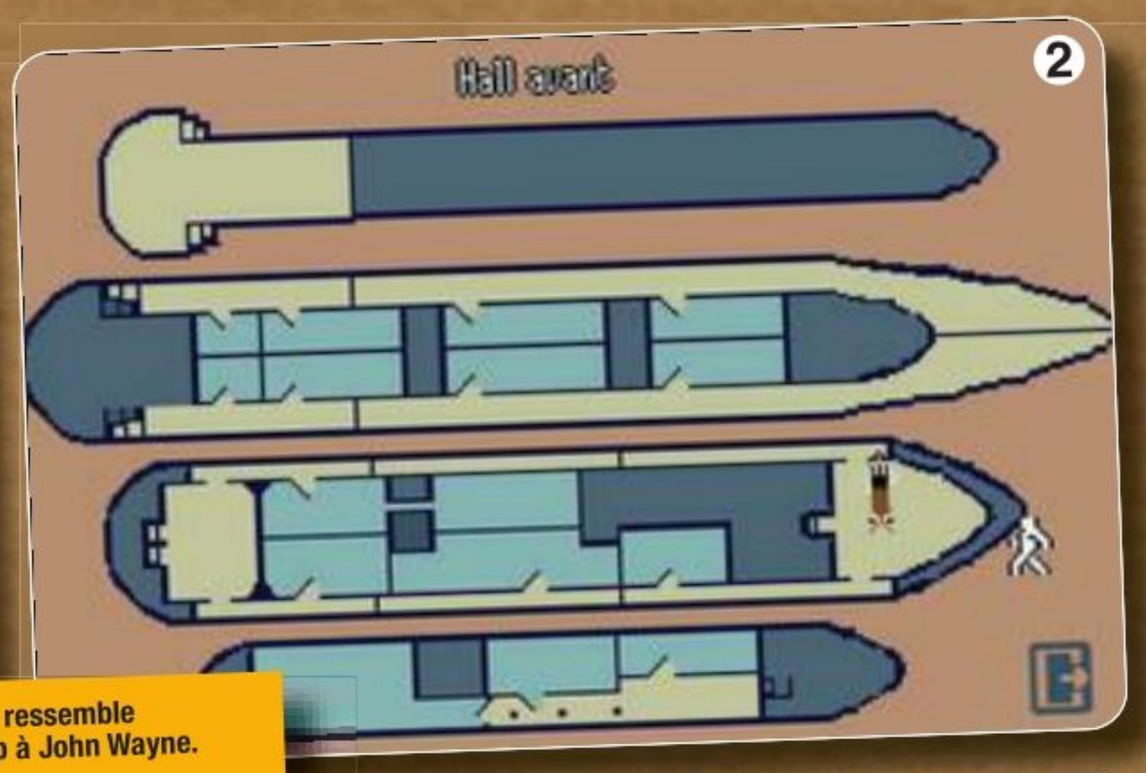
Le bureau de Karaboudjan, où l'on débute notre enquête.

donc modifiés avec de magnifiques décors concoctés par Thierry Perreau, ancien de Cocktel Vision, et Christian Robert. Ils veulent faire une énigme se déroulant en temps réel, à la manière de Maniac Mansion de Lucasarts, mais optent finalement pour un système légèrement différent repris de The Colonel's Bequest de Sierra, la première aventure de Laura Bow. En effet, le jeu débute à 8 heures et, l'horloge avance ensuite de 10 à 20 minutes chaque fois que nous avons effectué assez d'actions importantes. A la manière de l'excellent Last Express de Jordan Mechner, certaines cinématiques se déclenchent également lorsque nous nous trouvons au bon endroit au bon moment, nous dévoilant un peu plus les lourds secrets des différents personnages. Arrivé à 18h45, le bateau retourne au port et Raoul Dussentier doit désigner le coupable. Evidemment, plus l'histoire avance, et plus notre enquêteur devient gênant, il est donc possible de mourir plusieurs fois de manière assez idiote vers la fin du jeu. De fait, sur le papier, Croisière Pour un Cadavre a tout pour faire un excellent soft.

ENIGME EN MER

Le jeu sort finalement en septembre 1991 dans une splendide boîte remplie de différents documents, comme une carte du navire et le journal de Raoul recensant divers articles sur Karaboudjan et compagnie. Nous avons également une roue de protection, afin de contrer le piratage, qu'on utilise au moment où nous lançons chaque partie (au lieu d'une seule fois comme chez d'autres éditeurs). Il est très bien accueilli dans la presse, remportant par exemple un chouette 94% dans Joystick par un Dany Boolauck qui précise n'avoir pas joué au jeu en entier, marquant « personnellement, j'ai arrêté mon enquête à 11h20 ». De fait, il n'a donc pas pu voir les multiples petits défauts du soft, assez énervants à la longue. Premièrement, le bateau est sur trois étages (cale, entrepont et cabines), et chaque changement d'étage correspond à un changement de disquette, et donc des temps de chargement assez conséquents. Ce qui ne serait pas grave s'il ne fallait pas fouiller constamment chaque pièce plusieurs fois et faire d'incessants allers retours entre les suspects. En effet, le tiroir de la commode de la salle à manger ne contiendra les cartons d'invitation qu'à 10h40 précise et pas avant, tout comme la clé sous le tapis de notre cabine qui n'apparaît qu'à 10h. Un sac de linge fouillé le matin pourrait bien être utile plus tard dans









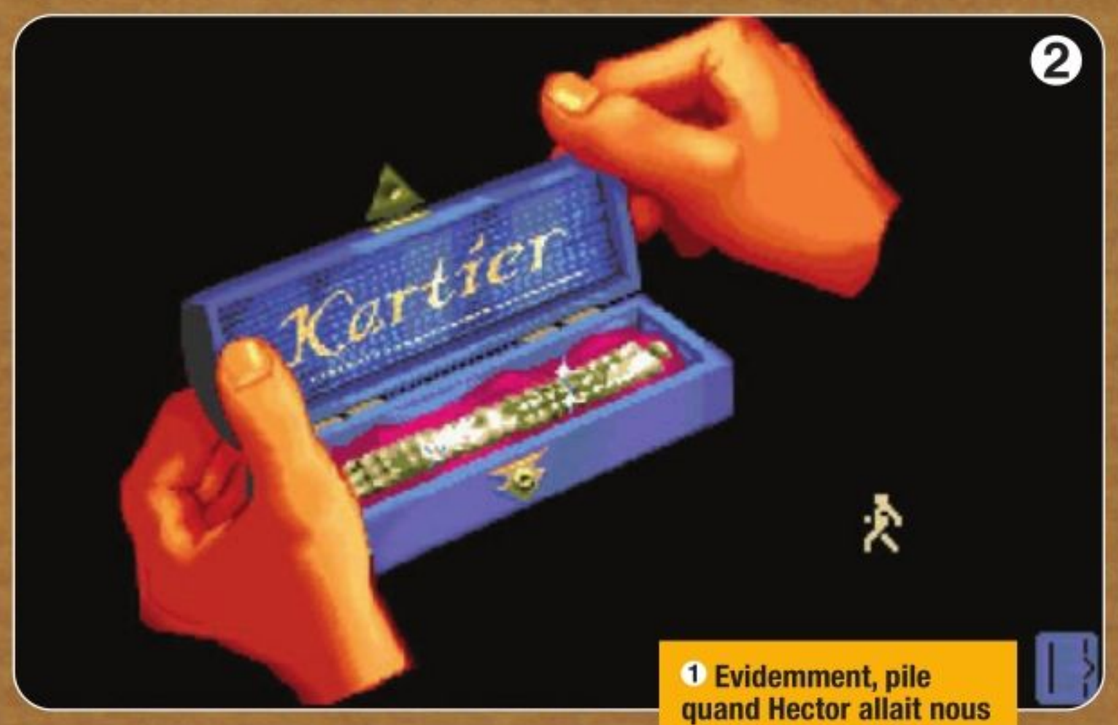
1 Désiré ressemble beaucoup à John Wayne.

2 Il est possible d'accéder à la carte du bateau et de se déplacer directement.

3 Sur le pont, on peut apercevoir la mer monter et descendre.

4 Au fur et à mesure de la journée, les tentatives de meurtre s'accumulent.





1 Evidemment, pile quand Hector allait nous révéler le meurtrier !

2 Pas de Cartier (ahah)

“Le jeu fourmille de références aux bandes dessinées, avec le Karaboudjan en hommage au navire du Capitaine Haddock.”

l’après-midi, etc. il faut donc constamment refaire toutes les salles. De la même façon, il faut parfois poser une seconde fois la même question pour faire avancer le temps, même si le suspect vous a déjà donné cette réponse le matin. Et alors que dans certains softs, comme la série des Laura Bow ou le Manoir de Mortevieille, nous proposent de faire notre propre enquête, quitte à passer à côté de nombreuses pistes, ici nous sommes obligés de suivre toutes les pistes, ce qui est extrêmement frustrant lorsqu’on découvre que plusieurs de ces pistes nous mènent en bateau. Heureusement, ce système nous empêche néanmoins de se retrouver bloqué dans l’histoire parce qu’on n’aurait pas ramassé un objet très important au tout début du jeu (au contraire des Voyageurs du Temps ou d’Operation Stealth par exemple).



1 Rien de tel qu’une bonne croisière pour calmer les tensions.

2 Il est enfin temps de désigner le ou la coupable. Ne vous trompez pas où vous enverrez un(e) innocent(e) en prison.



AU PIXEL PRÈS

Comme une majeure partie des point & click de l’époque, Croisière Pour un Cadavre souffre également du syndrome de recherche du pixel. En effet, il faut parfois passer la souris au pixel près pour découvrir un élément important comme une griffe sur un bijou Kartier, sachant que le temps n’avancera pas tant que Raoul n’aura pas observé ce détail. De même, une fois dans la cale, il faut s’y reprendre à plusieurs fois pour trouver le bon endroit où utiliser le pied de biche pour ouvrir une caisse. Néanmoins, si l’on enlève ces quelques défauts de jouabilité, Croisière Pour Un Cadavre reste une aventure très prenante, où l’on fouille dans le passé de personnages obscurs et où l’on s’amuse à tracer les liens qui réunissent tous ces gens, comme dans un bon livre d’Agatha Christie, même si la révélation finale est extrêmement déconcertante. Le jeu fourmille également de références aux bandes dessinées avec le Karaboudjan en hommage au navire du Capitaine Haddock dans le Crabe Aux Pinces d’Or, tout comme les boîtes de Crabe à la cale et on y trouve aussi le mot « INCAL » comme la bd de Jodorowsky et Moebius. Avec son ambiance impeccable et ses très beaux graphismes, le soft est donc très bien accueilli par la presse informatique et s’écoule à plus de 50.000 exemplaires. Mais alors qu’on aurait pu s’attendre à une suite, vu la fin du jeu, Paul Cuisset et son équipe abandonnent définitivement le point & click et lancent plutôt le développement de Flashback. D’après Thierry Perreau, dans le Pix N’Love 30, la police serait intervenue chez Delphine Software peu après la sortie de Croisière pour un Cadavre car un meurtrier se serait inspiré du jeu pour tuer dans la vraie vie. De fait, ils ont préféré oublier la réalité et se diriger plutôt vers la science Fiction. Ce qui est dommage car on aurait bien aimé continuer à vivre les enquêtes de Raoul Dussentier, surtout que le whodunit a semble-t-il disparu de nos machines, hormis quelques adaptations de Cluedo et de rares aventures d’Hercule Poirot.

RESIDENT EVIL 3
NEMESIS

PEUR SUR LA VILLE

Sorti il y a plus de vingt ans déjà, Resident Evil 3: Nemesis conclut la trilogie PlayStation de la série de référence du survival-horror avec un grand sens du spectacle. Conçu à l'origine comme un simple spin-off de la saga avant de passer à une autre plate-forme, l'épisode met en scène l'une de ses plus grandes héroïnes, Jill Valentine, face à la terrible menace d'une arme biologiquement modifiée, le Nemesis… *Jean-Marc Delprato*

Second épisode à ravir l'honneur d'un remake moderne, le 3 avril 2020 sur PS4, Xbox One et PC, Resident Evil 3: Nemesis parachève le parallèle entre la saga culte de Capcom et le cinéma d'horreur. Il y a tout d'abord son sens inné de la narration, avec une chronologie qui le place deux mois après l'épisode d'origine du manoir et exactement au même moment que Resident Evil 2. Les lieux, les situations et l'intrigue vont ainsi se répondre entre les deux épisodes, qui avancent en parallèle, avec une ambition encore rarement envisagée dans les jeux vidéo. Il y a ensuite son sens du cadrage, la marque de fabrique de la saga, avec ses caméras fixes qui révèlent sans cesse les dangers de Raccoon City sous des angles inattendus et originaux. La mise en



❶

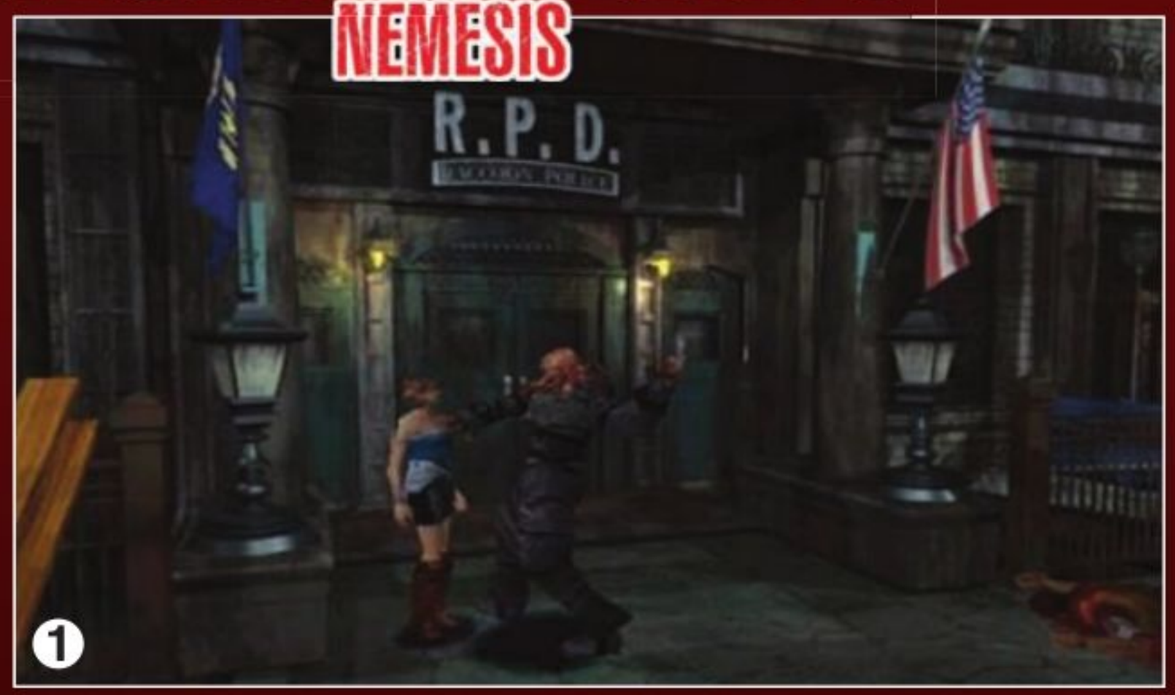


❷

❶ Le remake sorti cette année troque le principe des caméras fixes contre un suivi en temps réel, avec le moteur de Resident Evil 7.

❷ L'un des principaux atouts de cet épisode tient aussi à son bestiaire original et varié, signe d'une certaine liberté prise par ses développeurs.

RESIDENT EVIL 3
NEMESIS



1


2


3

1 Choix original, l'action de Resident Evil 3: Nemesis se tient 24 heures avant les événements de l'épisode précédent, et on revisite ainsi certains lieux.

2 Probablement l'un des ennemis les plus redoutables de toute la série, le Nemesis ponctue l'histoire par ses arrivées impromptues.

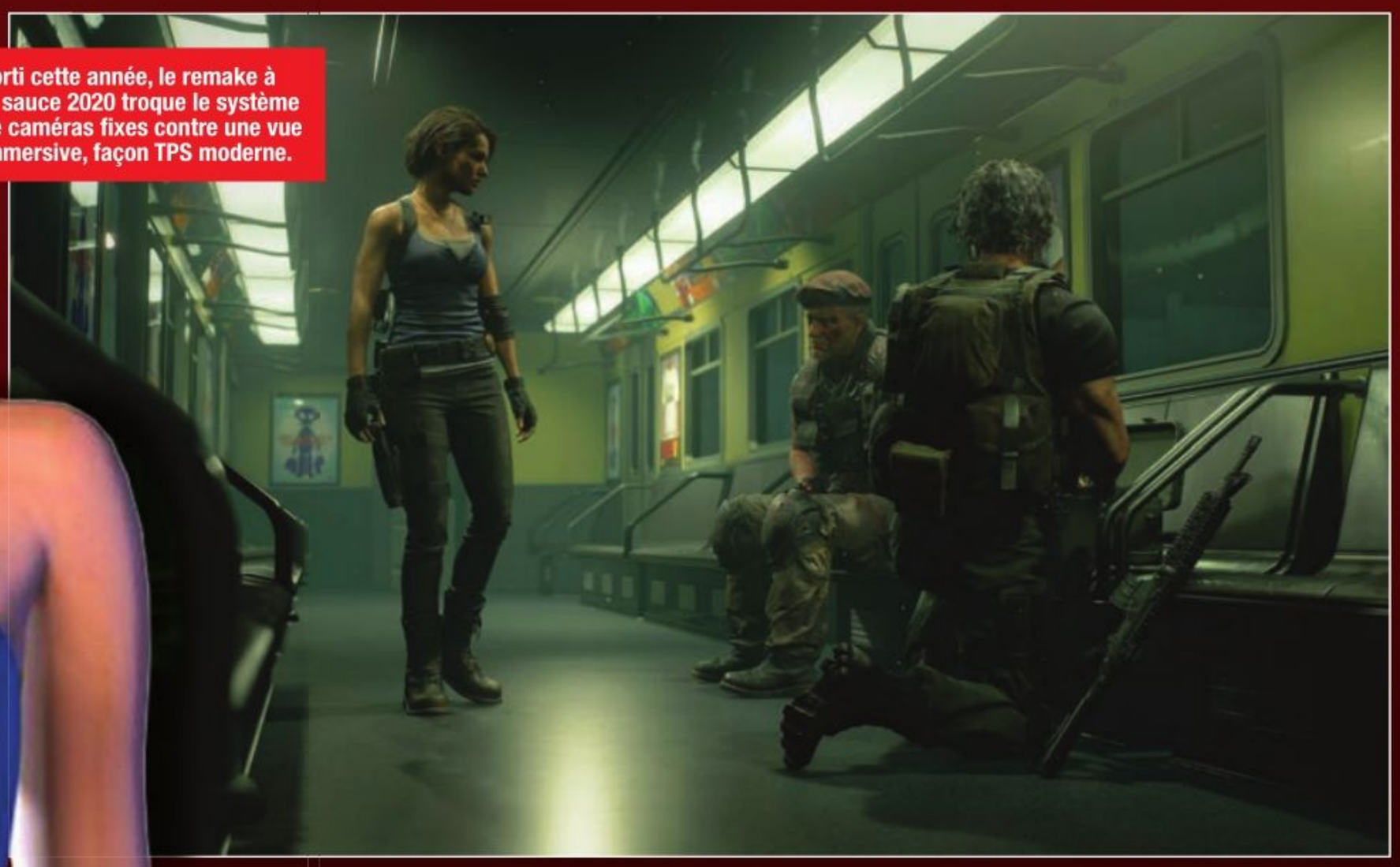
3 L'histoire de Resident Evil 3: Nemesis est aussi la rencontre entre Jill Valentine et un mercenaire recruté par la grande firme ennemie, Umbrella.

scène, avec la gigantesque silhouette du Nemesis - probablement l'une des plus grandes menaces de la série - surgissant aux moments les moins opportuns, est de haute volée et fait avancer le joueur la peur au ventre. Après des épisodes davantage centrés sur des lieux fermés, c'est aussi l'un des titres les plus «ouverts» de la saga, avec des environnements extérieurs riches en détails, en explosions spectaculaires et en contre-allées angoissantes. Mais sa conception évoque elle aussi celle des grandes séries de films d'horreur. Toujours produit par Shinji Mikami, le créateur de la franchise en 1996, cet épisode se voit confié à Kazuhiro Aoyama, qui y trouve son premier projet de grande ampleur. Il avait officié précédemment en tant que "concepteur des événements" pour le premier épisode, et responsable de la planification pour le deuxième. À la manière des longues sagas cinématographiques, où l'assistant réalisateur d'un épisode prend du galon et passe derrière la caméra par la suite, Resident Evil promeut ainsi successivement ses principaux lieutenants. De quoi injecter des idées fraîches et raviver sans cesse la série, quitte à prendre des risques que les prédécesseurs n'osaient pas.

D'UN MANOIR EXIGU À LA LIBERTÉ D'ERRER DANS RACCOON CITY

28 septembre 1998. Deux mois après les tragiques événements du manoir et 24 heures avant les aventures de Leon Kennedy et Claire Redfield au même endroit (Resident Evil 2, 1998), Jill Valentine tente de fuir Raccoon City. Pourchassée par des hordes de zombies contaminés par le virus-T et se frayant un chemin dans une ville en proie aux flammes et au chaos, la légendaire agent des S.T.A.R.S. vit ici son rôle le plus éreintant. Brisée et à genoux, la ville n'est plus qu'un dédale de ruelles à feu et à sang, avec des morts-vivants qui jaillissent de la moindre fenêtre ou seuil de porte, prêts à bondir sur les rares humains encore sains de corps et d'esprit. Et (parfois) heureusement pour Jill, il en reste une poignée, des survivants dans cet environnement apocalyptique. Peu après le début de l'aventure, alors qu'elle se rend au commissariat de Raccoon City qui servit notamment de théâtre à Resident Evil 2, l'agent spécial tombe nez à nez avec Brad Vickers. Émérite pilote d'hélicoptère qui vint sauver les troupes du S.T.A.R.S à l'issue du premier épisode, il est ici en mauvaise posture. Tentant lui aussi de fuir la ville, il ne peut résister à un assaut des zombies et se fait mordre,



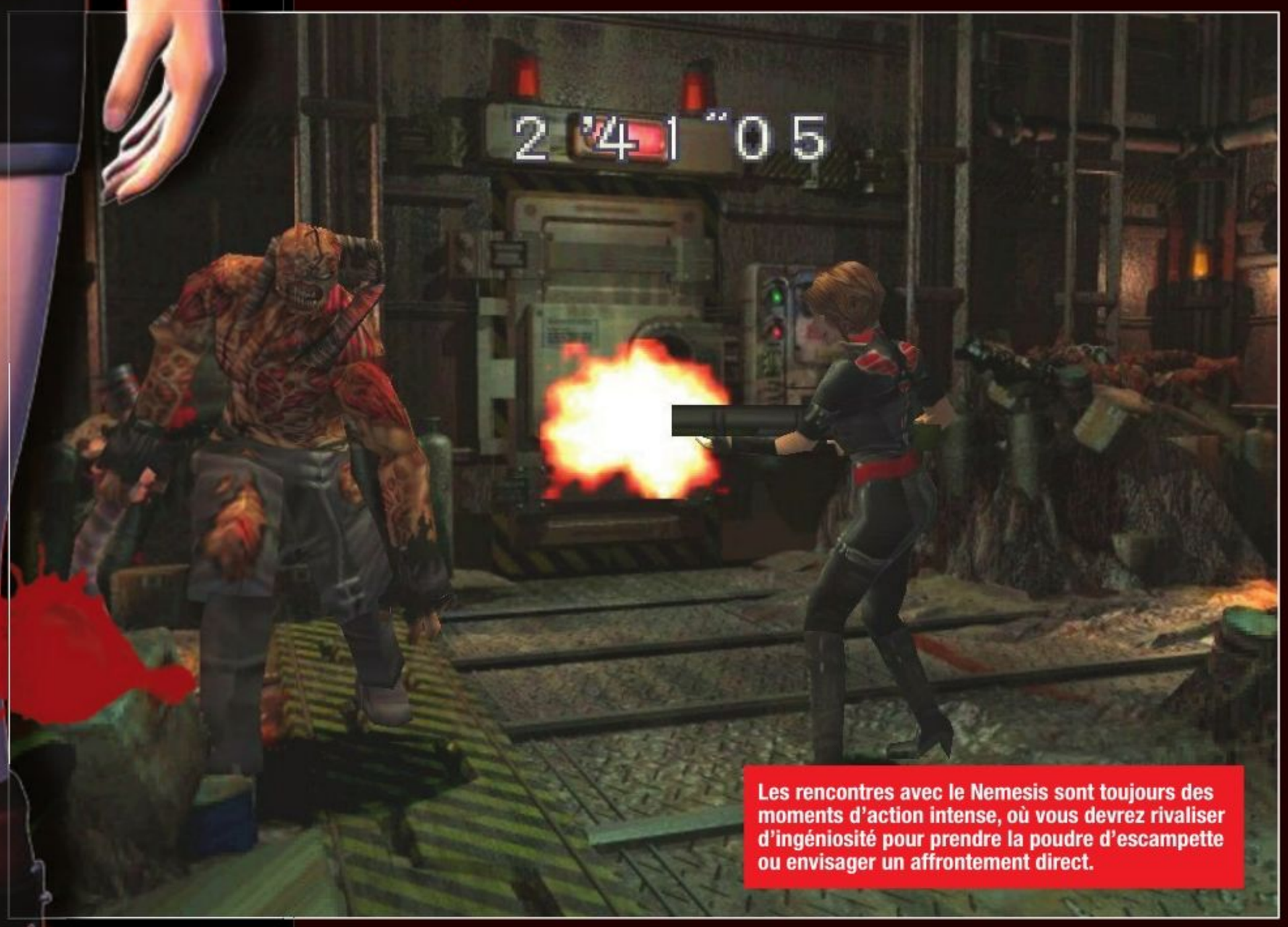


Sorti cette année, le remake à la sauce 2020 troque le système de caméras fixes contre une vue immersive, façon TPS moderne.

Sorti le 22 septembre 1999, Resident Evil 3: Nemesis met à nouveau en scène Jill Valentine, la charismatique soldat des forces spéciales S.T.A.R.S.

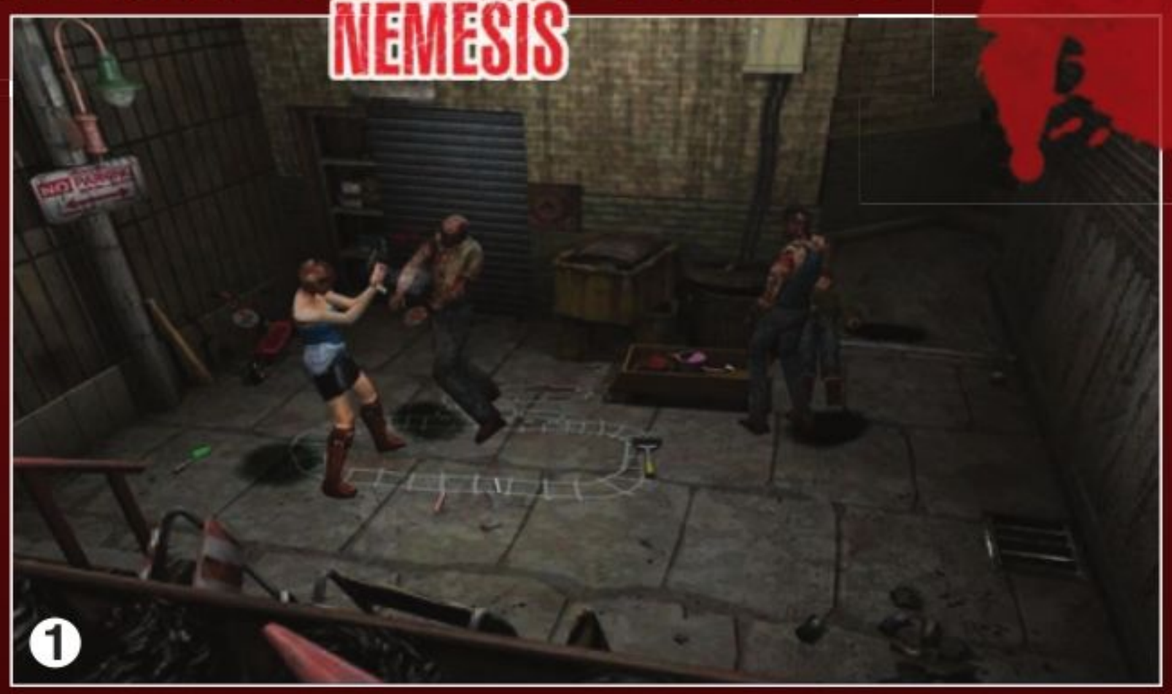
avant de disparaître en criant “qu’il est venu éliminer les agents”. De quoi parle-t-il ? La réponse ne tarde pas : la silhouette difforme d’un monstre géant, sulfateuse aux poings et lance-roquettes sur l’épaule, apparaît et achève le pauvre malheureux. Cet être génétiquement modifié répond au nom de Nemesis et il a été conçu par Umbrella pour assassiner tous les agents du S.T.A.R.S, dont il ne cesse de prononcer le nom dans une morbide obsession. Face à un tel être surnaturel à la force impressionnante, Jill Valentine n’aura bien souvent pas d’autres choix que de fuir. S’en suit une haletante course poursuite, où Nemesis surgit aux moments les plus inattendus et les moins pratiques, que ce soit lorsque l’héroïne tente de lancer un signal de détresse depuis la tour de l’horloge ou lorsqu’elle tente de fuir par les couloirs du métro. La

“Face au Nemesis, Jill Valentine n’aura bien souvent pas d’autres choix que de fuir.”



Les rencontres avec le Nemesis sont toujours des moments d’action intense, où vous devrez rivaliser d’ingéniosité pour prendre la poudre d’escampette ou envisager un affrontement direct.

RESIDENT EVIL 3
NEMESIS







❶ Vous réexplorez toutes les ruelles de Raccoon City ainsi que ses lieux emblématiques en compagnie de Jill, avec une nuée de zombies à vos trousses.

❷ Le mode Mercenaires vous offre la possibilité d'interpréter trois autres personnages, dans une course contre la montre haletante.

❸ L'union fait décidément la force : ce n'est qu'en compagnie du mercenaire Carlos Oliveira que Jill Valentine pourra espérer s'en sortir…

menace se resserre de plus en plus, et Jill doit bien souvent repousser à mains nues la bête, ou se faufiler tant bien que mal, avant de fondre vers une porte ou un abri hélas bien trop temporaire. Au cours de son périple, elle fait notamment la connaissance de trois autres survivants, des mercenaires appartenant au groupe Umbrella Biohazard Countermeasure Service (UBCS), censés nettoyer le massacre après que la situation ait dégénéré. D'abord méfiante à leur égard puisqu'ils sont recrutés par le groupe à l'origine de la tragédie, Jill se liera finalement d'amitié avec l'un d'entre eux, Carlos Oliveira. Le joueur viendra même l'interpréter quelques instants, lorsque l'agent du S.T.A.R.S aura été infectée par le virus-T après un épique affrontement avec Nemesis. Carlos, plus que jamais convaincu que l'union fait la force, et alors qu'il a déjà assisté impuissant au sacrifice de son camarade Mikhail Victor, fonce ventre à terre vers l'hôpital de Raccoon City à la recherche d'un vaccin pour ranimer Jill. Quant au troisième mercenaire, Nikolai Zonoviev, ménageons le suspense quant à son rôle dans l'intrigue, pour tous les joueurs qui découvriraient cet opus à travers son remake, en avril 2020.

UN ÉPISODE HORS-SÉRIE, QUI LAISSE SON EMPREINTE

À ce titre, outre son sens du spectacle, l'un des grands atouts de Resident Evil 3: Nemesis tient à sa narration aux multiples embranchements, l'une des caractéristiques de la saga. À plusieurs reprises, vous devrez choisir entre deux variantes de l'histoire, deux attitudes, qui vont considérablement modifier la fin du jeu. Autre originalité, le jeu se complète d'un original mode "Mercenaires" après l'avoir fini. Dans celui-ci, vous contrôlez directement l'un des trois membres de l'UBCS, y compris les moins sympathiques d'entre eux, et vous devez traverser Raccoon City de part en part, avec des ressources et un temps limités. Pour espérer franchir la ligne d'arrivée avant la fin du temps imparti, vous devrez invariablement sauver des civils ou éliminer des nuées de zombies. Une manière originale de prolonger le plaisir, au-delà de l'intrigue principale. Il faut dire qu'à l'origine, Resident Evil 3: Nemesis n'était censé être qu'un spin-off de la série à succès. Après l'épisode précédent, qui met en scène Leon Kennedy et Claire Redfield, Capcom lance simultanément plusieurs développements autour de Resident Evil. Le plus ambitieux d'entre eux, censé être l'épisode suivant, est confié à Hideki Kamiya. Il devait mettre en scène Hunk à la recherche du Virus G, sous forme de suite directe de Resident Evil 2. Mais le projet est complexe et l'éditeur se rend compte qu'il ne sera pas prêt pour une sortie rapide sur PlayStation, d'autant plus que la PS2 pointe déjà à l'horizon. Pour autant, Capcom voudrait battre le fer tant qu'il est encore chaud, et ne pas laisser les fans en berne. Resident Evil 3: Nemesis est donc

"Effrayant, inventif et plein de rebondissements, il pêche seulement par son histoire relativement courte."





❶ L'un des autres atouts du titre tient à son mode «Mercenaires» original, dans lequel vous pouvez même interpréter un méchant !

❷ En proie au virus-T, Raccoon City n'est plus qu'une ville fantôme, tombée aux mains d'une nuée de zombies.



Voir les munitions descendre comme peau de chagrin alors que la menace se fait plus pressante, c'est LA recette de Resident Evil.

monté en parallèle en toute hâte, avec une équipe B qui avait déjà officié sur les titres précédents. Aux balbutiements du projet, ce troisième épisode hors-série devait introduire un personnage inédit, prêt à tout pour fuir Raccoon City. Ce n'est qu'au cours du développement que Capcom a préféré faire la jonction avec les épisodes précédents, en rappelant Jill Valentine. Autre choix qui a apporté de la fraîcheur, le scénario a été confié à un membre de Capcom qui n'avait pour ainsi dire aucune connaissance de la série, Yasuhisa Kawamura. On le retrouvera par la suite aux commandes de certains épisodes de Dino Crisis ou d'Ace Combat. Mais pour plancher sur cette ville vivant ses dernières heures, il a du carrément brancher une PS1 et découvrir les deux épisodes précédents par lui-même ! Il intègre ainsi à son scénario de nombreux éléments connexes à la saga, directement puisés dans les grands blockbusters du cinéma. Le Nemesis est ainsi inspiré par le T-1000 issu de Terminator 2: Judgment Day. «Je voulais introduire un nouveau type de peur dans la série, le sentiment permanent de la paranoïa. Le Nemesis ravive sans cesse cette crainte. Après sa disparition après la première confrontation, vous vivez dans la peur constante de la prochaine attaque. Vous avez l'impression d'être traqué sans cesse», explique Shinji Mikami qui a bien évidemment veillé à la cohérence avec la saga qu'il a créée. Hideki Kamiya et son équipe, quant à eux, planchent finalement sur ce qui deviendra Resident Evil 4, après avoir travaillé sur le deuxième épisode. Ce même groupe donnera également naissance à la série Devil May Cry, qui partage de nombreux points communs avec ce quatrième épisode et qui exploitera d'ailleurs certaines idées écartées au cours du développement.

DERNIÈRE ÉCHAPPÉE SUR PLAYSTATION

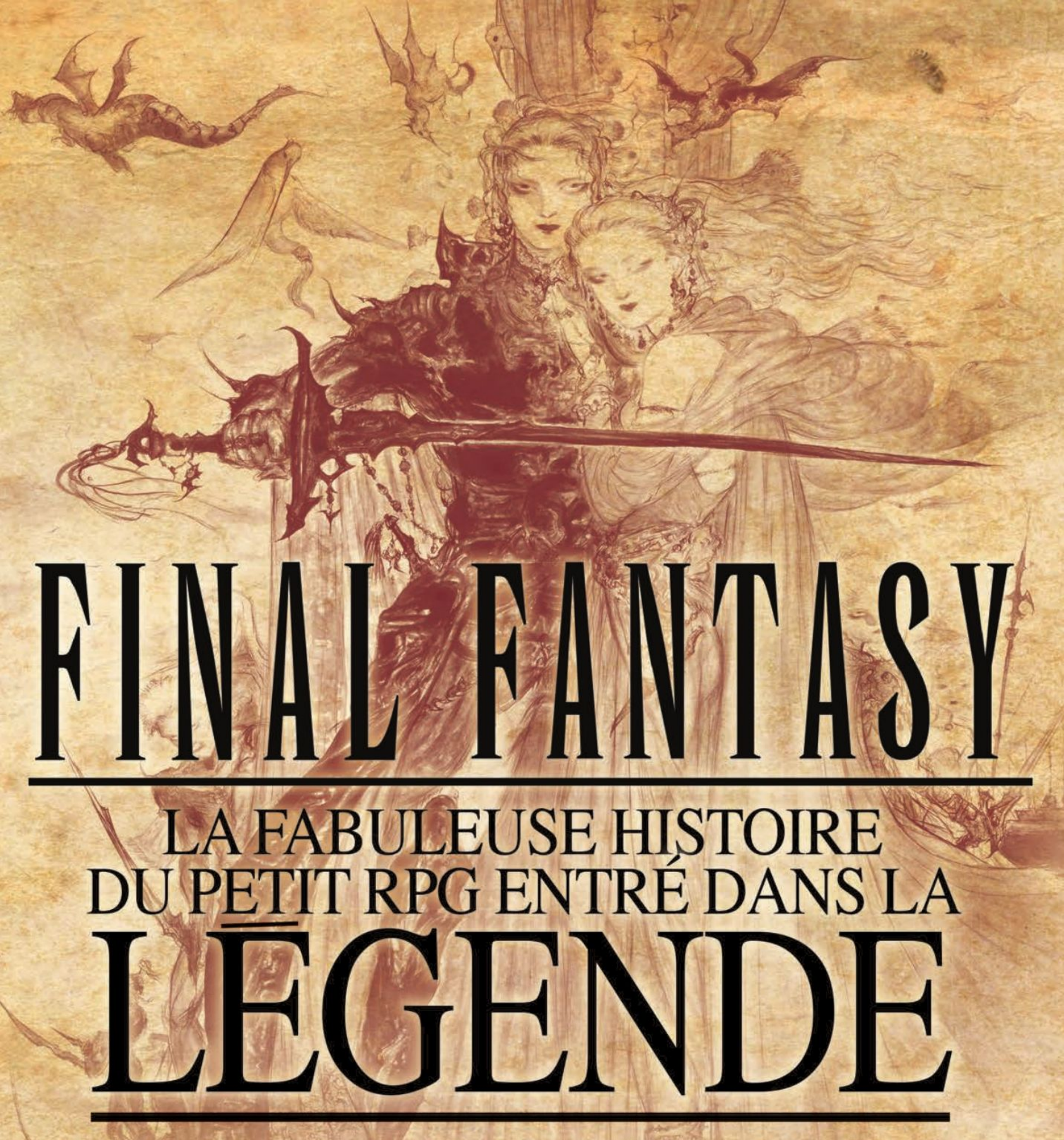
Tenant sur un seul CD sur PlayStation, contre deux pour l'épisode précédent, Resident Evil 3: Nemesis n'est peut-être pas l'opus auquel on pense en premier pour évoquer les moments les plus intenses de la saga. Mais les fans de survival-horror le chérissent malgré tout, ne serait-ce que pour son sens de la théâtralisation, son héroïne si charismatique, son ennemi ultra-oppressant et sa certaine liberté prise avec les codes déjà établis de la série. Effrayant, inventif et plein de rebondissements, il pêche seulement par son histoire relativement courte et l'absence d'un véritable second point de vue, avec un autre personnage jouable sur la durée, comme ce fut le cas d'autres épisodes de la saga. Sous-titré The Last Escape («la dernière échappée») au Japon, Resident Evil 3: Nemesis est ainsi le dernier tour d'honneur de la série sur PlayStation avant de passer aux plates-formes suivantes, la Dreamcast puis la PS2, avec Resident Evil: Code Veronica (2000). Revisitant, là aussi une dernière fois, tous les lieux emblématiques de Raccoon City, le titre de Capcom réinterprète tous les codes de la saga. Sa bande-son angoissante signée Masami Ueda, les râles des zombies surgissant à l'écran dans des jump scares particulièrement réussis, le bestiaire divers et inventif et surtout cette façon d'avancer la peur au ventre, avec un nombre de munitions toujours aussi limité… Autant de spécificités qui marqueront durablement la saga.





❶ Le Nemesis fait l'objet de certains réajustements dans le remake, mais il incarne avec toujours autant de conviction l'angoisse pure et dure.

❷ Kazuhiro Aoyama, le directeur de Resident Evil 3: Nemesis.



FINAL FANTASY

LA FABULEUSE HISTOIRE DU PETIT RPG ENTRÉ DANS LA LÉGENDE

Imaginé par un créateur en plein doute prêt à tout claquer, auteur de l'une des plus grandes trahisons de l'histoire du jeu vidéo puis locomotive pour l'ensemble de l'industrie vidéoludique durant plusieurs années, Final Fantasy est une série qui n'a jamais rien fait comme les autres. Source intarissable de passion, évangélisatrice du J-RPG sur les terres barbares d'Occident, elle méritait que l'on s'attarde (un peu) sur son cas. *Hung Nguyen*

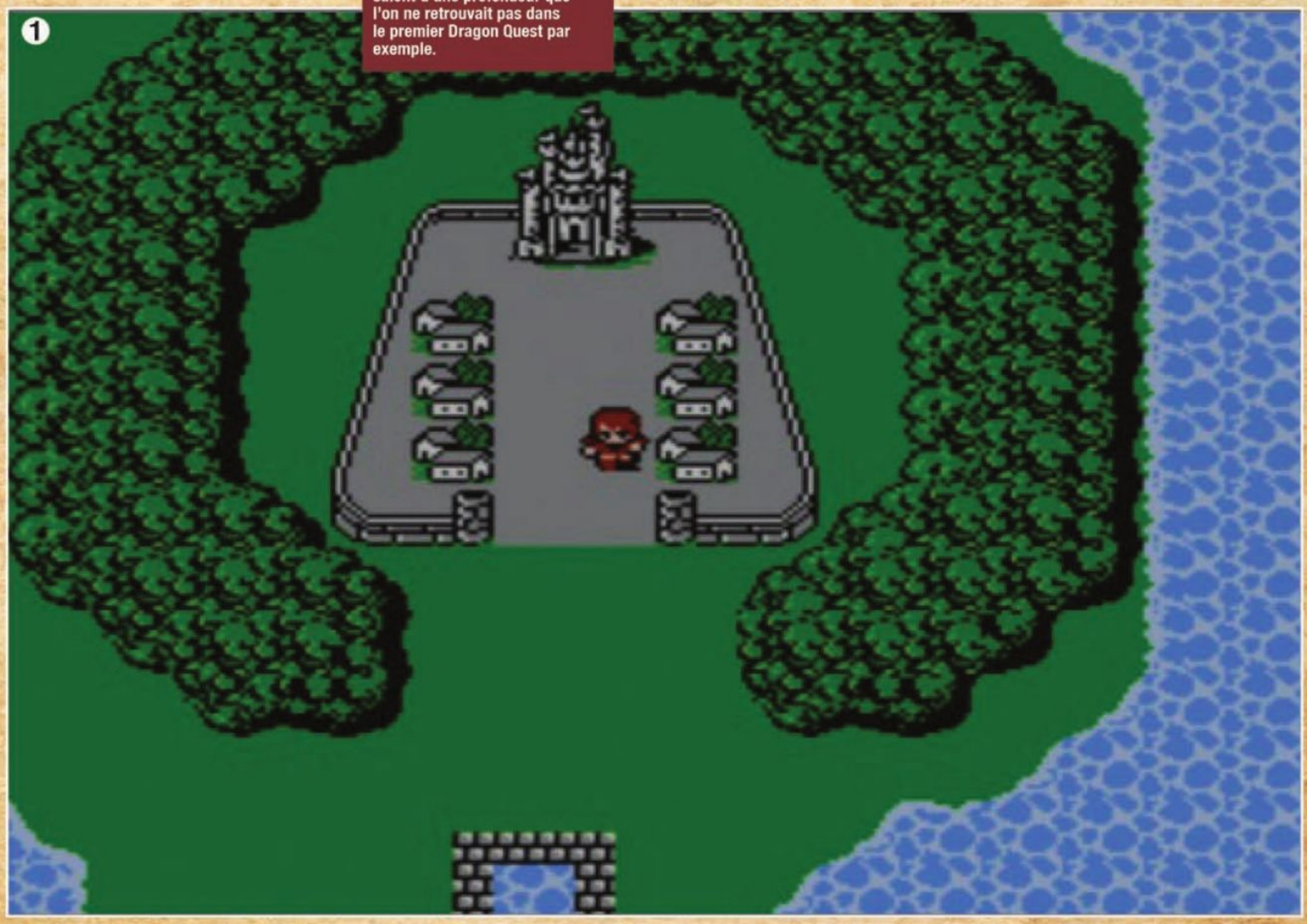
Le 18 décembre 1987, Square commercialise Final Fantasy sur l'omnipotente Famicom (la version japonaise de notre NES). Le titre, qui débarque plus de dix-huit mois après le premier Dragon Quest, ne peut revendiquer la paternité du J-RPG sur consoles. Il ne peut pas non plus se targuer d'être spécialement novateur pour l'époque – arrivé sur les étals deux jours plus tard, le Phantasy Star de SEGA allait plus loin à plusieurs niveaux. Pour autant, c'est bien lui, ce «petit» jeu légèrement à la traine sur ses concurrents, qui a donné naissance à l'une des plus grandes et emblématiques licences de jeu vidéo. Certes, en termes de popularité, et donc de ventes, Final Fanasy vit aujourd'hui encore dans l'ombre de Dragon Quest sur l'archipel nippon. Mais à l'échelle de la planète, aucune série de J-RPG ne possède une aura qui lui arrive à la cheville. Plus globalement, on peut même affirmer qu'en dehors des productions Nintendo, Rockstar et de Metal Gear Solid fut un temps, peu nombreux sont les titres à déchaîner les passions comme il le fait. Si, dans nos précédents numéros, nous sommes déjà revenus spécifiquement sur deux des chefs-d'œuvre de la série – le VI et le VII –, jamais nous n'avions eu l'occasion de revenir sur sa genèse et lui dédier un modeste historique. La sortie de Final Fantasy VII Remake nous offre une excuse toute trouvée.

PRÉLUDE À LA LÉGENDE

En débarquant bien après Dragon Quest et en situant son univers dans un monde heroic fantasy, Final Fantasy présente le parfait profil du jeu opportuniste, que l'on imagine développé à la va-vite pour s'engouffrer dans une brèche fraîchement ouverte. S'il est à peu près certain que le succès du jeu d'Enix a permis aux dirigeants de Square de mesurer le potentiel commercial d'un tel titre et par conséquent de donner le feu vert à la production d'un concurrent maison, Hironobu Sakaguchi, le papa de la série, n'a en réalité pas attendu que les talents de Yûji Horii, Akira Toriyama et Kôichi Sugiyama se conjuguent pour avoir envie de réinterpréter le RPG à sa manière. Depuis ses années estudiantines, il est en effet un véritable passionné de jeu de rôle. Accompagné de Hiromichi Tanaka, avec qui il fera une bonne partie de sa carrière, il avait pour habitude de squatter une petite boutique d'informatique située du côté de Yokohama, non loin de son université. La rencontre qu'ils y font de l'Apple II fait figure de révélation. Les deux étudiants y passent un temps fou pour finir dans tous les sens des jeux tels que Wizardry et les Ultima – il était possible d'utiliser librement les machines en s'acquittant d'un forfait à l'heure. Sakaguchi et son acolyte sont fascinés par ces jeux qui proposent une histoire et offrent la possibilité de faire évoluer leurs héros. A tel point qu'ils iront jusqu'à ouvrir le lecteur de disquette pour



❷ Les combats de FF I ont certes vieilli, mais ils disposaient d'une profondeur que l'on ne retrouvait pas dans le premier Dragon Quest par exemple.



❶ La construction du premier Final Fantasy n'a rien de bien original, se contentant de nous balader d'un lieu à l'autre pour progresser.

FINAL FANTASY



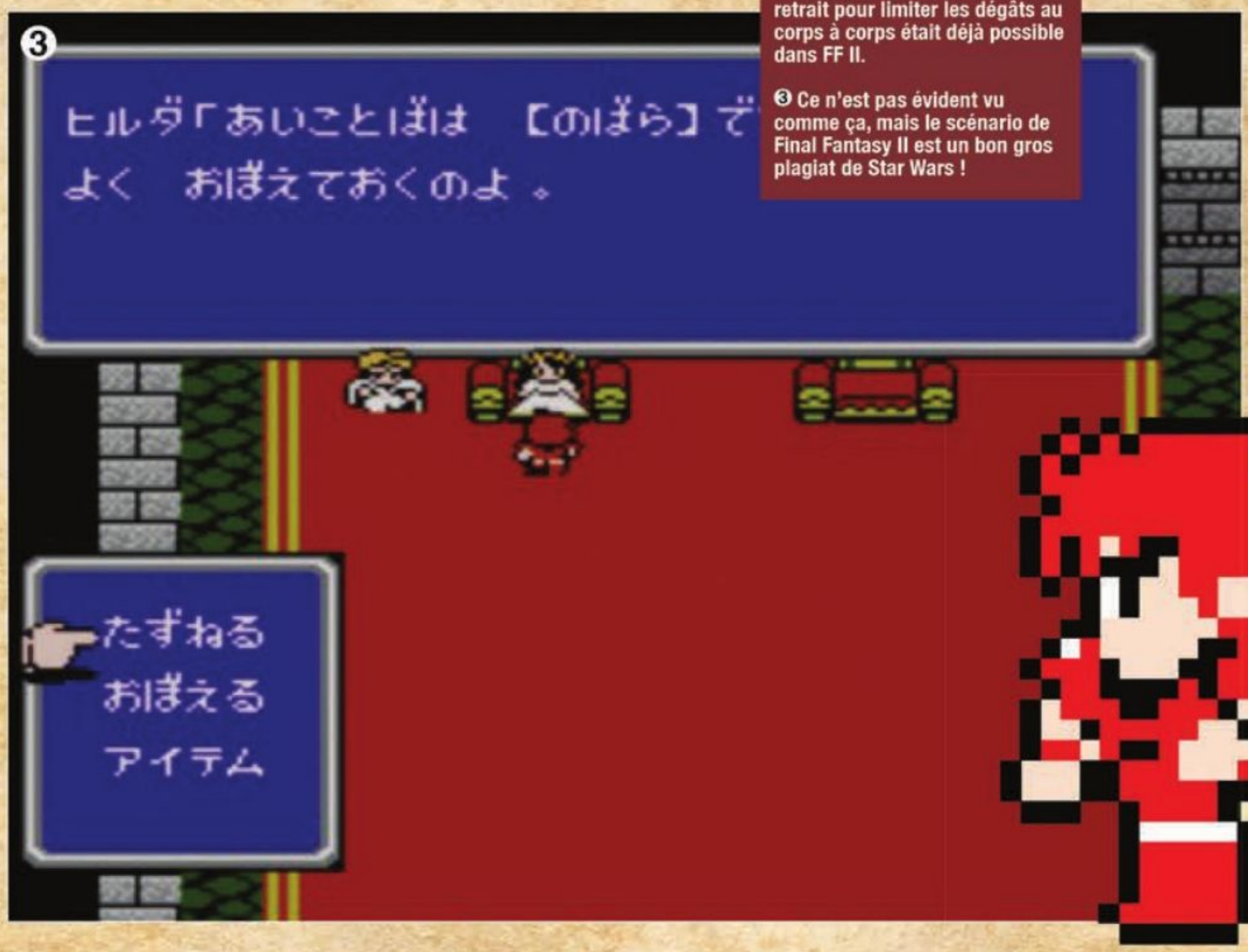




❶ Soyons clairs : le scénario du premier volet ne passionnera personne de nos jours.

❷ Placer un personnage en retrait pour limiter les dégâts au corps à corps était déjà possible dans FF II.

❸ Ce n'est pas évident vu comme ça, mais le scénario de Final Fantasy II est un bon gros plagiat de Star Wars !



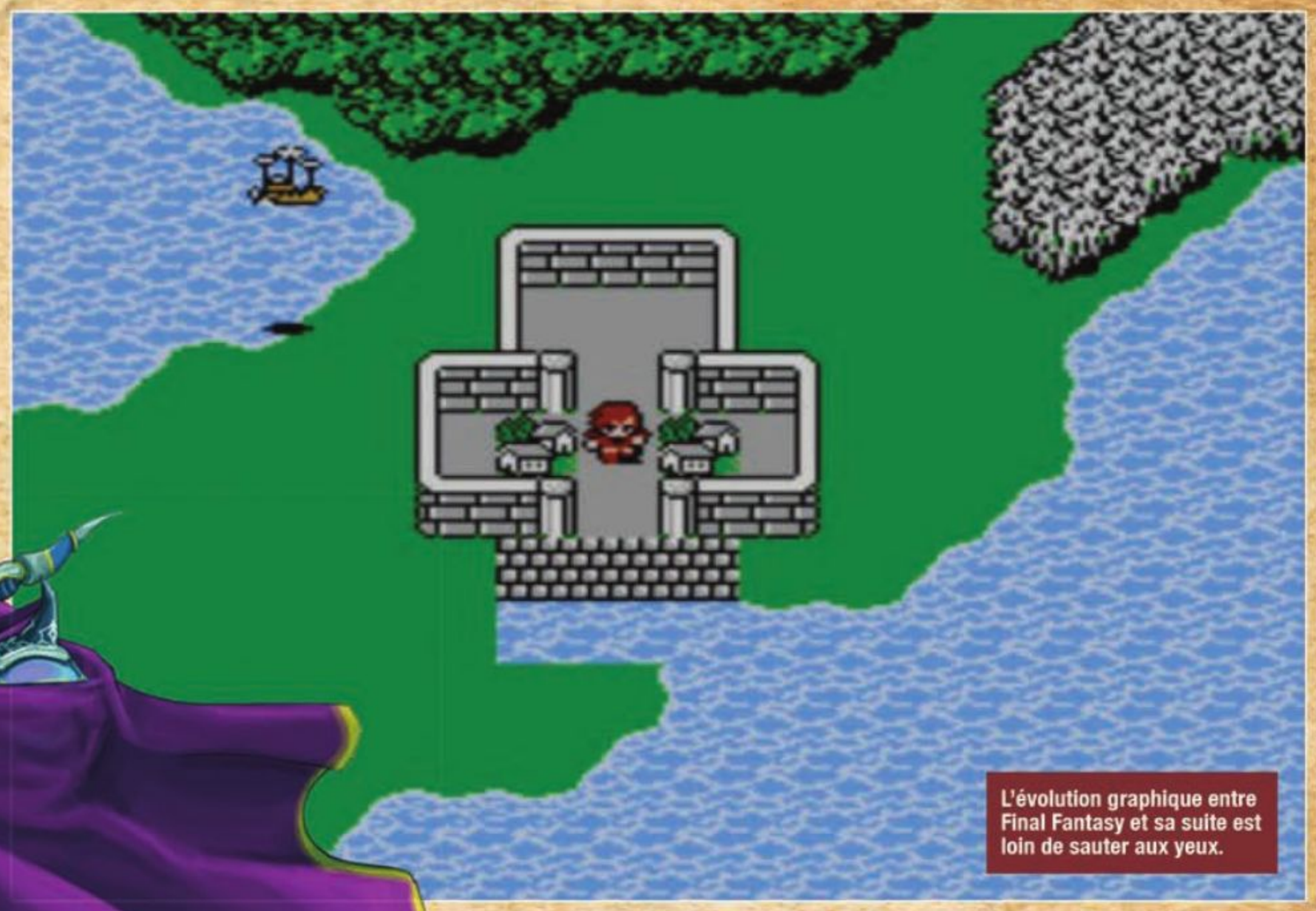
observer où se déplace la tête de lecture afin d'en analyser les données… et mieux les bidouiller ensuite. Cette rencontre avec le jeu de rôle sur ordinateur et plus spécifiquement la découverte de sa dimension narrative permettent à Sakaguchi de prendre conscience du potentiel du jeu vidéo, et font naître en lui l'envie d'utiliser ce média interactif pour raconter des histoires. Parce que les choses sont bien faites, ils se trouvent que ce fameux magasin dans lequel il squattait appartenait à une société baptisée Square. Alors simple filiale de la compagnie électrique Den-Yû-sha, celle-ci va peu à peu se transformer en un studio de développement à part entière. Fort logiquement, en 1983, Sakaguchi et Tanaka s'y font embaucher (à mi-temps, mais ce n'est qu'un détail). Quelques jeux pour ordinateurs japonais sont produits (dont The Death Trap et sa suite, deux succès). La décision est ensuite prise de s'attaquer au marché des consoles et plus particulièrement à celui de la Famicom, alors véritable mine d'or pour toute société autorisée à y pénétrer. Malheureusement, les choses ne vont pas se passer comme prévu : Square, devenu indépendant en 1986, multiplie les jeux mais aucun ne réalise des ventes satisfaisantes. Cet enchaînement de revers plonge Sakaguchi dans le doute. Le jeune homme, désormais Directeur du Planning et du Développement, songe alors à tout plaquer pour reprendre ses études.

LÉGENDE URBAINE

A ce stade de la lecture, ceux d'entre vous qui connaissent un minimum la série s'attendent probablement à ce que l'on aborde le mythe fondateur de la série. Celui-là même évoqué à tout bout de champ qui raconte que Final Fantasy était le titre de la dernière chance pour un Square alors exsangue, au bord de la faillite ; le fameux qui stipule que le nom du jeu a été choisi en référence à cette situation désespérée. Alors oui, le moment est venu de parler de cette histoire. Mais pas pour vous la recracher bêtement, non. Plutôt pour y apporter des précisions et rétablir quelques vérités à son sujet. En effet, rien n'indique que Square s'apprêtait à cette époque à mettre la clef sous la porte. Si d'après Nobuo Uematsu, qui a longtemps été le compositeur attitré de la série (cf. encadré), un échec commercial aurait bel et bien signé la liquidation de la société, Sakaguchi, même s'il reconnaît que les temps étaient durs, écarte lui la menace d'une fin brutale. Tant pis pour le storytelling, mais non, Square ne misait pas sa vie sur ce projet. Dans la mesure où il ne s'agissait pas de produire un « bouquet final » avant une éventuelle et redoutée banqueroute,

UEMATSU, LE VIRTUOSE

Quand on associe « musique » et Final Fantasy » dans une même phrase, le nom de Nobuo Uematsu finit par jaillir invariablement. Et pour cause. Compositeur attitré des neuf premiers épisodes, le maître a marqué de son empreinte l'âge d'or de la série. Rien pourtant ne le destinait à une telle carrière : après avoir étudié la littérature anglaise, Uematsu vivote et passe ses soirées en compagnie d'autres artistes en tous genres. C'est par leur biais qu'il fait la rencontre d'une personne travaillant chez Square et se voit offrir l'opportunité d'écrire la bande-son de The Death Trap, le premier jeu de la société. Une opportunité pour le moins surprenante quand on sait qu'il n'avait alors jamais étudié la musique ! Lorsque le studio devient indépendant, Sakaguchi lui propose alors de le rejoindre à plein temps, ce qui va lui permettre de devenir une véritable légende vivante. Mélodiste de talent, Uematsu commence à partager l'affiche avec d'autres compositeurs à partir de l'époque PS2. Il sera carrément absent de la bande-originale de Final Fantasy XV. Pour FF VII Remake, Square Enix a de nouveau sollicité ses services afin qu'il se charge de la mélodie de la chanson thème.



L'évolution graphique entre Final Fantasy et sa suite est loin de sauter aux yeux.



❶ Les histoires de cristaux reviennent souvent dans la série. En voici un exemple avec FF III.

❷ Le système de jobs de FF III avait beau être inédit à l'époque, force est de reconnaître qu'il était trop mal équilibré pour se révéler agréable à l'usage.

❸ Plus de dix ans après les faits, on ne comprend toujours pas pourquoi Final Fantasy III a eu droit à un remake tout en 3D sur DS (et porté depuis sur smartphones).





vous vous imaginez bien que la jolie histoire qui entoure le nom « Final Fantasy » tombe elle aussi à l'eau. En fait, il faut savoir que le jeu devait originellement s'appeler Fighting Fantasy. Ce nom étant déjà celui d'une série de livres-jeux (baptisée Défis Fantastiques chez nous) qui s'insère dans la collection « Un livre dont vous êtes le héros », pour dissiper toute confusion (et éviter un éventuel procès ?), le « Fighting » a simplement cédé sa place au « Final » que l'on connaît. Cela peut sembler absurde, mais pour des raisons qui lui sont propres, ce que Sakaguchi voulait avant tout, c'est que le jeu puisse être abrégé en « FF » en alphabet latin et en « Efu Efu » en prononciation japonaise – les Nippons sont friands de diminutifs en quatre syllabes. N'importe quel autre mot commençant par un « f » aurait pu faire l'affaire selon lui. S'il fallait lui trouver une signification, ce « Final » serait donc davantage à relier à la situation personnelle de Sakaguchi qu'à celle de son employeur.

DANS LA DOULEUR

Reprenons le fil de notre histoire : nous sommes en 1986, Hironobu Sakaguchi doute de ses capacités à réussir dans le jeu vidéo et envisage même de quitter le milieu. C'est alors qu'il soumet le projet Fighting Fantasy à sa direction. S'il obtient l'aval de ses supérieurs, les autres employés de la firme n'affichent pas un enthousiasme débordant. Victime de sa réputation de chef tyrannique,

"Hironobu Sakaguchi doute de ses capacités et envisage même de quitter le milieu…"



FINAL FANTASY



Cecil et Kain de Final Fantasy IV forment l'un des duos les plus marquants de toute la saga.

"Sakaguchi opposera dans un premier temps un non catégorique sur la bande-son de Nobuo Uematsu, puis la validera !"

Sakaguchi voit seulement trois volontaires accepter de le rejoindre. Naturellement, et malgré l'époque, il est inconcevable de créer un RPG avec une équipe composée de seulement quatre membres. Sakaguchi parvient à convaincre Kôichi Ishii et Akitoshi Kawazu – qui deviendront respectivement les créateurs des séries Mana et SaGa – de le rejoindre. Tandis que Square attirera dans ses filets Nasir Gebelli, un as de la programmation d'origine Irano-Américaine dont Sakaguchi est fan, qui s'est fait une belle réputation pour ses nombreuses et excellentes conversions de jeux sur Apple II. Loin d'être anecdotiques, ces renforts se révèleront décisifs dans la réussite de Final Fantasy. En effet, l'art du codage de Gebelli permet de tirer le meilleur de la Famicom ; fortement inspirées de Donjons et Dragons, les subtilités du système de combat (les monstres de feu vulnérables à la glace, par exemple) sont à mettre au crédit du fan de jeux de rôle sur table qu'est Kawazu ; quant à la mythologie à base de cristaux que l'on retrouvera dans plusieurs épisodes de la série, elle est l'œuvre d'Ishii. C'est aussi ce dernier qui a l'idée de faire appel à Yoshitaka Amano pour donner une identité artistique au jeu. Pour la petite histoire, Sakaguchi n'ayant jamais entendu ce nom, il retoquera dans un premier temps la proposition de son collaborateur… avant, pour donner une idée précise du style qu'il recherchait, de lui montrer des coupures de magazines sur lesquelles figurent les illustrations de l'artiste ! Dans le même genre, et toujours pour ce premier épisode, Sakaguchi opposera dans un premier temps un non catégorique sur la bande-son de Nobuo Uematsu, puis la validera avec enthousiasme… alors que le compositeur s'est simplement contenté de réorganiser l'ordre des morceaux ! La gestation de Final Fantasy n'a pas été une partie de plaisir. L'équipe B de l'entreprise, dirigée par Hiromichi Tanaka, est même venue en renfort pour l'aider à arriver à son terme. Mais à mesure que les travaux avançaient, quelque chose de spécial prenait forme. C'est ce qui a poussé Sakaguchi à aller voir ses supérieurs pour leur demander de revoir à la hausse le nombre de cartouches à produire. Le tirage initial était de 200 000 exemplaires, ce qui n'était pas suffisant pour envisager une suite. Et dans la mesure où il y avait à l'époque trois mois de délais de fabrication, la première salve constituait généralement la quasi-totalité des ventes finales d'un jeu. Le jour J, 400 000 copies ont été mises en circulation. Toutes ont trouvé preneur.







❶ Malgré le passage de la série sur Super Famicom, Final Fantasy IV ne peut pas être considéré comme un beau jeu.

❷ Final Fantasy IV : Les Années Suivantes est une suite directe et tardive de FF IV réalisée originellement en 2D vers la fin des années 2000. Il a été refait en 3D en 2015.



❶ FF V n'est pas un épisode mémorable, mais il a comme grande qualité d'aller droit au but pour conserver notre attention.

❷ Dans FF V comme dans les autres volets, se déplacer à dos de chocobo est une bonne idée puisque cela permet d'éviter les combats aléatoires.

MONTÉE EN PUISSANCE

Le succès étant au rendez-vous, le jeu a droit comme prévu à une suite. Pour celui qui sera sobrement baptisé Final Fantasy II, Sakaguchi repart d'une feuille blanche ou presque. Les univers ne sont pas les mêmes. Les quatre petits avatars que l'on devait créer (en choisissant notamment leur classe parmi six, tel que voleur, mage noir, etc.) laissent leur place à des personnages à part entière. Autour d'eux s'articule un scénario beaucoup plus travaillé (et très fortement inspiré de Star Wars). S'il ne change pas sur la forme avec ses explorations en vue de dessus et ses combats aléatoires au tour par tour, le gameplay de ce second volet est en réalité fait de rouages totalement différents. Sous l'impulsion d'Akitoshi Kawazu, le système de points d'expérience que l'on trouve dans à peu près tous les RPG, le premier FF compris, laisse sa place à une mécanique plus naturelle, plus logique. Ainsi, la progression des personnages de

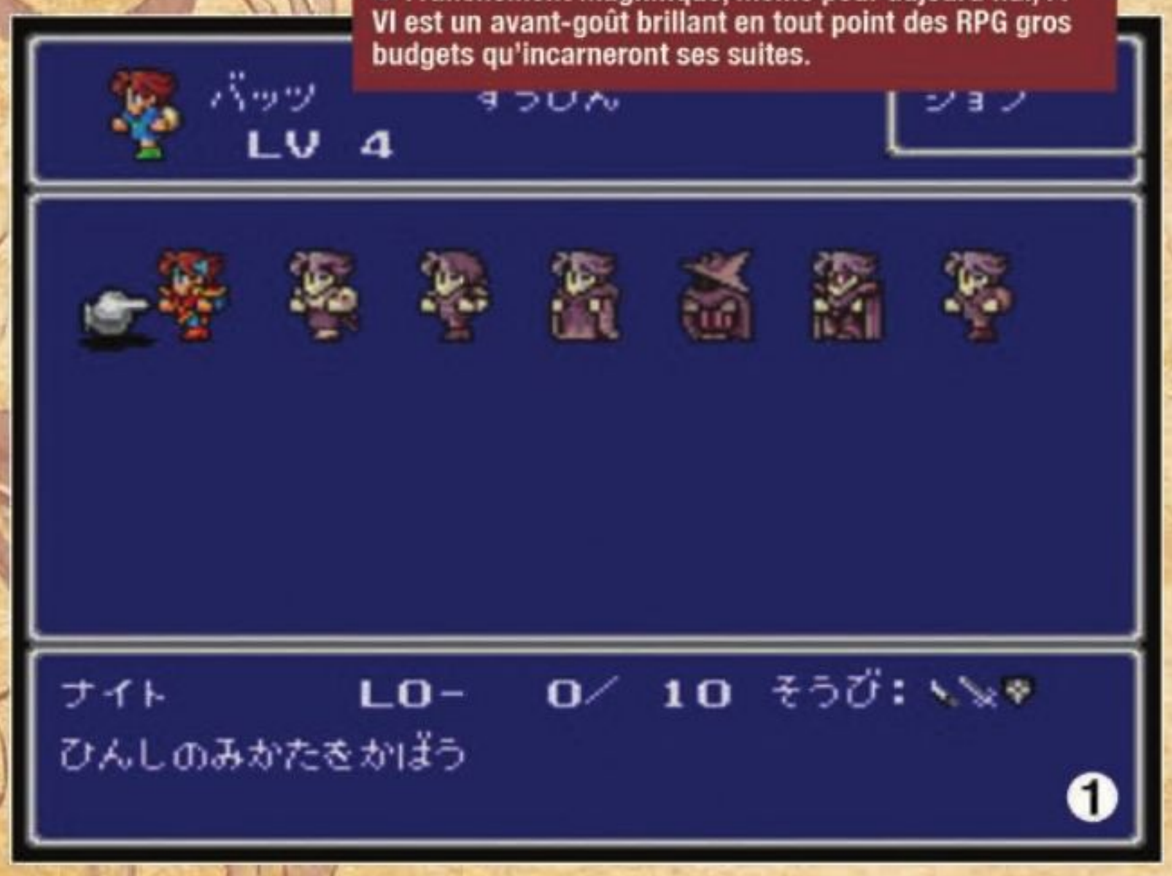
PORTAGES, REMAKES, SPIN-OFFS…

Comme vous avez pu le constater, ce dossier s'attarde exclusivement sur le tronçon canonique de Final Fantasy, au moment de la sortie initiale des jeux. Aborder les séries dérivées, les innombrables spin-offs (Final Fantasy Tactics !), les portages, les remakes, les produits dérivés ou encore les tentatives dans le manga ou l'animation nous auraient demandé un hors-série entièrement réservé à la série. Le plus important si vous lisez ces lignes et que vous tenez à découvrir la série sur des appareils modernes, c'est que chaque épisode se trouve assez facilement en jonglant entre les stores des smartphones et les consoles modernes.



❶ Le système de jobs de Final Fantasy V est bien plus souple et abouti que celui de FF III.

❷ Franchement magnifique, même pour aujourd'hui, FF VI est un avant-goût brillant en tout point des RPG gros budgets qu'incarneront ses suites.





FINAL FANTASY







❶ En termes de mise en scène et de narration, le sixième opus de la série faisait extrêmement fort grâce à des scènes qui sortaient de l'ordinaire.

❷ Le système de combat de FF VI réussit le tour de force d'être à la fois l'un des plus simples et l'un des plus intéressants à pratiquer.

❸ A sa sortie, FF VII était une démonstration technologique. Le simple fait de regarder un combat suffisait pour être impressionné !

Final Fantasy II repose non pas sur le nombre d'ennemis vaincus et l'expérience que l'on en retire mais sur les actions réalisées en cours de combat. Concrètement, plus un personnage utilise un type d'armes en particulier, plus il le maîtrisera (force et précision accrues). De la même manière, plus il utilisera la magie, plus il se montrera habile dans cette pratique. De petits malins apprendront à abuser du système – diriger les attaques sur les membres de son équipe pour les renforcer et augmenter leur nombre de points de vie –, mais cette volonté de changement et d'innovation montre que dès ses débuts, la série tenait à ne pas se reposer sur ses acquis.

"Chacun à leur manière, Final Fantasy II et Final Fantasy III continuent de poser les bases de la série."

Final Fantasy II débarque le 17 décembre 1988, toujours sur Famicom, et trouve rapidement 800 000 adeptes. Cette montée en puissance se confirme avec la sortie de Final Fantasy III, qui s'écoule à 1,4 million d'exemplaires lors de sa sortie le 27 avril 1990. Toujours développé pour la Famicom, ce troisième opus renoue avec l'aridité narrative de l'épisode fondateur et un système d'XP classique, tout en se démarquant de ses prédécesseurs par l'introduction d'un système de jobs. Contrairement au premier FF qui demandait de faire un choix définitif en début de partie, il est en effet possible pour les différents héros de cet épisode de changer de classe à peu près à n'importe quel moment. Un ajout intéressant sur le papier, sauf que les efforts demandés pour progresser dans une seule d'entre elles n'incitait pas forcément à en changer régulièrement. On préfèrera retenir de cet épisode qu'ilest le premier à inclure des invocations. Chacun à leur manière, FF II et FF III continuent de poser les bases de la série. Et si les deux jeux sont sensiblement différents, ils partagent une même anecdote de développement pour le moins saugrenue : les visas de travail de Nasir Gebelli arrivant à leur terme au cours de leur production, Square a été contraint à deux reprises de délocaliser ses employés et le matériel qui va avec du côté de Sacramento, aux Etats-Unis, pour finir les deux jeux. Cela montre l'importance de ce programmeur d'origine étrangère, lequel bénéficiait déjà des bons soins de Sakaguchi, qui l'emmenait personnellement manger un steak tous les jours.

LE DÉBUT DE L'ÂGE D'OR

Preuve de l'importance prise par la



❶ Ce qui a permis à FF VII de rester dans les mémoires, ce sont aussi ses nombreux mini-jeux qui renforçait l'immersion et apporter de l'épaisseur à l'univers.

❷ Si cette image ne suscite pas vraiment la peur de nos jours, elle pouvait se montrer glaçante autrefois tant Sephiroth incarnait le grand méchant invincible.



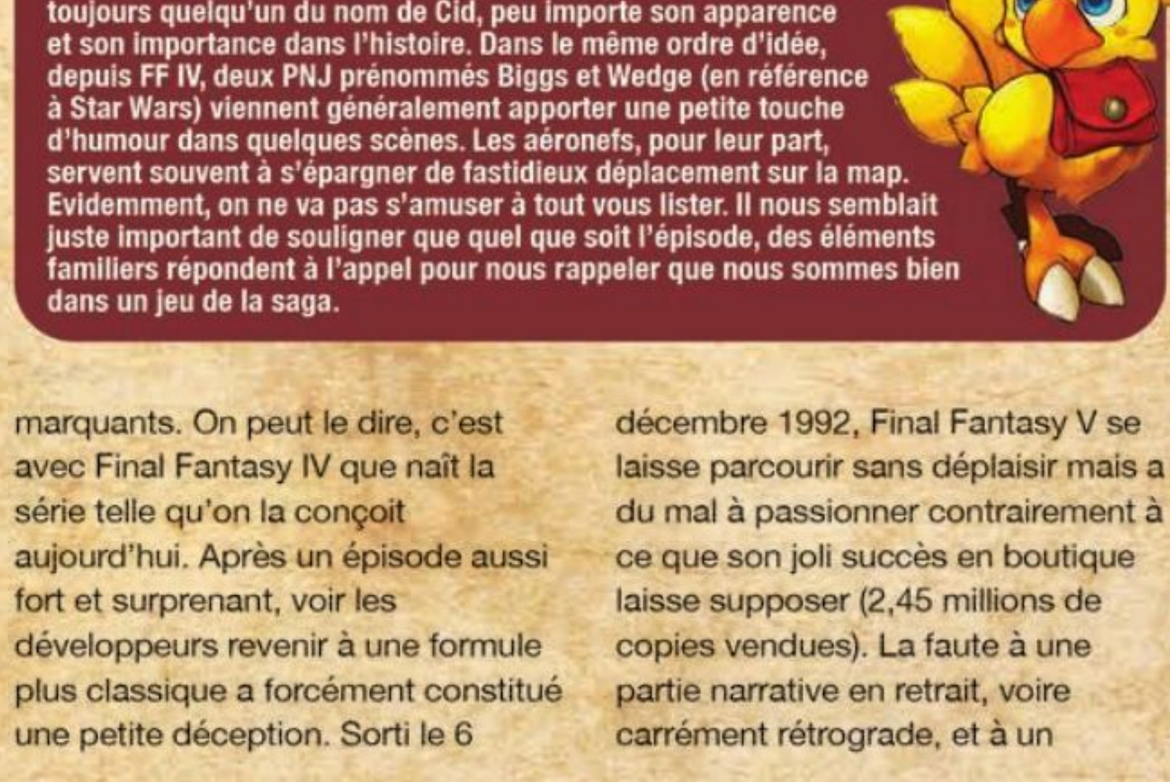


Final Fantasy VIII dépeint les tourments de l'adolescence assez maladroitement, mais il met aussi en scène un super triangle amoureux.

série, après la sortie de Final Fantasy III, les équipes de Square se mettent à travailler non pas sur une mais sur deux suites : Final Fantasy IV sur Famicom et Final Fantasy V sur Super Famicom (la Super Nintendo japonaise). Clairement, l'ambition est d'emmener la saga encore plus haut. Pour une raison qui nous est inconnue, les plans vont néanmoins changer. L'ultime opus prévu sur la 8-bits de Nintendo, alors achevé à 80%, est en effet purement et simplement annulé. L'épisode « next gen » hérite logiquement du chiffre IV, tout en récupérant quelques idées au passage. Si l'on ne peut que regretter l'annulation d'un FF, tout porte à croire que cette décision fut un mal pour bien. Lors de sa sortie le 19 juillet 1991, le jeu fait en effet l'effet d'une bombe. Pas forcément en termes de ventes, son score ne dépassant que d'une courte tête celui de son prédécesseur (1,44 million d'exemplaires). Pas forcément pour ses graphismes, la série n'étant pas encore à la pointe dans ce domaine. Pas forcément non plus pour l'introduction de l'Active Time Battle, ce système de jauges d'action qui dynamise les traditionnels combats au tour par tour. Mais pour la qualité de son scénario, sa bande-son mémorable, la profondeur de ses personnages et la dimension dramatique qui enveloppe le tout. Pour la première fois, un FF parvient à surprendre par son histoire, à susciter de douloureuses émotions chez les joueurs, à proposer des protagonistes charismatiques et marquants. On peut le dire, c'est avec Final Fantasy IV que naît la série telle qu'on la conçoit aujourd'hui. Après un épisode aussi fort et surprenant, voir les développeurs revenir à une formule plus classique a forcément constitué une petite déception. Sorti le 6 décembre 1992, Final Fantasy V se laisse parcourir sans déplaisir mais a du mal à passionner contrairement à ce que son joli succès en boutique laisse supposer (2,45 millions de copies vendues). La faute à une partie narrative en retrait, voire carrément rétrograde, et à un

UNE AFFAIRE DE FAMILLE

Depuis ses débuts, Final Fantasy met un point d'honneur à faire de chaque épisode canonique un jeu parfaitement autonome, sans le moindre lien scénaristique avec un ou plusieurs de ses prédécesseurs. Pour autant, en tant que franchise, Final Fantasy se doit aussi de comporter des éléments récurrents venant rappeler que tous ces titres appartiennent à une même famille. Outre le bestiaire, évidemment, les mascottes de la série que sont les chocobos et les mogs sont ainsi systématiquement présentes depuis leur première apparition (respectivement dans FF II et FF III). Côté protagoniste, on trouvera toujours quelqu'un du nom de Cid, peu importe son apparence et son importance dans l'histoire. Dans le même ordre d'idée, depuis FF IV, deux PNJ prénommés Biggs et Wedge (en référence à Star Wars) viennent généralement apporter une petite touche d'humour dans quelques scènes. Les aéronefs, pour leur part, servent souvent à s'épargner de fastidieux déplacement sur la map. Evidemment, on ne va pas s'amuser à tout vous lister. Il nous semblait juste important de souligner que quel que soit l'épisode, des éléments familiers répondent à l'appel pour nous rappeler que nous sommes bien dans un jeu de la saga.



FF VIII a récemment bénéficié d'une petite remasterisation qui le modernise juste ce qu'il faut sans dénaturer l'aspect d'origine.

FINAL FANTASY





❶ Avec son jeu de carte, le Triple Triad a écarté pendant des heures et des heures des tas de joueurs de la trame principale.

❷ Après deux épisodes assez sombres qui se voulaient plus matures, FF IX renoue avec une certaine naïveté qui fait un bien fou.

❸ Le côté très théâtral de FF IX, que ce soit dans sa mise en scène ou dans ses décors, est une franche réussite.

“Il ne faut pas avoir peur de le dire, Final Fantasy VII a changé la face de l’industrie du jeu vidéo !”

déroulement un peu monotone, dénué de surprises. Certes, le jeu peut compter sur un rythme mené tambour battant et un système de job bien plus souple et équilibré que celui de FF III, mais cela s’avère insuffisants à nos yeux pour en faire un titre incontournable.

Incontournable, Final Fantasy VI l’est en revanche sans l’ombre d’un doute. Apothéose en 2D de la série, cet épisode a véritablement tout pour lui : une réalisation encore sublime aujourd’hui, une mise en scène révolutionnaire, une ambiance steampunk teintée de fantaisie assez inédite, un scénario choral dans lequel la bonne dizaine de héros ont tous leur mot à dire, des capacités voire des systèmes de jeu pour chacun d’entre eux, un méchant complètement fou, un twist de malade à mi-parcours, des mélodies divines…

Lancé le 2 avril 1994 sur le marché japonais, Final Fantasy VI parviendra très vite à trouver plus de 2,55 millions d’acheteurs.

UNE CONSÉCRATION MONDIALE

Avec Final Fantasy VII (31 janvier 1997), la série fait sa révolution. En passant à la 3D, tout d’abord. En abandonnant la patte visuelle de Yoshitaka Amano pour celle beaucoup plus typé « manga » de Tetsuya Nomura, ensuite. En se lançant enfin à la conquête du monde (seuls FF I, IV et VI avaient été traduits pour le marché américain) Et pour finir, en s’installant sur PlayStation. Intimement lié aux consoles de Nintendo depuis ses débuts, Square a en effet commis l’une des plus grandes infidélités de l’histoire du jeu vidéo. Pas franchement convaincu par le potentiel de la future Nintendo 64 (notamment le choix du support cartouche au détriment du CD-Rom) et objet d’une cour assidue de la part du challenger Sony, la société japonaise change d’écurie à la surprise générale. La suite, vous la connaissez : le jeu est un carton mondial (4 millions de ventes au Japon, 9,8 sur l’ensemble du globe), ce qui a eu pour conséquence d’installer la PlayStation dans le fauteuil de leader incontesté du marché. Oui, il ne faut pas avoir peur de le dire, FF VII a changé la face de l’industrie du jeu vidéo. Il faut dire aussi qu’il s’agit d’un grand RPG au propos avant-gardiste (écologie, toute-puissante des multinationales, etc.) qui a su démocratiser le genre, ainsi que d’une vitrine technologique qui en a scotché plus d’un à l’époque. L’utilisation de la 3D lui permettait en effet de dynamiser la mise en scène des combats, tandis que l’on garde tous en mémoire les nombreuses cinématiques en images de synthèse qui appuyaient les moments forts de l’intrigue.

Après un tel carton, c’est peu dire que Final Fantasy VIII était attendu au tournant. Plus adulte dans sa direction artistique, plus sombre et





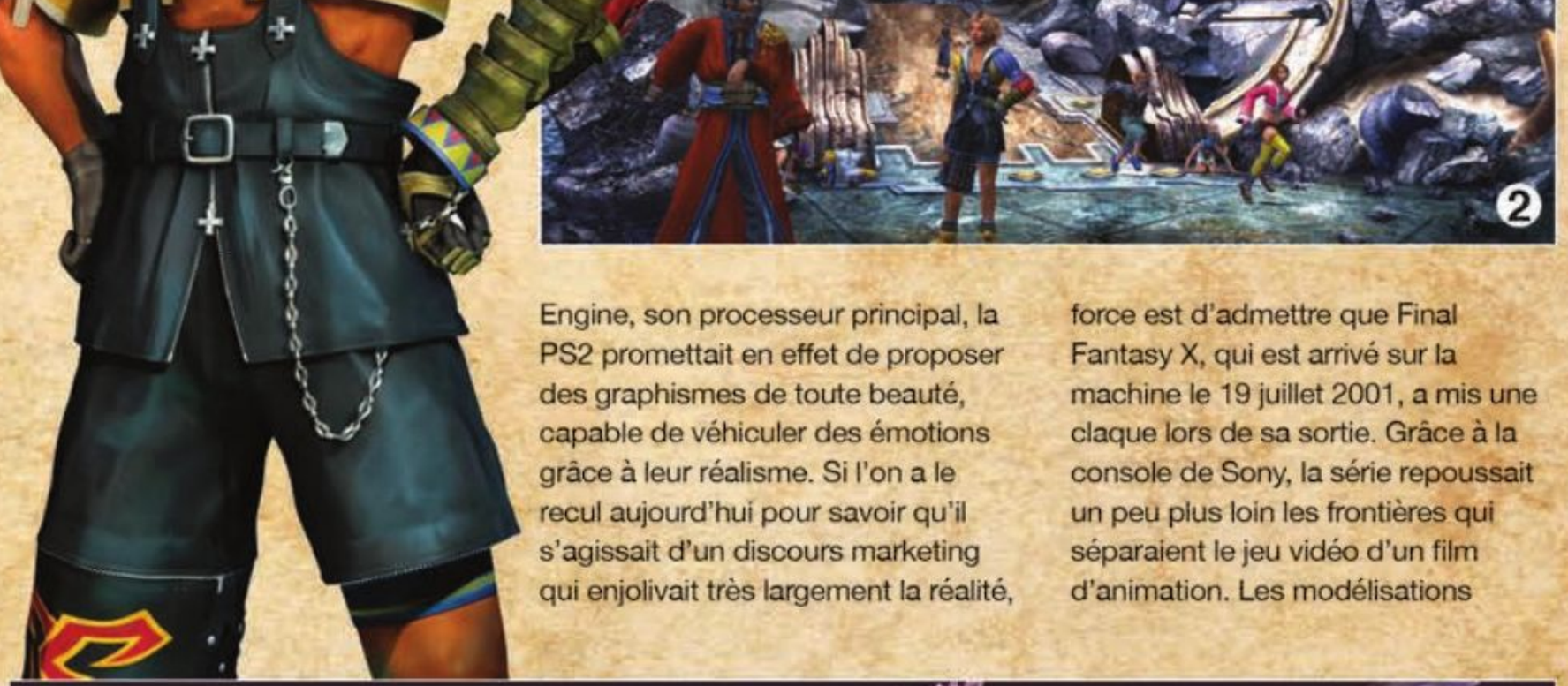
❶ Certaines scènes de Final Fantasy X sont touchées par la grâce. Dommage que le héros, Tidus, ait une dégaine pas possible.

❷ L'architecture de Spira, le monde dans lequel se déroule FF X, change radicalement de ce à quoi la série nous avait habitués, et c'est pas plus mal.

futuriste dans son ambiance, cet épisode qui débarque le 11 février 1999 ne répondra malheureusement pas à toutes les attentes. Si sa réalisation lui permet d'asseoir la réputation d'excellence de la série – on pense à ces nombreuses séquences qui brouillent la frontière entre cinématique et gameplay, son héros taciturne et ses mécaniques contre-intuitives (voler les sorts de magie aux ennemis, comme s'il s'agissait de simples items) en font un titre pénible aux yeux de nombreux joueurs. En dépit de ces défauts réels et objectifs, cet épisode reste l'un des plus vendus de la franchise, avec 3,6 millions de copies au Japon et 7,86 dans le monde. Sans doute conscient que la série s'éloignait un peu trop de ses origines, Square va opérer à une sorte de retour aux sources avec Final Fantasy IX (7 juillet 2000). Baigné dans le médiéval et la fantasy, cet épisode en apparence plus modeste, plus enfantin, propose en réalité une étonnante réflexion sur le sens de la vie, ponctuée de moments assez poignants. Un jeu injustement sous-estimé selon nous, même s'il a enregistré environ 5,3 millions de ventes dans le monde lors de sa sortie.

LE RPG DEVENU BLOCKBUSTER

Si la PlayStation première du nom était l'outsider que personne n'attendait, sa petite sœur a déchainé les foules dès sa prime annonce. Propulsé par l'Emotion Engine, son processeur principal, la PS2 promettait en effet de proposer des graphismes de toute beauté, capable de véhiculer des émotions grâce à leur réalisme. Si l'on a le recul aujourd'hui pour savoir qu'il s'agissait d'un discours marketing qui enjolivait très largement la réalité, force est d'admettre que Final Fantasy X, qui est arrivé sur la machine le 19 juillet 2001, a mis une claque lors de sa sortie. Grâce à la console de Sony, la série repoussait un peu plus loin les frontières qui séparaient le jeu vidéo d'un film d'animation. Les modélisations



Les énormes risques pris par Square avec FF XI, le premier MMORPG de la saga, se sont révélés fructueux.

FINAL FANTASY





❶ FF XI est un jeu axé sur la communauté, mais aussi le premier, après une petite mise à jour qui suivit la fusion entre les deux entreprises, à avoir affiché la mention Square Enix.

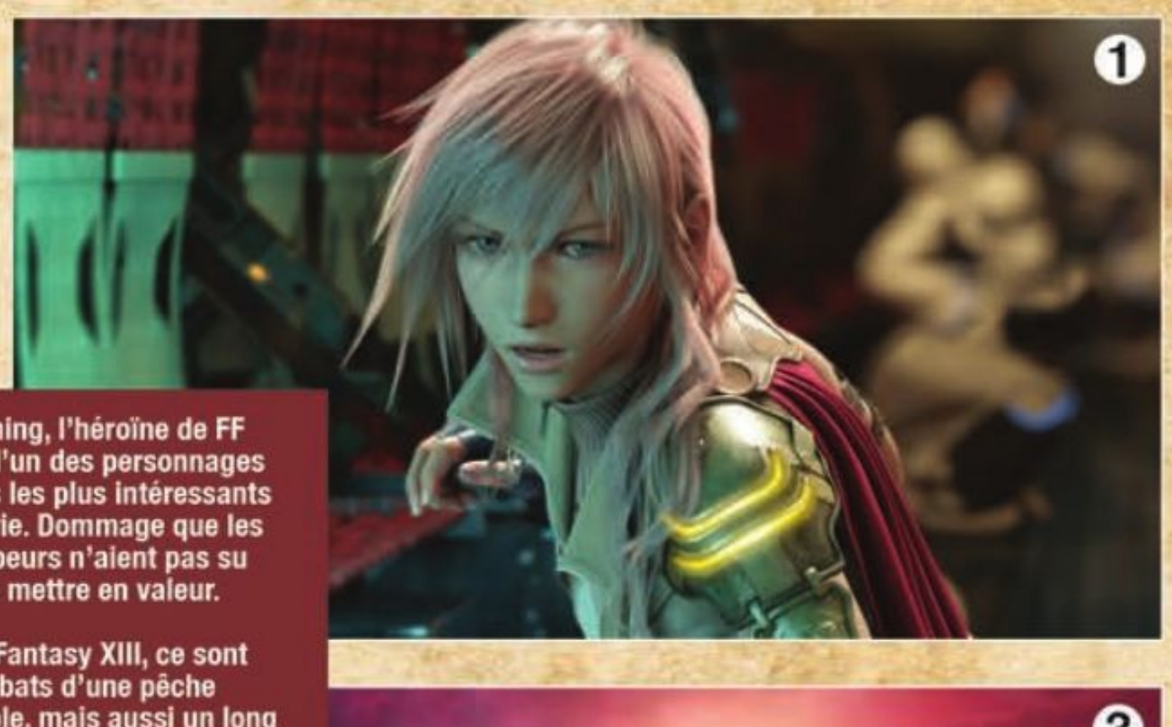
❷ En termes de mécaniques, FF XII est un jeu incroyable. Dommage que sa narration pêche autant.

❸ Comme FF II en son temps, le douzième épisode emprunte énormément à Star Wars dans son intrigue. Sans doute un peu trop.



étaient impressionnantes, les décors réalisés entièrement en 3D (contre de la 2D précalculée sur la génération précédente), les dialogues doublés… La prouesse technique de ce dixième opus était indéniable. Et pour ne rien gâcher, celle-ci était mise au service d'un excellent RPG qui pouvait compter sur un système d'évolution bien pensé et maintes fois copié depuis (le Sphérier), ainsi que sur un système de combat renouvelé qui remplaçait les jauges d'ATB par la possibilité de changer de personnages à la volée. Enchanteur avec son univers aux inspirations asiatiques, FF X avait pour principal défaut sa grande linéarité, qui tuait dans l'œuf toute velléité d'exploration. Particulièrement populaire (8,05 millions de ventes sur PS2), cet épisode est le premier de la série à avoir droit à une suite directe : Final Fantasy X-2. Alors que l'on pensait que Square poursuivrait dans la voie du RPG cinématique, Final Fantasy XI, le dernier volet auquel participe vaguement Sakaguchi avait de quitter l'entreprise, prendra à la surprise générale la forme d'un MMORPG. Lancé au Japon le 16 mai 2002 sur PS2 et PC, cet épisode pas comme les autres va rapidement fédérer une petite communauté de fidèles. S'il ne deviendra jamais un phénomène de l'ampleur de World of Warcraft – il réunira au sommet de sa carrière environ 500 000 abonnés –, son succès n'en demeure pas moins réel, puisque bien aidé par une version Xbox 360 publié en 2006 il deviendra dès 2012 rien de moins que l'épisode le plus rentable de l'histoire de la série. Un statut dont ne pourra jamais se vanter Final Fantasy XII à en juger son développement chaotique. Débuté en 2002 sous la houlette du talentueux Yasumi Matsuno, l'homme qui se cache derrière les excellents Final Fantasy Tactics et Vagrant Story, cet épisode a en effet été maintes fois repoussé, victime de son ambition démesurée. Incapable de mener à bien le projet, Matsuno sera débarqué en 2005 (officiellement, le créateur a été contraint de se retirer pour des raisons de santé). Cet évènement, évidemment loin d'être anodin, explique en grande partie les carences du jeu au niveau scénaristique et narratif. Achevé tant bien que mal par Akitoshi Kawazu (producteur exécutif) et un duo de coréalisateurs formés par Hiroyuki Itô et Hiroshi Minagawa, FF XII sort le 16 mars 2006 et s'écoule à environ 6 millions d'exemplaires dans le monde. Une performance en baisse par rapport à FF X mais tout de même flatteuse, qui récompense tout le travail effectué sur l'univers, les graphismes somptueux et l'excellent système de jeu. Plus que le malin

"Enchanteur avec son univers aux inspirations asiatiques, FF X avait pour défaut sa grande linéarité."



❶ Lightning, l'héroïne de FF XIII, est l'un des personnages féminins les plus intéressants de la série. Dommage que les développeurs n'aient pas su mieux la mettre en valeur.

❷ Final Fantasy XIII, ce sont des combats d'une pêche incroyable, mais aussi un long couloir qui dure vingt heures et une zone ouverte complètement vide.

❸ Pour relancer FF XIV après son fiasco initial, Square Enix a eu la bonne idée de mettre en scène la fin du monde dans le jeu afin de repartir sur de nouvelles bases.









❶ Sacrément bien conçu, pensé pour les fans et carrément jouable en solo, FF XIV est depuis sa refonte ce qui est arrivé de mieux à la série.

❷ Final Fantasy XV est un open world blindé de lacunes conceptuelles et scénaristiques, mais ses héros sont drôlement attachants.

UNE PÉPINIÈRE DE TALENTS

Que Final Fantasy soit composé des jeux d'exception n'a rien d'étonnant. Plus que toute autre franchise, il a vu un nombre hallucinant de talents de éclore au sein de ses équipes de développement. Présent sur les premiers épisodes, Kôichi Ishii et Akitoshi Kawazu sont devenus respectivement les créateurs des séries Mana et SaGa. Arrivés sur le quatrième volet, les deux Tetsuya, Takahashi et Nomura, se sont fait remarquer en donnant naissance aux sagas Xeno et Kingdom Hearts. Yoshinori Kitase, qui a débuté sur le cinquième volet, a quant à lui pris le relais de Sakaguchi à la supervision de la série, après avoir notamment dirigé ou codirigé avec brio FF VI et VII. On pourrait évidemment citer des tas d'autres noms, mais on aimerait quand même finir avec Kazuko Shibuya qui n'est autre que la reine du pixel art chez Square depuis les débuts de la série, et qui continue parfois à étrenner son talent sur le jeu mobile Final Fantasy : Brave Exvius.





système de combat qui combine les mécaniques de FF XI avec du tour par tour, on retiendra de FF XII son système de Gambits, qui proposent rien de moins que de créer des algorithmes pour gérer précisément l'I.A. de ses alliés. FF XII est brillant d'un point de vue ludique, il s'avère même hypnotique pour peu que l'on accroche à sa mécanique. C'est peu dire que l'on regrette que Matsuno n'ait pas pu aller au bout du projet, n'ait pas pu nous raconter l'histoire telle qu'il l'avait imaginée.

EN QUÊTE DE RÉDEMPTION

Les difficultés rencontrées par FF XII ne sont pas un cas isolé, et n'étaient hélas qu'un avant-gout de ce qu'est devenu le quotidien de la série. Après avoir brillé sur toutes les plateformes sur lesquelles il est passé, Final Fantasy est en effet entré au milieu des années 2000 dans une période d'errance de laquelle il devrait, on l'espère, sortir avec Final Fantasy VII Remake. On déborde un peu du cadre du retrogaming vu que l'on arrive sur la génération PS3, mais difficile en effet de ne pas mentionner la mort-née trilogie Fabula Nova Crystallis, qui ambitionnait de livrer trois facettes sensiblement différentes de Final Fantasy XIII. Difficile de ne pas se souvenir de FF XIII-2, cette suite produite à la va-vite avec une checklist à la main pour répondre à toutes les critiques formulées à l'encontre de FF XIII, ce titre trop linéaire et à la narration trop foutraque pour que l'on y comprenne quoi que ce soit sans mettre un nez dans les résumés proposés dans les menus du jeu. Même s'il a ses adeptes, difficile aussi d'affirmer que Lightning Returns : Final Fantasy XIII répond aux standards de la série. C'est vrai, la mise à jour A Realm Reborn, un exemple de sauvetage miraculeux d'un jeu mal fagoté, a fait de Final Fantasy XIV un énorme succès, mais impossible d'oublier le lancement initial de ce second MMORPG de la série, qui reste quoi qu'on en dise une catastrophe industrielle d'un niveau rarement atteint. Quant à Final Fantasy XV, titre développé sur les vestiges de Final Fantasy Versus XIII (souvenez-vous, le projet Fabula machin là), il a fini par nous exaspérer à force de vouloir se faire remarquer, à force de vouloir se faire aimer. Traversée par davantage de hauts que de bas durant son existence, la série est pourtant au creux de la vague depuis de nombreuses années d'un point de vue créatif. C'est pourquoi elle devra frapper fort avec Final Fantasy VII Remake et un éventuel seizième épisode pour espérer redevenir une référence, un modèle d'avant-gardisme, pour l'industrie. Enfin bon, là on parle de futur et on a dit qu'on était un magazine rétro.



Après avoir longtemps chercher à s'attirer notre sympathie, les développeurs de FF XV ont jeté l'éponge et ne sont pas allés au bout de leur programme de DLC. Sacré aveu d'échec !



L'HISTOIRE ET LES SECRETS
DES GRANDS JEUX VIDÉO



Disponible en édition numérique sur

cafeyn by LeKiosk ePresse.fr

SPACE INVADERS

L'INVASION QUI CHANGEA LE MONDE

(DU JEU VIDÉO)

En 1978, tout le marché du jeu vidéo est détenu par les Américains. Tout˜? Non, quelques irréductibles Japonais résistent encore et toujours à l'envahisseur. Et bientôt, une invasion extraterrestre allait inverser la donne. *Damien Duvot*

Personne n'aurait cru, dans les dernières années du XXe siècle, que par-delà le gouffre de l'espace, des esprits dressaient lentement et sûrement leurs plans pour la conquête de notre monde. Ces mots, remaniés, de la Guerre des Mondes écrits par H.G. Wells en 1898 peuvent s'appliquer à Space Invaders, un jeu Taito créé par Tomohiro Nishikado où le but est de repousser une invasion extraterrestre. Nishikado avait étudié l'électronique à l'Université de Tokyo Denki, et entra à la Taito Trading Company en 1969, une société spécialisée dans les jukebox et les jeux mécaniques. En 1972, Nishikado fabrique donc Sky Fighter, un jeu de tir mécanique utilisant des miroirs pour donner l'illusion que les avions volent réellement. À partir de 1972, Pong arrive sur borne d'arcade, puis en 1975 sur console de salon. Taito, tout comme Sega, obtient le droit d'importer légalement la machine, mais ne croit pas en son succès, surtout que le prix d'une borne est énorme, du coup ils en achètent qu'une seule. Mais en voyant l'immense popularité du jeu, Taito lance alors le développement de leur propre Pong, revenant moins cher que l'achat légal d'autres bornes. On demande donc à Nishikado, seul employé de la firme avec un background électronique, de comprendre le fonctionnement de la machine afin de la copier. En 1973, il développe Soccer, un jeu de foot basé sur le concept de Pong, puis Basketball. Taito lance aussi des versions multijoueurs de Pong qu'ils nomment Derby Cup. En 1974 il fabrique Speed Race, un des premiers jeux à scrolling vertical où le but est de doubler des voitures sans les heurter. La borne, s'éloignant enfin des traditionnels Pong, est un succès et Nishikado souhaite continuer sur cette lancée.

LE POULPE DE L'ESPACE

En 1976, Atari sort Breakout







1 Le créateur de Space Invaders, Tomohiro Nishikado. Un nom méconnu mais essentiel.

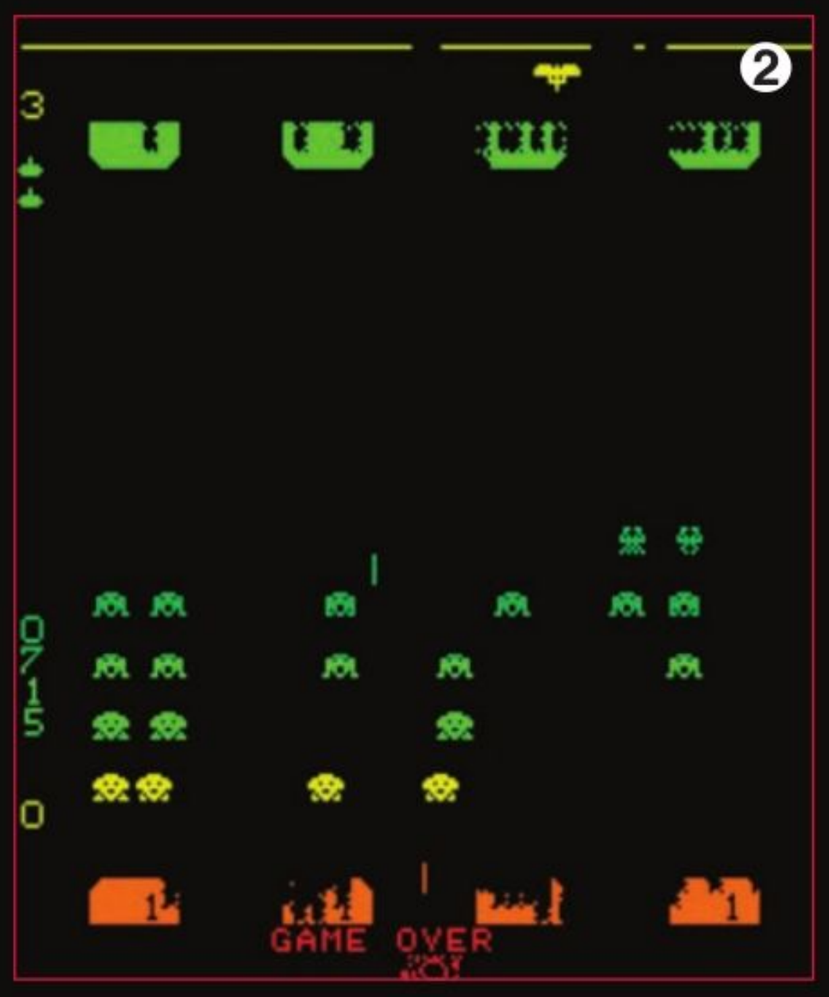
2 Selon l'histoire officielle, le jeu se déroule sur la Lune, dernier rempart contre l'invasion.

2 Lorsque les ennemis sont tout en bas, leurs tirs ne nous touchent pas !

SPACE INVADERS



1



2

1 Curieusement, Space Invaders Part II ne comporte que 44 aliens au lieu de 55. Mais certains se multiplient.

2 Dans Space Invaders II de Midway, l'ordinateur contrôle le second joueur quand on joue seul.

développé par Steve Bristow et Steve Wozniak, inventant le concept du casse brique où le but est de détruire tous les blocs situés au dessus de l'écran en faisant rebondir une balle sur une barre que l'on dirige. Pour notre programmeur japonais, ce jeu est un véritable choc, et il tente donc d'en reproduire le gameplay en le modifiant légèrement, en gardant surtout le principe de devoir vider tout un écran à chaque niveau. De plus, Taito vient tout juste d'acquérir des microprocesseurs, changeant grandement de la technologie basée sur des transistors utilisés depuis Pong. Nishikado a alors de grandes ambitions. Cette fois notre but serait de tirer sur des cibles pour les faire disparaître, et plus le temps avance, plus les cibles se rapprochent du bas de l'écran, causant un game-over une fois qu'une cible arrive tout en bas. Pour corser un peu le tout, il remplace les cibles par des tanks, qui nous tirent dessus, mais ce n'est pas encore très palpitant, ni très joli à voir. Il tente également avec des avions, puis des soldats mais ses patrons ne veulent pas d'un jeu militaire où on tue des gens. Finalement il jette son dévolu sur des aliens qui peuvent se déplacer n'importe comment vu que personne ne sait comment bougent ces trucs là, et qu'il est plus tolérable de tuer des extraterrestres que des humains (exemple : Avengers Endgame). Surtout que la frénésie de l'espace bat son plein à cette période grâce à la sortie coup sur coup de Star Wars, Space Battleship Yamato et Rencontres du Troisième Type sur grand écran. Tout cela le confirme dans son choix, et il s'inspire également de La Guerre des Mondes pour designer la dernière rangée de ses extraterrestres semblables à des grosses pieuvres. On note que pour rendre crédible ses déplacements latéraux, Nishikado s'inspire aussi du monde de la mer pour ses aliens : les extraterrestres de la guerre des mondes ressemblent à des poulpes, et le reste sont des sortes de crabes (qui se déplacent latéralement sous la mer).

MARS ATTACKS !

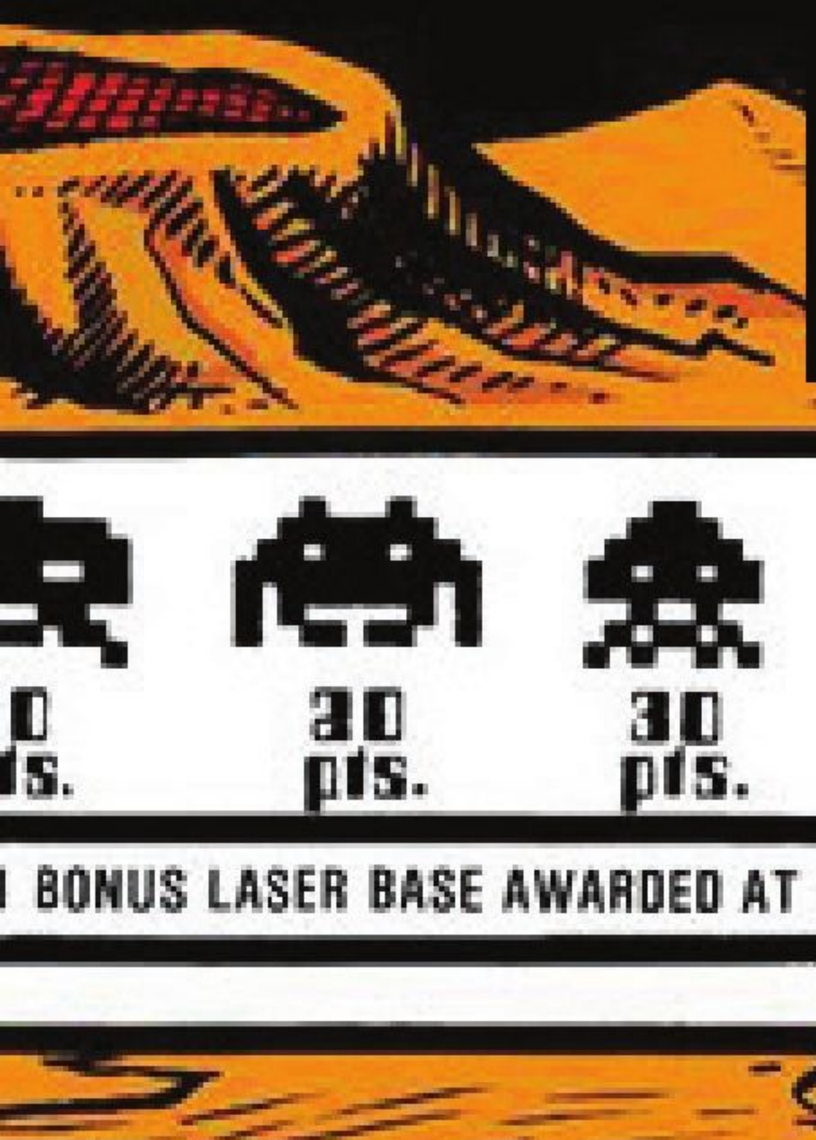
Si la phase de pré-production prend une moitié d'année, le reste de la programmation ne se déroule que sur 3 ou 4 mois, via les petites mains agiles de Nishikado, qui achète lui-même les puces et les assemble. C'est ainsi qu'il crée par mégarde une feature très importante du jeu à savoir que plus on tue d'ennemis, plus ils accélèrent, ce qui s'explique très simplement : moins il y a de sprites à l'écran, plus le jeu devient rapide.



Le dernier est toujours le plus compliqué à toucher à cause de sa vitesse.

“Si les collègues de Nishikado s’amusent beaucoup, l’éditeur Taito est moyennement convaincu par le potentiel du jeu.”

De même, pour la musique, étant donné que la mémoire de la machine est assez réduite, ils ne peuvent pas se permettre de grandes mélopées, de fait, le compositeur Michiyuki Kamei s’inspire du thème des Dents de la Mer de John Williams, avec ce « te deum te deum » bien connu, retranscrivant chaque déplacement des aliens. Dans les autres idées innovantes, ajoutons aussi l’apparition des grosses bases protectrices qui se détruisent petit à petit, ainsi que la pauvre soucoupe extraterrestre en voyage au dessus de l’écran qui nous fait gagner des points.
Malheureusement, si ses collègues s’amusent beaucoup en y jouant, la direction de Taito est moyennement convaincue par le potentiel du jeu. Il faut dire que Nishikado est un très mauvais joueur de jeux vidéo et a donc basé la difficulté du jeu non pas sur ses prouesses, qu’il juge ridicule, mais sur la dextérité de ses collègues, très habitués aux jeux d’arcade. Il faut donc dire que les dirigeants de Taito n’apprécient peut-être pas de perdre aussi facilement à un jeu vidéo. Ils n’apprécient donc pas le fait que les ennemis puissent riposter (une première), ni que la partie se termine si un extraterrestre touche le bas de l’écran. Heureusement, rien n’est modifié à part que Nishikado aimerait également nommer son jeu Space Monsters, mais là encore, Taito bloque, préférant l’appeler Space Invaders. Le programmeur est éberlué car, pour lui, le mot Monsters est très à la mode chez les japonais qui ne connaissent pas tant que ça le mot Invaders. De plus, rajouter une lettre à l’écran prend de la mémoire, ce qui veut dire reprogrammer la machine à la hâte. Rebaptisée Space Invaders, Taito dévoile la borne à un salon professionnel, mais là encore, peu de distributeurs s’intéressent à sa machine, car ils perdent constamment. La compagnie accepte néanmoins de tester la machine dans quelques lieux, et, à leur grande surprise, c’est un immense succès, s’écoulant à plus de 200 000 machines.





Une des scènes animées de Space Invaders Part II.

SPACE INVADERS



1 Les boucliers de Return of The Invaders sont désormais insensibles aux tirs.

2 En sauvant 3 ou plus de Zicon à chaque niveau (ceux avec les tentacules), ils mutent en vaisseau géant rapportant plus de points.



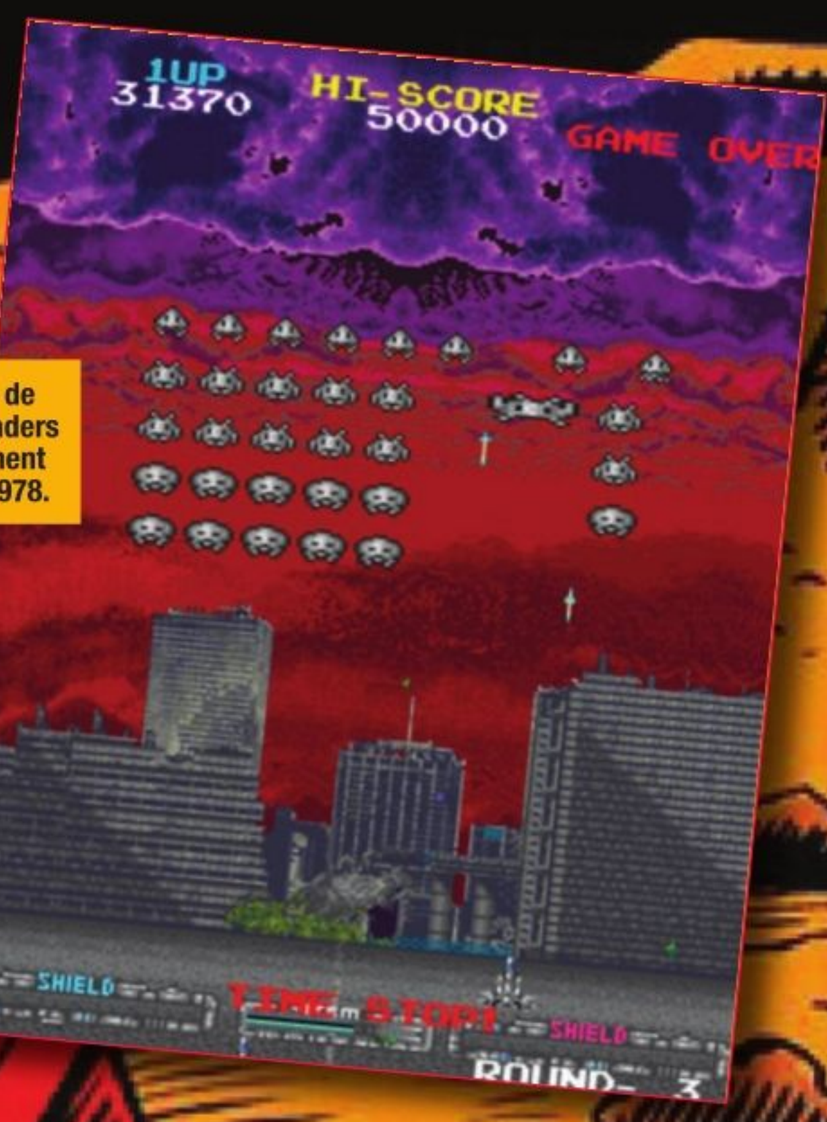
LES GRANDS DÉBUTS

Space Invaders sort finalement en juin 1978 sur l'archipel japonais, envahissant de nombreuses salles d'arcades ainsi que des bowlings et des pachinko qui se renomment même « Space Invaders Arcade » afin d'attirer plus facilement la jeunesse japonaise. Nishikado est le premier surpris, constatant surtout le nombre de camions bourrés de pièces de 100 yens pénétrant à Taito. D'après le Guiness Book, le jeu aurait fait gagner plus de 60 milliards de Yens à la compagnie nipponne. Evidemment la presse s'emballe également, créant la fameuse légende urbaine comme quoi le Japon aurait connu une pénurie de pièces de 100 yens à cause du succès du jeu, ce qui n'est jamais arrivé, ou cette histoire, véridique, d'un enfant de 12 ans braquant une banque avec un fusil afin d'avoir de la monnaie. Bien entendu, la borne est ensuite distribuée dans le monde entier, à commencer par les Etats-Unis par Midway en 1979 où, là encore, Nishikado découvre d'immenses files d'attentes pour pouvoir jouer au jeu. Le pire, c'est que son nom n'est inscrit nulle part sur la borne car son contrat avec Taito stipule que son travail doit rester secret (une des raisons pour lesquelles nombre de développeurs utilisaient des pseudos). De nouveau, le jeu est au cœur de plusieurs faits divers comme cet enfant fuguant plusieurs jours pour jouer à la borne ainsi qu'une hausse grandissante du nombre de braquages, à tel point que George Foulkes, membre du parlement britannique, tente de faire passer une loi en 1981 interdisant les salles d'arcades aux moins de 17 ans. Un texte qu'il nomme « Control of Space Invaders and Other Electronic Games ». Les groupes de musique Funny Stuff et surtout The Pretenders, composent également des chansons nommées "Space Invader".

LA GUERRE DES SODAS

En 1886, un pharmacien de la ville de Columbus en Georgie invente la formule du Coca-Cola (avec quelques doses de cocaïnes jusqu'en 1929). 12 ans plus tard en 1898, un autre pharmacien invente lui aussi sa propre formule donnant Brad's Drink, renommé Pepsi-Cola en 1898. Au cours des décennies, la guerre entre les deux entreprises fait rage à tel point qu'en 1983, pour une convention à Atlanta, la compagnie Coca Cola commissionne Atari pour créer un clone de Space Invaders où les aliens seraient remplacés par les lettres de Pepsi. Vu que Rick Maurer a quitté la firme, Atari demande au programmeur Christopher Omarzu de retrouver le code de l'original sur 2600. 123 cartouches de Pepsi Invaders (parfois nommé Coke Wins par rapport à ce qui est inscrit sur l'écran quand on gagne) vont donc être fabriquées, avec cette copie lamentable du jeu où les ennemis ne bougent même pas et où on ne peut jouer que 3 minutes avant que la partie recommence. Aujourd'hui chaque cartouche (qui n'a pas d'étiquette) peut atteindre des sommes folles sur internet : en 2010 un Pepsi Invaders s'était vendu à 2125 dollars !





Le premier stage de Super Space Invaders reprend évidemment les ennemis de 1978.



1 La boîte promet 112 variantes de jeu pour Space Invaders sur Atari 2600 (boucliers qui bougent, aliens invisibles etc.).

2 Parce que Atari n'a pas breveté le gameplay, Mattel a fait son clone avec Space Armada sur Intellivision.



"Ray Kassar a une idée de génie : proposer gratuitement le jeu avec la machine, inventant ainsi le premier pack de l'histoire !"

En 1982, l'auteur Martin Amis écrit un livre sur le sujet nommé Invasion On The Space Invaders compilant plusieurs de ces faits divers, ainsi que de nombreuses techniques pour gagner au jeu. Ce qui est drôle c'est que la préface est écrite par un certain Steven Spielberg, et Martin Amis écrira vers la fin des années 80 un scénario pour un film Mars Attacks ! qui sera remplacé par la version de Tim Burton.

UN ALIEN DANS MON SALON

Depuis le débarquement de Space Invaders, Atari a un souci. En effet, alors qu'ils détenaient le monopole du marché de l'arcade, l'arrivée des Japonais vient contrecarrer leurs plans de conquête mondiale. En représailles, ils lancent d'abord le développement d'Asteroids, également un shooter spatial et aimeraient bien trouver un moyen de booster les ventes de leur nouvelle console, l'Atari 2600, qui déclinent petit à petit depuis 1977. En 1978, le programmeur Rick Maurer, débute le développement de Space Invaders pour l'Atari 2600, mais ne parvient pas à le rendre intéressant à jouer. Il se fait alors la main en attendant sur Maze Craze pour la même machine, où le but est de sortir d'un labyrinthe. Pendant ce temps, Ray Kassar, PDG d'Atari, effectue un voyage au Japon pour tenter d'obtenir les droits de Space Invaders pour sa console. Une fois les droits acquis, Rick Maurer reprend le développement, en essayant tant bien que mal, pendant 4 jours et 4 nuits, de faire tenir le jeu d'arcade dans une cartouche 2600, en réduisant notamment le nombre d'ennemis, passant de 55 sur la borne arcade à 36 seulement sur l'Atari. C'est là où Ray Kassar a une idée de génie : proposer gratuitement le jeu avec la machine, inventant ainsi le premier pack de toute l'histoire du jeu vidéo ! Kassar est certain que les joueurs achèteront la console juste pour pouvoir jouer à Space Invaders et c'est exactement ce qui s'est produit, relançant les ventes de la machine, permettant à la compagnie de dépasser la centaine de millions de dollars grâce au jeu de Nishikado. Mais tout comme le japonais, Rick Maurer ne bénéficie pas du succès de sa création, ne touchant que 11 000 dollars de la part d'Atari. Dégouté, il quitte le milieu du jeu vidéo.

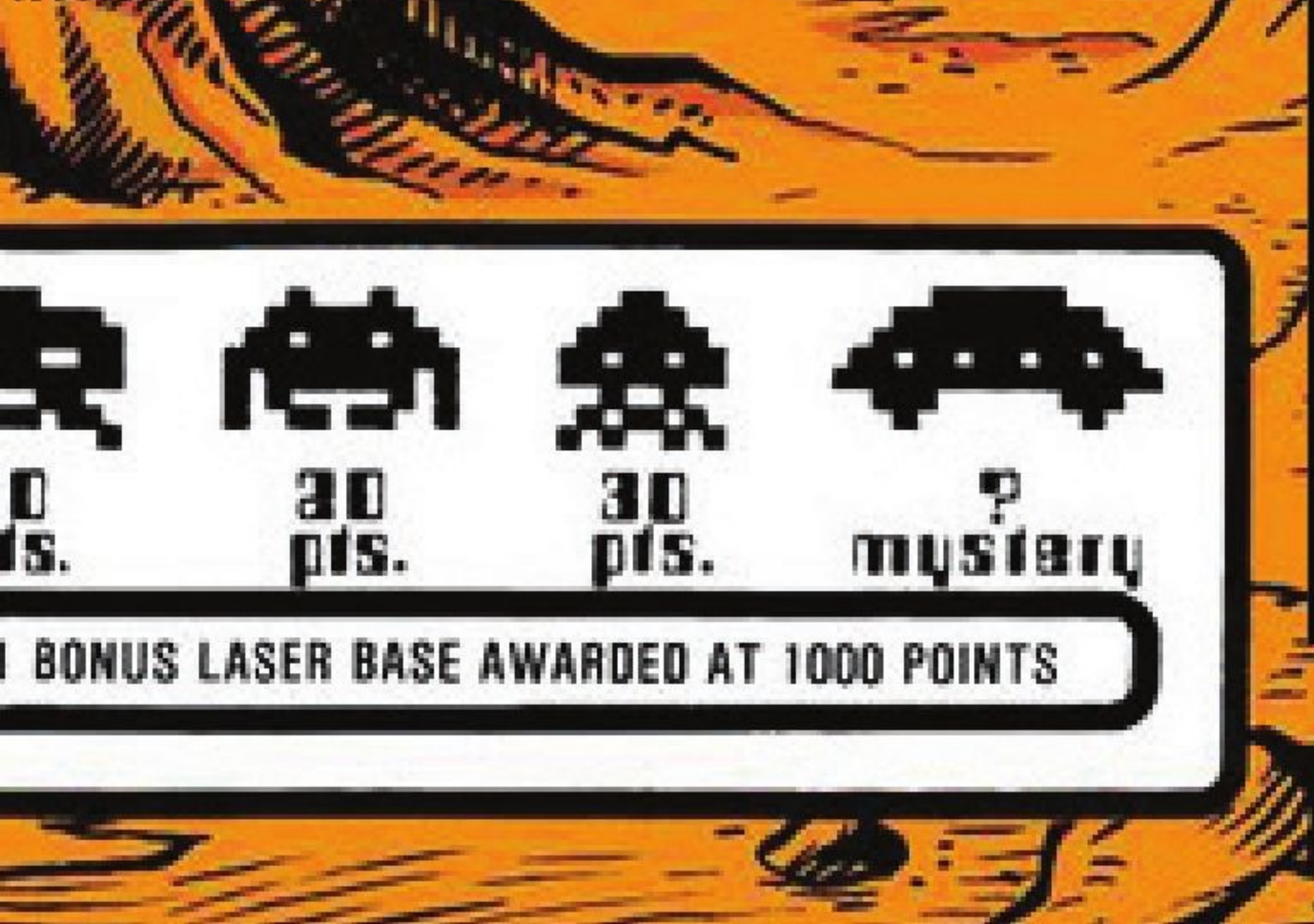


Il y a même des boss dans Super Space Invaders.

PART II

Pendant ce temps, Nishikado est sommé par ses employeurs de travailler sur une suite de son jeu populaire. Il accepte, et en profite pour mettre dans le jeu quelques idées qu'il avait dû enlever par manque de place comme des aliens pouvant se multiplier une fois touché, ou bien l'arrivée de renforts. Space Invaders Part II est également colorisé, là où Taito avait dû coller un plastique coloré sur l'écran sur la version précédente. Enfin, on assiste aussi à quelques petites animations entre les niveaux montrant un vaisseau chercher de l'aide, ou bien ayant un petit problème mécanique. Au même moment, profitant du fait qu'ils détiennent les droits du jeu aux USA, Midway développe sa propre suite avec Space Invaders II, reprenant peu ou prou les innovations de Nishikado. Là où la





SPACE INVADERS



1

1 Le mode d'emploi de Super Space Invaders sur Master System nous explique les origines du jeu de 1979.

2 Changement d'ambiance total pour Space Invaders 95, ressemblant un peu au menu de… Puzzle Bobble !



2

version diffère, c'est que la société américaine s'est également amusée à ajouter un mode deux joueurs avec les extraterrestres au milieu et deux vaisseaux de chaque côté de l'écran. Là où c'est amusant c'est que le joueur gagne une vie s'il parvient à toucher son adversaire. Les deux versions sortent en 1980, mais malheureusement, l'année précédente, Namco avait aussi développé sa propre amélioration de Space Invaders avec Galaga où, là encore, le but est de vider l'écran de tous les ennemis présents, mais ajoute en plus un décor étoilé défilant verticalement, devenant ainsi le premier shoot'em up. De plus, en 1980, la pacmania déferle dans les salles (voir VIDEOGAMER Rétro 8) envoyant les envahisseurs de Nishikado aux oubliettes pour un long moment, tout comme leur géniteur, relégué à la formation de nouveaux employé(e)s (on le reverra néanmoins à partir de 1990 au générique de Sagaia et Parasol Stars).

RENCONTRES D'UN NOUVEAU TYPE

Il faut attendre 1985 pour voir le retour des extraterrestres avec Return Of The Invaders, sans Nishikado au design, où le but est à nouveau de vider des écrans bourrés d'aliens. Puis en 1990 sort en arcade le très bon Majestic Twelve – The Space Invaders Part IV, renommé l'année suivante en Space Invaders 1991 ou Super Space Invaders en fonction des versions. Le gameplay est toujours similaire, mais cette fois nous avons également l'apparition de quelques niveaux bonus où il faut empêcher les aliens de kidnapper des vaches ainsi que des levels avec un scrolling vertical à la Galaga. Ce qui est amusant, c'est qu'il est possible, en détruisant certains ovnis qui apparaissent tout en haut, d'obtenir des bonus tels qu'un lance flamme, un bouclier ou de figer les ennemis. Ces bonus apparaissent dans des petites capsules similaires à celles d'Arkanoid, autre succès de Taito, qui est un casse-brique inspiré de Breakout. De fait, Super Space Invaders renoue avec les origines de la création de Tomohiro Nishikado. En 1993 sort Space Invaders Deluxe, ou DX, qui est en fait un remake du premier jeu où il est aussi possible d'échanger les sprites avec quelques personnages Taito comme le kiwi de New Zealand Story ou les dragons de Bubble Bobble. En 1995, nous avons le très curieux mais très fun Space Invaders 95 qui semble beaucoup s'inspirer du Parodius de Konami en remplaçant tous les sprites de Space Invaders par des persos tous mignons. La musique ressemble aussi beaucoup au jeu de Konami, tout comme une bonne partie des décors et des boss. Cette fois, nous avons vraiment l'impression de nous retrouver devant un shoot'em up même si les niveaux consistent encore à vider l'écran de ses ennemis. En 2008, à l'occasion du 30è anniversaire, Taito a remis la



Regardez comme c'est mignon…



1



2



3

1 Oui, nous jouons bien un chien dans un pot de yaourt contre une jeune fille Bernard l'Hermite !

2 Comme pour Parodius, on entend parfois des miaulements dans la bande-son.

3 Space Invaders DX nous propose trois modes de jeux : classic, VS et « parody ».

"Depuis 2017, on peut trouver dans certaines salles l'immense borne Space Invaders Frenzy où on tire sur les ennemis avec de gigantesques canons !"

donne avec d'abord un Space Invaders Get Even sur Wii où, cette fois, nous jouons les extraterrestres. Puis les salles d'arcade ont accueilli le jeu musical Space Invaders : Beat the Attacker où on détruit les aliens en tapant sur des dalles colorées au sol à la Dance Dance Revolution. A noter que le jeu a été porté aussi sur consoles, sans les dalles, avec Space Invaders Evolution sur PSP et Space Invaders Extreme 1 et 2 pour Xbox et DS (avec une version récente sur PC).
Et puis, depuis 2017 nous pouvons trouver dans certaines salles l'immense borne Space Invaders Frenzy où on tire sur les ennemis grâce à de gigantesques canons placés devant nous. Ainsi, depuis 1978, Space Invaders n'a cessé de nous envahir, parfois jusqu'au coin de notre rue. Pour reprendre les mots de Wells, il se peut que la destruction des aliens ne soit qu'un court répit…



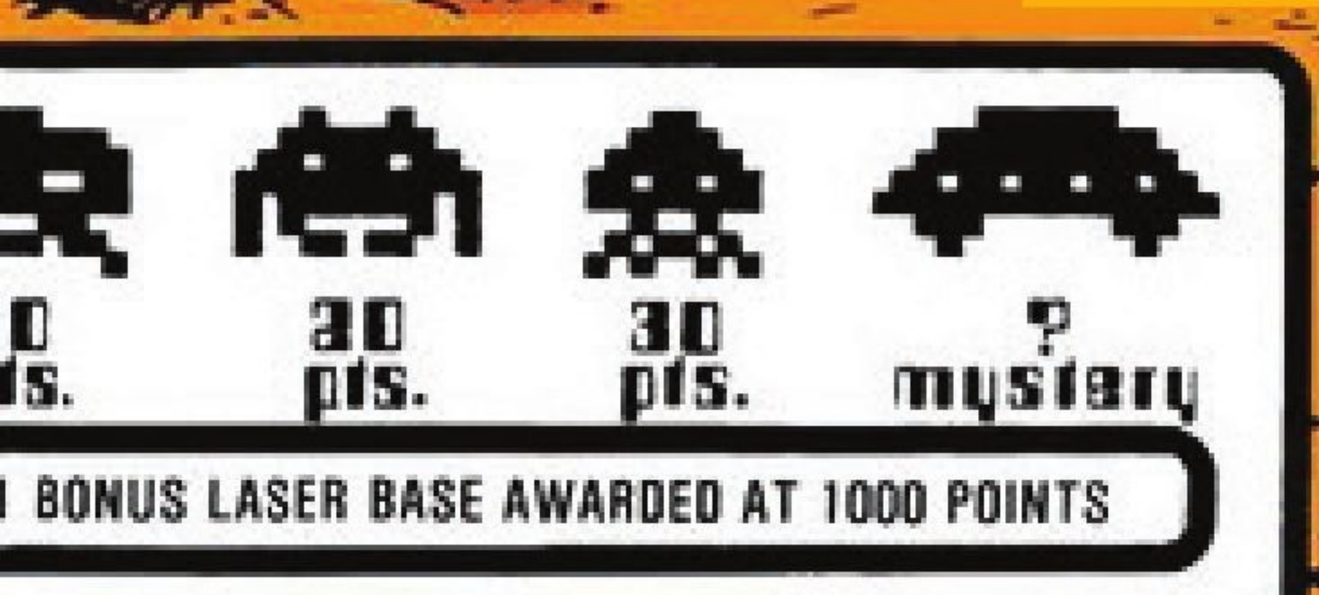
1



2

1 Space Invaders Evolution, avec sa musique, fait beaucoup penser à l'ambiance de Rez ou Lumines.

2 Space Invaders Get Even, qui n'était disponible malheureusement que sur le Wiiware, nous laisse détruire, entre autres, Tokyo.



DINO CRISIS

LE SANG CHAUD PARMI LES SANG-FROIDS

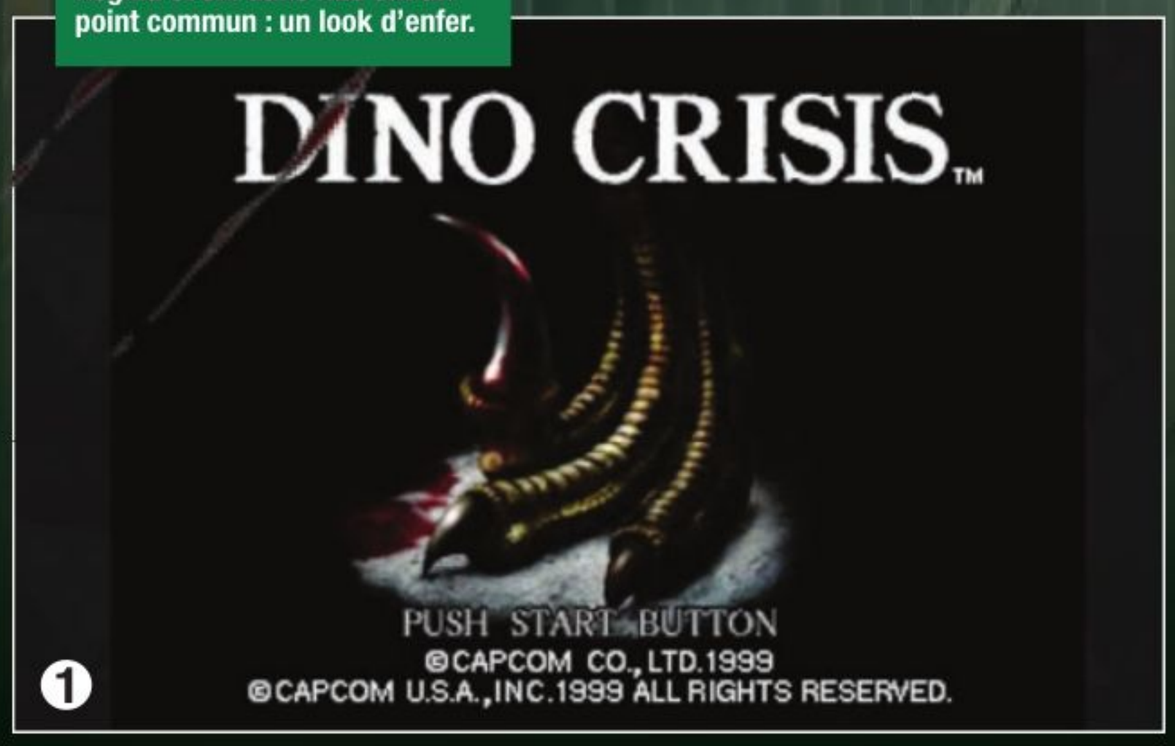
S'il y a un titre qui mérite de voir son blason redoré, c'est Dino Crisis. Il est l'heure pour nos amis saurus de nous rappeler que ce survival horror à écailles savait nous faire bondir de trouille au moins aussi facilement que les zombies qui régnaient sur le genre à la fin des années 90… *Christophe Öttl*

Laissez nous vous raconter une histoire ô combien original. Tout commence avec Edward Kirk, un scientifique installé sur l'île Ibis qui bosse activement la tri-énergie qui est simplement une invention ésotérique de plus dans le jeu vidéo. Il se trouve qu'entretenir ce bon docteur Kirk coûte cher, aussi le gouvernement décide de fermer les vannes à billet et demande gentiment au scientifique de passer à autre chose. Un « malheureux incident » plus tard, Kirk est déclaré mort avant que des rapports indiquent le contraire. Pire encore, ces mêmes documents expliquent que le docteur continue de travailler dans le plus grand secret. L'ancien mécène ne l'entend pas de cette oreille et envoie une équipe de soldats d'élites le ramener par la peau des fesses. La traque autour du centre de recherche se passe plutôt mal et aboutit à la mort de

L'image est carrément plus jolie que l'originale, mais cette seconde rencontre avec le T-Rex valait le coup d'être mise en avant.

❶ Les mauvaises langues diront que même l'écran-titre semble être dérivé de Resident Evil…

❷ Comme nous vous le disions, Regina et Jill dans RE3 ont un point commun : un look d'enfer.



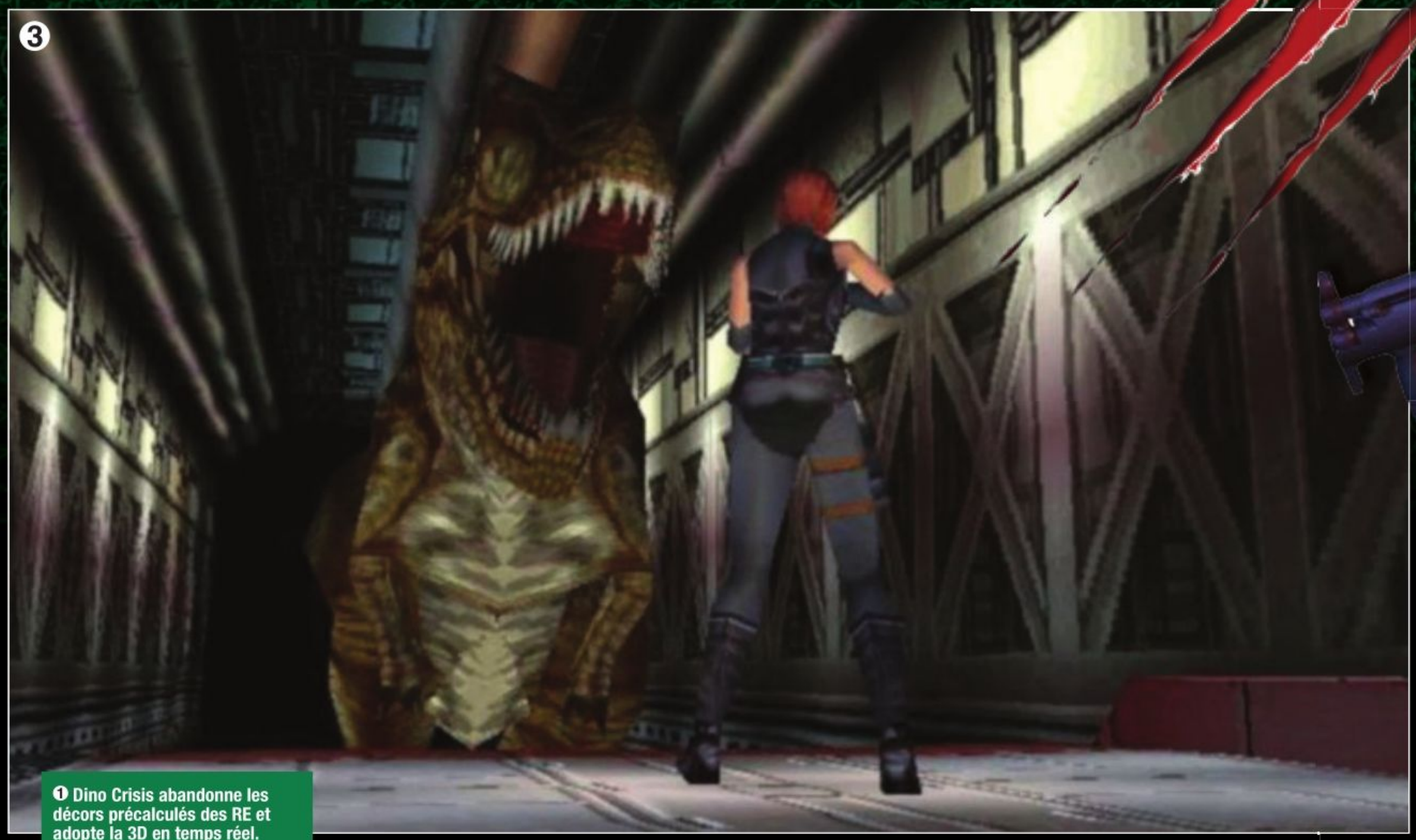
❶


❷

DINO CRISIS







❶ Dino Crisis abandonne les décors précalculés des RE et adopte la 3D en temps réel. Le paysage a l'air moins beau du coup.

❷ C'est ici que le T-Rex nous fait coucou pour la première fois. Sur le coup, ça fait bizarre.

❸ Le T-Rex poursuit Regina tandis qu'elle est sur une plate-forme mobile. L'impossibilité de s'échapper est tout bonnement terrifiante !

l'un des quatre agents tandis que les autres trouvent refuge dans le complexe. L'endroit est atypique, bourré de casse-têtes grandeur nature et surtout truffé de dinosaures, les mêmes qui les ont forcé à entrer dans la bâtisse. Ce scénario appartient bien évidemment à Dino Crisis (1999), mais si comme bon nombre de joueurs vous avez fait le parallèle avec les S.T.A.R.S, le manoir de Raccoon City et les zombies, alors on peut aussi dire que cette trame s'inspire largement de celle de Resident Evil premier du nom. Dino Crisis ajoute sa petite touche dispensable avec une faille spatio-temporelle reliant notre époque et celle des dinosaures. La justification est aussi maladroite que stupide mais pour le reste, difficile de ne pas comprendre ce qui est reproché à Dino Crisis. D'un autre côté, il serait injuste de lui jeter la pierre. Au moment où le développement du jeu démarre, Resident Evil est toujours en folie. La hype autour des zombies et d'Umbrella n'est pas redescendue et ce n'est pas près d'être le cas puisque Capcom s'apprête à accoucher de Resident Evil 3 : Nemesis (1999). En s'inspirant plus que de raison de la saga, Dino Crisis s'assure d'être au bon endroit et au bon moment pour profiter des retombées des aventures de Chris, Jill, Claire, Leon et compagnie, quitte à se faire traiter de simple clone. La présence des dinosaures aurait pu être perçue comme une preuve d'originalité mais pour beaucoup c'est la preuve que Dino Crisis veut aussi profiter de l'aura de Jurassik Park qui reste culte en cette fin de décennie. Quand bien même ce serait le cas, la manœuvre ne marche pas des masses vu le premier contact rude avec le public.

TROP, C'EST TROP

Il faut dire que Dino Crisis a le culot d'aller plus loin que la simple reprise du scénario. Le jeu embrasse la cause des Survival Horror et là encore, difficile de ne pas faire de parallèle avec Resident Evil. Les basiques du genre sont respectés à la lettre, personne ne s'étonne donc de voir les fameux plans de caméra fixes. Idem pour les soldats surentrainés qui sont en fait des chiffes molles bien trop vulnérables et difficiles à manipuler. Le reste des codes, vous les connaissez sans doute : munitions et santé très limités, inventaire à gérer minutieusement, ennemies très résistants et bien sûr beaucoup de tension. Aussi coupable soit-il, Dino Crisis fait largement le boulot pour lequel il a été créé. Même s'ils sont bien vivants, les dinosaures nous filent la frousse. La perspective d'une mort rapide et d'un ennemi physiquement plus fort que votre héroïne Regina en est l'une des causes. La plus importantes



Se faire coincer par un raptor, c'est moche. Alors deux, c'est la mort assurée.

d'entre elles est néanmoins une question de rythme. Un domaine que Dino Crisis maîtrise au moins aussi bien que son modèle. Les tests de paternité auraient pu prévoir que le titre réussirait haut la main tout ce qui a fait le charme de Resident Evil. Après tout, Dino Crisis est développé par Capcom himself, avec le seul et l'unique Shinji Mikami en charge du projet. Il n'y a plus vraiment lieu de critiquer : le fait que la star de Capcom fasse un bon jeu en tentant de donner une nouvelle direction au Survival Horror par le biais des dinosaures est tout à son honneur. Le créateur de la licence a même trouvé un nouveau nom pour exprimer cette subtilité. C'est

"Aussi coupable soit-il, Dino Crisis fait largement le boulot pour lequel il a été créé !"



Le complexe contient plusieurs portails de ce type. Une fois activés, ils empêchent les dinosaures de passer.

DINO CRISIS



A défaut de pouvoir les semer, la meilleure technique pour battre les dinosaures était de jouer avec leur IA.

donc sous l'appellation « Panic Horror » que Capcom lance son nouveau jeu en insistant sur le fait que les reptiles sont plus rapides mais aussi plus intelligents. On se permet de remettre gentiment en cause l'intelligence artificielle, mais pour le reste il vrai que les combats sont d'un autre ressort. Aussi flippants que face à un zombie léthargique certes, mais aussi plus ancrés dans le domaine de l'action, un genre vers lequel Resident Evil se dirige doucement également. La mise en scène tire pour sa part du côté de Resident Evil 3 mais cela, on s'en rendra compte qu'après sa sortie, deux mois après celle de Dino Crisis. Nous ne connaissions pas encore le Nemesis à ce moment-là, pas plus que sa capacité à poursuivre Jill à travers plusieurs tableaux. Alors quelle ne fut pas notre surprise quand un reptile mal intentionné ouvre pour la première fois une porte que l'on pensait gardienne de notre sécurité. La possibilité d'être poursuivi change complètement la donne et si Dino Crisis a besoin de quelques vilaines similitudes de game design pour mettre en avant sa propre différence, on ne va pas se plaindre. Sa justification aurait presque fonctionné si le jeu n'avait pas été aussi maladroit dans son recopiage. Au milieu de deux scènes à peu près novatrices, on peut régulièrement apercevoir des séquences entières qui semblent sortir directement des Resident Evil. Que dire par exemple de cette pièce centrale du laboratoire qui ressemble à s'y méprendre à l'entrée du manoir Spencer. Dino Crisis pioche jusqu'aux gimmicks de Resident Evil. On y retrouve les ouvertures de portes, les coffres, les énigmes, les salles de sauvegardes, les notes pour faire avancer l'intrigue… Et tout ça sans compter l'histoire dont nous avons déjà parlé. Avec la sortie de Resident Evil 3, c'est tout une batterie de nouveaux parallèles qui peuvent être faits. Le look et le caractère des deux héroïnes en est un, tout comme la possibilité de faire un peu de craft pour obtenir des munitions. Dino Crisis n'a pas poussé le bouchon jusqu'à récupérer les célébrissimes plantes vertes, et ce n'est pas plus mal comme ça.

REX À LA RESCOUSSE

Devant un tel acte de sabotage, la

"Au milieu de deux scènes à peu près novatrices, on peut apercevoir des séquences entières qui semblent sortir directement de Resident Evil…"





❶ Les munitions manquent toujours mais les armes lourdes sont plus nombreuses dans Dino Crisis.

❷ Un fan remake de Dino Crisis est en cours de développement. Les premiers trailers envoient du pâté.

Rick et Gail sont des figures rassurantes dans Dino Crisis. Attention, spoil : l'un d'eux meurt dans l'une des fins…

sanction ne tarde pas à tomber. Shinji Mikami condamne Dino Crisis à vivre dans l'ombre de sa licence sœur. Aujourd'hui encore le titre continue de purger injustement sa peine alors qu'il a eu lui aussi son lot de grands moments, uniques en leur genre qui plus est. Et quels plus grands moments que les multiples rencontres avec le plus emblématique des reptiles ? Le T-Rex est un porte-étendard haut en couleur que l'on croise assez tôt dans le jeu et qui nous suit jusqu'à la fin. Le statut de la bête est mythique, aussi chacune de ses petites sorties est soigneusement mise en scène pour donner à ce sac à main géant l'impression d'une puissance incommensurable. Les cinématiques se chargent parfaitement de cette mise en condition, même si le T-Rex de Dino Crisis manque un peu de voix par rapport à celui de Jurassik Park. La première apparition est la plus incroyable de toutes. Tandis que l'on ramasse tranquillement quelques objets pour notre aventure, voilà que le roi de la jungle préhistorique invite sa grosse tête à travers l'unique fenêtre de la pièce. La surprise est à la hauteur de l'infarctus, mais il n'y a pas de temps pour un accident vasculaire, il faut vite reprendre ses esprits pour repousser la tête hors de la zone avant de s'enfuir en courant. Voilà un bref aperçu qui résume plutôt bien la relation compliquée qu'entretient Regina et le lézard. Le truc c'est que la plupart des rencontres avec le T-Rex ne déroulent pas à la régulière. Les

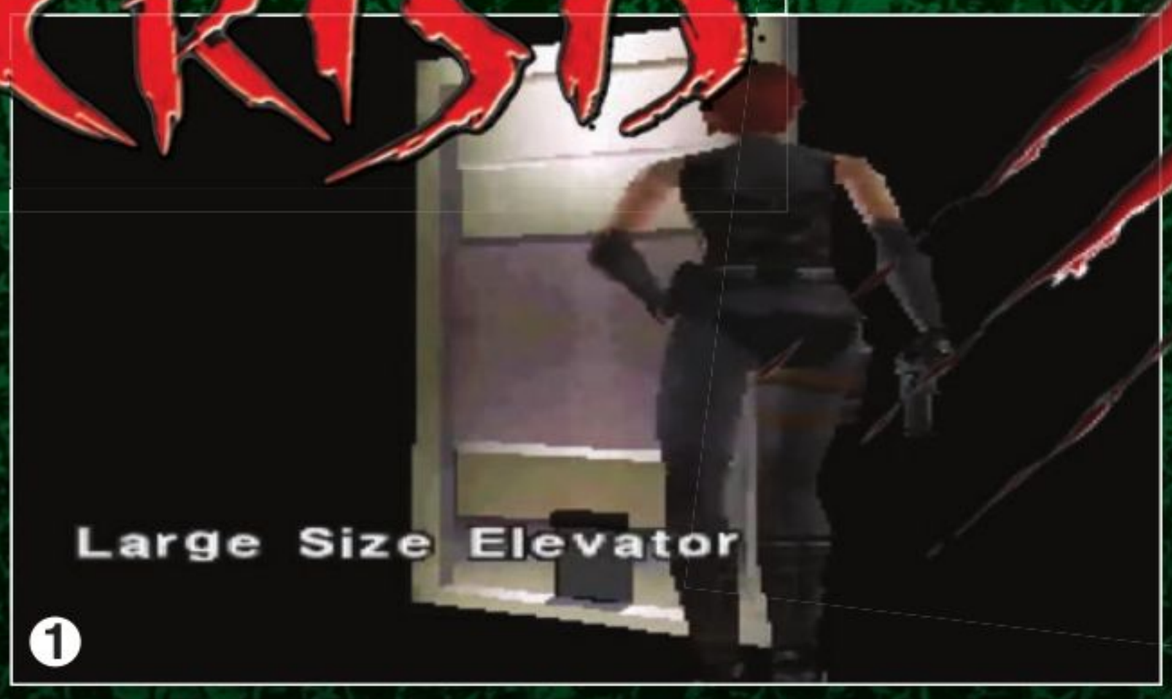
❶ En parlant de mort, Capcom se fait une fois de plus plaisir avec les cadavres sanguinolents. Ambiance garantie.

❷ Durant l'une des dernières course poursuite avec le T-Rex, la caméra nous sort le grand jeu avec une contre-plongée indiquant au joueur de tirer.





DINO CRISIS



❶



❷



❸

❶ Les animations des portes font totalement penser à celle de RE. Dino Crisis donne au moins le nom de la salle vers laquelle donne la porte.

❷ Sortie de son contexte, cette énigme a l'air compliquée mais elles sont pour la plupart très accessibles.

❸ Les fameuses salles de sauvegarde, véritable havre de paix. Même la musique vous indique que vous êtes en sécurité.

rendez-vous sont généralement sous le signe de la fuite et s'il est possible de lui tirer dessus, c'est simplement pour gagner un peu de temps avant de se faire gober. Evidemment ce monstre sacré nous sert aussi de boss final. L'occasion pour Capcom de nous glisser une derrière séquence stressante avant de dévoiler l'une des quatre fins possibles. Rien de nouveau au fait d'avoir des fins alternatives nous direz-vous, mais cela nous permet d'introduire Gail et Rick, nos deux comparses qui influencent notre périple d'une manière inédite par rapport à Resident Evil. Le premier est plutôt du genre gros bras tandis que le second réfléchit au meilleur moyen de ne pas finir en charpie. Les deux optiques se valent mais c'est le joueur qui va devoir régulièrement trancher sur la marche à suivre. Tous les choix n'influenceront pas forcément la fin du jeu, mais tous apporteront un peu de variété à la marche à suivre.

JURASSIK LAB

Il faut avouer que malgré les nombreuses scènes que ces dialogues impliquent, s'attacher aux personnages est une tâche délicate. Trois ans après Resident Evil, les protagonistes de Dino Crisis ont le malheur d'être stéréotypés comme au premier jour. Les punchlines potaches fusent et ça n'aide clairement pas l'ambiance qui est souvent mal jugée alors qu'elle est l'une des clés de voute du jeu. Dino Crisis n'a aucun mal à planter le décor et à nous faire ressentir son atmosphère pesante.

Il arrive d'ailleurs à la garder intacte et ce malgré de « finition ». Certains critiquent aussi un jeu finalement trop « réaliste » à leur goût. Le fait que les dinosaures aient existé et qu'ils ressemblent à des animaux connus ne procure pas la



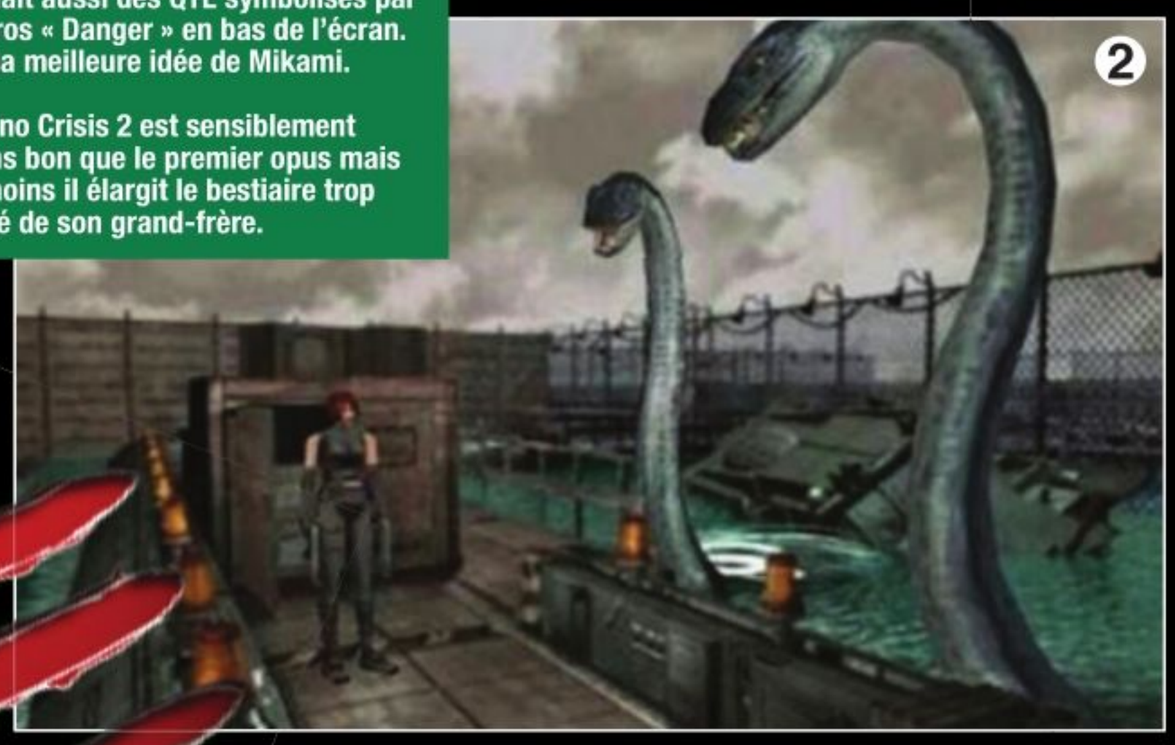
"Dino Crisis n'a aucun mal à planter le décor et à nous faire ressentir son atmosphère pesante."

❶ L'appellation « Panic Horror » incluait aussi des QTE symbolisés par ce gros « Danger » en bas de l'écran. Pas la meilleure idée de Mikami.

❷ Dino Crisis 2 est sensiblement moins bon que le premier opus mais au moins il élargit le bestiaire trop limité de son grand-frère.



❶



❷

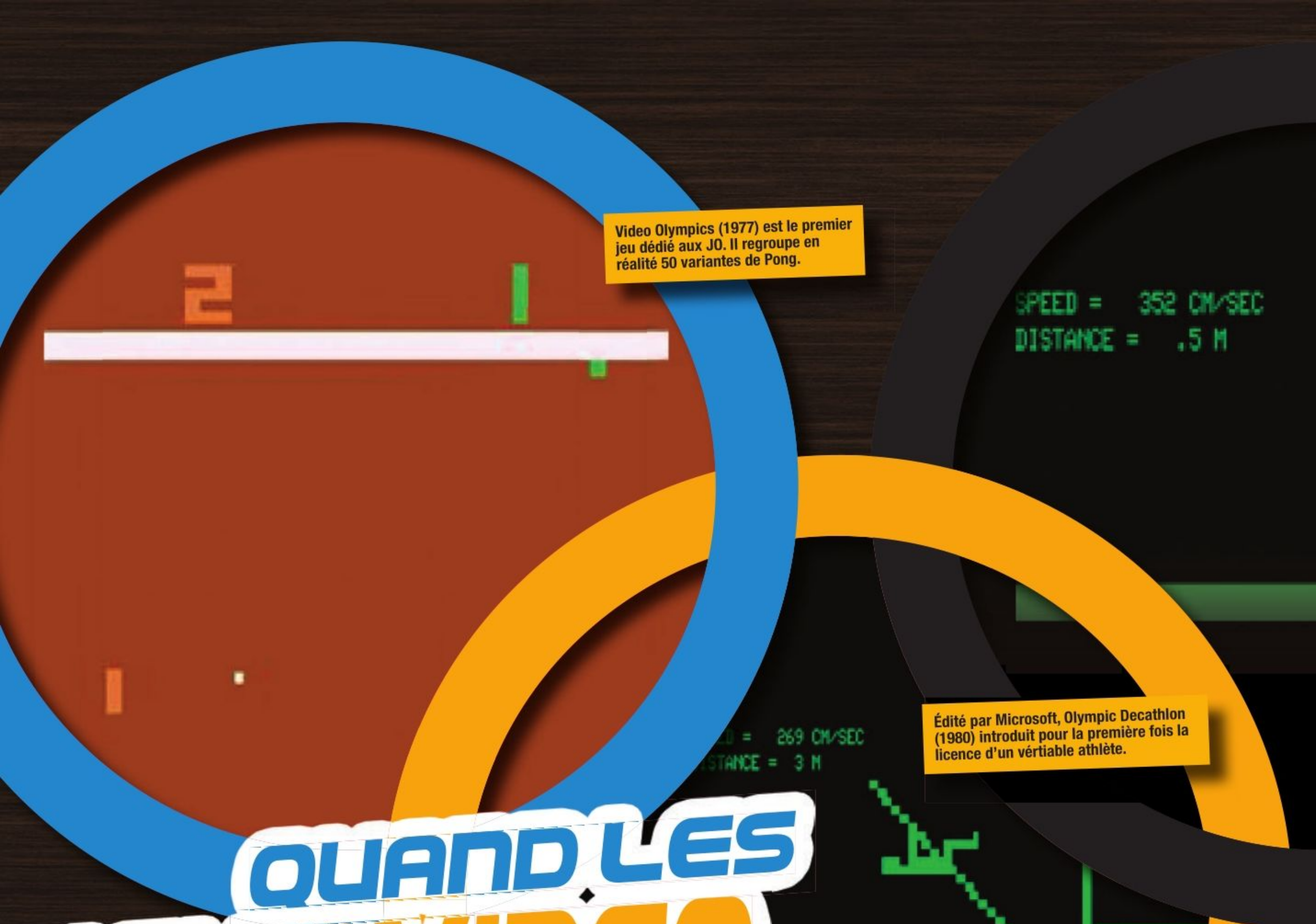
Dino Crisis 3 se déroule en 2548 dans l'espace… Et non, nous n'avons pas envie d'en parler.

même sensation d'horreur inconnue. Et forcément la comparaison facile avec Resident Evil n'arrange rien. Force est de constater que le zombie a une meilleur côte que le dinosaure quand il s'agit de se faire peur.
En vérité Dino Crisis aurait pu faire mieux que la série de zombie si la technologie était avec lui. Des environnements dans la jungle étaient prévus initialement.
De quoi sortir le grand jeu pour une immersion sans pareil. La technique finalement infructueuse en décidera autrement, forçant Mikami à se replier sur un bon vieil intérieur de laboratoire. Une zone de jeu bien connue pour le directeur du titre, sauf qu'ici elle n'est pas mixée avec d'autres territoires bien identifiés. Pas de manoir, pas d'égouts, pas de commissariat… On ne va pas se mentir, c'est un peu triste. Il faudra attendre l'an 2000 ainsi que la sortie de Dino Crisis 2 pour voir enfin un peu de végétation se mêler à nos aventures préhistoriques.
Dino Crisis monotone ? C'est bien possible pour le coup. Le nuancier de gris qui sert de paysage n'est pas le plus joli que nous ayons pu voir mais au moins il est là pour faire peur. Dans Dino Crisis ce sont les angles de caméras qui ont clairement l'ascendant sur la puissance de l'architecture. Par rapport à Resident Evil 2 (1998), les techniques de réalisation sont plus évoluées. Travelling, Contre-plongé, vue à la première personne du T-Rex… Shinji Mikami se la joue champion du 7e art. L'air de rien, Dino Crisis fait passer l'ère de la caméra fixe à un niveau supérieur, le résultat est juste bien meilleur que celui de Resident Evil. L'arrivée imminente du troisième opus empêchera Dino Crisis de profiter de son prestige bien longtemps.

De la même manière, l'orientation du deuxième et troisième épisode vers le nanar n'a laissé aucune chance à la série.
Il faut dire qu'à ce moment-là Shinji Mikami n'apparait déjà plus dans les crédits de la licence. Seule cette première tentative développée sous l'œil du maître de l'horreur vidéoludique mérite les éloges dont il a cruellement manqué. Qui sait, on se souviendra peut-être de lui comme le jeu qui a essayé d'apporter sa pierre à l'édifice désormais.



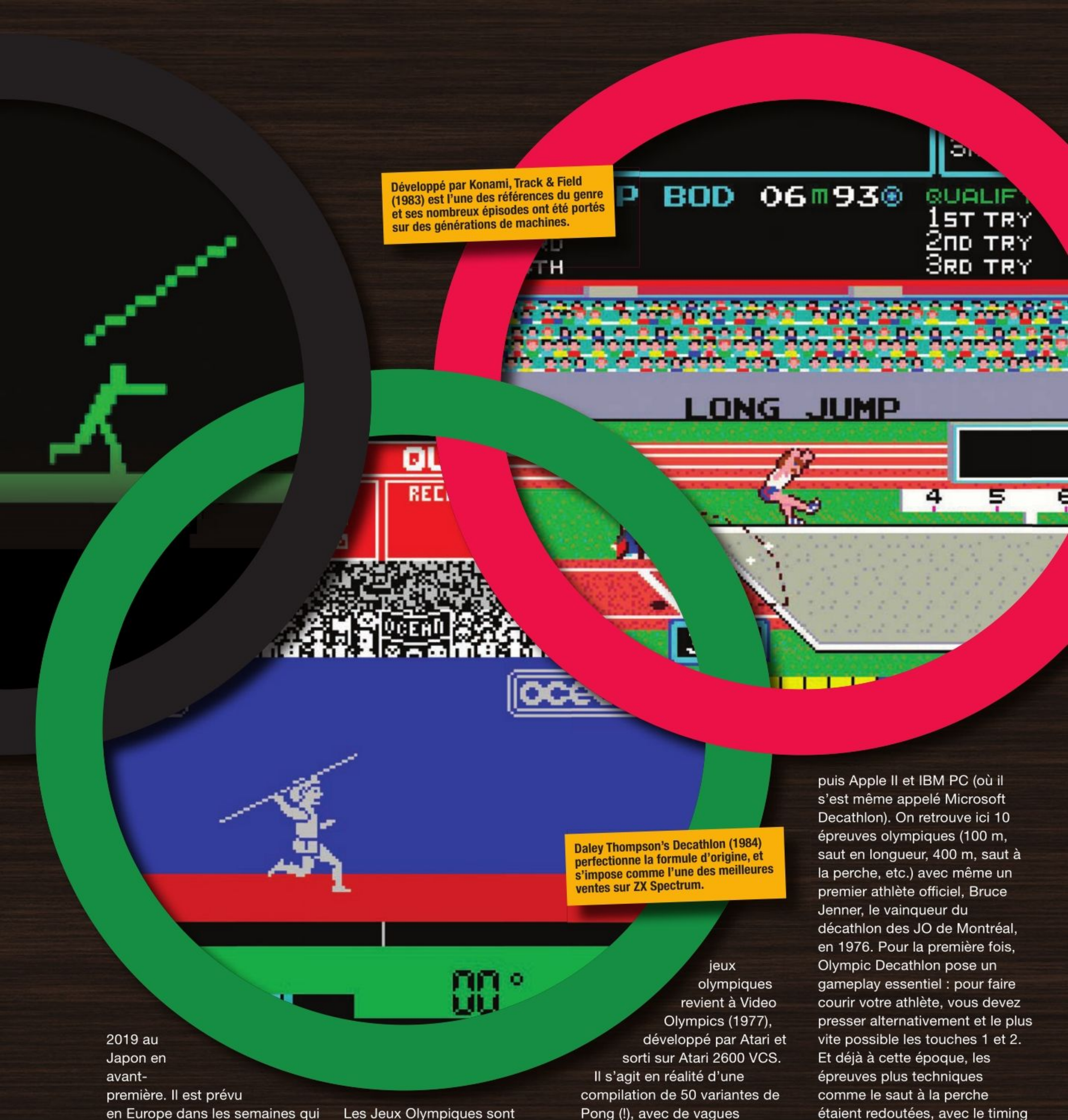
Les visages 3D ne sont pas encore très beaux à l'époque. Par contre Dino Crisis n'a aucune excuse pour son doublage pas tip top.



QUAND LES JEUX VIDEO S'INVITENT AUX JEUX OLYMPIQUES

Parce que leur devise correspond aux plus hautes ambitions des jeux vidéo, les Jeux Olympiques offrent un cadre tout trouvé pour des parties endiablées, à plusieurs. Si bien que les jeux dédiés aux J.O. ont traversé toutes les générations depuis 1977. *Jean-Marc Delprato*

Que vous préfériez la fraîcheur des pentes enneigées ou la moiteur des stades sous un soleil de plomb, le rendez-vous est immuable depuis l'Antiquité (ou presque) : tous les deux ans en alternance, les Jeux Olympiques réunissent les meilleurs athlètes de la planète … et des milliards de spectateurs, dans le confort de leur canapé. La rivalité entre une poignée de joueurs, la perspective de ravir le podium à la barbe de ses camarades et les éventuels coups bas ou largesses avec le règlement : ne serait-ce pas l'exact théâtre d'une soirée réussie de jeux vidéo ? Il n'est donc pas étonnant que les jeux vidéo dédiés aux Jeux Olympiques figurent parmi les genres les plus anciens du marché, tant ils incarnent le plaisir de se défier entre amis et la possibilité de réexplorer des règles connues de tous … dans l'esprit Coubertin, évidemment. C'est un sous-genre des jeux de sport, à ne pas confondre avec les purs titres multi-épreuves comme California Games (1987) ou Wii Sports (2006), avec son lot de caractéristiques uniques. Depuis 1988, le Comité International Olympique (CIO) a bien saisi l'intérêt de ce type de «compilations» et a systématiquement officialisé un jeu spécifique. Seules trois éditions ont manqué à l'appel en 32 ans, étrangement les plus récentes : Sochi 2014, Rio 2016 et PyeongChang en 2018. C'est chose réparée avec Olympic Games Tokyo 2020, développé par Sega et sorti le 24 juillet



Développé par Konami, Track & Field (1983) est l'une des références du genre et ses nombreux épisodes ont été portés sur des générations de machines.

Daley Thompson's Decathlon (1984) perfectionne la formule d'origine, et s'impose comme l'une des meilleures ventes sur ZX Spectrum.

2019 au Japon en avant-première. Il est prévu en Europe dans les semaines qui viennent. Le partenariat avec le CIO va jusqu'à la modélisation des stades et des villes, mais n'a jamais intégré la licence des athlètes. C'est d'ailleurs pour cette raison que le comité olympique a officialisé des dérivés plus loufoques, comme Mario & Sonic aux Jeux Olympiques (2007, Wii et Nintendo DS). Ce titre revêt d'ailleurs une importance capitale, au-delà des purs JO : développé par Sega, il s'agit de la toute première cohabitation officielle des deux mascottes.

Les Jeux Olympiques sont décidément le théâtre de tous les exploits…

LES PREMIÈRES OLYMPIADES

Mais les premières pierres de ces stades virtuels ont été posées dès les balbutiements du jeu vidéo sur consoles et PC. La palme du premier titre dédié aux jeux olympiques revient à Video Olympics (1977), développé par Atari et sorti sur Atari 2600 VCS. Il s'agit en réalité d'une compilation de 50 variantes de Pong (!), avec de vagues réagencements de l'écran pour simuler le tennis, le football, le hockey ou le basket. Étonnamment, le premier jeu plus ambitieux et davantage axé sur les JO revient à un très sérieux éditeur : Microsoft. En 1980, la firme de Redmond publie le jeu Olympic Decathlon de Timothy Smith, sur TRS-80, puis Apple II et IBM PC (où il s'est même appelé Microsoft Decathlon). On retrouve ici 10 épreuves olympiques (100 m, saut en longueur, 400 m, saut à la perche, etc.) avec même un premier athlète officiel, Bruce Jenner, le vainqueur du décathlon des JO de Montréal, en 1976. Pour la première fois, Olympic Decathlon pose un gameplay essentiel : pour faire courir votre athlète, vous devez presser alternativement et le plus vite possible les touches 1 et 2. Et déjà à cette époque, les épreuves plus techniques comme le saut à la perche étaient redoutées, avec le timing si minutieux qu'elles exigeaient. De quoi malmener bien des claviers et des manettes, d'autant plus que six joueurs pouvaient successivement s'affronter. Olympic Decathlon a reçu un excellent accueil et a remporté le prix du Jeux le plus créatif, en 1980. Quelques années plus tard, Daley

"Pour faire courir votre athlète, vous devez presser alternativement et le plus vite possible les touches 1 et 2."

QUAND LES JEUX VIDEO S'INVITENT AUX JEUX OLYMPIQUES



Spécifique à la NES, Track & Field II (1988) introduit de nouvelles disciplines… et détruit de nombreux pad !





Les joueurs développent tout type de techniques pour marteler le plus vite possible les boutons sur Track & Field, et les bornes d'arcade souffrent.

Thompson's Decathlon (1984) reçoit un très bon accueil sur C64, Amstrad CPC et ZX Spectrum, où il se classe rapidement parmi les meilleures ventes. Il propose un gameplay sensiblement identique, et repose lui aussi sur la licence d'un célèbre décathlonien de l'époque. La brèche est ouverte. À l'époque, les jeux dédiés à un sport unique restent assez primitifs. Il devient tentant d'en regrouper une poignée sous forme de compilation, sans narration particulière ni mode Histoire, en évoquant vaguement des épreuves réelles. Un prétexte pour des parties rapides seul ou à plusieurs, où les clics frénétiques sur la manette mobilisent tant les joueurs qu'ils en deviennent plus clements quant au réalisme.

UN BRAS DE FER ENTRE LE JAPON ET LES ÉTATS-UNIS

Pour autant, l'esprit de compétition va contaminer jusqu'aux jeunes équipes de développeurs. Au Japon comme aux États-Unis, les deux camps s'affrontent avec sérieux pour ébaucher les dignes successeurs de ces pionniers. Développé par Konami, Track & Field (1983) introduit avec brio le concept dans les salles d'arcade. Il se concentre autour de six épreuves (100 mètres, saut en longueur, javelot, 110 mètres haie, marteau et saut en hauteur), avec un habillage graphique vif et coloré, tout en peaufinant le gameplay d'Olympic Decathlon. Sur les bornes, les joueurs trouvent vite des techniques pour marteler les deux boutons. T-shirt enroulé dans le pouce pour éviter les ampoules et accélérer la cadence, briquet que l'on frotte frénétiquement sur la board ou même plaque de métal : sous les assauts répétés, les boutons ont souvent tendance à lâcher. À tel point que Konami invente une seconde version, bien plus rare, avec un trackball à la place. Le jeu est sorti au Japon sous le nom Hyper Olympic, et cette version spécifique fut même la première à recevoir une licence officielle, pour les JO de Los Angeles en 1984. Auréolé d'un certain prestige en salles d'arcade, Track & Field a connu de très nombreux portages. Pas une plate-forme n'y a même échappé, de l'Atari 2600 à l'Apple II, en passant par le C64, l'Amstrad CPC, le ZX Spectrum ou la NES. La 8-bit de Nintendo a connu un traitement particulier, avec la sortie en 1988 de Track & Field II, une édition qui lui est réservée. Totalisant 15 épreuves, le titre est peut-être même encore plus célèbre que son prédécesseur, pour les possesseurs de NES. Il a été essentiellement programmé par Masahiro Ueno, qui venait tout juste d'entrer chez Konami. À son CV, on trouvera ensuite le design de Contra, la programmation de Metal Gear ou encore la direction de Super Castlevania IV. Mais sur bornes d'arcade comme sur consoles ou PC, Track & Field donne



Caractéristique unique, ces jeux apparaissent tous les quatre ans et explorent à chaque fois une nouvelle génération de machines, comme ici International Track & Field sur PlayStation.



Olympic Gold (1992) signe l'entrée du genre sur les consoles Sega, avec un titre officiel du CIO.



Activision Decathlon (1983) adopte un autre type de gameplay, où il faut bouger le joystick de gauche à droite. On doit ce titre à David Crane.

naissance de à de nombreuses suites. Elles préservent plutôt le patronyme japonais, de l'immédiat Hyper Sports (1984) aux plus récents Hyper Sports Winter (2010) ou même Hyper Sports R (2018, sur Switch). Le passage à la semi-3D est réussi, avec International Track & Field (1996) sur PlayStation. La série a même eu les honneurs d'une licence officielle, mondiale cette fois, avec Nagano Winter Olympics '98 (1997), sorti sur PlayStation, Nintendo 64 et bornes d'arcade. Une édition tout de même assez dispensable, malgré une louable tentative de mode Histoire. Mais les JO d'hiver restent globalement le parent pauvre de la discipline, le genre étant déjà truffé de simulations réalistes (Val d'Isere Championship) comme de purs shoots d'adrénaline (SSX). De l'autre côté du Pacifique, c'est Activision qui s'essaie à la discipline. Avec Activision Decathlon (1983), c'est carrément David Crane qui est aux manettes : on lui doit quelques pépites du panthéon vidéoludique, comme Grand Prix (1981), Pitfall! (1982), A Boy and His Blob (1989, NES) ou encore The Simpsons: Bart vs. the Space Mutants (1991, NES) et Night Trap (1994, Mega-CD). Là encore, le titre repose sur les dix épreuves du décathlon et son rendu est tout aussi coloré et vivant que Track & Field. Il fait toutefois un choix de gameplay radicalement différent : pour courir, le joueur doit agiter le joystick de gauche à droite, et non presser deux touches d'affilée. Une mécanique un peu déroutante, qui ne connaîtra d'ailleurs pas de suite directe.

"Les JO d'hiver restent globalement le parent pauvre de la discipline, le genre étant déjà truffé de simulations réalistes."

UN RENDEZ-VOUS INCONTOURNABLE DÈS 1992

Les multiples portages des jeux de Konami et d'Activision éveillent la curiosité du Comité international olympique (CIO) qui commande à nouveau en 1992 un jeu officiel. Par trois fois d'affilée, c'est U.S. Gold qui décrochera la timbale, allant quasiment jusqu'à dédier un studio interne à la tâche. Pour le galop d'essai, Olympic Gold (1992) des JO de Barcelone, ce sont les consoles de Sega qui hébergent les épreuves. Le jeu sort simultanément sur Master System, Game Gear et Megadrive, tout en étant sponsorisé par Coca-Cola. Un enrobage marketing pas très subtil, qui n'empêche pas le jeu de recevoir de bonnes critiques. Il s'agit par

QUAND LES JEUX VIDEO S'INVITENT AUX JEUX OLYMPIQUES



Parce qu'il existe déjà d'excellentes séries dédiées aux sports de glisse, les JO d'hiver restent le parent pauvre du genre.





La licence officielle passe de mains en mains, comme ici avec Sydney 2000 d'Eidos.



ailleurs de l'un des rares titres du genre sur ces plates-formes, et il reprend la recette du matraquage de boutons. C'est Tiertex Design Studios qui se cache derrière le titre, un petit éditeur britannique à qui l'on doit de nombreux portages sur Master System ou Game Boy. Le même studio remet le couvert deux ans plus tard, dans les mêmes conditions, avec Winter Olympics (1994) pour les JO de Lillehammer. Cette fois, U.S. Gold élargit la distribution à la Super Nintendo, la Game Boy, le PC et l'Amiga. Confiés à différents développeurs, ces portages présentent des différences significatives, en particulier sur la permissivité des épreuves et sur les scores atteignables. On retrouve une dizaine d'épreuves de glisse, autour du même moteur graphique que l'épisode précédent. La recette est une troisième fois poussée en 1996 pour les JO d'Atlanta, avec Olympic Summer Games (1996). Sorti sur Super Nintendo, PlayStation, 3DO, Megadrive et Game Boy, le titre ajoute trois nouvelles épreuves à Olympic Gold. Mais le jeu pêche par des graphismes déjà dépassés et par un manque d'ambiance général. Le CIO passe alors la main à Konami, comme nous l'avons vu, avec les JO d'hiver de Nagano en 1998. Une manière de souffler, et de profiter globalement du buzz des jeunes séries de jeux dopés aux X-Games, comme 1080° Snowboarding (1998), la même année. La licence va ensuite passer de mains en mains, avec quelques nouvelles tentatives originales. Sydney 2000 (PlayStation, PC, Dreamcast) se voit ainsi confié à Eidos Interactive, avec des versions N64 et Game Boy annulées en cours de route. Pour la première fois, un jeu vidéo va réellement suivre la carrière d'un athlète en mode aventure. Vous devrez ainsi vous qualifier en réalisant les minima de votre pays et vous entraîner dans un Cyber Gym à travers 20 mini-jeux. On retrouve aussi certaines épreuves féminines. Comme bien souvent, la même équipe est responsable de la version pour les JO d'hiver, Salt Lake 2002 (PlayStation 2, PC, GBA). On perd ici le mode Histoire et la maniabilité est approximative sur certaines épreuves de saut. C'est Sony qui s'occupe directement du jeu officiel suivant, Athens 2004. Comme dans les glorieuses années 80, c'est un petit studio britannique qui se cache derrière le titre, Eurocom.

"Contre toute attente, le renouveau viendra d'un plombier italien et d'un hérisson bleu : Mario & Sonic aux Jeux Olympiques !"



En juin 2012, Sega propose London 2012 avec 22 types d'épreuves différents sur Xbox 360 et PS3.



La série des Mario & Sonic, étonnamment officielle, a renouvelé le genre en le combinant avec celui des mini-jeux.



Spécialisé dans les portages sur NES et SNES dans les années 90, il s'est ensuite lancé dans les commandes pour PlayStation et GameCube. Il signe ici un titre ambitieux, avec 25 épreuves, dans des compétitions masculines et féminines, ainsi que 64 nationalités représentées. Le gameplay demeure toutefois inchangé et la recette commence à s'éroder.

UNE VUE D'ENSEMBLE SUR DES GÉNÉRATIONS DE MACHINES

Contre toute attente, le renouveau viendra d'un plombier italien et d'un hérisson bleu. Parrainé par le CIO, Mario & Sonic aux Jeux Olympiques (2007) est un sérieux succès commercial sur Wii et signe le premier acte où les deux mascottes s'affrontent réellement. À partir de 2001, Sega cesse de produire du matériel et se concentre sur le développement de jeu. L'éditeur travaille alors étroitement avec Nintendo, notamment autour de F-Zero GX, et les créateurs de Mario et Sonic, Shigeru Miyamoto et Yuji Naka, envisagent de faire rencontrer leurs créations. Ce sont finalement les Jeux Olympiques qui leur en donneront l'occasion, conjuguant le genre très en vogue sur Wii des mini-jeux avec le cadre plus sérieux de «vraies» épreuves. Sous l'égide de Sega et Nintendo, le gameplay est efficace et un mode spécial fait un clin d'œil appuyé aux aventures des deux héros. Le CIO continuera de sponsoriser officiellement les six autres épisodes de la saga, y compris le récent Mario & Sonic aux Jeux Olympiques de Tokyo 2020, sur Switch et en arcade. Sur la voie plus classique, c'est Sega qui est aussi responsable du dernier titre officiel des JO, London 2012 sur PlayStation 3 et Xbox 360. Compatible avec le PlayStation Move et le Xbox Kinect pour certaines épreuves, il a même introduit un mode coopératif dans les épreuves. Avant le Tokyo 2020 encore inédit en Europe et qui devrait sortir dans les semaines à venir, seuls les Mario & Sonic bénéficiaient du sceau officiel. La raison de cette rupture ? Une usure de la branche trop «sérieuse», avec un manque général du sens de la narration, et un sentiment d'obsolescence du jeu, sitôt la compétition passée. Il faut dire aussi que les jeux vidéo dédiés à un sport unique ont largement progressé de leur côté, avec un mode carrière et un vrai suivi, que les fans ont tendance à plébisciter. Pour autant, le genre des jeux des JO est fascinant et présente une caractéristique unique : de ses premières apparitions en 1977 jusqu'à aujourd'hui, par son rythme régulier, il accompagne à chaque fois une nouvelle génération de machines. Les C64 et ZX Spectrum, puis la NES, la Megadrive et les différentes PlayStation et Xbox : à la manière des records sans cesse battus d'éditions en éditions, le genre nous laisse comparer les progrès de chaque génération.



NEO·GEO POUR L'AMOUR DE L'ARCADE

Pouvoir jouer à ses jeux d'arcade préférés sur console de salon est un rêve que nombre de joueurs ont fait dans les années 80. Un fantasme fou qui a pris vie la décennie suivante sous la forme de la Neo-Geo. La machine fait aujourd'hui partie des consoles mythiques. Peut-être pas celles qui ont transformé le monde du jeu vidéo, mais en tout cas celles qui ont marqué les joueurs avec leur forte personnalité… et leur prix ! *Christophe Öttl*

Quand SNK se lance à corps perdu dans le monde du jeu vidéo, il ne fait aucun doute que c'est vers les salles d'arcade qu'il faut se tourner. Nous sommes alors au beau milieu des années 80 et ces endroits branchés sont de véritables temples dédiés au jeu vidéo. Mieux encore, Ces lieux de rassemblement incontournables ont en leur sein ce qui se fait de mieux, techniquement parlant, en termes de jeu vidéo. Réussir à se faire une place dans les salles d'arcade, c'est réussir à se faire une place dans l'histoire, SNK le sait puisque Pac-Man, Space Invaders, Donkey Kong et compagnie lui ont magnifiquement prouvé la chose. La société joue des coudes et finit par se faire remarquer comme un éditeur de talent. Tous ses titres ne se valent pas mais Ikari Warriors (1986) sort du lot, tout comme Baseball Star (1989) quelques années plus tard dans les pays friands du jeu de batte. Tout va bien dans le meilleur des mondes, mais SNK n'a pas l'intention de baisser sa garde devant une concurrence de plus en plus féroce, et pas seulement dans le monde de l'arcade. Avant de passer dans les années 90, l'entreprise considère notamment l'idée de se mettre à créer ses propres bornes. Et comme si devenir fabricant n'était pas un défi assez grand, SNK se lance en plus dans la fabrication d'une console de salon ayant pour but de bousculer la domination de Sega et Nintendo. Naissent ainsi la Neo-Geo MVS (le système d'arcade) et la Neo-Geo



1



2

❶ Ce qui fait le sel de la saga Art of Fighting, ce sont ses zooms bien sentis sur l'action.

❷ Incontournable, Windjammers fait partie des grands classiques de SNK qui ne sont pas des jeux de combat.

À LOUER !

Bien que la Neo-Geo soit disponible dès 1990, la console n'est à ce moment-là pas à vendre mais à louer. Les principaux clients de SNK sont des entreprises privées, principalement des bars ou des hôtels. La commercialisation pure et simple de la machine ne démarre qu'en 1991 et ne tient qu'à une étude de marché qui prouve soi-disant à la compagnie qu'une demande pour le gaming de luxe existe bien. La suite, on la connait…



❶ Il faut se lever de bonne heure pour trouver un bon jeu de plateforme sur Neo-Geo. On vous conseille Blue's Journey si c'est ce que vous voulez.

❷ On aurait pu parler de Burning Fight pour évoquer les beat'em all de la Neo-Geo, mais la série Sengoku est plus culte.

❸ La saga King of Fighters est le crossover ultime et probablement ce qui se fait de mieux en jeu de combat sur Neo-Geo.

AES (pour Advanced Entertainment System) en 1990. Le premier devient un carton planétaire dans les salles d'arcade grâce à son système de multi-cartouches modulables permettant à la fois de pouvoir mettre plusieurs jeux sur une même borne mais également de changer de jeu sans avoir besoin de racheter une borne. On en vient à celle qui nous intéresse, la Neo-Geo AES, qui connait pour sa part une carrière, disons plus mouvementée. La logique derrière sa création est pourtant infaillible : puisque les bornes d'arcade représentent le summum de ce qui se fait en jeu vidéo et que les consoles de salon sont de plus en plus demandées par le grand public malgré des performances moindres, pourquoi ne pas faire une machine capable d'apporter les sensations de l'arcade

"La console de SNK est en tout point supérieure à ce que la Super NES et la Mega Drive sont capables de faire."



2



3

NEO·GEO

aux particuliers ? SNK n'est évidemment pas le seul y avoir pensé. Ses rivaux Sega et Nintendo sont également sur le coup avec leur nouvelle 16-bits mais force est de constater que les portages sur ces consoles ne seront jamais à la hauteur de ce que le Neo-Geo accomplira dans ce même laps de temps.

CONSOLE AU CAVIAR

Ce qui sépare la tentative des leaders du marché de celle de SNK, c'est une configuration de cheval. C'est bien simple, la Neo-Geo a un hardware semblable à celui qu'on trouve sur les bornes, la moindre des choses à faire pour obtenir le même résultat nous direz-vous. Sans surprise, la console de SNK est en tout point supérieur à ce que la Super NES et la Mega Drive sont capables de faire. Cet étalage de luxe n'a pas uniquement vocation à mettre ses adversaires à la rue. La Neo-Geo veut montrer qu'elle est la console du futur, et cela en dépit de son manque d'intérêt pour la 3D. Son avenir justement, il paraît radieux et tout tracé puisque en plus de ses atouts techniques SNK assure à l'AES et au MVS une ludothèque commune. Une aubaine pour les joueurs qui découvrent ainsi Magician Lord (1990), NAM-1975 (1990) et d'autres jeux qui fonctionnent aussi bien debout dans une salle d'arcade qu'assis dans un canapé. Ce premier tour de chauffe vaut déjà à la Neo-Geo toutes les acclamations que le public a en réserve. Et bien que certains titres privilégient la forme par rapport au fond, les compliments ne cessent d'abonder pour une console plus révolutionnaire que son catalogue. Les bons jeux, ce n'est pourtant pas ce qui manque à la console de SNK. Le meilleur reste simplement à venir puisqu'au final ce sont les jeux qui sortent vers la fin de sa vie, dont Windjammers (1994), Metal Slug 3 (2000) ou encore Blazing Star (1998), qui marquent la Neo-Geo.



❶ La Neo-Geo CD arrive tardivement et sans changement majeur par rapport à l'AES, hormis le lecteur CD bien sûr.

❷ La Neo-Geo Pocket de 1998 est monochrome. Huit ans après la Game Boy, il est difficile de comprendre un tel choix.

BASTON !

Son incroyable réputation ne met pas longtemps à se forger auprès des adorateurs des bornes, mais en regardant sa ludothèque de plus près on peut quand même dire que son approche du jeu vidéo est plutôt lacunaire. A trop vouloir s'investir dans l'arcade, la Neo-Geo récupère uniquement des titres taillés pour des expériences courtes et répétitives qui ne correspondent pas à ce que l'on attend d'un jeu sur console. Elle se gave de shoot 'em up, se bouche les artères à coup de beat them all et finit par faire l'impasse sur tout un pan du jeu vidéo, en particulier l'action/aventure, le RPG et les jeux de plateformes. Difficile de trouver sur la Neo-Geo un jeu avec trois lignes de texte et durée de vie digne de ce nom. Inutile de dire que son manque d'intérêt pour certains genres n'en fait pas une console grand public. A l'inverse, s'il y a bien un genre de jeu pour lequel les joueurs se tournent volontiers vers la console de SNK, c'est la baston. De toutes les machines de cette génération elle est celle qui collectionne le plus de licences de combat cultes.

Ça commence doucement en 1991 avec l'arrivée du premier épisode de la saga Fatal Fury. Il faut attendre l'année suivante pour voir débarquer The Art of Fighting et ses fameux zooms sur l'action plein de beauté. Le summum du versus fighting arrive en 1994 quand SNK publie The King of Fighters. Le titre est ultra ambitieux, il ne s'agit ni plus ni moins d'un mix entre les univers des deux licences précédemment sortis. Du reste, il est aussi extrêmement complet bien que le top du top de la série soit atteint en 1998 grâce à The King of Fighters '98 : The Slugfest. Pour ce qui est des autres franchises on citera pour les plus connues Samourai Shodown (dont le premier opus sort en 1993), The Last Blade qui apparaît sur la console en 1998 mais aussi Savage Reign (1995) et sa suite Kizuna Encounter Super Tag Battle (1996) légèrement plus connue.

TOUT SE PAIE

Elle en a fait tourner des têtes, cette belle Neo-Geo ! Pourtant malgré le portrait flatteur que tout le monde



❶ Entre deux jeux de combat, les heureux possesseurs de la Neo-Geo avaient bien le temps de se détendre sur Puzzle Bobble.

❷ S'il y a bien un autre genre dont raffole la Neo-Geo c'est le Run and Gun dont Metal Slug a été le meilleur représentant.

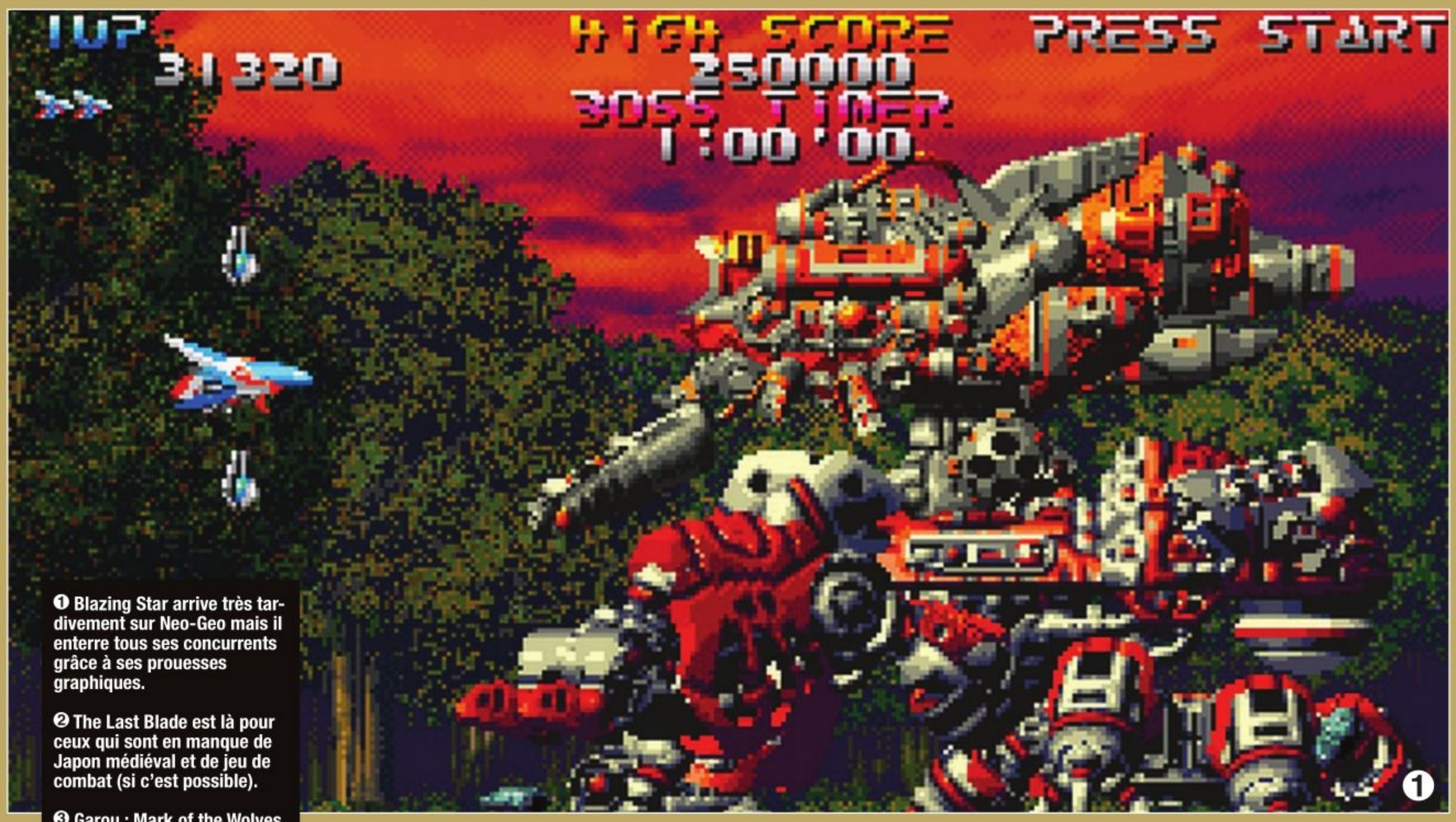
❸ La fluidité de Magician Lord, la beauté de ses graphismes et la qualité de ses animations ont réussi à en faire un excellent jeu de lancement.





TRANSITION DOULOUREUSE

Le passage à l'an 2000 a été des plus douloureux pour SNK qui a enchainé un rachat suivi d'une faillite en 2001. Pour faire durer le mythe de la Neo-Geo il faut compter sur Eikichi Kawazaki, fondateur initial de SNK, qui fonde la société Playmore en 2001. C'est cette dernière qui récupère les propriétés intellectuelles de SNK suite à son écroulement financier. Elle nous gratifiera jusqu'en 2004 du meilleur de ses licences avec des jeux comme Metal Slug 5 (2003), The King of Fighters 2003 (2003) ou SNK vs. Capcom : SVC Chaos (2003). La société, devenue entre temps SNK Playmore en 2003 puis SNK Corporation en 2016, n'a jamais retenté l'expérience des consoles de salon.



❶ Blazing Star arrive très tardivement sur Neo-Geo mais il enterre tous ses concurrents grâce à ses prouesses graphiques.

❷ The Last Blade est là pour ceux qui sont en manque de Japon médiéval et de jeu de combat (si c'est possible).

❸ Garou : Mark of the Wolves est le dernier épisode de la licence Fatal Fury. C'est aussi le meilleur !





"SNK s'embourbe dans un marché de niche, celui des personnes (très) aisées et fans d'arcade."

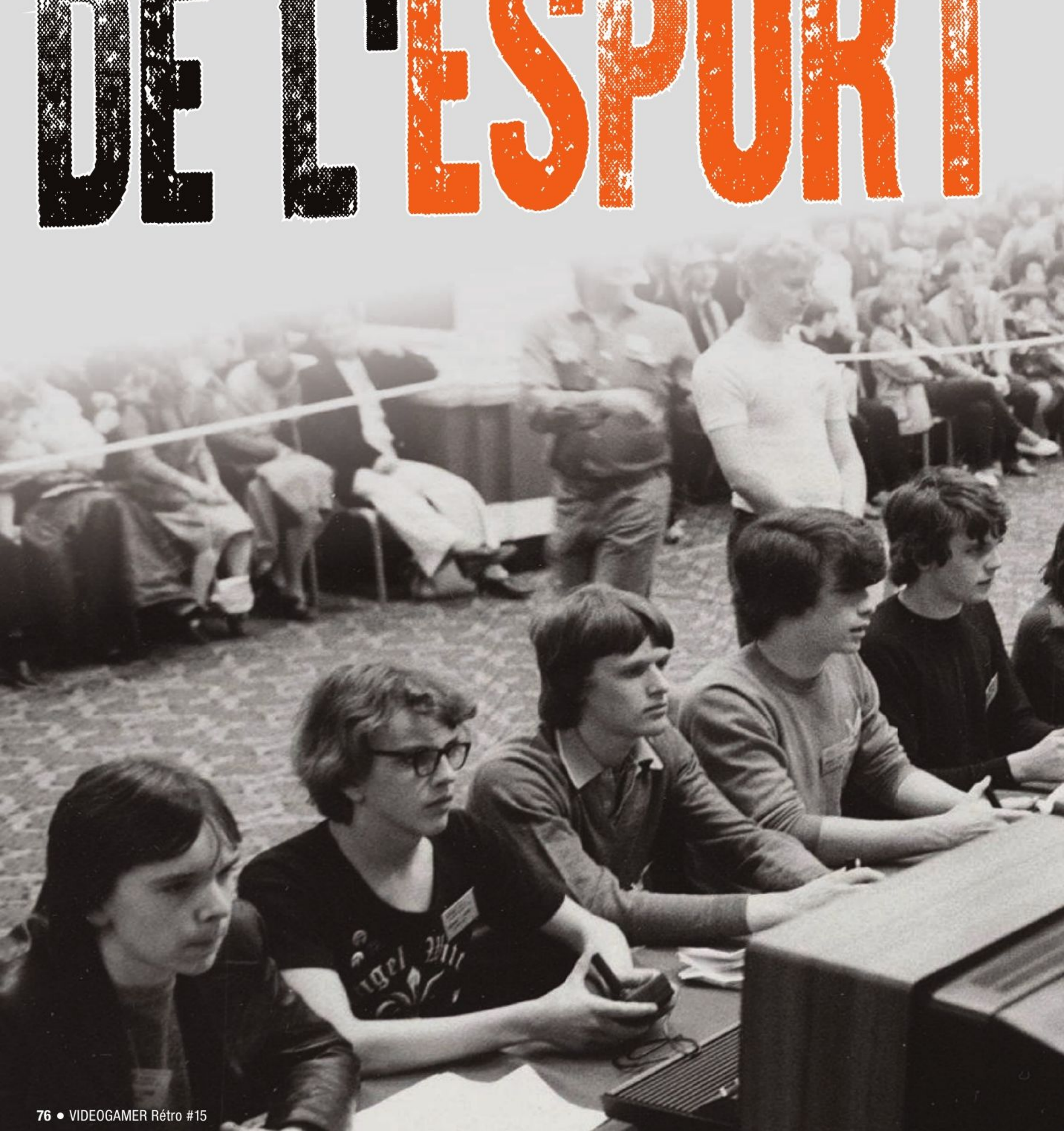
s'accorde à lui faire, la machine n'inquiète à aucun moment la Super Nintendo et la Mega Drive. Ses ventes sont désastreuses et ne dépassent à la fin de sa carrière que le million d'unités écoulées. Cette débâcle totale est le prix à payer pour avoir eu les yeux plus gros que le ventre avec les coûts de fabrication de la console.

Sa puissance vaut selon SNK quelque chose comme 650 dollars, ou 4000 francs d'antan, ce qui est tout bonnement colossale. Pour bien mettre les choses en perspective, il faut aussi rappeler que SNK s'embourbe dans un marché de niche, celui des personnes aisées et fans d'arcade, pendant que ses rivaux font des papouilles éhontés au grand public. On comprend sans mal pourquoi ce dernier se tourne vers Sega et Nintendo dont les machines sont à peu près trois fois moins chères ! Au passage il n'y a pas que le prix de la Neo-Geo qui soit prohibitif. Le prix de ses cartouches l'est également, et on parle de quelque chose comme 200 dollars le jeu ! La viabilité économique n'étant pas au rendez-vous, la seule réussite dont peut se vanter la machine est d'avoir obtenu un succès d'estime. Ses performances et son prix hors-normes inspirent par ailleurs un surnom qui va coller à la carcasse de la Neo-Geo : la Rolls-Royce des consoles. Plutôt bien trouvé comme nom, d'autant que la création de SNK et le constructeur automobile partage une longévité remarquable. Contre toute attente et en dépit du bon sens, le fabricant japonais continue la production de la Neo-Geo jusqu'en 1997, soit quasiment la fin de la cinquième génération au cours de laquelle la console ne peut déjà plus rivaliser avec le raz de marée de la Playstation. Elle est pour sa part fournie en jeux vidéo jusqu'en 2004. Une folie puisque à ce moment-là la Neo-Geo fait déjà partie du monde rétro. C'est paradoxalement depuis qu'elle appartient à l'histoire que la console se porte pour le mieux, tandis que les collectionneurs ne manquent jamais une occasion de rappeler que c'est la meilleure chose que nous ait apporté la génération 16-bits. Chacun son avis.

LES CONSOLES DE RATTRAPAGE

Les décisions de SNK peuvent paraître erratique mais en vérité la firme est conscient du fiasco dont est victime l'AES. Pour être plus attractive elle met en place un plan de secours sous forme de nouvelles consoles. 1994 voit ainsi l'arrivée de la Neo-Geo CD. Cette déclinaison ne change pas la nature de la machine mais remplace simplement son support cartouche par un lecteur CD qui lui permet de proposer la Neo-Geo et ses jeux à moitié prix. La décision est bonne mais ne change pas grand-chose au destin de la machine, sans compter le fait que les temps de chargement sur CD sont encore très longs à cette époque. Le Neo-Geo Pocket quant à elle marche en 1998 dans les traces de la Game Boy sans réussir à faire la moitié du bijou de Nintendo. Sa commercialisation se limitera au Japon et ne durera pas plus d'un an…

L'E-DYSSEE DE L'E-SPORT

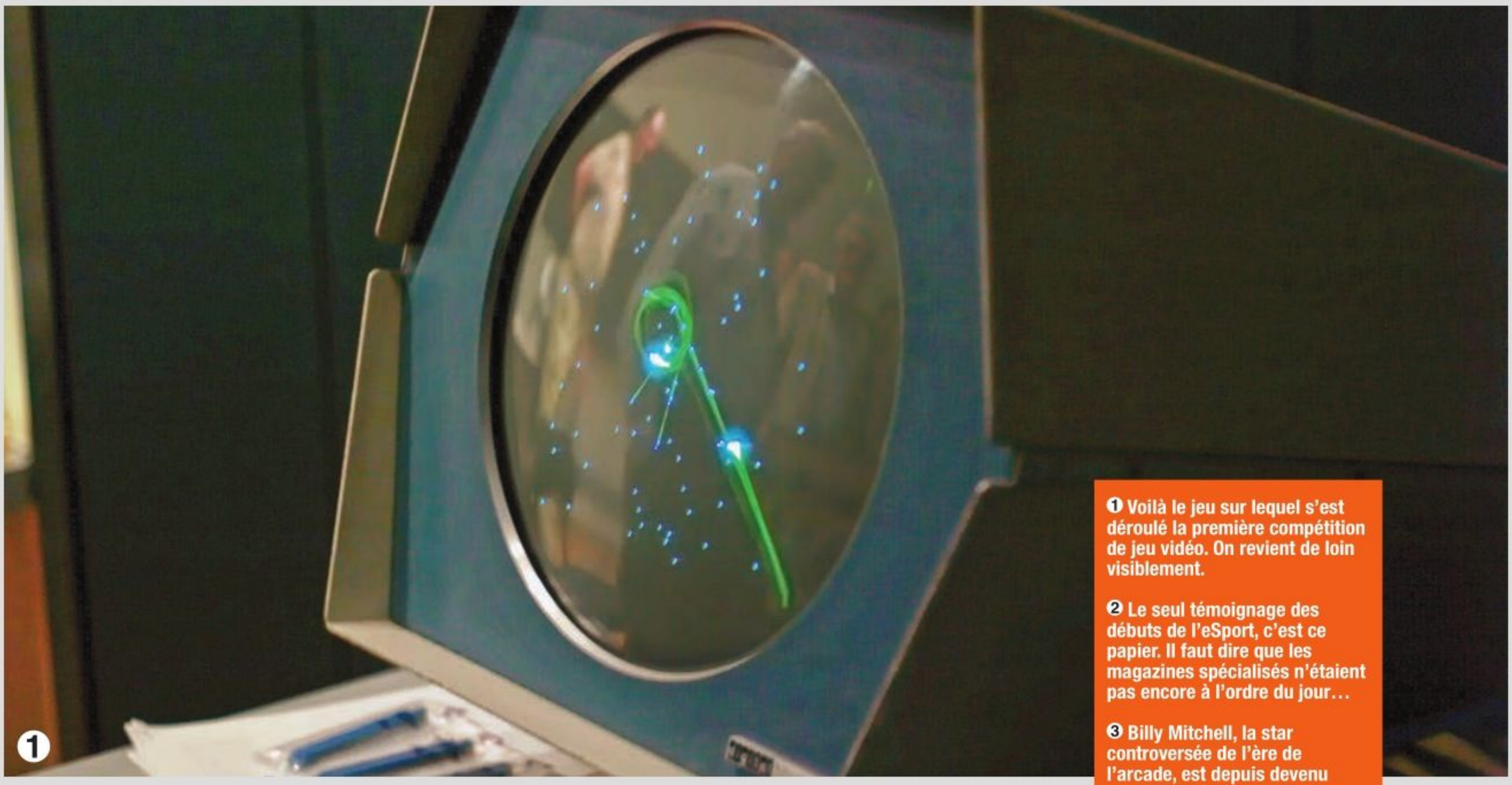


Bizarre d'entendre parler d'eSport dans un magazine rétro quand le phénomène semble s'être lancé il y a moins d'une dizaine d'années ! Vous seriez pourtant surpris d'apprendre qu'avant son avènement médiatique, on prenait déjà la compétition électronique très au sérieux. Retour sur une discipline encore jeune mais dont les pionniers sont déjà dans la force de l'âge. *Christophe Öttl*

Si l'on vous dit que l'histoire de l'eSport remonte à une période aussi lointaine que la création du premier jeu vidéo opposant deux joueurs, vous nous croyez ? Bien sûr que non, difficile de voir en Pong ou l'un de ses clones un quelconque air de famille avec les jeux et les tournois d'aujourd'hui. Pourtant les plaisirs primaires de s'affronter et de se comparer aux autres font de ces jeux en versus un point de départ parfait pour un ersatz de compétition à petite échelle. À la préhistoire du jeu vidéo, notre loisir favori montre simplement qu'il a la fougue pour devenir un loisir qui rassemble (seulement la famille et les amis dans un premier temps) et qui oppose. Des qualités qui ne sont finalement pas très éloignées de celles du sport plus traditionnel, symbole absolu de la compétition que l'eSport n'a cessé de mimer. Et dans le fond, bien qu'il apparaisse grotesque aujourd'hui de faire des tournois sur Pong, il ne manque pas grand-chose au phénomène d'Atari pour répondre aux critères controversés d'un jeu eSport, l'essentiel étant qu'il oppose deux entités. Ce qui lui a échappé c'est en fin de compte un embryon d'organisation pour faire passer les parties de «tennis» virtuel de fête du quartier à challenge structuré. Difficile de lui en vouloir : dans les années 70 le jeu vidéo est encore un enfant en bas âge qui commence à peine à convaincre les masses de son



L'E-DYSSEE DE L'ESPORT



❶ Voilà le jeu sur lequel s'est déroulé la première compétition de jeu vidéo. On revient de loin visiblement.

❷ Le seul témoignage des débuts de l'eSport, c'est ce papier. Il faut dire que les magazines spécialisés n'étaient pas encore à l'ordre du jour…

❸ Billy Mitchell, la star controversée de l'ère de l'arcade, est depuis devenu propriétaire d'une chaîne de restaurant. Comme quoi le jeu vidéo mène à tout !





bienfait ludique. Il est encore bien trop tôt pour que le monde voie autre chose qu'un divertissement innovant pour enfant. Heureusement, nous avons pu compter sur quelques cas isolés précurseurs. C'est ainsi que par un beau jour d'octobre 1972, un mois avant la sortie de Pong donc, se tient l'Intergalactic SpaceWarOlympics. Un événement rassemblant une douzaine d'étudiant américain de l'université de Standford autour du dinosaure SpaceWar! (1962). L'air de rien, cette compétition est unanimement considérée comme la toute première dans l'histoire de l'eSport en dépit de son amateurisme certain. Un insigne honneur que ce tournoi, fait «à la bonne franquette», doit à la couverture de dingue dont il a fait l'objet à l'époque. L'ironie est palpable puisque seul le magazine Rolling Stone a relayé l'information ! Rien à voir avec la beauté du geste ou le côté historique de la chose, la maison d'édition était simplement sponsor de l'événement et offrait au gagnant un an d'abonnement à leur magazine phare. En 1980, l'eSport évolue dans le bon sens grâce au National Space Invaders Championship. C'est une compétition d'un autre calibre qui se dessine, la première qui ait dépassé l'échelle locale à vrai dire. Les petits aliens de Taito sortis en 1978 ont en effet rassemblé plus de 10 000 personnes sous la houlette d'Atari himself qui fait un véritable acte de foi en s'impliquant directement dans l'organisation d'un tel événement. Force est de constater que cette première grande tentative est une victoire, portée par la popularité du jeu et de son organisateur. Le professionnalisme est encore discutable, mais le record est là. Le cadre est quant à lui posé avec les prédispositions qu'on lui connaît.

L'ESPORT DÉPASSE LES BORNES

Son salut, le jeu vidéo compétitif le doit à une évolution de la



Donkey Kong a été un jeu d'arcade emblématique, en plus d'être l'un des plus joués au niveau compétitif.

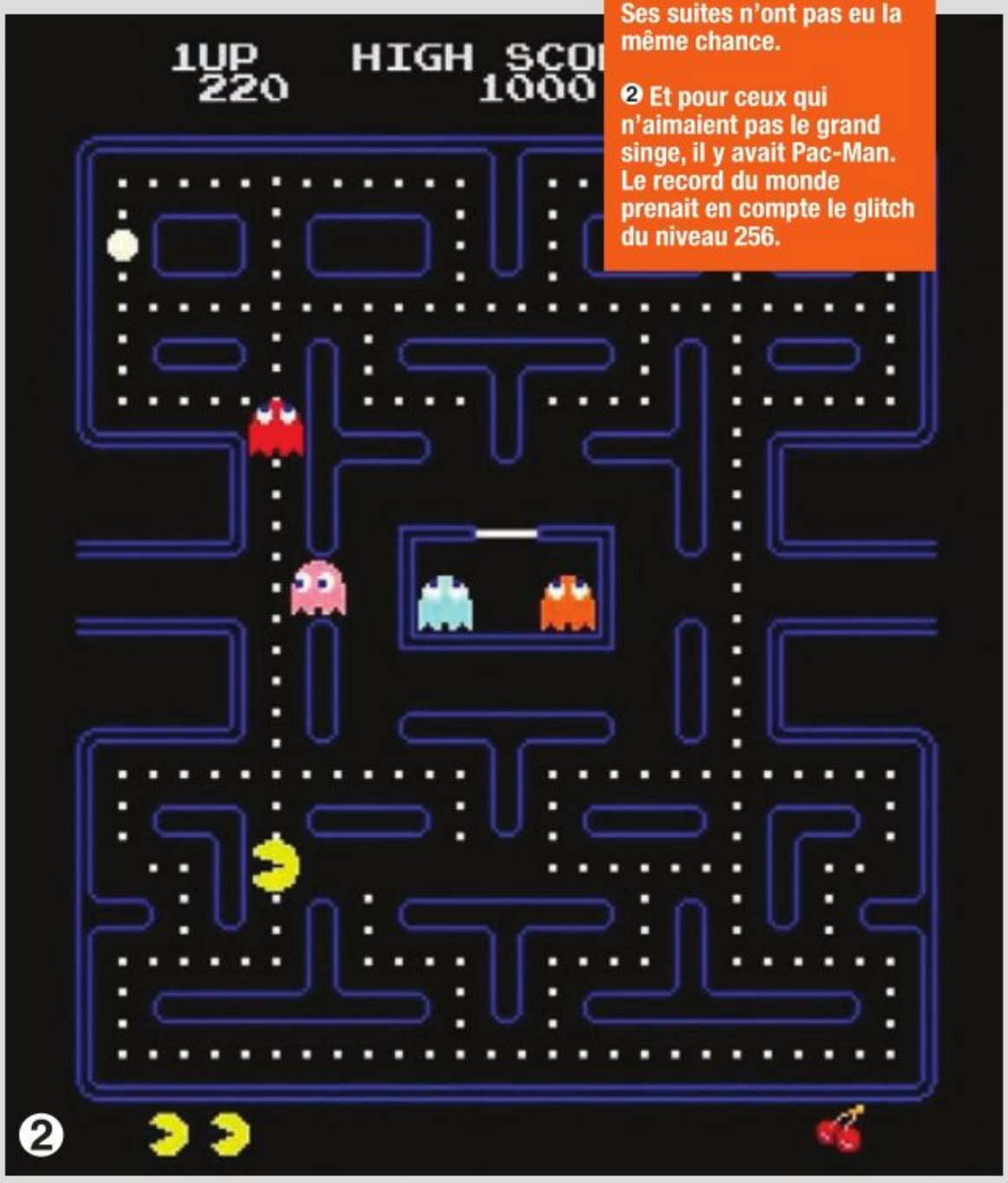


L'ambiance est toujours ultra amateur mais les moyens déployés pour Starcade sont dignes des professionnels d'aujourd'hui.

technologie plus que des mœurs. L'avènement des bornes d'arcade sonne ainsi la fin de la période de vaches maigres qu'il a pu connaître sur les consoles de salon. Une occasion parfaite pour se faire de nouveaux amis grâce à un nouveau modèle qui semble avoir été créé pour lui. Les sessions sont courtes et les jeux faciles à prendre mais difficile à maîtriser. Un choix dicté non par le besoin de compétition, mais par la réalité économique du moment. La bonne affaire, c'est exactement ce dont a besoin le jeu vidéo compétitif pour prospérer. Mieux encore, dans un souci de rejouabilité et afin de justifier sa trop faible durée de vie la majeure partie des bornes d'arcade embrassent la cause des jeux à classement. Le sacro-saint leaderboard est ainsi rentré dans l'histoire, et avec lui les mythiques salles d'arcade. Ces lieux de rassemblement « so eighties » sont un moteur sans précédent pour le dynamisme de l'eSport. Le jeu vidéo compétitif s'exporte ainsi en dehors du cadre familiale pour littéralement s'ouvrir au monde. Grâce à ces endroits publics et populaires, la base de joueur a considérablement augmenté, tout comme les possibilités du média. Il y a dans les salles d'arcade une foule de monde et des jeux taillés pour la compétition. L'ancêtre des LAN en somme, la coupe mulet en plus.

"Internet a été le berceau d'une platrée de forums et de blogs destinés à sensibiliser les joueurs encore distant à la discipline compétitive."

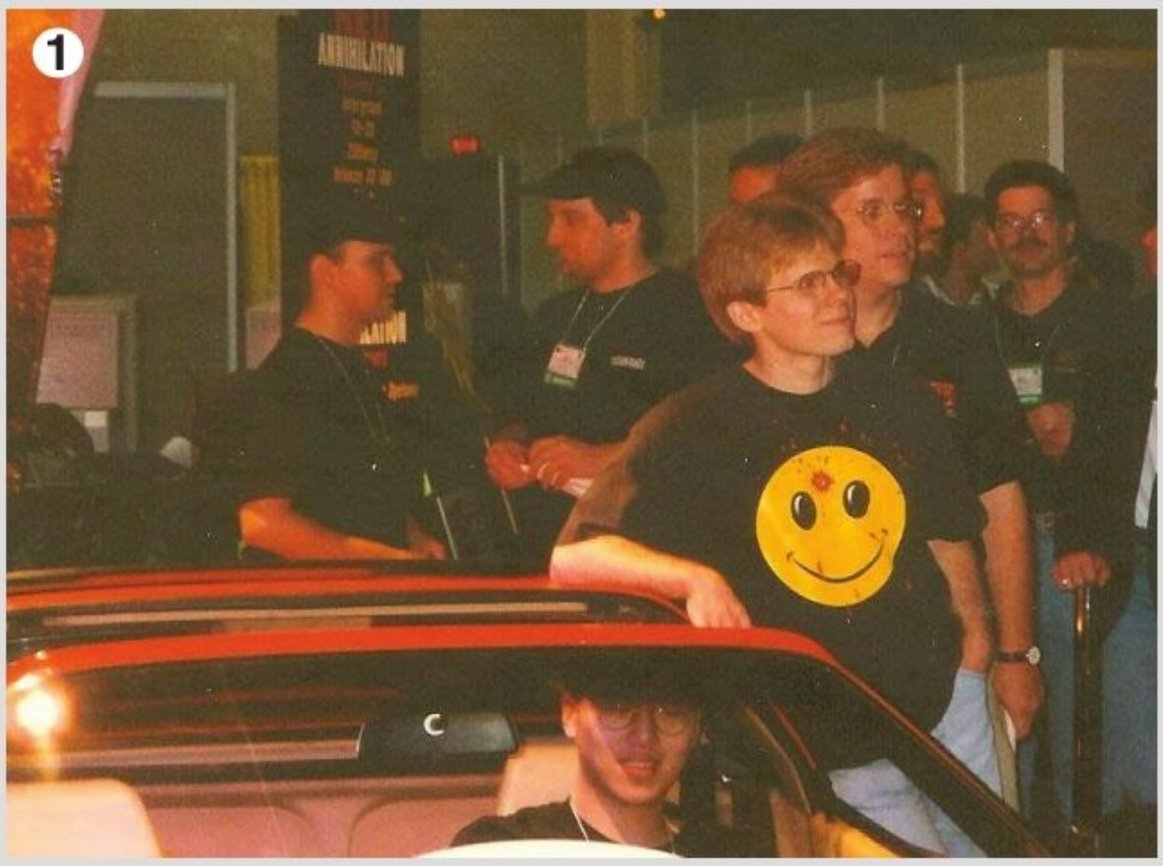




❶ Dans la famille des FPS, le papa de l'eSport est indubitablement Quake. Ses suites n'ont pas eu la même chance.

❷ Et pour ceux qui n'aimaient pas le grand singe, il y avait Pac-Man. Le record du monde prenait en compte le glitch du niveau 256.

L'E-DYSSEE DE L'ESPORT



STARCADE, LA GRANDE PREMIÈRE

Les tentatives pour faire passer des compétitions de jeux vidéo à la télé ne datent pas d'hier, elles non plus. La première recensée s'appelle Starcade, une émission diffusée de 1982 à 1984 aux Etats-Unis. Deux belles années pendant lesquelles le public a pu observer deux joueurs ou deux équipes s'affronter autour d'un jeu d'arcade en plusieurs rounds. L'expérience unique n'a pas tardé à faire des enfants chez l'oncle Sam. Video Power, Nick Arcade ou encore Arena ont repris le flambeau dès l'arrêt de la programmation avec un peu moins de succès que le fer de lance original, il faut le reconnaître.

Qui plus est, le climat médiatique est plus favorable à la croissance d'un tel phénomène.
Les magazines spécialisés se multiplient comme des petits pains et certains gros titres suivent de très près l'évolution de la culture jeu vidéo. Life et Time sont à ce titre souvent cités pour être impliqués dans la diffusion des tournois d'antan. Une telle couveuse ne pouvait donner que de bons résultats et en effet c'est à cette période que les premières légendes du high score sont apparues. On ne parle pas seulement des jeux qui se sont illustrés sur ce modèle mais bien des joueurs qui, aux yeux des initiés, avaient bien plus que leur initiale marquaient dans l'histoire. L'idole de cette génération (ou plutôt le cas le plus connu) s'appelle Billy Mitchell. Pour ses performances sur Donkey Kong (1981) et Pac-Man (1980), ce personnage haut en couleur a fait autant parler de lui que les stars de l'eSport d'aujourd'hui. Steve Wiebe, son grand rival sur Donkey Kong, a lui aussi eu le droit à la notoriété, mais rien de comparable à la « carrière » de Billy Mitchell qui a été le protagoniste de plusieurs reportages jusque dans les années 2010, autant sur l'histoire de l'arcade qu'au sujet du jeu compétitif. L'histoire s'est mal terminée pour lui puisque tous ses records ont finalement été invalidés en 2018 pour cause de triche. Les années 90 vont progressivement recentrer le jeu vidéo compétitif vers la sphère privée en remettant les consoles mais aussi et surtout les ordinateurs au premier plan.
La décennie est retenue comme le point de départ de l'eSport moderne mais elle marque aussi





1 Red Annihilation, une compétition de 1997, avait comme cashprize la Ferrari 328 GTS de John Carmack. Le gagnant Dennis Fong est déjà dedans !

2 Counter-Strike est l'un des jeux eSport les plus en vogue au début des années 2000, avec StarCraft et Quake.

3 StarCraft a été LE jeu le plus important dans la culture coréenne. C'est en partie grâce à lui que l'eSport a explosé là-bas.



Street Fighter II a été le moteur de tout ce qui tourne autour du versus-fighting et une source d'inspiration pour les créateurs de l'EVO.







❶ Bien que Splatoon ait marqué le retour de Nintendo à l'eSport, sa star compétitive reste la série Super Smash Bros.

❷ Bien qu'il ne soit pas le MOBA favori du public, DotA 2 a marqué les esprits avec des cashprizes délirants pour The International, sa compétition phare.

❸ En plus des organisateurs, éditeurs et des équipes, les marques se sont aussi mises à l'eSport, à l'image d'Intel qui sponsorise les Intel Extrem Masters.

"Les grosses brutes de l'eSport n'apparaissent cependant qu'au cours des années 2010 !"

les premiers pas de Nintendo qui n'a pas attendu Splatoon (2015) pour sentir le bon filon.
La branche américaine de la compagnie organise ainsi en 1990 le Nintendo World Championships, un tournoi à travers les Etats-Unis où les joueurs essayaient d'obtenir le meilleur score sur Super Mario Bros., Rad Racer et Tetris. Une édition unique ou presque (voir encadré) puisque la firme nipponne a remis le couvert en 1994 avec le Nintendo PowerFest'94, un concept quasi identique à ceci près que les jeux concernés étaient cette fois Super Mario Bros. : The Lost Levels (1986), Super Mario Kart (1992) et Ken Griffey Jr. Presents Major League Baseball (1994).

LAISSEZ FAIRE LES PROS

Petite ellipse de temps : nous voilà enfin arrivés à l'aube de l'an 2000 et il est temps pour Internet de passer dans le domaine public. Nos vieux modems 56k et ADSL représentent à eux seuls le début d'une nouvelle période où le jeu en multi prédomine clairement. Plus qu'un formidable outil pour s'amuser (ou cracher du sel, selon) tous ensemble, Internet a aussi été le berceau d'une platrée de forums et de blogs destinés à sensibiliser les joueurs encore distant à la discipline compétitive. On ne parlera même pas de Youtube et autre Twitch qui ont chacun été très efficace dans leur domaine pour mettre en lumière une communauté qui ne les a cependant pas attendu pour être active. Un nouvel âge d'or où la connectivité de plus en plus répandue est allée de paire avec une structuration plus poussée qui manquait jusqu'à présent. Et quoi de plus normal avec la possibilité de se relier au monde que de voir apparaître un eSport universel. C'est ainsi qu'en 1994 est né dans un coin de Suède une organisation répondant au nom Dreamhack. Oui, oui, la même Dreamhack qui existe encore aujourd'hui et qui est l'un des organisateurs référant en matière d'eSport. Le vent favorable de cette veille de millénaire semble

ET LA CORÉE DANS TOUT ÇA ?

Bon nombre d'entre vous seront sans doute surpris de ne pas voir une ligne sur la Corée du sud dans cet article. Un choc compréhensible tant ce petit pays est devenu incontournable dans l'histoire récente de l'eSport. Le fait est que la Corée n'a pas été plus précurseur que cela dans le monde compétitif. Comme le reste du monde, c'est vers les années 2000 que le pays a connu une structuration de sa scène jeu vidéo. La très grosse différence c'est qu'ici l'eSport n'a pas grandi grâce aux entreprises et associations. Elle a été institutionnalisée par le gouvernement sud-coréen comme un symbole de sa culture. Les World Cyber Games de 2000, première compétition majeure du pays, sont ainsi organisés par le ministère de la culture. C'est également lui qui est derrière la Korean eSports Association (KeSPA). Par ailleurs, avec une manne de 17 millions de joueurs sur 50 millions d'habitants et une culture des PC Bangs (sorte de cybercafé dédié aux jeux vidéo), il n'est pas étonnant de voir autant de prodiges émerger de cette contrée.

L'E-DYSSEE DE L'ESPORT





❶ Depuis plusieurs années l'eSport remplit des stades entiers. En 2019, la finale mondiale de LoL s'est par exemple tenue à Bercy.

❷ Hearthstone a pas mal fait parler de lui car beaucoup ont jugé qu'un jeu de carte ne pouvait pas devenir compétitif. Erreur !

NINTENDO DE RETOUR AUX AFFAIRES

Si Nintendo ne s'est plus vraiment investi dans l'eSport après ses tournois de 1990 et 1994, la compagnie japonaise n'en n'a pas pour autant oublié son histoire. En 2015 elle annonce la seconde édition du Nintendo World Championship, célébrant au passage le 25ème anniversaire de l'événement original. Bien que des jeux rétro étaient au programme (Baloon Fight, Metroid, et The Legend of Zelda) les festivités tournaient avec les jeux Nintendo du moment (Mario Kart 8, Splatoon, Super Smash Bros. for Wii U et Metroid Prime : Federation Force). La troisième et dernière édition du NWC s'est déroulée en 2017. La question est maintenant de savoir quand Big N va remettre le couvert ?

faire pousser les acteurs de l'eSport comme des champignons. En 1996 c'est une poignée d'américain accro à Street Fighter II qui fondent l'Evolution Championship Series. Plus connu sous le nom d'EVO, voilà une autre structure on ne peut plus actif de nos jours et leader dans le domaine du versus fighting. Le plus gros poisson de cette mare qu'est l'eSport naissant apparaît en 1997 en Allemagne sous le nom de Deutsche Clanliga. Un titre qui ne dit rien à personne et pour cause, les responsables changent de nom et optent pour Electronic Sports League ou ESL pour les connaisseurs, les initiales de la grande société production d'événements et de contenus vidéo dédiés à l'eSport.

1997 toujours, la Cyberathlete Professional League voit le jour à Dallas et change un peu la donne en créant la FRAG, un tournoi dont la particularité est d'avoir 4000 dollars de cashprize. La somme est phénoménale pour ceux qui ne sont pas encore des pro-gamers et le moins que l'on puisse dire c'est que la CPL ouvre la voie à tout le pan professionnel de l'eSport en sortant ainsi les gros sous. La liste est encore longue et à côté des start-up qui débarquent toujours plus nombreuses chaque années, c'est tout un écosystème et une économie qui se mettent en place pour faire perdurer le nouvel eSport : celui qui est devenu un métier et qui contient des enjeux financiers. A l'image de Nintendo quelques années auparavant, ce sont les éditeurs qui sont de plus en plus impliqués dans le devenir de leur jeu. On n'est donc pas surpris de voir Id Software créer





❶ Civilization V avait aussi tenté sa chance sur la scène compétitive. Contrairement aux jeux de Blizzard, la tentative a échoué.

❷ L'équipe française Nuit Blanche est l'une des plus anciennes encore en activité. Certains joueurs de renom sont passés par elle.

sa Quakecon en 1996 pour en faire un festival annuel mais surtout une LAN géante pour les fans du jeu éponyme. Microsoft et son Age of Empires II est tout aussi concerné, tout comme Blizzard l'est avec ses STR.
Il ne manque que des équipes professionnelles sur ce tableau et elles débarquent justement dans la foulée. Là encore la croissance est exponentielle grâce à des cashprizes toujours plus gros. Parmi les plus anciennes on retiendra l'équipe allemande SK Gaming qui a vu le jour en 1997 ou encore les américains d'Evil Geniuses qui ont percé en 1999. On vous épargne le laïus sur les sponsors, les casters (ou commentateurs) ainsi que tous les autres corps de métiers qui se sont créés pour profiter de ce nouvel Eldorado. Tout ça pour dire qu'il a fallu moins d'une décennie pour que le jeu vidéo compétitif rattrape son retard sur le sport traditionnel et adapte son modèle. C'est ce même système qui a eu l'occasion de se rôder au cours des années 2000 pour finalement exploser aux yeux du grand public et remplir les stades du monde entier au cours de la décennie suivante.

DES JEUX À LA HAUTEUR DES AMBITIONS

Et au milieu de toute cette évolution il y a bien sûr les jeux qui au final sont ceux qui ont progressé le plus lentement.
Le multijoueur est bien en vigueur depuis la fin des années 90 mais tous n'ont pas encore trouvé la formule magique des jeux 100% dédiés à la compétition. Les vieux de la vieille que sont Quake (1996), StarCraft (1998) ou encore Counter-Strike (2000) nous donnent la marche à suivre en mettant l'équilibrage au cœur des préoccupations.
Les grosses brutes de l'eSport n'apparaissent cependant qu'au cours des années 2010. S'il a fallu attendre aussi longtemps c'était tout simplement pour avoir des jeux plus aboutis. Pas forcément techniquement mais plutôt au niveau du cadre posé par les développeurs. Les matchmakings optimisés, l'ajout de contenu et de patchs réguliers ou encore le système de saisons sont des méthodes plutôt récentes qui ont mis du temps à se développer.
League of Legends (2009) est l'un de ceux qui a très vite compris les règles à suivre et ce avant l'avalanche de titres calibrés pour la compétition. La présence de jeux comme Rainbow Six Siege (2015), DotA 2 (2013), Rocket League (2015), la série FIFA, ou Overwatch (2016) au sommet de l'eSport n'est dû qu'à une sélection naturelle qui a vu les meilleurs jeux (souvent issus de licences ou de studios populaires) se distinguer de la masse.
Une vision très darwinienne qui résume assez l'état du monde compétitif d'aujourd'hui avec d'un côté ceux qui sombrent dans l'oubli en l'absence d'une grande communauté et ceux qui vivent en pleine lumière, attirant l'attention sur eux et dessinant le futur radieux d'une discipline qui n'est sans doute pas encore au sommet de sa gloire.



"Il a fallu moins d'une décennie pour que le jeu vidéo compétitif rattrape son retard sur le sport traditionnel et adapte son modèle."



❶ Les casters, ou commentateurs, ont eux aussi émergé avec la professionnalisation de l'eSport. Day[9] est l'un des plus connus mondialement.

❷ ES1 est la toute première chaîne en France à se consacrer exclusivement à l'eSport. Il a fallu attendre 2018 pour qu'un tel projet se concrétise.

C'ETAIT IL Y A 30 ANS...

LE MEILLEUR DU JEU VIDEO EN 1990

30 ans déjà˜! 1990 marque le début d'une nouvelle décennie qui sera, nous ne le savons pas encore, celle de la 3D. En attendant, c'est la génération 8-bits qui domine les débats mais les 16-bits arrivent et la rivalité SEGA/Nintendo va encore s'accentuer. 1990, c'était hier˜!



MEGA DRIVE

ENFIN EN FRANCE !

Après être sortie au Japon et aux Etats-Unis, la 16-bits de SEGA arrive chez nous.

Par quelle machine commencer ? Depuis que nous faisons ces dossiers anniversaires dans VIDEOGAMER Rétro, c'est souvent une console qui fait l'ouverture. Mais en 1990, vous le verrez tout au long de ces pages, elles sont nombreuses à pouvoir prétendre ouvrir cet article : la Neo-Geo, la Rolls des consoles ? La/le Game Boy ?

Et pourquoi pas la sortie en fanfare de la Super NES au Japon, c'est-à-dire la Super Famicom ? Après une longue délibération, nous avons choisi la Mega Drive, qui était déjà dans le dossier « spécial 1989 » de VIDEOGAMER Rétro 10 pour sa sortie aux Etats-Unis. Pourquoi la Mega Drive ? Car SEGA n'a pas eu la carrière hardware de Nintendo, donc autant en profiter un peu. Et puis parce que chez nous, la Mega Drive a eu un succès qui vaut bien cette reconnaissance. Donc, la « MD » est sortie en septembre 1990 en France, prenant la suite de la Master System. SEGA prend un coup d'avance sur la génération 16-bits, c'est l'une de ses meilleures idées. C'est parti pour plusieurs années de bonheur et de nombreux hits… dont certains sont dans les pages qui suivent !

"C'est parti pour plusieurs années de bonheur et de nombreux hits…"



Altered Beast accompagne la sortie de la console à l'automne 90.



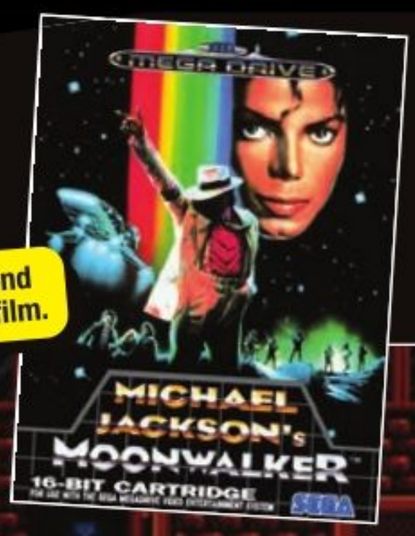
La Mega Drive de SEGA arrive en France, le début d'une histoire d'amour.

MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

FORCÉMENT CULTE

Quand Michael Jackson fait du jeu vidéo, il le fait avec classe et rythme˜!

Et tant qu'à évoquer des jeux Mega Drive, pourquoi ne pas commencer par Michael Jackson's Moonwalker ? Ce n'est peut-être pas le meilleur, mais c'est assurément l'un des plus cultes. Attention à ne pas tout confondre bien sûr : US Gold a aussi sorti un jeu nommé Michael Jackson's Moonwalker sur différents supports (Atari ST, Amstrad CPC, etc.) mais c'est de la version signée SEGA dont nous parlons ici, et plus précisément celle sortie sur Master System et Mega Drive – un autre jeu existe en arcade. Vous en pensez ce que vous voulez mais notre préféré, c'est celui sur Mega Drive. Il est plus beau que sur 8-bits, le son est meilleur aussi or c'est essentiel : les musiques des albums Thriller et Bad sont de la partie dans cette adaptation du film Moonwalker sorti en 1998. Le jeu est une sorte de beat them all musical étonnant dans lequel Michael fait le ménage au milieu des bad guys en dansant son fameux moonwalk. Fabuleusement culte !



La jaquette du jeu reprend la très belle affiche du film.

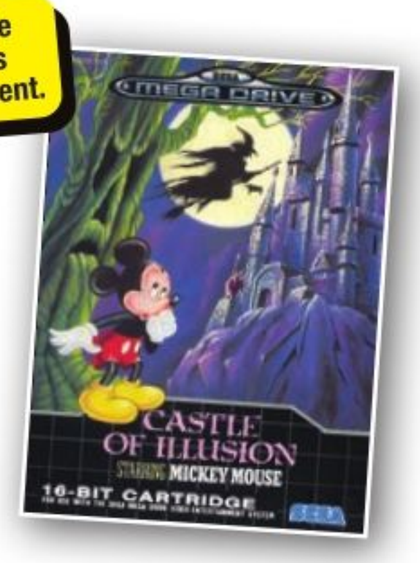


Incarner Michael Jackson et cogner les méchants en dansant, le rêve.

CASTLE OF ILLUSION

MICKEY AU TOP

Encore un jeu Mega Drive avec ce Castle of Illusion de toute beauté.



L'un des meilleurs jeux de plate-forme du début des années 90, tout simplement.

Quoi, encore un titre sur Mega Drive ? Oui, désolé, nous avions envie de marquer le coup. Promis, après on passe à autre chose. Et puis oh, attendez, dans le genre culte, Castle of Illusion – ou plutôt Castle of Illusion Starring : Mickey Mouse – se pose quand même là, non ? Mais le registre n'a rien à voir avec Moonwalker : nous sommes dans un jeu de plate-forme en 2D classique, dans lequel Mickey part à l'aventure pour sauver Minnie, enlevée par une sorcière. En gros, Mickey fait son Mario ! Mais il le fait avec un talent incroyable et une bonne dose d'imagination : les niveaux sont tous plus beaux et originaux les uns que les autres, les animations de Mickey sont folles pour l'époque et même si tout n'est pas parfait dans Castle of Illusion (les sauts, rhaa !), le jeu est l'une des grandes réussites de SEGA sur Mega Drive. Et l'un des meilleurs titres de 1990. Pour ceux qui veulent s'y frotter : il est dans le line-up de la Mega Drive Mini et un remake est sorti en 2013.



Les animations sont aussi belles que les sauts sont imprécis.



SUPER FAMICOM

JAPON, ME VOILÀ !

Après SEGA, Nintendo dégaine sa 16-bits… au Japon dans un premier temps.

C'est avec deux ans de retard que Nintendo prend le train de la génération 16-bits. Eh oui, deux ans : au Japon, la Mega Drive est sortie à la fin de l'année 1988. Or nous sommes en novembre 1990 et voilà que la Super Famicom arrive sur le marché japonais. Nintendo n'avait aucun raison de se presser, la NES est un carton qui continue de se vendre partout dans le monde. Malgré tout, entre NEC (la PC-Engine) et SEGA, la concurrence s'organise. Dommage pour cette dernière : personne ne le sait encore en 1990 mais la Super Famicom (Super Nintendo chez nous) sera un succès fou, accompagné de dizaines de jeux cultes et fabuleux dans tous les domaines. La sortie japonaise de la console l'indique clairement : elle se vend instantanément comme des petits pains, redonnant le premier rôle à Nintendo. Surtout, le fameux Mode 7 (qui simule la 3D) constitue le gros plus qui fait la différence. Tant techniquement qu'artistiquement, les jeux SNES sont des bijoux ! L'année 1990 marque le début d'une ère glorieuse.



Super Mario World accompagne le lancement de la console.

La Super Famicom arrive au Japon en fin d'année. Son prix : 25.000 yens.

1990 LE MEILLEUR DU JEU VIDÉO

SUPER MARIO WORLD

MARIO PREND LE VIRAGE

Après ses aventures 8-bits, Mario prend facilement le tournant de la «˜new-gen˜».

Quoi de mieux qu'un grand Mario pour accompagner la sortie d'une nouvelle console ? Rien, c'est bien ce que s'est dit Nintendo qui, en même temps que sa Super Famicom, sort Super Mario World en ce mois de novembre 1990 au Japon. Le coup est parfait : le titre est autant dans la continuité des épisodes précédents qu'il est beau et innovant. De nouveaux sauts font leur apparition et surtout Yoshi arrive et change la donne en termes de gameplay (monture, gobage d'ennemis !). Aux manettes de cette aventure dans Dinosaur Land avec Bowser en inévitable méchant, on trouve Shigeru Miyamoto qui livre un très grand titre, un classique instantané. Le public ne s'y est pas trompé : le jeu s'est vendu à plus de 20 millions d'exemplaires, il a été réédité un nombre invraisemblable de fois et actuellement, il est jouable aussi bien sur la SNES Mini que sur l'appli Super NES de la Switch.



Yoshi fait son apparition, et ça change tout.



Un grand Mario accompagne la Super Famicom. Eh oui, encore un !

MARIO EST PARTOUT !

C'est peu dire que l'année 1990 est celle de Mario. Outre Super Mario World, le moustachu apparaît dans Super Mario Land pour accompagner la sortie française du Game Boy (voir plus loin) et on le trouve aussi dans le Tetris-like Dr. Mario, sur NES et Game Boy. Quelle vie !

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

UN BIJOU D'AVENTURE

Le PC est à fête en 1990 grâce à LucasArts et à l'une de ses plus belles aventures.

Il n'y a pas que les consoles 16-bits dans la vie ! Si la Mega Drive et la Super Famicom occupent une bonne part de l'attention en cette année 1990, le PC et ses amis Atari ST et autres Amiga sont aussi à la fête. Les jeux d'aventure/énigme vivent de très belles heures, portés par un studio qui en a fait sa marque de fabrique, LucasArts. Dans le genre, The Secret of Monkey Island est une merveille de point & click. Conçu par Ron Gilbert avec l'aide de la future star Tim Schafer, le jeu nous met dans la peau de Guybrush Threepwood, un jeune homme qui rêve de devenir pirate et va explorer une version fantasmée des Caraïbes. Humour ravageur, énigmes corsées et dépaysement total font de ce jeu l'un des meilleurs du genre, aujourd'hui encore l'un des plus acclamés. The Secret of Monkey Island aura plusieurs suites, mais c'est lui le meilleur !


Il est possible de jouer à une Special Edition, disponible sur Steam.



NEO-GEO

LA ROLLS, C'EST ELLE

Tout le monde avait un ami qui possédait une Neo-Geo, non˜?

Espérons que vous en aviez un ! Car il faut rappeler qu'à sa sortie à la fin de l'année 1990, la Neo-Geo de SNK coûtait plus de 500€ – une fortune pour l'époque – sans oublier que les jeux étaient aussi hors de prix. Si bien que les joueurs, bien chanceux déjà, qui possédaient une console SEGA ou Nintendo, rêvaient d'avoir un pote à qui les parents avaient acheté « la Rolls des consoles », pour reprendre l'expression de l'époque. Si la console était un bijou technique capable de proposer des jeux au niveau de l'arcade (et pour cause, une machine d'arcade venait de sortir aussi), l'honnêteté nous oblige à signaler qu'elle se distinguait surtout dans les jeux d'action et de baston, ce qui n'est pas forcément du goût de tout le monde. Les Metal Slug, Fatal Fury et autres The King of Fighters étaient les rois de la console reine. Pour les curieux, elle est ressortie en version mini en 2018. Bien moins chère, heureusement.



L'une des séries mythiques de la Neo-Geo, The King of Fighters (94).



Une machine de rêve, pour un prix délirant. Sans parler de celui des jeux…

GAME BOY

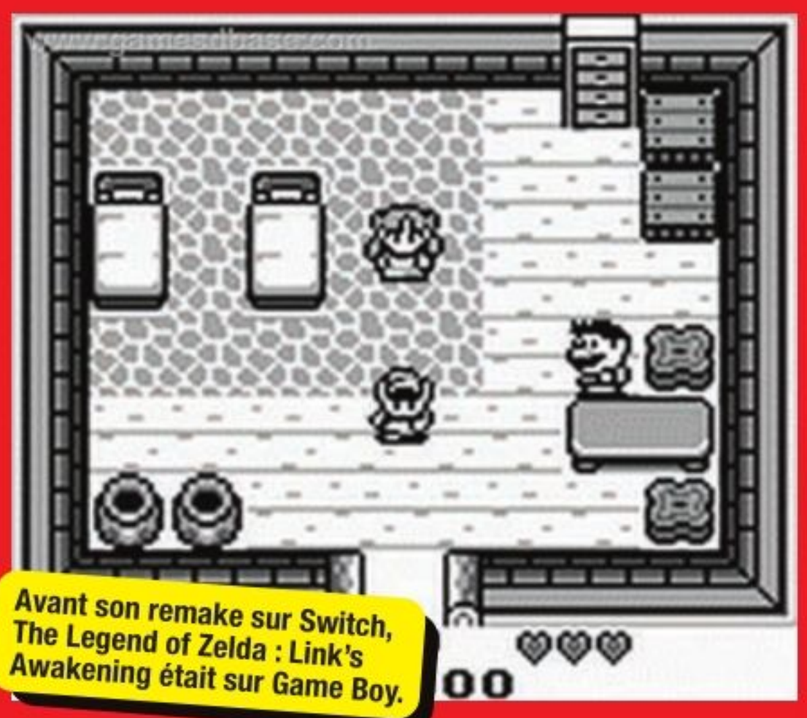
UNE RÉVOLUTION FRANÇAISE

Après avoir débarqué au Japon et aux USA, la portable de Nintendo arrive en France.

Comme la Mega Drive au début de cet article, le Game Boy était déjà présent dans le dossier « spécial 1989 » de VIDEOGAMER Rétro 10 puisque c'est cette année là qu'il est sorti au Japon. Si nous le remettons ici c'est parce qu'à l'automne 1990, tout comme la Mega Drive d'ailleurs, la première et géniale console portable de Nintendo arrivait en France ! Que dire que tout le monde ne sache déjà ? La machine est conçue par le génial Gunpei Yokoi, le carton est immédiat, elle connait des tonnes de déclinaisons (Pocket, Color, Advance, etc.). C'est la console des Pokémon, de Super Mario Land et de The Legend of Zelda : Link's Awakening. Elle est vendue à près de 120 millions d'exemplaires dans le monde (GB + GB Color). Elle a fracassé toutes ses rivales, de la Game Gear (qui sortait au Japon cette année là) à la Lynx d'Atari. Bref, la Game Boy – ou le Game Boy, c'est comme vous voulez – est un mythe. Elle a révolutionné le jeu vidéo et lancé une dynastie de consoles portables chez Nintendo dont la 3DS est la dernière représentante. À moins que ça ne soit la Switch Lite…



La console portable la plus culte de l'histoire du jeu vidéo !


Avant son remake sur Switch, The Legend of Zelda : Link's Awakening était sur Game Boy.

LA GAME GEAR AUSSI

1990 est une sacrée année pour les consoles (MD, Super NES, Neo-Geo), et plus encore pour les portables puisqu'outre la sortie du Game Boy en France, il faut mentionner l'arrivée de la Game Gear, au Japon cette fois, et de la PC-Engine GT. SEGA et NEC font de gros efforts et leurs machines dépotent, mais aucune des deux ne rivalisera avec celle de Nintendo.

POWERMONGER

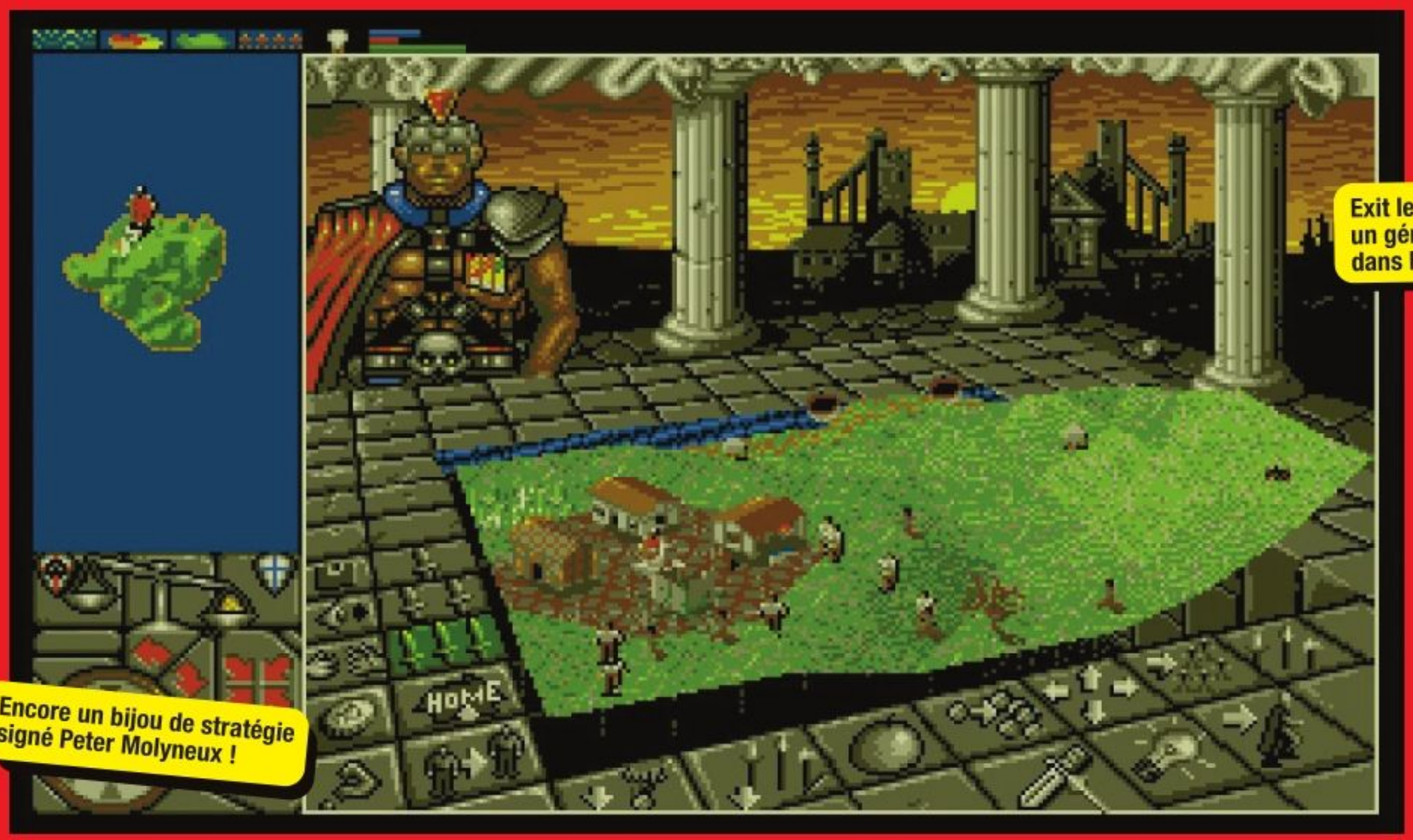
PETER MOLYNEUX REMET ÇA

Après le génial Populous, le créateur british remet le couvert avec Powermonger.

D'où vient que Powermonger, s'il est resté dans la tête des joueurs de 1990 amateurs de stratégie, est moins culte que son prédécesseur Populous, du même Peter Molyneux ? D'au moins deux raisons. La première, comme nous venons de le dire, tient au fait qu'il passe en second. Populous est sorti l'année précédente (voir VIDEOGAMER Rétro 10) et la claque est encore vive.

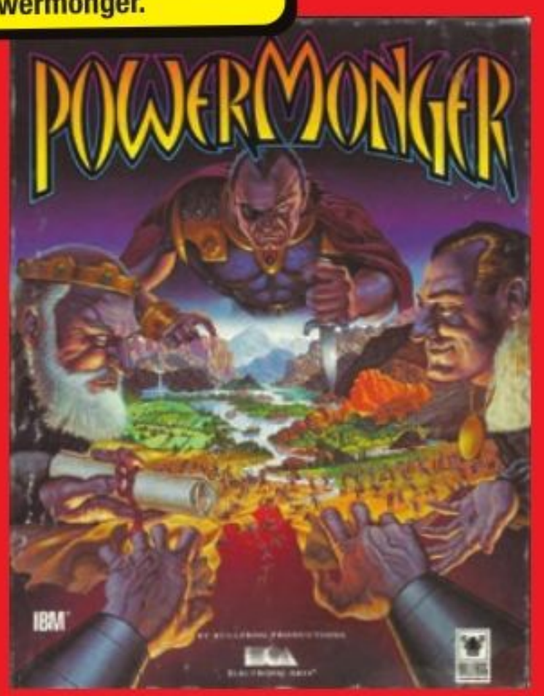
La deuxième raison vient du jeu lui-même : Powermonger est un « god game » mais ce n'est pas un dieu que le joueur incarne, comme dans Populous, mais un général chargé de conquérir des dizaines de territoires en dirigeant ses troupes. Le résultat a beau être réussi, le concept est moins original, moins envoûtant.

L'accueil critique de Powermonger fut tout de même excellent, le titre se classant souvent en tête des jeux de stratégie de l'année 1990.



Encore un bijou de stratégie signé Peter Molyneux !

Exit le dieu de Populous, c'est un général que l'on incarne dans Powermonger.





L'image est trop lisse pour être honnête : ce n'est pas le rendu d'origine !



Final Fantasy III a connu un remake sur DS en 2006. Puis d'autres adaptations.

FINAL FANTASY III

AVANT LE TOURNANT

La saga n'est pas encore culte, mais elle est déjà excellente !

A l'orée des années 90, la série des Final Fantasy s'est déjà fait un nom au Japon (d'où elle n'est sortie qu'occasionnellement) mais elle n'est pas encore la star qu'elle sera à la fin de la décennie. Quant au J-RPG il connaît de très belles heures : Dragon Quest est là aussi. C'est dans ce contexte que sort Final Fantasy III en1990 sur Famicom (notre NES). Le titre reprend la recette de ses prédécesseurs (lutte entre le bien et le mal par des héros inattendus, ici des orphelins ; combats au tour par tour) mais il y ajoute ses propres ingrédients à commencer par son fameux système de jobs modifiables pour chaque personnage. Et comme ces jobs ont des niveaux, autant dire que le farming est au centre de l'expérience, tout autant que l'excellent scénario, d'une profondeur étonnante – c'est déjà la marque de fabrique de la saga. Longtemps exclusif au Japon, Final Fantasy III a connu un remake DS en 2006. Depuis, il a été adapté sur de nombreux supports et notamment sur mobiles.

F-ZERO

A TOUTE VITESSE !

Si la Super Famicom est lancée à toute allure, c'est aussi grâce à lui…

Petit retour sur la Super Famicom dont nous parlons plus haut dans ce dossier, car son lancement japonais en novembre 1990 était accompagné d'une autre pépite que Super Mario World, F-Zero ! Tout le monde connaît la série : des vaisseaux qui se défient dans des courses à la vitesse folle, une exploitation fabuleuse du Mode 7 concernant ce premier jeu… Tout est déjà là. Derrière la création de F-Zero on trouve encore Shigeru Miyamoto mais aussi Kazunobu Shimizu. Quatre pilotes avec chacun son vaisseau (ahh, Captain Falcon), une quinzaine de circuits et plusieurs niveaux de difficultés font de ces courses à plus de 400km/h un souvenir impérissable. F-Zero a connu plusieurs suites mais au milieu des années 90, après la sortie de la PlayStation, la série se prend de plein fouet un certain WipEout. Les fans ont beau demander une suite depuis des années, Nintendo semble sourd à leur suppliques. Ce F-Zero originel est disponible sur l'appli SNES de la Switch.





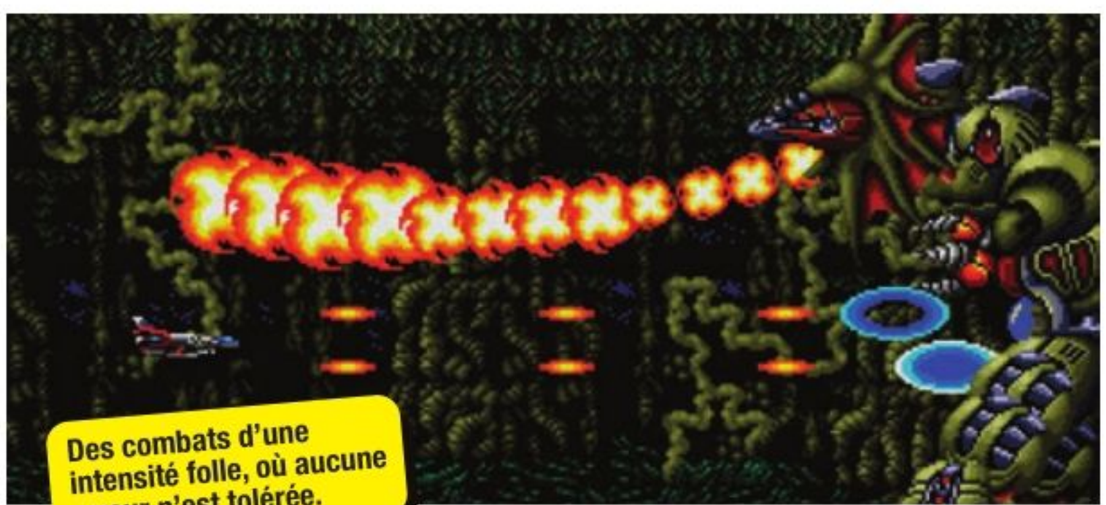
Pour l'époque, le rendu et la sensation de vitesse sont vraiment dingues !

THUNDER FORCE 3

LE SHOOT DE RÉFÉRENCE

La Mega Drive a eu son lot de hits, et ce génial Thunder Force 3 en est un˜!

Après un retour sur Super Famicom avec F-Zero, pas de jaloux puisque l'on revient sur Mega Drive pour évoquer l'un de ses meilleurs shoot'em up, sinon le meilleur : Thunder Force 3. Lorsqu'il arrive, le jeu de Technosoft fait peur : le précédent épisode n'a pas convaincu, la série est peut-être en train de s'essouffler. Que nenni ! Thunder Force 3 est une perle, un bijou d'action et de shoot, l'un des tous meilleurs encore aujourd'hui. Pourquoi ? Pour sa technicité assez folle, sans être punitive. Pour son ambiance et ses musiques, géniales. Pour son rythme et son level design – chaque planète a ses thèmes et ses ennemis. Pour l'intensité qui se dégage de chaque combat. Pour sa réalisation démente. On ne sait jamais vraiment pourquoi un jeu devient un classique. Mais en fait, si. Tout simplement parce que, comme par magie, tout s'imbrique et se complète pour former un ensemble qui va au-delà de l'addition des qualités du jeu. C'est ça, Thunder Force 3.



Des combats d'une intensité folle, où aucune erreur n'est tolérée.

ET AUSSI...

Avec des sorties pareilles, vous avez compris que l'année 1990 est une grande et belle année de jeu vidéo. La preuve, nous aurions aussi pu vous parler de…

- **Des débuts de Wing Commander, la série de Chris Roberts**
- **Du très sympa Alex Kidd in Shinobi World sur Master System**
- **De Core Design qui lance Rick Dangerous 2**
- **De Maupiti Island, signé Lankhor**
- **Amstrad qui sort le GX-4000 (ahah)**
- **De Bomberman qui pose son concept culte…**



Dreamcast
UNE CONSOLE AVANT-GARDISTE

La Dreamcast aujourd'hui légendaire a laissé derrière elle un héritage mitigé. D'un côté c'est elle qui marque la fin de la carrière de Sega en tant que constructeur suite à un nouvel échec commercial. A côté de ça, la machine est restée dans les cœurs pour sa personnalité bien trempée et son avant-gardisme. Un paradoxe à l'image de sa courte vie, au cours de laquelle la Dreamcast fut encensée sans pour autant faire des émules. *Christophe Öttl*



Dreamcast

SEGA

A B C D

DREAMCAST

Nés sur les cendres fumantes des espoirs que Sega a placé sur la Saturn, les débuts de la Dreamcast sont pour le moins mouvementés. Le constructeur voit bien que la console planétaire est sur le point de s'effondrer sous le poids écrasant de la Playstation. Même Nintendo, pourtant affaibli, tient en respect Sega qui se retrouve au fond du gouffre. Le trou béant est avant tout économique mais il est clair qu'au niveau de son image de marque la compagnie japonaise a pris un sévère coup derrière la nuque. Clairvoyant quant à son propre sort, Sega sait pertinemment que cette situation est intenable. Peu de temps après la sortie de la console, il devient clair que la Saturn est une cause perdue condamnée qui va rapidement lâcher son râle d'agonie. L'heure est à l'abandon et aux nouvelles idées pour rebondir rapidement. Car le temps joue contre le constructeur qui espère prendre tous ses adversaires de court en propulsant sa nouvelle bombe technologique sur le marché, lançant au passage la future génération de console. Nous sommes en 1997 quand nous entendons pour la première fois des histoires sur le projet en développement chez Sega. Blackbelt, Dural, Katana… les noms ne manquent pour désigner le nouvel appareil mais il faudra attendre 1998 pour que la Dreamcast trouve son nom définitif et se présente en grande pompe au monde entier. Le plan de sauvetage semble fonctionner à merveille. Tout le monde est pris au dépourvu par une date extrêmement précoce qui n'est autre qu'à la fin du mois de novembre 1998 au Japon et l'année suivante pour l'Amérique et l'Europe.



"La Dreamcast n'a pas simplement répondu à des critères techniques, elle a tout bonnement été visionnaire !"

LA MACHINE EST LANCÉE

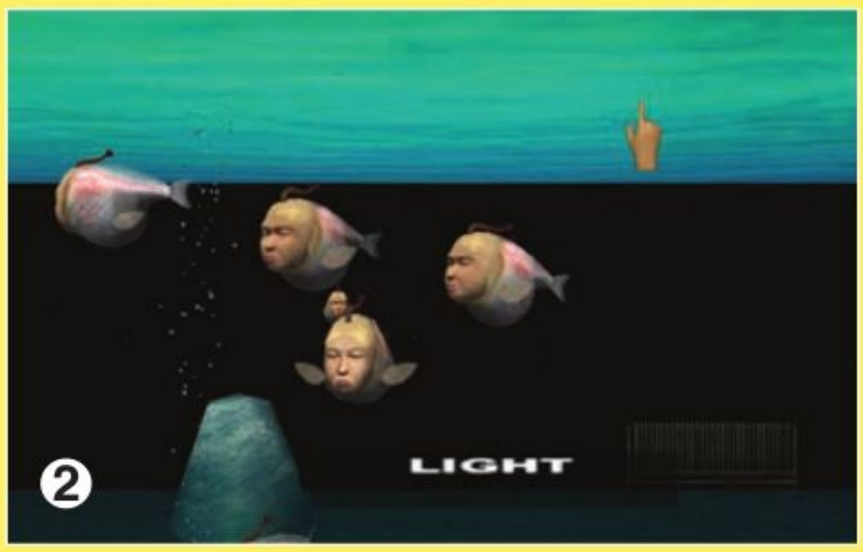
Revoilà la marque au hérisson bleu catapultée dans les plus hautes sphères de l'industrie. A la découverte de cette nouvelle console marquée d'une sphère orange, la révérence est de mise. On s'incline bien bas devant les capacités techniques forcément supérieures de la machine et tout le monde fait des courbettes à Sega en disant, à juste titre, qu'il s'agit de la meilleure console produite par Sega, rien que ça. Face à elle, la Nintendo 64 à l'air tout bonnement archaïque avec ses cartouches et ses 64-bits tandis que même l'intouchable Playstation est remise en question devant autant de potentiel. Ce qui devait arriver arriva, la Dreamcast a déboulé comme un rouleau compresseur sur un marché que son créateur avait failli faire plier il y a deux générations de cela. La revanche n'est peut-être pas loin, en tout le lancement japonais laisse de grands espoirs à Sega. La demande est forte au pays du soleil levant.



❶ La simulation de vie qu'est Shenmue a été une révélation pour beaucoup. Son monde ouvert novateur en est l'explication.

❷ Seaman est l'une des choses les plus bizarres que nous ayons pu voir sur Dreamcast… et dans le jeu vidéo en général.

❸ Les graphismes en cel shading de Jet Set Radio sont aussi avant-gardistes. La patte artistique était importante sur Dreamcast.







1

❶ Même si le concept est barge, le gameplay boosté au sans plomb de Crazy Taxi était une valeur sûre de la console !

❷ Les jeux de sports de Visual Concepts ont aussi fait des émules. NFL 2K est le troisième jeu le mieux vendu sur Dreamcast.

❸ Le modem 56K est sans conteste le pari le plus risqué de la Dreamcast. La console est trop en avance sur son temps. Une vie courte mais intense !



2



3



4

La Dreamcast ne reproduit pas les boulettes de la Saturn. La dernière console de Sega est bien plus simple au niveau hardware.



1



2

“Entre les portages d’arcade et les productions maison, Sega a donné son feu vert à toutes sortes de projets tordus.”

Bien sûr les ventes déjà très bonnes auraient pu être encore plus explosives si Sonic Adventure (1998) n’avait pas raté le coche. Le nouvel épisode tant attendu du hérisson sprinteur arrivera à bon port avec un mois de retard au Japon mais sera bien là pour la sortie américaine et européenne de la console qui est là encore une razzia pour Sega. La compagnie se prend à rêver grand grâce à son avance salvatrice, mais concrètement elle ne fait que rattraper le fiasco de la Saturn qui avait fait plonger ses parts de marché à 12%. Rattraper un tel retard est loin d’être facile - la console n’y arrivera d’ailleurs jamais vraiment - d’autant que Sega a dépensé sans compter pour le lancement phénoménal de sa console. Il est question d’un budget trois fois supérieur à celui de la Saturn (!), la Dreamcast a donc intérêt à être un phénomène si Sega veut s’y retrouver.

PERDU DANS LE FUTUR

On reste confiant du côté Sega qui croit dur comme fer en la singularité de sa console. Le constructeur a bien raison d’être sûr de lui car la fabrication de la Dreamcast n’a pas simplement répondu à des critères techniques, elle a tout bonnement été visionnaire. Dans le domaine de l’innovation, la plus grande réussite de la console était sans l’ombre d’un doute ce modem 56K. Plus proche du radiateur que d’une pièce de haute technologique, c’est grâce à ce bidule que les joueurs de la Dreamcast ont pu être les premiers au monde à découvrir les joies du jeu en ligne moderne que nous connaissons aujourd’hui. Cette fonctionnalité compte parmi les arguments chocs qui valent une standing ovation à la console malgré le fait que le jeu en ligne soit encore au stade embryonnaire. Des accessoires (clavier, souris, etc…) sortent même pour valoriser cette révolution. Le Visual Memory Unit (ou plus communément appelé VMU) est une autre invention de Sega qui a fait couler au moins autant d’encre que l’accès au web. Avec son écran et la possibilité de le ranger directement dans la manette, difficile à croire que le VMU ne soit qu’une carte mémoire. Son utilisation va pourtant au-delà puisque bon nombre de jeux ont trouvé une utilité in-game à cet affichage supplémentaire. Un usage qui présage pour beaucoup la création de la Wii U, voir de la Switch. Dans les faits pourtant, il ne s’agit que d’une innovation atypique visant à faire passer la Dreamcast pour une console du futur. Et justement, à trop vouloir jouer la carte de la

❶ Samba de Amigo demandait d’acheter des maracas très couteuses pour pouvoir jouer. Encore une idée discutable mais reprise plus tard.

❷ Phantasy Star Online a le mérite d’être le tout premier MMORPG sur console, et il est plutôt bon dans son genre.

❸ Le VMU donnait souvent des indications et faisait parfois l’objet de mini-jeux.

❹ Le clavier ne servait pas qu’à naviguer sur Internet. Il était également possible de l’utiliser dans le jeu Typing of the Dead.



3

4



Entre son style de jeu et son ambiance, Space Channel 5 était aussi étrange que le reste de la ludothèque !

nouvelle technologie Sega s'est un peu emballé. Aussi révolutionnaires que soient les atouts de la Dreamcast, ils sont à des années-lumière de la réalité du marché du jeu vidéo. Le modem 56K restera à cet égard un modèle de gâchis puisqu'en 1998 l'accès à Internet est loin d'être démocratisé. Les rares à s'être offert ce luxe sont quant à eux obligés de payer des sommes astronomiques pour quelques minutes de jeu en ligne. Le système n'est tout bonnement pas viable ce qui fait que la majorité des possesseurs de Dreamcast passeront tout simplement à côté d'un moment historique mais bien trop en avance sur son temps.

ENTRE BIZARRERIES ET COUPS DE GÉNIE

La folie avant-gardiste de Sega aurait pu limiter la casse en se limitant à la partie hardware. Il n'en n'est rien puisque le constructeur va faire de la ludothèque de la console un autre argument de vente bien à lui. Un gros souci pour les ventes la Dreamcast qui ont sensiblement chuté depuis le démarrage en trombe des premiers mois. Sega ne le sait pas encore mais il se tire une balle dans le pied en voulant faire des jeux novateurs à contresens des tendances du moment. Car si la conception de la Dreamcast a simplement laissé le grand public froid, sa ludothèque très particulière a eu tendance à faire fuir les non-initiés. Entre les portages d'arcade et les productions maison, Sega a donné son feu vert à toutes sortes de projets tordus, ou au mieux avant-gardiste. Seaman (1999) est un exemple parlant de la prise de risque inconsidérée de la console. Le but du jeu est ici de s'occuper d'un poisson avec un visage humain comme on s'occuperait d'un tamagotchi. Il n'y a rien d'autre à faire à part observer cette erreur de la nature, la nourrir et discuter avec elle grâce à micro, accessoire là encore avant-gardiste mais finalement très peu utilisé sur l'ensemble de la ludothèque. A côté des ovnis, la Dreamcast voit naître toutes sortes de projets ambitieux qui sont pour la plupart des premières dans l'histoire mais qui seront également des échecs commerciaux tonitruants. Phantasy Star Online (2000) devient ainsi le tout premier MMORPG sur console. Samba de Amigo (1999) et Space Channel 5 (1999) ouvrent pour leur part la voie aux jeux musicaux. Quant à Shenmue (1999) et Jet Set Radio (2000), ils deviennent les meilleurs représentants des jeux en monde ouvert, un genre qui n'est accueilli à sa sortie que par des levers de sourcils sceptiques. Malgré la présence d'une poignée de bons jeux plus traditionnels, l'engouement ne prend pas. La Dreamcast peine à se vendre, particulièrement en Europe où elle dépasse tout juste le million d'exemplaires vendus. Elle finira péniblement sa carrière avec seulement 9,13 millions de consoles distribuées à travers le monde, un score pire que celui de la défunte Saturn. Niveau software ce n'est guère mieux. Hormis Sonic Adventures, aucun titre ne dépasse les deux millions de copies écoulées. A la décharge de Sega, cette débâcle n'est pas uniquement due à des fantasmes de visionnaires. Le spectre de la Playstation 2, qui s'annonce en 1999, est pour beaucoup dans la décente aux enfers de la console. Le grand public a son chouchou et il est prêt à attendre l'héritière de celle qui a changé l'ordre mondial du jeu vidéo il y a peu. Sa sortie en 2000 enterre pour de bons les minces espoirs de la Dreamcast, qui est obligé de tirer sa révérence en 2001. Elle emporte dans sa chute la branche hardware de Sega qui dit définitivement adieu à la création de console ainsi qu'à une ère importante de l'histoire du jeu vidéo.







❶ Même s'il est le titre le plus vendu de la Dreamcast, les 2 millions et quelques de Sonic Adventures ne font pas honneur au jeu.

❷ Quelques éditeurs font encore confiance à Sega durant cette dure période. Capcom fera de Resident Evil : Code Veronica une exclusivité temporaire.

L'HISTOIRE ET LES SECRETS
DES GRANDS JEUX VIDÉO



Disponible en édition numérique sur

cafeyn by LeKiosk ePresse.fr

GAMER RETRO



NUMÉRO 15

L 13296 - 15 - F: 7,90 € - RD

BEL/LUX : 8.50€ - CH : 13.40 CHF – DOM/S : 8.90