

GAMER

LE MAGAZINE COLLECTOR DU JEU VIDÉO !

RÉTRO

#20

SONIC

TOUS LES SECRETS D'UNE
FABULEUSE ÉPOPÉE !!!

DIABLO

LES DESSOUS
DU PLUS GRAND
HACK N'SLASH

DRIVER

LA COURSE RÉINVENTÉE

30th ANNIVERSARY

**ZELDA:
SKYWARD
SWORD**

L'ÉPISODE QUI A FAILLI
SE BRÛLER LES AILES



PLANÈTE FOOT

LES 26 JEUX QUI ONT MARQUÉ
L'HISTOIRE DU BALLON ROND

DUKE NUKEM

À GRANDS COUPS
DE CHEVROTINE !

R-TYPE

LA LÉGENDE
DU SHOOT'EM UP

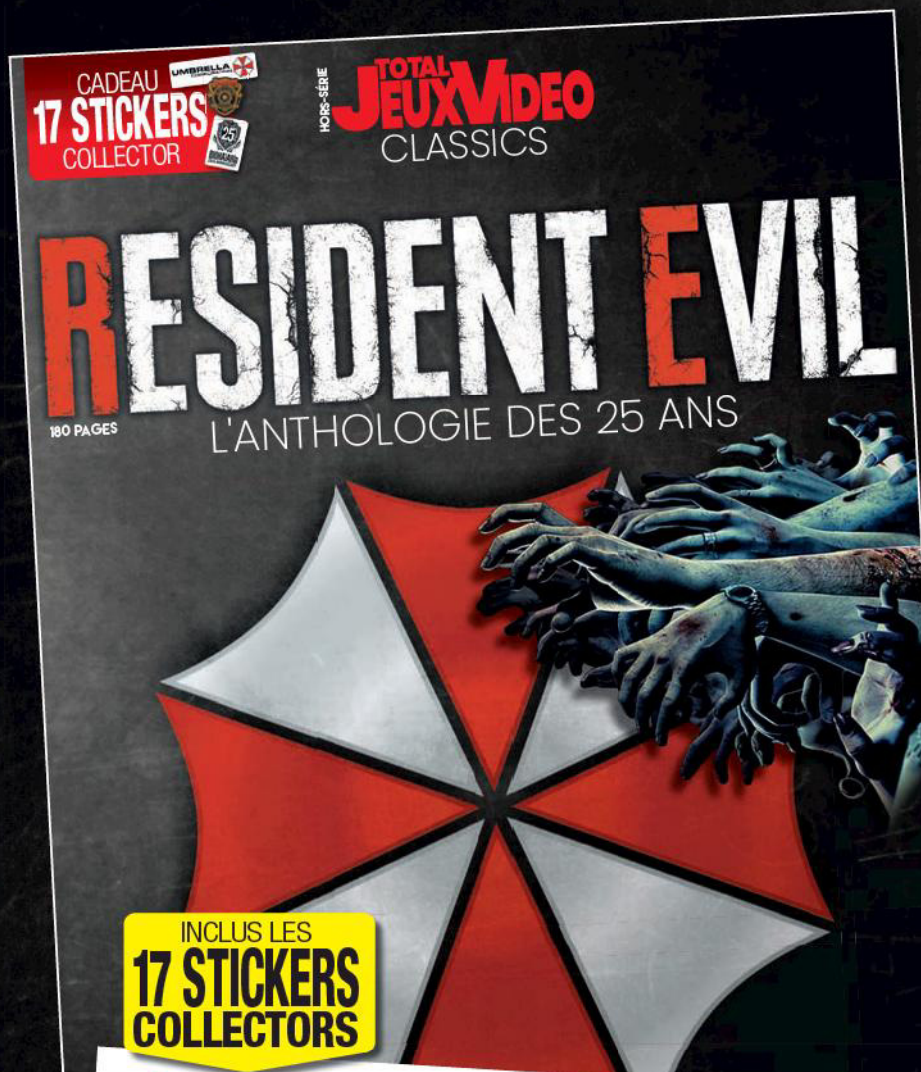


SONIC : TOUS LES SECRETS D'UNE FABULEUSE ÉPOPÉE !!!

VIDEOGAMER RÉTRO #20

180
PAGES

ABSOLUMENT TOUT SUR LA SAGA
CULTE DU SURVIVAL-HORROR



EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX
OU EN COMMANDE SUR : ABO.NICKELMEDIA.FR

EDITO

BON

ANNIVERSAIRE ?



Si vous lisez ce magazine, c'est que vous êtes fan de rétrogaming, et plus largement de jeu vidéo. Par conséquent, le héros en couv' vous parle forcément. Ça tombe bien puisque nous fêtons le trentième anniversaire de Sonic ! Vous découvrirez dans les pages qui suivent comment est née la mascotte de SEGA, mais aussi son histoire. Trente années riches de succès... néanmoins parfois chaotiques. Nous revenons aussi sur le fameux Zelda : Skyward Sword. L'épisode, bien que

mal aimé débarque sur Switch. Ce sera pour certains l'occasion de se faire leur propre avis. Retour aussi sur Driver qui, à son époque, était plus qu'avant-gardiste avec la possibilité de rouler dans un monde ouvert. GTA à ce moment n'était encore qu'un jeu en 2D ! Place aussi au sport avec notre sélection des meilleurs jeux de foot rétro. En cette année d'Euro, il était impossible de faire l'impasse sur les Kick-Off, FIFA Soccer et autres ISS. D'ailleurs, vous vous souvenez de ce jeu sur PlayStation : Le monde des Bleus ? Ou comment changer le nom d'un jeu parce que vous avez gagné la Coupe du monde ! Bonne lecture.

La Rédaction

“Vous allez découvrir dans les pages qui suivent comment est née la mascotte de SEGA !”



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

191-195, avenue Charles de Gaulle
92200 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, Thomas
Huguet, Mickael Lemoine, Hung Nguyen,
Christophe Öttl.

DIRECTION D'ÉDITION

Sloop Consulting - info@sloopbiz.com

PUBLICITÉ

191-195, 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.

ECONOMISEZ 25%

ABONNEZ-VOUS !

1 NUMERO
GRATUIT !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 **4 numéros** au prix de **23,70 €** au lieu de ~~31,60 €~~*

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 :

* 4 numéros à 7,90€.

Offre valable en France métropolitaine et
 réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au
 31/12/2021. 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.

SOMMAIRE

#20

p. 10



DRAGON QUEST
35 années de légende

p. 12



**VOTRE CONSOLE RÉTRO
SUR UNE TV ACTUELLE**

p. 14



BALDUR'S GATE
Le RPG avec un grand R

p. 20



PS VITA
Toutes les astuces pour la booster

p. 42



DIABLO
Du Rogue-like au hack n'slash

p. 50



ZELDA: SKYWARD SWORD
L'épisode mal aimé

p. 56



PLANÈTE FOOT
Notre sélection de «bonnes» vielleries

p. 66



DUKE NUKEM
Un mec très fréquentable !

p. 72



STUDIO BLACK ISLE
Les rois du C-RPG

p. 76



LES SORTIES D'ÉTÉ
De 1991 à 2011 !

p. 84



R-TYPE
L'histoire d'un shoot mythique

p. 90



DRIVER
Pied au plancher, vers l'avenir
des jeux vidéo

p. 26

SONIC

LA FORMIDABLE HISTOIRE
DU HÉRISSON DE SEGA





214

Retour en...1996

PANDEMONIUM

Pandemonium, c'est l'histoire d'un bouffon nommé Fargus et d'une jeune sorcière, Nikki, qui doivent traverser un monde imaginaire pour retrouver un moteur à vœux. La particularité de ce jeu ne repose pas sur son scénario mais bien sur son gameplay. En effet, Pandemonium est un jeu de plateforme en 2D, mais qui évolue dans univers 3D. De la 2,5D en fait. Le jeu de Crystal Dynamics offre une réalisation sublime et l'effet 3D est particulièrement bien maîtrisé. Et même s'il est question d'aller de gauche à droite ou de droite à gauche tout en sautant et en suivant un parcours prédéfini, le level design offre au joueur un sentiment de variété. Les différents niveaux s'enchaînent avec chaque fois un vrai plaisir de jeu, même s'il arrive aussi de s'emmêler un peu les pinceaux. Dans certains tableaux, vous êtes obligé d'aller très vite en multipliant les combos, alors qu'avec d'autres vous pouvez prendre votre temps. À son époque, Pandemonium était vraiment un bon jeu, qui donnait parfois du fil à retordre. Tout ce qu'on aime !



FLASHBACK 2

LE RETOUR DE CONRAD

Annnonce aussi inattendue qu'intrigante, le développement de Flashback 2 par son créateur Paul Cuisset nous rappelle que le premier épisode, culte, aura 30 ans l'année prochaine.



Conrad B. Hart se réveille dans une jungle inconnue. À côté de lui, une étrange boîte. Le point de départ de Flashback !



L'univers SF de Flashback constitue un grand souvenir pour les joueurs de l'époque.

On sait l'industrie du jeu vidéo amatrice de surprises mais celle-ci, on ne l'avait pas vue venir ! Et pourtant, voilà ce que Paul Cuisset déclarait le 4 mai dernier : « développer Flashback 2 est une envie de longue date. J'ai hâte que les joueurs puissent découvrir la suite des aventures de Conrad B. Hart, personnage créé il y a près de 30 ans ». Le projet est édité par Microids, pas peu fier de

produire « une véritable suite à ce monument du jeu vidéo français » qu'est Flashback. Nous n'avons pour le moment aucune information sérieuse sur le titre, sinon qu'il s'agit d'un « jeu d'action/plates-formes qui proposera aux joueurs de vivre la suite des aventures de Conrad B. Hart » et qu'il est prévu pour 2022 sur consoles (lesquelles ?) et PC. Bien, dans ce cas attendons.

“L'année 2022 n'est pas choisie au hasard puisqu'elle marquera les 30 ans de Flashback.”

L'année 2022 n'est pas choisie au hasard puisque comme le rappelle Paul Cuisset himself, elle marquera les 30 ans de Flashback, sorti en 1992 sur Amiga puis porté sur des tonnes d'autres supports, de la Mega Drive à la Super NES en passant par la 3DO ou la Jaguar d'Atari. Le boss de Microids, Stéphane Longeard, ne se plante pas lorsqu'il évoque un « monument du jeu vidéo français ». Et même, un monument du jeu vidéo tout court !

UN MONUMENT DU JEU VIDÉO

À sa sortie en 1992, Flashback est une bombe, une réussite critique et

commerciale qui lui vaut d'être longtemps le jeu français le plus vendu de l'histoire. Le titre est dans la veine de Prince of Persia (le mélange action/plate-forme et le travail sur l'animation) et plus encore d'Another World, le hit d'Éric Chahi édité par le même Delphine Software et arrivé sur Amiga l'année précédente, en 1991. Les similitudes entre les deux jeux sont si évidentes, tant sur la forme que sur le fond (un scientifique se réveille dans un environnement inconnu et hostile), qu'il n'est pas rare que certains joueurs y voient une filiation. Et pourtant non. En revanche Flashback a eu une suite en 1993, Fade to Black, moins réussie. Il a aussi eu droit à un remake, sorti en 2013 sur PS3 et Xbox 360, développé par Paul Cuisset et son équipe de VectorCell : nommé tout simplement Flashback, c'est un ratage. Espérons que Flashback 2 saura s'inscrire dans les pas de son illustre aîné, à la fois fidèle et original, pourquoi pas dans une belle 2D néo-rétro. Pour ses 30 ans, Flashback mérite bien ça. C.C.



Ces visuels, lissés, sont issus de la version Flashback : Remastered Edition, sortie sur PS4 et Switch.



Le remake de Flashback, sorti en 2013, n'est pas une réussite.

LE RETOUR DE PAUL

Les années 2000 sont rudes avec l'homme derrière Flashback, Paul Cuisset. À l'aise dans le jeu d'aventure en 2D du début des années 90, parrain de la french touch et passionnant créateur, il a connu quelques déboires avec ses derniers projets, qui se voulaient plus modernes : Amy (2012), le remake de Flashback (2013) et Subject 13 (2015) ne sont pas très bons. Espérons que la mode du rétro et l'appétence des joueurs pour des expériences « à l'ancienne » (mais intégrant des mécaniques plus souples et modernes) lui permettront de donner la pleine mesure de son talent avec Flashback 2.

Les Draenei (à gauche) et les Elfes de Sang (à droite) sont les 2 nouvelles races de l'extension.

UNE SORTIE FRACASSANTE

À sa sortie en janvier 2007, The Burning Crusade a fait un carton. La WoW-mania battait alors son plein et sans surprise, cette première extension s'est vendue comme des petits pains : 2,4 millions en seulement 24h, un record sur PC. C'était la grande époque des boutiques ouvertes à minuit pour que les joueurs profitent des premières heures de leur jeu. Encore fallait-il que les serveurs répondent présent, ce qui n'a pas été le cas...



WORLD OF WARCRAFT CLASSIC THE BURNING CRUSADE ELFES UN JOUR...

Suite logique de l'ouverture des serveurs « Classic » en 2019, la première extension du célèbre MMORPG ressort pour les amateurs d'expérience rétro.

Au commencement était World of Warcraft, le MMORPG développé par Blizzard sorti en février 2005 en France. 14 ans, un raz-de-marée et 7 extensions plus tard sortait WoW Classic en 2019 : des serveurs permettant aux joueurs nostalgiques et aux curieux de redécouvrir le jeu tel qu'il était à ses débuts, avant la multitudes de changements opérés par les dites extensions. Mais que faire ? Se contenter de la version « Vanilla » de WoW ou faire avancer l'expérience « Classic » et proposer petit à petit les différentes extensions, quitte à transformer World of Warcraft en une boucle temporelle incompréhensible ?

LES ELFES CHANGENT DE CAMP

Blizzard a choisi de ne pas choisir : le 2 juin est sorti World of Warcraft Classic - The Burning Crusade mais dans le même temps, les joueurs qui désiraient rester sur le contenu d'origine de WoW Classic ont pu migrer sur les nouveaux royaumes Classic Era, qui ont ouvert leurs portes le même jour. C'est clair ? Non ? Désolé, nous n'y sommes pour rien. En

attendant, il est bon de rappeler que The Burning Crusade, la première extension de World of Warcraft, avait, en son temps, fait sensation. Arrivée en 2007, elle offrait aux joueurs qui avaient rincé Molten Core (le raid à 40 de l'époque) de nouveaux territoires (l'Outreterre, un continent découpé en sept zones), des donjons inédits pour se refaire un stuff (Karazhan ! Les grottes du temps !) et surtout la possibilité de recréer un personnage en profitant de nouvelles races, les Draenei pour l'Alliance et les Elfes de Sang pour la Horde, avec en prime un scandale : des Chamans chez les « gentils » et des Paladins chez les « méchants » ! Une hérésie qui amorçait, à l'époque, le désamour entre Blizzard et une frange de ses fans hardcore, qui accusaient le studio de piétiner son propre lore. 14 ans plus tard, l'affaire semble anecdotique tant Blizzard a changé. Reste une extension très maîtrisée et hyper agréable que les joueurs de WoW Classic seront (et sont déjà, d'ailleurs) heureux de parcourir. En attendant le retour de la suivante, sans doute programmé, la très glacée Wrath of the Lich King... **C.C.**



Illidan Hurlorage fait son grand retour dans Warcraft. C'est lui le boss !



La limite de niveau passe de 60 à 70 dans cette extension.



LA SAGA DRAGON QUEST

35 ANNÉES DE LÉGENDES !



À l'instar de plusieurs grandes licences de jeux vidéo qui ont fêté leur anniversaire en grande pompe - on pense à Mario et Zelda - Square Enix lance les festivités autour de Dragon Quest en nous en mettant plein les yeux, mais aussi plein les oreilles...

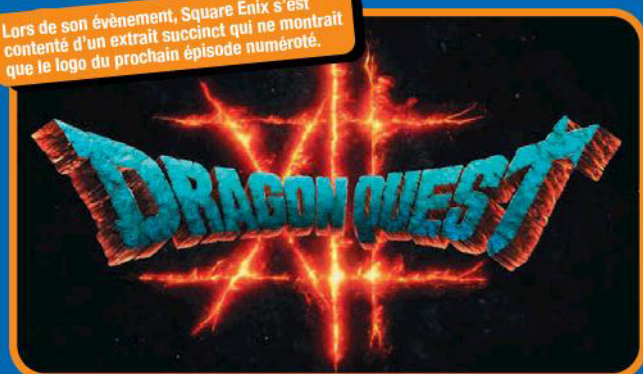
D'ailleurs, quel amateur de Dragon Quest n'a jamais fredonné la célèbre marche d'ouverture, composée par Kōichi Sugiyama avec ses trompes de chasse grandiloquentes, qui invite à l'aventure ? Mais revenons-en à

la licence, car il y en a des choses à dire ! D'abord, qui se cache derrière ce succès phénoménal, et pourquoi « Dragon Quest » ? Cette oeuvre majeure, dont le premier épisode est sorti en 1986 sur NES (35 ans, donc), on la doit

à un trio d'artistes : Yūji Horii, Akira Toriyama, père de l'illustre manga Dragon Ball, et de Sugiyama, cité plus haut. Le nom, quant à lui, provient d'une idée de Yūji Horii à qui son mentor avait confié une fois qu'il était

intéressant de combiner deux mots : un traditionnel et un plus complexe. Nous ne vous ferons pas de cours sur l'étymologie japonaise, mais le titre « Dragon Quest » est bien plus mystérieux qu'il en a l'air. Avec le temps, au

Lors de son événement, Square Enix s'est contenté d'un extrait succinct qui ne montrait que le logo du prochain épisode numéroté.



Les prouesses techniques du moteur HD-2D d'Octopath Traveler confèrent au remake du troisième volet une direction artistique somptueuse.



Japon, la licence, sous l'égide d'Enix avant sa fusion avec Square, est devenue une véritable institution et un phénomène culturel massif à tel point que les aficionados de Dragon Quest sont capables de faire la queue durant de nombreuses heures devant les magasins de jeux vidéo pour obtenir leur précieux sésame, au moment de la sortie d'un nouvel épisode. Dragon Quest est bien plus qu'un jeu vidéo, il est un condensé d'idées, de symboles et d'influences qui l'ont érigé au statut de franchise culte et qui cumule désormais, rien qu'au Japon, plus de soixante millions d'exemplaires vendus. Néanmoins, après toutes ces années, est-il possible de résumer son essence ? La réponse est oui, car la licence s'est toujours efforcée, derrière un certain classicisme, de proposer une aventure simple et cordiale, au sens du mot « cœur », qui met en scène une

figure héroïque sur laquelle chaque joueur puisse se projeter.

À LA CONQUÊTE DU MONDE

Vous l'aurez compris, si la popularité de Dragon Quest n'est plus à prouver dans l'archipel nippon après 35 ans, c'est une autre paire de manches en Europe. Une idylle qui ne débute que le 13 avril 2006 sur PS2, soit il y a 15 ans, avec la sortie de L'Odyssée du roi maudit. Toujours est-il qu'en l'espace d'une décennie et demi, la licence est parvenue à s'installer dans le paysage vidéoludique européen, notamment grâce aux rééditions et nouveaux opus sur DS, 3DS et



LA LEGENDE DE ROTO !

Square Enix s'apprête à redonner vie à l'un de ses épisodes emblématiques, sorti sur NES en février 1988. Mais pourquoi commencer par le III, me direz-vous ? Eh bien, parce qu'il s'agit en réalité d'une préquelle aux deux premiers volets de la licence. Remodelé par l'équipe derrière Octopath Traveler avec leur technologie HD-2D, cet épisode sera l'occasion d'incarner le héros Roto dans sa quête pour vaincre Baramos. Pour le moment, les plateformes et la date de sortie ne sont pas confirmées mais le jeu bénéficiera d'une sortie mondiale en simultané sur consoles de salon.

mobiles. Il est même étonnant de voir que la rigueur propre à la licence, appréciée au Japon, soit parvenue à convaincre le public occidental mais les résultats sont là et Square Enix est bien décidée à asseoir la réputation de sa licence à travers le monde. Ainsi, lors de la célébration du 35e anniversaire, Square Enix a annoncé l'arrivée de quatre nouveaux titres, dont le douzième

volet, The Flames of Fate ; un spin-off inédit intitulé Treasures qui explorera l'enfance d'Erik, l'un des personnages du 11ème épisode ; et un épisode gratuit pour mobiles où il s'agira de résoudre des énigmes. Mais la plus belle des surprises de cet événement, c'est bien sûr l'annonce d'un remake de Dragon Quest III qui fera briller les yeux des amateurs de rétro. **B.A.**

“Au Japon, la licence est devenue une véritable institution et un phénomène culturel massif.”



VIEILLES CONSOLES, NOUVELLES TÉLÈS :

COMMENT LES MARIER ?

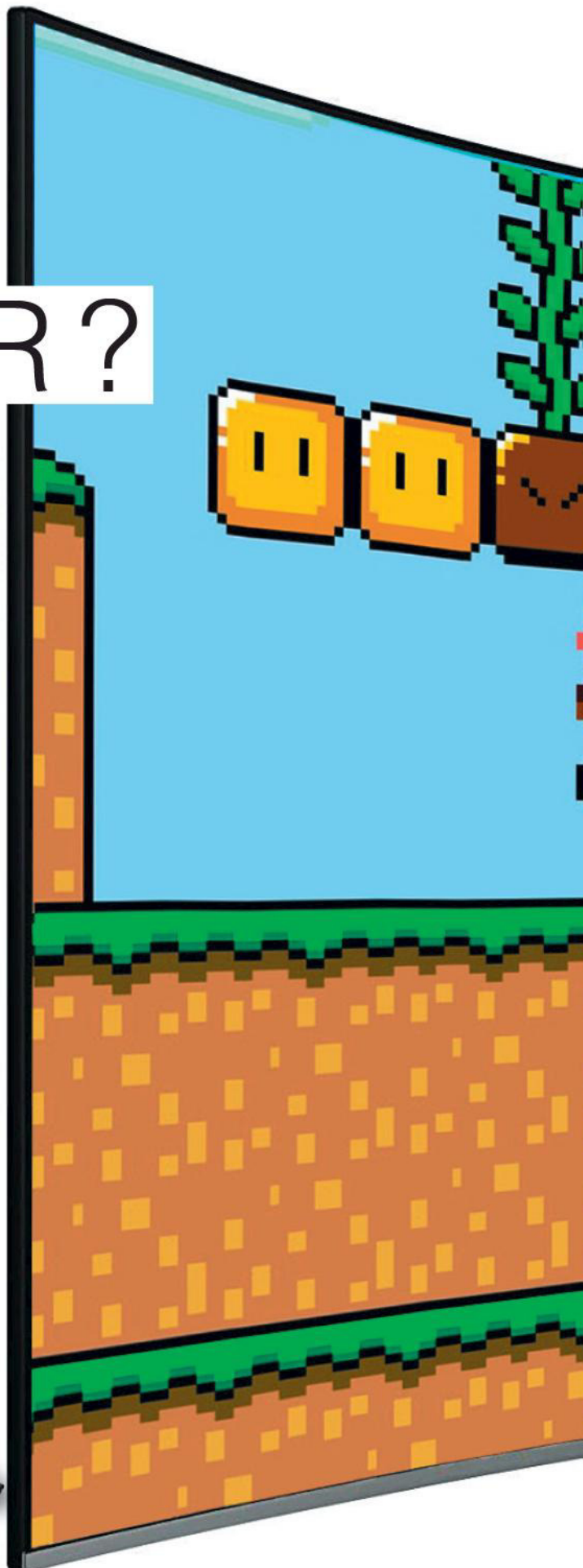
Conçues pour afficher de toutes petites résolutions sur des écrans cathodiques au flou bien arrangeant, les consoles d'autrefois s'accommodent souvent très mal de nos écrans plats. Les solutions existent mais attention, elles nécessitent de la place, du temps ou pas mal d'argent !

Jeune collectionneur ou vieux conservateur, vous possédez sans doute une belle collection de consoles d'ici ou d'ailleurs, et qui datent pour la plupart d'une époque où la résolution n'était qu'une vague, très vague notion. À l'heure où la plupart des gens jouent en 1080p voire en 4K (soit 3840x2160 pixels), le 256x240 d'une NES fait évidemment pâle figure et si on pouvait le brancher tel quel sur une dalle si fine, ce genre de machine proposerait un affichage dénaturé aux défauts multiples et

accentués mille fois. D'où l'intérêt, l'obligation même (les écrans modernes n'acceptent de toute façon rien d'autre que l'HDMI) de passer par un intermédiaire se chargeant d'adapter le signal et, si possible en passant, la résolution. Les solutions sont multiples, du simple câble à l'upscaler grand luxe en passant par la modification hardware d'une console en particulier : il y en a pour tous les goûts et pour tous les budgets, et c'est ce que nous allons voir **T.H.**

SOLUTION #1 L'ADAPTATEUR HDMI À PETIT PRIX

Sous forme de câble ou de petit boîtier, il coûte généralement moins de 30€ et promet de convertir le Scart (péritel), le composite (câble jaune) voire le YUV (vert / rouge / bleu) vers l'HDMI, le plus souvent en 1080p à 60Hz. Quelle que soit la marque, c'est la loterie : s'il assure généralement correctement son travail lorsqu'il doit composer avec un magnétoscope ou une autre vieillie du genre, ce genre d'adaptateur peut se révéler... inadapté pour prendre en charge une vieille console. Pas la peine d'en acheter une douzaine en espérant garder la perle rare, car il s'agit le plus souvent d'une intolérance de votre téléviseur aux fréquences parfois aléatoires envoyées par les Super Nintendo et autres légendes. Pointilleux, les écrans plats acceptent le 60Hz et peuvent tiquer sur les 59.97 ou 60.08Hz envoyés par la console, l'adaptateur n'étant pas capable de compenser quoi que ce soit. La solution la moins chère est donc très aléatoire.

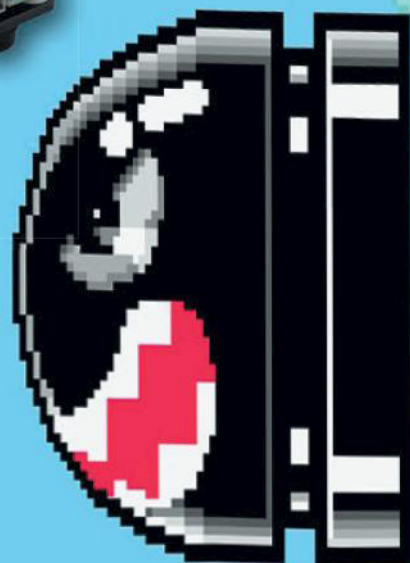


SOLUTION #2 L'UPSCALER

Parfois un câble, plus souvent un petit boîtier, l'upscaler se charge de transformer l'image transmise par la console, multipliant jusqu'à cinq fois la résolution de base en appliquant le meilleur traitement possible aux pixels afin d'éviter les bouillies et autres effets disgracieux. Le résultat est généralement excellent mais peut demander un minimum d'expertise selon les modèles. Si un RetroTink 2x se charge de tout sans discuter (tout en se limitant à un doublement de la résolution, comme son nom l'indique), les célèbres FrameMaster et OSSC peuvent noyer le néophyte sous un tas de réglages et notions parfois hyper complexes. Le premier étant de toute façon quasi introuvable à un prix acceptable, les connaisseurs disposant d'une installation rétro importante passeront sans doute par la seconde solution. Dans tous les cas, il ne faudra pas avoir peur de fouiller internet à la recherche des meilleurs wikis pour trouver les réglages qui vont bien selon votre télé, les consoles à brancher, et ainsi de suite.



“Les solutions sont multiples, du simple câble à l'upscaler grand luxe !”



SOLUTION #3 LA MODIFICATION HARDWARE

Là, c'est à la fois plus simple et plus compliqué ! Plus simple car au lieu de passer par un convertisseur, on modifie la console à la source en lui faisant émettre un signal HDMI digital natif et donc parfaitement adapté aux écrans d'aujourd'hui. L'affichage est garanti sans lag – pas d'intermédiaire, pas de travail sur l'image – et sans problème lié au signal PAL/NTSC, et ainsi de suite. Plus compliqué parce qu'il va évidemment falloir démonter sa console, souder un ou plusieurs PCB et jouer avec sa mini-soudeuse pour éventuellement fabriquer une sortie HDMI digne de ce nom. Vous l'aurez compris, la manipulation est à réserver aux utilisateurs extrêmement avancés, d'autant qu'il faudra recommencer pour chaque machine. Le résultat, observable dans bien des tutos sur Youtube sur Dreamcast, PlayStation ou autre, est fantastique.



Baldur's Gate

Donjons & Dragons à la sauce BioWare

Alors qu'un troisième épisode est en développement chez Larian Studios et qu'Interplay dégage des rééditions dans l'univers de Baldur's Gate, le moment est rêvé pour revenir sur la genèse d'une saga qui a changé la face du RPG. *Benjamin Annequet*



Baldur's Gate



1 Il n'y a que l'Infinity Engine qui était capable, à l'époque, de donner vie aux 100 000 éléments et assets de Baldur's Gate.

2 Fans de Warcraft, les développeurs ont repris le système de gestion à la souris pour se détacher des contrôles peu ergonomiques des RPG.

3 Baldur's Gate a été pensé comme une trilogie, ce qui explique le plafond d'expérience et de niveau appliqué au héros dans le jeu.

À la fin des années 90, la situation du RPG est paradoxale. Le genre parvient à tirer son épingle du jeu avec certaines productions mais peine à se réinventer. Le PC est, à l'époque, dominé par les jeux de tir à la première personne et les titres de stratégies en temps réel.



Toutefois, un nouveau challenger, nommé Baldur's Gate, va venir dynamiter tout cela. Mais comment évoquer le jeu et son développement sans parler des orfèvres derrière ce bijou ? Car oui, au commencement de Baldur's Gate, il y a BioWare.

LE POUVOIR DES IDÉES

Nous sommes en 1995, Ray Muzyka, Greg Zeschuk et Augustine Yip sont, à la fois, fraîchement diplômés de médecine et de grands fans de jeux vidéo. Ils décident alors, armés de quelques connaissances en programmation, de développer leurs propres jeux. Nous sommes le 1er février 1995 et en compagnie des frères Oster et de Marcel Zeschuk, BioWare voit le

jour. Officiellement lancée le 22 mai 1995, la société se met au travail dans le sous-sol de Zeschuk sur Shattered Steel, un jeu de simulation de mecha, avec un joli pécule de 100 000 dollars. L'équipe élabore rapidement une démo et l'envoie à une dizaine d'éditeurs, et celle-ci tape dans l'oeil d'Interplay Productions qui leur propose un contrat d'édition. À l'époque, vers fin 95, Trent Oster est le seul développeur avec un tant soit peu d'expérience. BioWare en profite donc pour recruter un programmeur, Scott Greig, qui devient ainsi le premier employé officiel du studio. Mais le jeu n'est pas encore sorti que l'équipe réfléchit déjà à la suite, et tout leur indique qu'il s'agira d'un RPG sur ordinateur. Or, à cette période, tout le monde est convaincu que les jeux de rôle occidentaux sont morts. BioWare veut donc de se



1 Chaque compagnon de Baldur's Gate 2 bénéficie d'un scénario complet, avec des arcs relationnels étoffés et même des romances : un système inspiré de FF7.

2 James Ohlen a voulu donner vie à un casting de personnages à la fois amusants et attachants, dotés de valeurs et de croyances.



L'idée derrière la pause tactique est de s'inspirer du rythme des matchs de football américain !



constituer une vitrine pour appâter un éditeur et lui vendre leur projet de RPG. Greig bricole alors une démo technique pour un jeu en ligne basé sur les mythologies anciennes, Battleground Infinity. De la même manière, ils envoient la démo à de nombreux éditeurs mais la plupart ne sont pas intéressés. Néanmoins, elle tombe dans les mains de Feargus Urquhart qui vient de créer Black Isle Studios, une équipe interne de développement de jeux de rôle au sein d'Interplay. Il décèle tout de suite les racines RPG du studio,

“Pour se démarquer, Baldur's Gate doit revoir la formule du RPG traditionnel au tour par tour...”

ce qui colle parfaitement avec l'éditeur puisqu'il vient d'acquérir les droits de Donjons & Dragons, dont les membres de BioWare sont fans, et leur propose d'en faire un jeu de la licence. Comment refuser ? Le titre est signé sous le nom de Forgotten Realms RPG. S'il est un temps question que le jeu s'appelle

Iron Throne, c'est Brian Fargo, fondateur d'Interplay, qui aura le dernier mot : ce sera Baldur's Gate.

UN RÊVE DE GOSSES

L'équipe de BioWare est en effervescence mais il leur faut alors du renfort pour répondre aux attentes de TSR, l'éditeur de D&D.

L'idée soumise à Interplay est de créer un jeu de rôle basé sur les Royaumes Oubliés, la campagne la plus populaire de D&D. Un avantage mais aussi un inconvénient car si cela offre à BioWare un matériel très riche, la zone à exploiter est minime. C'est là qu'ils font la rencontre de James Ohlen, véritable fan lui aussi, qui aura un rôle clé dans le développement de Baldur's Gate en devenant le concepteur principal du projet. Une anecdote veut même qu'Ohlen ait eu tous les livres dans son bureau. Il puise même dans

Des personnages plus vrais que nature !

Baldur's Gate fut, en son temps, une expérience magnétique et originale dont les atours graphiques ont une réelle patte artistique. Mais ce qui a durablement marqué les joueurs, ce sont les personnages qui nous accompagnent durant l'aventure. Mention spéciale aux illustrations et portraits, peints par Mike Sass, qui ont conféré encore plus de poids aux quidams imaginés par James Ohlen. Pour l'anecdote, c'est la femme de Dean Andersen, artiste et designer sur le jeu, qui a prêté ses traits au personnage d'I'moen.



Baldur's Gate

son expérience personnelle de D&D pour créer les personnages, mais le plus gros de l'écriture revient à Lukas Kristjanson, concepteur narratif. Malgré son statut de novice dans l'industrie, il sera responsable d'un travail colossal, produisant 70% des 800 000 mots du jeu. Pour se démarquer, Baldur's Gate doit revoir la formule du RPG traditionnel au tour par tour. Selon Ohlen, un RPG est censé immerger le joueur dans le monde qui l'entoure et doit donc se rapprocher du réel. Ainsi, Muzyka et Ohlen optent pour un mélange de leur genre favori : le tour par tour pour Muzyka, la stratégie en temps réel pour Ohlen. Mais ce mélange soulève un problème vis-à-vis de l'action qui devient chaotique. L'équipe a alors l'idée d'introduire un système de pause pour envoyer des commandes et reprendre ensuite l'action en temps réel. Le chantier est immense et les ambitions de BioWare n'arrangent rien. Prévu pour être développé en deux ans, l'équipe inexpérimentée et insouciance de BioWare, bien qu'épaulée par les membres de Black Isle, ne tient pas les délais. Malheureusement, cette situation a un coût pour les développeurs qui vont passer la dernière année en mode « crunch », et les six derniers mois à travailler sept jours sur sept pendant 10 à 12 heures. Toutefois, selon Oster, cette attitude certes déraisonnable a sûrement été leur plus grand atout. L'histoire lui donne raison.

UN SUCCÈS INESPÉRÉ

Pour Baldur's Gate, BioWare s'est



Les spin-off Dark Alliance, en faisant le choix de l'action et de l'aventure au détriment du RPG traditionnel, lorgnent plus du côté de Diablo.

prêté au jeu de la communication, que ce soit par le biais de mises à jour, de réponses aux questions ou de messages laissés sur les forums consacrés à D&D. À côté de leur engagement auprès du public et du bouche-à-oreille, le studio multiplie les contacts avec les périodiques et un véritable enthousiasme émerge autour du projet. Baldur's Gate sort le 21 décembre 1998, après trois années de travail aussi exaltantes qu'épuisantes, et dépasse les 500 000 ventes en l'espace de deux mois, alors que BioWare misait sur 200 000 ventes pour réaliser une suite. Le succès est, au final, tonitruant puisque Baldur's Gate atteint 1,5 million d'exemplaires en mai 2001. Porté par cette réussite fulgurante, BioWare enchaîne avec

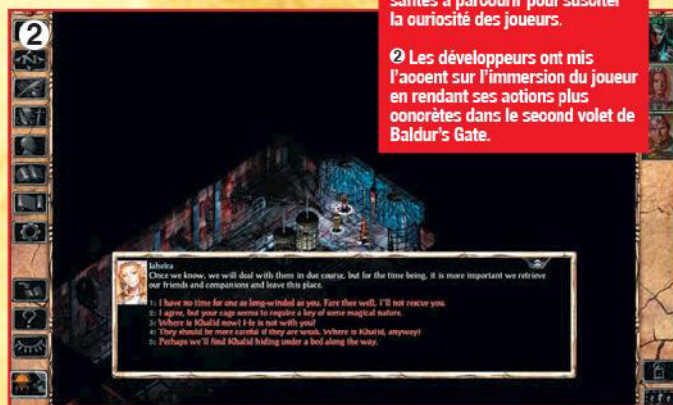
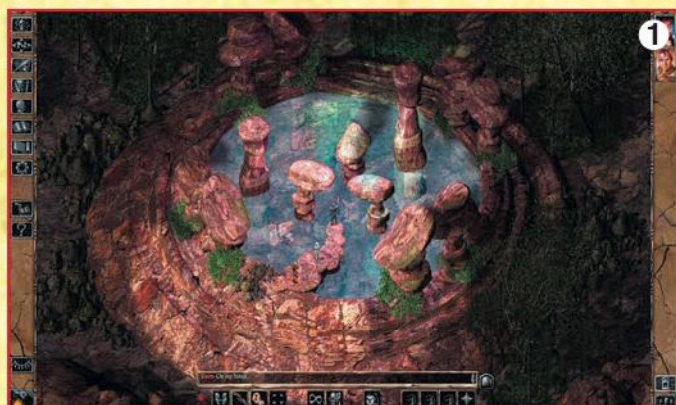
Laisser libre cours à l'imagination

Pour le premier opus, BioWare fait le choix de la cité de la Porte de Baldur pour développer l'intrigue du jeu. Sous-développée dans le monde des Royaumes Oubliés, cela a permis de construire un jeu de rôle où le joueur peut créer un personnage qui sera le héros de l'histoire. Pour élargir le monde de Baldur's Gate, Kristjanson se pose des milliers de questions. L'équipe contourne ainsi de possibles restrictions pour livrer une intrigue plausible et plus mature, à la limite du politique qui détone en comparaison des histoires de fantasy de l'époque, considérées comme trop légères.

la création de l'extension Tales of the Sword Coast mais garde en tête le plan initial, celui de développer une trilogie. Ainsi, dès la fin du travail sur l'extension, c'est avec peu d'esquisses en tête mais une idée concrète en matière de scénario que le studio met en chantier Baldur's Gate II en janvier 1999. Avec ce second volet, l'équipe se retire une belle épine

du pied puisqu'elle dispose déjà de son moteur, l'Infinity Engine, qu'elle n'a qu'à améliorer. BioWare met alors tout en oeuvre pour que cette suite surpasse son aîné dans tous les domaines possibles. Même si les équipes se concentrent sur les améliorations à effectuer et les contenus inédits de cette suite, le studio établit des directives bien précises pour ce projet. L'univers du jeu, l'histoire, les personnages doivent être une priorité ; et l'accent doit être mis sur les environnements et systèmes de jeu.

“Le succès est tonitruant puisque Baldur's Gate atteint 1,5 million d'exemplaires en mai 2001 !”



1 Aveo Baldur's Gate II, BioWare a voulu rendre les différentes zones plus faciles et intéressantes à parcourir pour suscitaer la curiosité des joueurs.

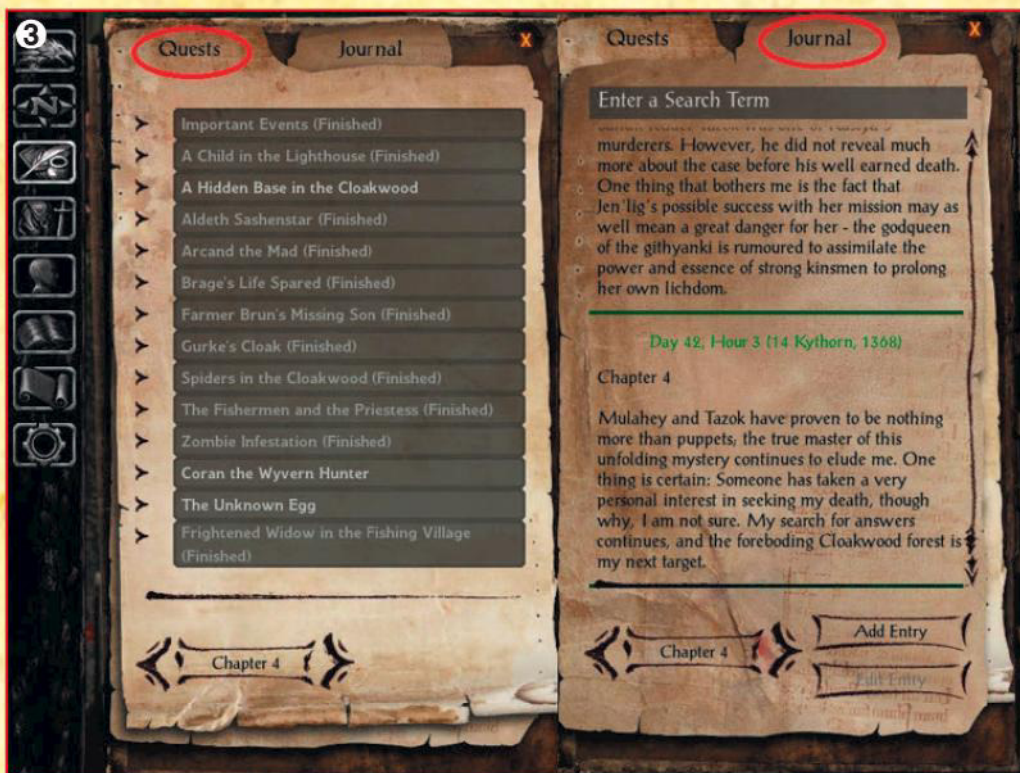
2 Les développeurs ont mis l'accent sur l'immersion du joueur en rendant ses actions plus honorées dans le second volet de Baldur's Gate.



1 Les deux Baldur's Gate se sont offerts un joli lifting avec la sortie d'une version Enhanced en 2012 et 2013.

2 Le moteur clé du projet au moment du développement était de coller au plus près des sessions sur table de Donjons & Dragons.

3 Baldur's Gate II, avec ses 290 quêtes, a été un véritable calvaire pour les développeurs lors du lancement de la phase de test.



Malheureusement, les plans ne sont pas toujours respectés, la communication entre les équipes s'enraye et le studio s'empêtre dans un développement semé d'embûches. BioWare, qui fait tout pour gommer les lacunes de son précédent jeu, repart dans ses travers et l'équipe se confronte à une nouvelle phase de « crunch » en juillet 2000, vécue comme un moment critique. Toute leur énergie est dépensée dans ce projet qui ne cesse de grossir, à tel point que le jeu est un cauchemar lorsqu'il passe, tardivement, en phase de test. BioWare finit par voir le bout du tunnel, après moins de deux ans de développement, et réalise une nouvelle fois une belle opération avec cette suite qui se vendra encore mieux que son aîné.

VERS L'INFINI ET AU-DELÀ

Néanmoins, BioWare doit faire le deuil de son projet de trilogie puisque le troisième opus est remplacé par l'extension Throne of Bhaal. Le studio a ensuite souhaité proposer des histoires alternatives dans l'univers des Royaumes Oubliés en utilisant un nouveau moteur pour remplacer l'Infinity. Malheureusement, le jeu en question, Neverwinter Nights, sera publié par Infogrames sous le label Atari en raison des problèmes d'argent d'Interplay. La série Baldur's Gate a littéralement servi de base à tous les jeux que BioWare a créés et l'on retrouve beaucoup de similitudes avec les futures productions du studio. Baldur's Gate y fait office de gène commun et est partie intégrante de l'ADN de BioWare. Trent Oster disait lui-même que l'un des apprentissages clés, autour de Baldur's Gate, a été de viser haut. Viser haut, c'est exactement ce qu'ils ont fait en se propulsant dans les étoiles et en donnant naissance à l'un des plus grands jeux de science-fiction : Mass Effect.

L'univers étendu de Baldur's Gate

De l'autre côté d'Interplay, face aux très bons succès remportés par les deux opus de Baldur's Gate, on s'active pour mettre au point une licence tirée de l'univers qui puisse être viable sur les consoles de salon. C'est ainsi que naît la série spin-off Dark Alliance, réalisée par Snowblind Studios, qui permet à la série de troquer l'aspect C-RPG de Baldur's Gate pour proposer une expérience originale qui mêle action et aventure. Le jeu vient d'être porté sur les consoles old et new-gen, et sa suite devrait également avoir le droit à ce privilège tôt ou tard.

TOUT POUR BOOSTER SA PS VITA

Si Sony a failli définitivement flinguer sa portable, ne changeant d'avis que devant la pression médiatique, on persiste et signe : en 2021 plus que jamais, la PS Vita reste une excellente console et quelques manipulations permettent de débloquer tout son potentiel ! *Thomas Huguet*



La perspective de voir disparaître la partie Vita du PlayStation Store a fait figure de pique de rappel pour nombre de joueurs. En voyant le couperet d'aussi près, beaucoup se sont demandés comment faire pour conserver la console et ses jeux, pas tous sous forme de cartouche, dans un état de fonctionnement qui les mette à l'abri d'une extinction des feux ? Très fermé, l'écosystème Vita rend l'accès aux sauvegardes quasi impossible alors que le prix, la taille et la rareté des cartes mémoires a toujours été un problème. Avec des jeux de plus en plus rares dans les boutiques spécialisées, des imports introuvables et pénibles à utiliser

et Sony qui n'a toujours pas trouvé le bouton pour ouvrir les vannes de la rétrocompatibilité, le constat est finalement simple. Malgré ses qualités, la version de base de la PS Vita est suffisamment mal foutue pour que l'on comprenne sans trop de mal son abandon rapide. D'où l'intérêt, alors que la console n'est plus exploitée commercialement que par quelques passionnés, de se pencher vers les choses du hack, du custom firmware et d'une scène alternative qui fait des miracles. Voici quelques trucs pour relancer votre Vita, avouez que vous en rêviez, non ? (maintenant, il reste à retrouver ce fichu câble de recharge...)

QUEL MODÈLE, QUELLE VERSION ?

A l'heure actuelle, **TOUTES** les PlayStation Vita sont modifiables ! On parle donc du modèle d'origine avec l'écran OLED et les boutons ovales, de la version Slim LCD mais aussi de la PS TV. Côté firmware, pas de problème non plus puisque même le 3.73 officiel est hacké. Côté manipulations, rien de véritablement compliqué ou risqué, il suffit juste de suivre la feuille de route. Pour le tuto, on recommande le clair, concis et traduit en français vita.hacks.guide.

ÉMULATEURS, ÉVIDEMMENT...

Retroaroh, ça vous dit quelque chose ? Sans surprise, la célèbre interface est disponible dans une version Vita qui permet d'émuler pas mal de choses très correctement. Malgré la présence d'émulateurs N64 ou Dreamcast, il vaudra mieux rester raisonnable et se contenter des 16bits et de la GBA pour bénéficier de performances idéales. La scène homebrew est quant à elle bien présente sur Vita et en dehors de portages de Quake ou Half-Life, il y a sans doute quelques titres inédits à découvrir !



PSP & PS1 SANS LIMITES

Rétrocompatible avec les deux consoles, la Vita de base est malheureusement limitée aux titres que Sony a bien voulu mettre à disposition. Cela laisse d'innombrables perles sur le carreau, une injustice réparée avec l'installation d'un custom firmware, ou CFW. À fabriquer en quelques minutes chez soi avec ses disques PS1 ou à récupérer en quelques clics sur le net, les titres qui ne disposent pas de version numérique légale sont tout de même parfaitement pris en charge par la portable ! En attendant une solution plus élégante et officielle, qui dit mieux ?



SD2VITA, POUR RESPIRER

Hors de prix et limitées à 64go (pour les millionnaires), les Memory Sticks de la Vita sont de l'histoire ancienne : pour quelques euros sur Amazon ou ailleurs, le SD2Vita prend la forme d'une cartouche de jeu où vient se loger une micro SD classique et qui vient ajouter jusqu'à 256go d'espace à votre console. De quoi télécharger tous vos achats d'un coup, un tas d'émulateurs et bien d'autres choses sans jamais plus avoir à chasser un titre pour en télécharger un autre. Un must.



SONY

LE STREAMING PC, C'EST POSSIBLE

Moonlight, c'est une application (disponible sur iOS, Android, RPI, Wii U, etc.) qui, à la manière du Remote Play pour la PS4 à l'époque, permet de diffuser l'écran de son PC sur sa Vita, et donc d'accéder à ses jeux Steam depuis n'importe où dans sa maison. Évidemment, la qualité visuelle et la réactivité de l'affaire dépendent énormément de votre réseau et quoi qu'il arrive, le lag reste présent. Pour profiter de jeux moins vifs depuis son lit ou son canapé, en revanche, c'est pas mal !



PSV

DES OUTILS BIEN PRATIQUES

Gérer ses sauvegardes sans avoir besoin de passer par le Cloud du PS+, suradopter le processeur de la console pour gagner en stabilité dans un jeu qui peine un peu, personnaliser l'écran de démarrage ou afficher une jauge de batterie plus précise... Les outils disponibles sur une PS Vita modifiée sont nombreux, faciles à installer et améliorent plus ou moins nettement l'expérience du joueur.

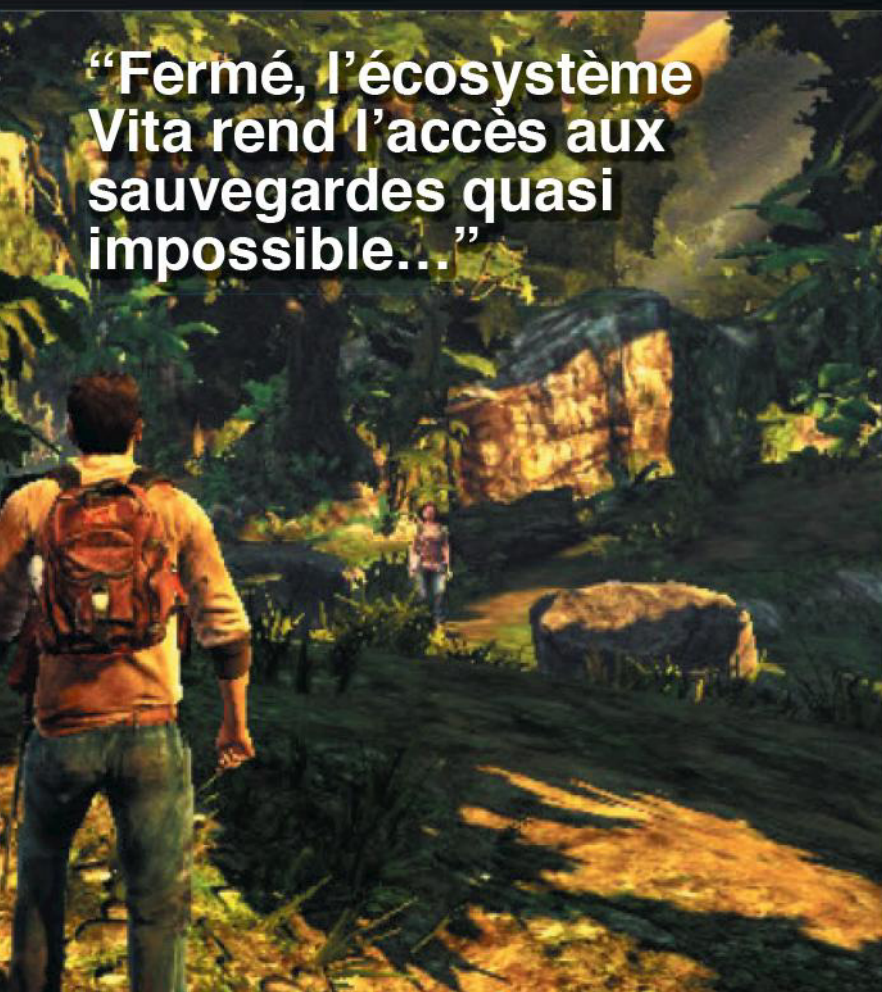


LE MULTIMÉDIA AMÉLIORÉ

Pourtant sortie à l'ère des smartphones et disposant de quelques applications multimédia officielles, la Vita n'a jamais réussi à franchir le pas, Sony lâchant même l'affaire avant d'abandonner sa console. Sans jamais espérer remplacer nos téléphones modernes, la Vita modifiée rattrape quelques bêtises en proposant quelques apps (dont Youtube) fonctionnelles, et c'est déjà pas mal.

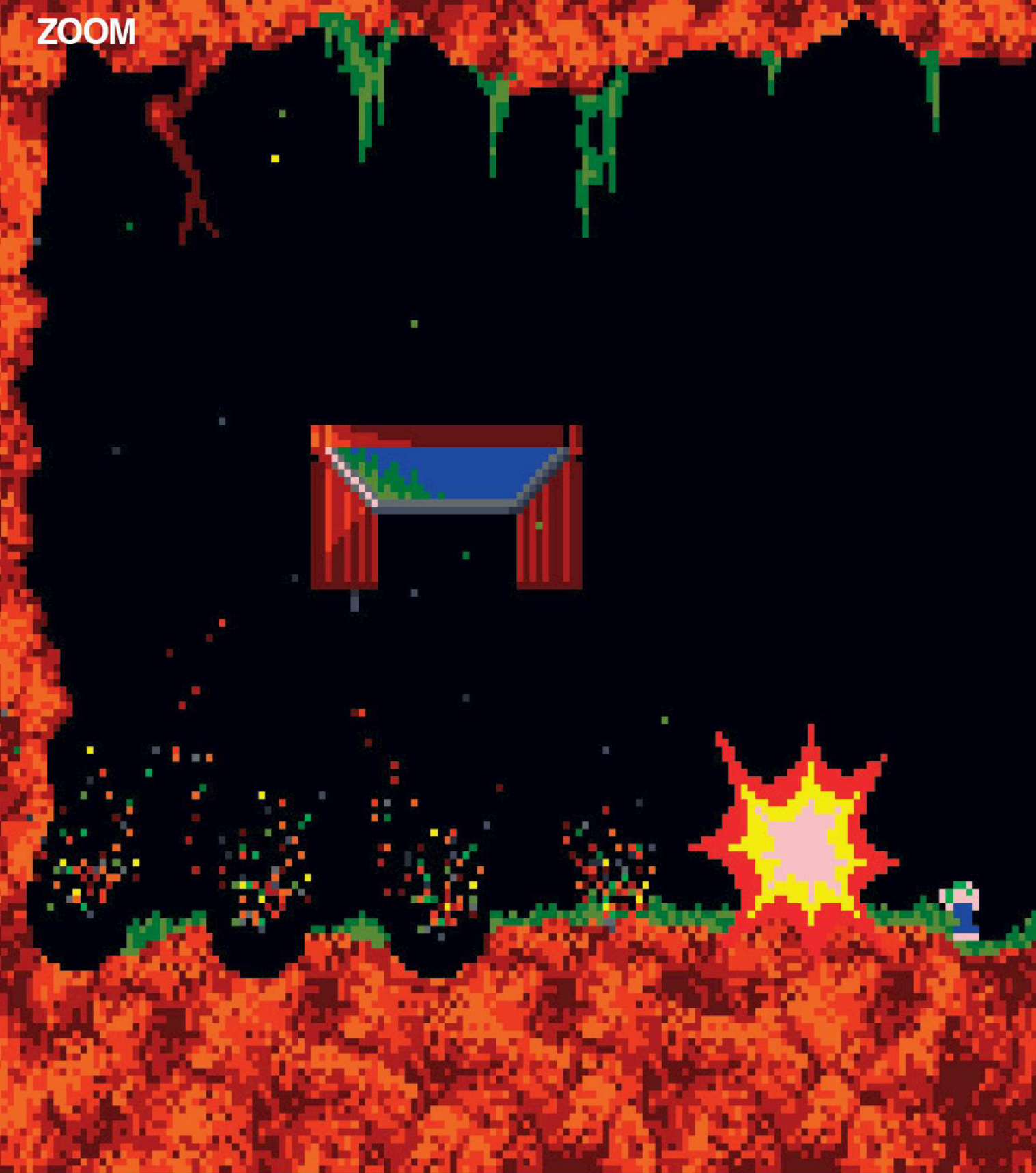


“Fermé, l'écosystème Vita rend l'accès aux sauvegardes quasi impossible...”



VITA





OUT 1



The background of the page is a pixel art illustration of a cave. At the top, there are several stalactites hanging from the ceiling. Below them, a line of lemmings is walking across a narrow path. The lemmings are small, blue creatures with white hats and tails. The path they are on is a mix of brown and orange pixels, suggesting a rocky or sandy surface. The overall style is reminiscent of early 1990s video game graphics.

Retour en...1991

LEMMINGS

Beaucoup de jeux fêtent leur anniversaire cette année, soit qu'ils ont 25 ans (1996, énorme année de jeu vidéo), soit qu'ils ont 30 ans, ce qui nous ramène en 1991. The Legend of Zelda : A Link to the Past, Another World, Streets of Rage ou Sonic bien sûr (voir notre dossier), ils étaient nombreux à voir le jour cette année-là ! Rendons justice à une série qui n'a plus la chance d'être sous les sunlights aujourd'hui mais qui a fait du bruit en 1991 : Lemmings. Dave Jones et DMA Design au développement (les futurs créateurs de GTA) et Psygnosis à l'édition, le combo est fatal ! Le concept de Lemmings est simple – de petites créatures avancent bêtement, il faut trouver le moyen qu'elles ne se tuent pas en se jetant de n'importe où – mais les énigmes qui en découlent sont prenantes et le level design est diaboliquement génial. La série a fait un carton dans les années 90, elle fut adaptée sur tous les supports, a été souvent copiée puis elle s'est essouffée tout en douceur dans les années 2000.

6 IN 0% TIME 3-27



SONIC

LE HERISSON GAGNANT

Il y a 30 ans tout pile, durant l'été 1991, apparaissait sur Mega Drive un drôle de zozo, aussi bleu que rapide. Sonic était né ! Revenons sur 30 ans de course folle...

Christophe Öttl

30 ANS QUI ONT DU PIQUANT

Elle a couru beaucoup trop vite cette boule de piquants bleue pour voir ces trente dernières années passer. Cette été, Sonic entre dans la force de l'âge et fait une pause juste un instant pour se remémorer son passé souvent prestigieux. De notre côté on lui emboîte le pas en essayant de suivre le rythme. En tout cas, il fallait bien un dossier pour revenir sur une si longue carrière...

Hier encore c'était une superstar, le top du top au sommet de l'industrie du jeu vidéo. La notoriété n'a jamais été un problème pour Sonic. Il reste encore de nos jours l'une des figures les plus reconnaissables du paysage de par son allure mais aussi pour toutes ces années de bons et loyaux services. Retracer 30 ans d'histoire sert évidemment à se rappeler de ces moments bénis par les trentenaires ainsi que les joueurs plus âgés. La première fois que l'on a vu un hérisson dépasser le mur du son a été comme une évidence pour beaucoup. Un jeu qui marquera bien plus que la décennie, rien que ça. Ce n'était pas vraiment le

même son de cloche pour SEGA qui a vu l'arrivée de son nouveau poulain comme une nécessité. Peu importe les points de vue, il n'est pas exagéré de dire que Sonic a changé la donne très rapidement, comme d'habitude. Les années passent et les enjeux changent. La carrière du hérisson a aussi été marquée par des évolutions et des challenges qu'il a dû relever. Ça c'est une autre histoire que nous aurons le temps d'aborder dans les pages qui suivent. Le retour en force de Sonic qui s'est amorcé depuis quelques temps a aussi une place de choix, tout comme les festivités que SEGA prépare pour célébrer cet anniversaire. A l'instar de tous les bons récits, il faut d'abord

commencer par l'entrée en scène du héros.

À LA RECHERCHE DE LA NOUVELLE STAR

Un héros, vraiment ? Il serait plus correct de parler de sauveur pour l'époque. Avant l'apparition du hérisson le plus rapide du monde, il n'y avait rien. C'est très biblique mais aux yeux de SEGA c'est tout comme. Ses portages de jeux d'arcade occupent le terrain de la Mega Drive mais il n'y a pas de vraies licences fortes pour contrer l'ogre Nintendo qui dévore tout dans le sillage de son éternel champion moustachu. Que ce soit avec

Super Mario Bros. 3 (1988) sur NES ou avec le lancement de la Super Nintendo ainsi que de Super Mario World en 1990, Big N a de quoi assurer sa domination sur son rival. Bien embêté par l'inaptitude d'Alex Kidd en tant que mascotte, SEGA planche depuis un moment sur la création d'un messie sur



SENTEUR REUSSITE

Avant d'apparaître dans son propre jeu, Sonic a fait une apparition très discrète dans le jeu de course RAD Mobile. Il fait simplement office de sapin désodorisant suspendu au rétroviseur intérieur. On se demande bien quel parfum il dégage...



mesure. Un processus long et compliqué qui a demandé à tous les talents de la société de mettre leur imagination à contribution. Le seul critère de SEGA est que sa mascotte soit aussi facile à dessiner qu'à identifier. Des informations aussi vagues laissent la porte ouverte à un peu n'importe quoi et c'est précisément ce que les créatifs de chez SEGA ont proposé. Du lapin au tatou en passant par un loup, Les artistes s'accordent au moins sur une créature anthropomorphique. Beaucoup de ses croquis serviront pour un test grandeur nature à New York. C'est dans les allées de Central Park que Naoto Ohshima demande à

des passants un avis sur les différents dessins. Son M. Needlemouse sort grand vainqueur de ce sondage, juste devant le chien qui servira de base au personnage du Docteur Robotnik par la suite. Ce hérisson semble très prometteur aux yeux de SEGA. Les programmeurs apprécient particulièrement le fait qu'il puisse se mettre en boule pour attaquer ses adversaires, un

élément de gameplay qui rend le choix d'une boule de piques complètement cohérent. Quelques changements s'imposent toutefois avant qu'il puisse porter le nom de Sonic. Il lui faut par exemple porter fièrement les couleurs de son camp. Après tout, il est le porte-étendard de SEGA, avoir un pelage bleu était comme une évidence. Pour le choix de ses chaussures en revanche,

l'anecdote est plus croustillante. L'inspiration vient cette fois du look que Michael Jackson affiche dans son clip Bad. Le papa de Sonic n'apprécie pas seulement le design des bottes, il affecte également le contraste des couleurs et l'utilisation de la couleur rouge. Dans le cas de la mascotte de SEGA le choix final se porte sur du blanc et du rouge qui est pour Ohshima une référence aux couleurs du Père Noël. Reste à lui donner un nom et un peu de substance à sa personnalité. La première étape est plutôt simple. Le développement du jeu commence à prendre forme et l'une des idées majeures de game design est que le protagoniste doit courir très vite. Sonic tombe sous le sens pour la quinzaine de personnes qui travaillent sur ce projet. La petite équipe, dont font partie Yuji Naka et Hirokazu Yasuhara, est si fière de ce nom et du jeu qui va avec qu'elle se rebaptise même Sonic Team à sa sortie en 1991. L'attitude du hérisson répond pour sa part à des impératifs plus subjectifs. SEGA veut un jeu qui soit taillé pour le marché américain tout en se détachant de l'image sympathique du plombier honni. Sonic devient le type cool par excellence. Il parle à ceux qui ne se reconnaissent pas dans l'image enfantine de son rival et est bien parti pour devenir le meilleur ami

"IL PARLE A CEUX QUI NE SE RECONNAISSENT PAS DANS L'IMAGE ENFANTINE DE SON RIVAL"



① Dans le genre boss, le Dr. Robotnik est plutôt du genre tranquille, même dans les derniers mondes.

② Des passages sous-marins existent mais Sonic ne peut néanmoins pas nager. La faute à Yuji Naka qui pensait les hérissons incapables de barboter.

③ Sonic est loin d'être un jeu permissif, sauf si vous mettez la main sur une des rares inviolabilités temporaires.



❶ Eh oui, il arrivait aussi de poireauter dans Sonic. Ces temps morts sont généralement de courte durée.

❷ Sonic a aussi remis au goût du jour la Master System grâce à des portages de qualité.

❸ Même si on perd tous ses anneaux en cas de dégâts, mieux vaut en récupérer un maximum pour essayer d'avoir une vie en plus.



semblent se prêter à des figures de haut vol et ces dernières sont en général récompensées par des passages secrets. La preuve aussi que le titre a bénéficié d'une attention toute particulière au niveau du level design afin que Sonic puisse exprimer tout son potentiel sans être frustré par trop d'obstacles ou une map trop étroite. Sa grande force s'est aussi de réussir à garder l'action fluide et compréhensible, chose qui pouvait sembler impossible avec une dynamique comme la sienne. Il se dégage de tout cela une sensation de maîtrise inégalée qui souffle comme un vent de fraîcheur sur le genre. On comprend plus facilement pourquoi Sonic the Hedgehog se vend comme des petits pains. Par extension, la nouvelle mascotte de SEGA devient son meilleur commercial quand il s'agit de vendre ses consoles. Le départ mitigé de la Mega Drive est rapidement oublié quand le hérisson se met à l'ouvrage. Le bundle comprenant la console et le jeu s'impose rapidement à la place du pack dans lequel Altered Beast était inclus. C'est une nouvelle ère pour SEGA, une période de prospérité

des jeunes adolescents. Bien sûr, il sera bien plus que cela en réalité.

UNE VIE POUR LA VITESSE

Une ellipse plus tard nous voilà le 23 juin 1991. Ce jour-là Sonic the Hedgehog arrive en trombe dans tous les bons magasins américains. Le public visé répond massivement à l'appel du hérisson bleu. Le succès est autant critique que commercial et le nouveau monde n'est pas un cas isolé. L'accueil est tout aussi chaleureux en Europe et au Japon le mois

suivant. Si le monde est aussi unanime c'est qu'il y a quelque chose de très particulier dans le titre. Le public connaît bien les jeux de plateformes, il faut dire qu'il y a plus d'un adepte de Mario dans le

lot, mais il n'a encore jamais vu un titre qui bouge autant. Cette sensation de vitesse, tout comme les cascades incroyables que se paie Sonic, fait tout le charme du jeu. Chaque pente, chaque looping

"IL SE DEGAGE DE TOUT CELA UNE SENSATION DE MAITRISE INEGALEE QUI SOUFFLE COMME UN VENT DE FRAICHEUR"



mais certainement pas de paix. Le combat à mort tant attendu entre Sonic et Mario s'amorce enfin. Chacun fait valoir ses atouts dans une guerre qui s'étale sur plusieurs consoles et même plusieurs

générations. Indépendamment de la réussite de chaque machine, il se murmure ça et là et que le débat n'est pas vraiment achevé. Qu'importe pour la mascotte, la surmédiatisation de ce conflit lui

donne un impact immense sur l'industrie qu'il ne retrouvera jamais par la suite. Sa rivalité est la preuve qu'il a réussi son pari en devenant le Némésis de celui qui domine le monde du jeu vidéo.

convaincants à la Mega Drive pour le restant de ses jours. Sonic the Hedgehog 3 (1994) et Sonic & Knuckles (1994) font tous les deux leurs offices en plus de créer l'événement. En tant que produit d'appel, les jeux Sonic servent aussi à vendre la petite Game Gear qui arrive en 1990. Il est également mis à contribution pour faire vendre des Mega-CD avec Sonic CD (1993) et des 32X avec le spin-off Knuckles Chaotix (1995). Le résultat n'est pas aussi heureux mais SEGA préfère visiblement être productif avec sa mascotte. Il est vrai qu'en comparaison avec Mario, Sonic est bien plus prolifique. Il n'y a qu'à voir le nombre de spin-off qui sortent sur Mega Drive, dont certains qui tentent vraiment des choses. Sonic 3D Blast essaye par exemple une improbable aventure avec une vue isométrique alors que Dr. Robotnik's Mean Bean Machine reprend le concept bien connu au Japon de Puyo Puyo. On peut dire que SEGA profite bien de la situation. Avec un parcours quasiment sans faute, la société sait qu'elle est en terrain conquis durant toute cette génération. Elle sait également que Sonic sera scruté avec attention lors de la prochaine ère. Vu le standard des nouvelles machines, cela sera un vrai défi cette fois.



ON NE CHANGE PAS UNE ÉQUIPE QUI GAGNE

La vie n'est pas de tout repos pour l'animal à piques qui est alors envoyé en première ligne sur tous les fronts. La première étape c'est l'inévitable suite. Sonic the Hedgehog 2 arrive dès 1992 avec pour but de prolonger le plaisir plutôt que de changer les choses. La possibilité de pouvoir jouer à deux et de contrôler Tails fait tout de même son petit effet mais on n'est plus dans une optique de renouveau que de révolution. La Sonic Team cherche surtout à donner des arguments



HEDGEHOG DONNE DES AILES

Pour bien vendre son hérisson aux pontes de SEGA, Ohshima a tenté un coup de poker incroyable en inventant une fausse histoire. Celle-ci parle d'un pilote avec les cheveux hirsutes dont le surnom est justement « Hedgehog ». Un nom qu'il porte fièrement puisqu'il décore son avion avec des... dessins d'hérissons. Il épouse par la suite une auteure à l'origine de romans parlant de cette fameuse bête à poil. C'est de là que viendrait l'inspiration pour le premier jeu Sonic, en tout cas c'est qu'Ohshima a réussi à faire croire. Ce bobard a quand même eu des répercussions puisque d'après l'intéressé c'est ce qui explique que le logo de l'écran titre du premier opus affiche une paire d'ailes.

3D (EFFI)

Force et courage au hérisson qui doit faire face à de nouveaux challenges dès la cinquième génération de consoles. Les attentes des joueurs ont bien changé mais Sonic est pour sa part resté fidèle à lui-même. Aussi rapide soit-il, il lui faudra un temps d'adaptation.

Bien installé dans ses baskets, sans doute Sonic n'a-t-il pas senti le vent tourner. C'est à croire que SEGA non plus d'ailleurs. Pourtant le constructeur sait à quoi s'attendre, il commence même la production d'une nouvelle machine pour anticiper un futur bien différent de ce que la Mega Drive peut offrir en fin de cycle. L'avenir est à la 3D. C'est la raison d'être de la nouvelle Saturn et de toutes les consoles concurrentes qui sortent par la suite. Aussi enviable que soit la position de Sonic sur la console 16 bits de SEGA, le hérisson a pour mission de se montrer sur la Saturn pour ne pas rater son rendez-vous avec le destin. Après tout, il est toujours le messie pour SEGA, le seul capable

de vendre ses consoles. Et il faut dire qu'il est particulièrement attendu au tournant. Les enjeux sont aussi énormes pour la société que pour la mascotte, le tout étant condensé dans Sonic X-Treme. Ce projet traîne dans les cartons de SEGA Technical Institut (STI) depuis un bon moment. Un vrai baptême du feu pour la division de SEGA of America qui doit prouver sa valeur en travestissant un titre qui n'est pas du tout prévu pour devenir le premier Sonic en 3D. Plus qu'un jeu, c'est le symbole de la transition de SEGA dans cette nouvelle industrie dominée par les technologies graphiques.

CONDITIONS X-TREME

Reste la question du savoir-faire.

Comment peut-on passer de la 2D nerveuse à un équivalent en 3D alors même que cette discipline est loin d'être maîtrisée. On n'a pas de solution miracle du côté du constructeur. La conséquence c'est que le projet patine à mort. Prévu initialement pour la fin de l'année 1996, Sonic X-Treme prend 1001 directions sans jamais trouver la bonne. Ce n'est pourtant pas faute d'avoir de bonnes idées chez STI. On envisage par exemple de faire des niveaux ouverts dans lequel Sonic peut gambader librement, un peu à l'image de ce que fera son vieux rival dans Super Mario 64. Il est également prévu que le champion de SEGA puisse courir sur les murs et sur le plafond. Les fondamentaux de la série sont en tout cas respectés puisque nous retrouvons un hérisson qui bat des records de vitesse tout en

récupérant des anneaux.

Il développe également de nouvelles techniques qui lui servent à se défendre contre les boss ainsi que la cinquantaine de créatures imaginées. Tout ça semble assez prometteur pour que les américains se lancent dans le développement. Ce ne sont pas moins de quatre niveaux qui voient le jour. Ça aurait pu être une grande victoire si le président Hayao Nakayama n'était pas venu mettre son grain de sel en mars 1996. Le grand patron vient dans les locaux de STI pour voir comment avance le jeu et tombe sur une présentation plutôt décevante. Le moteur qui permet le rendu des niveaux ne s'avère pas à la hauteur. Nakayama exige que l'intégralité du titre soit retravaillée à partir du moteur qui a servi pour réaliser les combats de boss. Le coup est très dur



1 En oherohant des images du prototype de Sonio X-Treme on ne trouve que des bribes de Jade Gully, une zone qui ressemble à Green Hill.



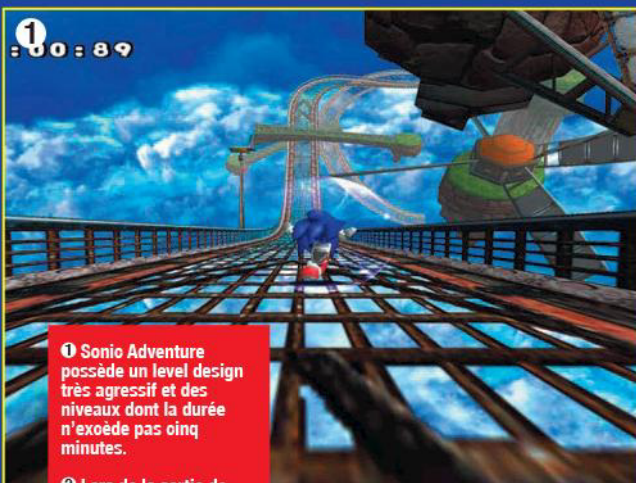
2 La caméra grand angle de Sonio X-Treme était l'une des plus grandes fiertés des développeurs.

3 Les enjeux sont moins importants sur onsole portable mais oe n'est pour nous sortir des jeux moyens comme Sonio Labyrinth (1996).

RE-RECYCLE

Sonic X-Treme n'aurait jamais dû devenir le premier titre en 3D de la saga. À la base, il était simplement prévu qu'il succède à Sonic & Knuckles dans un gameplay 2D traditionnel. C'est la sortie du 32X qui a précipité les choses en forçant STI à revoir sa copie sur ce nouveau support. Ce n'est qu'après avoir tâtonné sans succès que SEGA dirige finalement tous ses efforts sur la Saturn pour le résultat qu'on lui connaît...





1 Sonic Adventure possède un level design très agressif et des niveaux dont la durée n'excède pas cinq minutes.

2 Lors de la sortie de Sonic Adventure, on vante énormément les mérites de ses graphismes, à juste titre.

3 Dans une autre tentative pour égaler Mario on retrouve Sonic Shuffle (2000) qui reprend l'idée de Mario Party.



"LE HERISSON A POUR MISSION DE SE MONTRER SUR LA SATURN POUR NE PAS RATER SON RENDEZ-VOUS AVEC LE DESTIN"

pour l'équipe américaine qui voit presque deux ans de travail partir en fumée. Sortir Sonic X-Treme s'annonçait déjà très compliqué mais avec la deadline toujours fixée pour la fin de l'année, ça paraît quasiment irréalisable. C'est une longue période de crunch qui s'annonce pour tout le monde et personne n'en sortira

indemne. Pas même les relations entre les branches américaines et japonaises de SEGA. Dans une tentative désespérée pour accélérer le travail, STI demande le droit d'utiliser le moteur 3D développé par Yuji Naka pour son jeu Nights into Dreams. Est-ce

par pure rivalité ou par mesquinerie, toujours est-il que le père de Sonic refuse catégoriquement qu'on utilise son moteur et menace même de quitter la société si STI se l'approprie. Tous ces sacrifices n'ont servi à rien au bout du

compte. Sonic X-Treme est purement et simplement annulé en début d'année 1997. L'équipe américaine a pu tolérer les nombreux départs dans l'équipe et les conditions de travail exécrables mais elle ne peut pas encaisser la perte du lead



LE TRAVAIL C'EST PAS LA SANTÉ

Chris Coffin vit quasiment dans son bureau quand il est obligé de stopper le développement de Sonic X-Treme pour cause de pneumonie. La maladie de Chris Senn est en revanche mystérieuse, mais assez grave pour qu'une infirmière lui indique n'avoir plus que six mois à vivre. Heureusement la soignante devait être marseillaise puisque Senn a survécu à cette affaire.



1 Tout le monde sait que Sonic vit ses dernières heures en tant que mascotte quand Sonic Adventure 2 sort.

2 Pas besoin de kart ici. Vos personnages courent assez vite pour prendre la tête, surtout Sonic et Knuckles (Sonic R).

3 En plus de courir très vite, Sonic a la particularité de pouvoir réaliser des doubles sauts. (Sonic R)

designer Chris Senn et du programmer Chris Coffin qui sont obligés de se retirer pour cause de graves maladies. Le sort de Sonic paraît secondaire dans ces conditions mais aux yeux du monde, l'abandon d'un tel projet est un message fort qui ne laisse pas beaucoup de place à l'optimisme.

NÉCESSAIRE DE SURVIE

Le fait qu'il n'y ait pas de plan de secours pour sauver l'image de Sonic n'arrange rien. Il faut dire

qu'avant même de sauver sa mascotte, SEGA a besoin de sauver sa Saturn qui sombre à une vitesse folle dans l'oubli. L'absence de Sonic sur cette plateforme n'est qu'un des nombreux problèmes qu'elle cumule. Et puis quelque part, le hérisson bleu est au rendez-vous si on prend en compte les portages et compilations qui sortent sur Saturn. C'est sûr que pour les fans, Sonic Jam (1997) est un faible lot de consolation. Ce n'est ni plus ni moins qu'une compilation des quatre jeux majeurs de la Mega Drive. Un brin d'agacement se fait également sentir en voyant Sonic 3D Blast sortir sur Saturn quelques jours après sa sortie sur la 16 bits de



SEGA. On aurait pu se dire que Sonic appartenait déjà au passé si Sonic R (1997) n'avait pas pointé le bout de ses polygones. Le voilà le tout premier Sonic en 3D. Le contrat est rempli pour notre héros mais mieux vaut rester humble par rapport à l'image qu'il renvoie. Il reste dans les esprits comme une copie conforme de Mario Kart, en moins bien. Son manque de circuits et ses contrôles imprécis ne font pas honneur au hérisson. Impossible de courir droit plus de cinq secondes, peu importe le personnage. Pour Sonic et ses

aficionados, cette cinquième génération est un ascenseur émotionnel de chaque instant qui s'achève heureusement plus rapidement que prévu. La Saturn se fait enterrer en deux temps, trois mouvements par SEGA lui-même qui se voit s'enliser par l'échec de sa machine. Ce n'est pas suffisant pour faire oublier la débâcle mais c'est l'occasion pour Sonic de repartir sur les bases saines de la Dreamcast. Une



GREEN HILL COMME VOUS NE L'AVEZ ENCORE JAMAIS VU

Soucieux de ne pas perdre son travail effectué sur Saturn, la Sonic Team a intégré une partie de son avancée dans la compilation Sonic Jam. Il s'agit bien entendu du mode Sonic World qui nous laisse nous balader en 3D dans une zone qui ressemble à Green Hill. On y retrouve également quelques clins d'œil sympas, en particulier des codes pour les jeux classiques.



❶ Certains personnages comme Tails se sont fait une spécialité de la traversée des points d'eau (Sonic R).

❷ C'est dans Sonic Adventure 2 qu'apparaissent pour la première fois Rouge et Shadow, le scénario était déjà touffu à cette époque.

❸ Le nouveau look imaginé par Yuji Uekawa inlout des yeux verts qui sont censés rappeler Green Hill.

chance pour lui que les enjeux soient toujours les mêmes si les critères d'exigences sont un poil plus élevé qu'auparavant.

UN DRAME EN DEUX ACTES

La grosse différence cette fois, c'est que la Sonic Team se charge du prochain opus. Elle a à vrai dire déjà commencé à bosser sur un prototype à l'époque de la Saturn. C'est cette base qui est amenée à devenir Sonic

Adventure, le titre que le monde rêvait de voir sur la 32 bits de SEGA. Avec Yuji Naka à la baguette en tant que producteur, la période sombre semble être enfin derrière le hérisson. En dehors d'un petit retard d'un mois qui le fait rater la sortie japonaise de la Dreamcast, le développement est bien plus sain. La Sonic Team est pourtant parti dans quelque chose d'aussi excentrique que la proposition de

STI à l'époque. Ça a commencé par une refonte du character design, les développeurs visant un style plus « urbain ». C'est à Yuji Uekawa que nous devons le nouveau look de Sonic ainsi que celui de ses compagnons de route. Le plus gros travail c'est cependant la conception de ces niveaux aux multiples facettes. Voilà LA grosse nouveauté qui donne la possibilité d'explorer le monde avec six personnages

jouables ayant chacun leur objectif. Le choix des musiques est aussi douteux que celui de Sonic R mais en comparaison du jeu de course, Sonic Adventure a réussi à réinventer la série en 3D. Que ce soit pour le feeling des phases de plateformes ou le petit goût de victoire qu'il laisse à SEGA, le titre n'est pas sans rappeler le tout premier volet de la série. En tant que meilleur vente sur Dreamcast, le constructeur ne fait pas prier pour le démarrage d'une suite. La réception de Sonic Adventure 2 (2001) est tout aussi bonne malgré une linéarité plus prononcée. Ce petit succès ferait presque oublier la déclaration fracassante de SEGA qui annonçait avant la sortie du jeu la fin de son engagement sur le marché des consoles en plus d'un arrêt de la production de la Dreamcast. Comme pour la Saturn, les problèmes de la console se sont accumulés sans que SEGA ne trouve de solution pour revenir dans la course. Le constructeur peut au moins se vanter de partir la tête haute avec sa licence, bien qu'il laisse Sonic orphelin avec aucune autre perspective qu'une alliance pour survivre.

"SONIC ADVENTURE EST LE TITRE QUE LE MONDE REVAIT DE VOIR SUR LA 32 BITS DE SEGA"



LE MONDE D'APRÈS

La fin des consoles SEGA est loin de sonner le glas pour Sonic. La société a plus que jamais besoin que son icône soit productive, y compris auprès de nouveaux alliés qui paraissent à peine croyable. Cette période de transition se caractérise par un nombre exceptionnel de parutions et une envie de revenir sur le devant de la scène à tout prix.



1 Rien que pour cette image, Mario & Sonic aux JO est un moment clé de l'histoire de Sonic.

2 Sonic Advance et ses suites font honneur aux épisodes Mega Drive.

Qui eut cru que la période qui suivrait la descente aux enfers pour SEGA serait aussi la plus prolifique pour notre insectivore à pique. Il est vrai que la société a beaucoup plus de temps pour se consacrer à sa licence phare depuis qu'elle a cessé son activité de constructeur. La sentence est à peine tombée que SEGA est dans les starting-blocks pour faire quatre nouveaux jeux dont un déjà prévu pour 2001. Mais voilà, Sonic est désormais dans les mains d'un éditeur tiers et à ce titre son avenir est dans les consoles de ses concurrents d'hier. A vrai dire c'est une question de vie ou de mort vu qu'il reste le meilleur atout de l'ex-fabricant pour rebondir pendant cette période de transition. En tout cas, il aurait été impensable de voir la série

s'épanouir sur une console Nintendo quelques mois plus tôt. C'est pourtant bien sur Game Boy Advance que sort Sonic Advance en 2001, en exclusivité en plus du reste. La Sonic Team n'est pas aux manettes ce coup-ci. Elle se contente simplement de conseiller le studio Dimps qui a la lourde tâche de commémorer les dix ans du mammifère bleuté. Rien d'étonnant à ce que les développeurs reprennent le concept des premiers jeux en 2D sans trop s'éloigner du modèle. Un très bon jeu pour sûr mais Sonic vit encore sur sa gloire passée, chose que font également Sonic Advance 2 en 2002 et Sonic Advance 3 en 2004. La console portable de Nintendo est clairement privilégiée pendant les premières années. Toujours en 2003,

la plateforme accueille coup sur coup Sonic Pinball Party ainsi que le plus audacieux Sonic Battle. Un jeu de combat dans la série, voilà qui est pour le moins original. Le titre porte la marque de la Sonic Team et de ses envies d'excentricités. Pour un « petit » jeu, Sonic Battle s'en sort avec les honneurs. On lui reconnaît en tout cas des idées de game design pensées et une profondeur de gameplay qui ne l'éloigne pas

trop de ce qu'accomplit la série Smash Bros. depuis 1999. Un sacré compliment compte tenu du fait qu'il ne s'agit pas du projet le plus ambitieux que SEGA ait sous le coude à ce moment-là.

INFIDÈLE AVANT L'HEURE

SEGA n'a pas attendu de mettre fin à son activité hardware pour propulser son hérisson sur un autre support. Dès 1999 la Neo Geo Pocket Color se dote de Sonic The Hedgehog Pocket Adventure, un épisode inspiré du deuxième opus de la Mega Drive. Le jeu est supervisé par la Sonic Team mais développé par SNK, dont certains membres fonderont Dimps par la suite.

SONIC HEROES FINIT D'ENTERRE LA HACHE DE GUERRE AVEC LES ANCIENS RIVAUX DE SEGA





LE RETOUR DES HÉROS

Un gros morceau s'annonce sur GameCube, Xbox et Playstation 2. Sonic Heroes finit d'enterrer la hache de guerre avec les anciens rivaux de SEGA pour mieux se concentrer sur les enjeux que représente une telle association. Pour la Sonic Team c'est un grand saut dans l'inconnu. L'équipe n'est pas habituée à l'infrastructure des autres machines et elle n'a jamais publié un jeu Sonic sur plusieurs supports à la fois. Gros challenge donc pour ce titre qui débarque lui aussi en 2003. Une fois n'est pas coutume, ce nouveau Sonic est attendu avec appréhension tandis que son développement est un peu délicat. Il faut dire que nous attendions un jeu dans la veine de Sonic Adventure 2. Or le game director Takashi Lizuka veut faire table rase du passé. A l'exception de quelques modèles, tout est recréé de A à Z pour que ce nouveau titre ne soit pas destiné qu'aux fans purs souches qui ont suivi les pérégrinations du hérisson sur Dreamcast. Il faut également toucher un tout nouveau public que Sony et Microsoft semblent fédérer. Pour son premier gros jeu en tant

qu'éditeur, SEGA ne sait visiblement pas sur quel pied danser. Evidemment tout le monde est fan des niveaux ultra linéaires et dynamiques qui ne manquent pas de rappeler l'âge d'or de Sonic. Le titre s'en approche dans sa structure en enchainant les niveaux et les boss sans une once d'ouverture dans les niveaux. Sonic Heroes se rapproche encore plus de l'esprit recherché sans parvenir à égaler ses performances d'antan. Il faut dire que l'idée d'équipe au cœur du gameplay ne fait pas autant l'unanimité. Pour beaucoup, alterner entre trois personnages et leurs capacités (courir, voler, taper) n'apporte pas grand-chose en termes de jouabilité. Dans le meilleur des cas, ce sont juste des personnages secondaires à

ajouter à l'univers de Sonic. Sauf que les quatre équipes ne se distinguent pas vraiment par leurs capacités. On a toujours un coureur, un perso volant et un cogneur ainsi que les mêmes niveaux à jouer dans le même ordre... On a beau aimer le vieux Sonic, le voir se rabâcher n'est pas ce qu'il y a de plus agréable.

MEILLEURS ENNEMIS

C'est plein de bonnes idées et pétris des meilleures intentions que SEGA essaye de sortir Sonic de cet entre-deux gênant. L'éditeur n'arrive visiblement pas à savoir ce qui est le mieux pour sa boule de piques. 3D ou 2D, aventure ou plateformes, Nouvelle histoire ou scénario classique... Les questions qui s'appliquent à Sonic Heroes s'appliquent aussi à

Shadow the Hedgehog (2005), Sonic and the Secret Rings (2007) ou encore Sonic Unleashed (2008). Au milieu de tout ça il y a pourtant Sonic the Hedgehog en 2006. Rien de moins que le reboot de la série. La volonté d'un nouveau départ est maintenant explicite. Il est dommage qu'il ne reste de cette envie de tourner la page qu'une vague impression d'inachevé. Ce Sonic veut marquer le coup mais il n'est pas si différent dans sa manière de mêler niveaux linéaires et

① Sonic Rush et Sonic Rush Adventure sont aussi très fidèles au gameplay 2D. Le second a toutefois des phases d'exploration plus ouvertes.

② Sonic fait l'affaire sur la plupart du parcours mais il faut parfois laisser la main à Knuckles et à Tails (Sonic Heroes).

③ Sonic et le Chevalier Noir introduisent les combats... à l'épée. Les mouvements manquent cependant de précision avec la Wiimote.



PAS DE HEROS CHEZ SONY

Si le premier Sonic multi-plateforme a été relativement bien reçu, ce n'est pas le cas de sa version PS2. Cette dernière souffre de problèmes techniques assez importants. Le clipping est au rendez-vous, contrairement aux 60 images par seconde dont bénéficient les versions des autres consoles.



1 L'une des nouveautés de Shadow the Hedgehog est la possibilité de se servir d'arme à feu et de véhicules.

2 Graphiquement le Sonic de 2006 est plutôt joli mais il souffre de problèmes de caméra.

"CETTE ANNEE SEGA REALISE UNE NOUVELLE FOIS UN ACTE SYMBOLIQUE EN ASSOCIANT POUR LA PREMIERE FOIS SONIC ET MARIO"

aventure, avec certains passages un peu plus ouverts toutefois. Il n'est pas non plus étranger aux développements tumultueux dont paraît souffrir la série depuis les débuts de la 3D. C'est en plein milieu de ce projet que Yuji Naka dit définitivement au revoir à sa progéniture ainsi qu'à SEGA. Forcé de sortir le jeu pour la fin d'année 2006, la transformation tant attendu n'a pas été folle pour le hérisson. Bien moins en tout cas que le coup de poker de 2007 qui a marqué les esprits. Cette année, SEGA réalise une nouvelle fois un acte symbolique en associant pour la première fois Sonic et Mario afin de célébrer les Jeux Olympiques de 2008 autour d'un party game. Un sacré coup

de comm' pour les deux icônes mais aussi le début d'une série qui faisait parler d'elle une fois tous les deux ans à son apogée. Elle n'est pas parfaite cette licence, mais en 2007 ça faisait longtemps que Sonic n'avait pas été aussi apprécié. Sa cote de popularité ne fait que grandir à l'approche des années 2010, décennie durant laquelle la mascotte semble enfin avoir trouvé sa voie.

SUR TOUS LES FRONTS

Sonic s'est exporté auprès de tout le monde... vraiment tout le monde. Un portage de Sonic Advance appelé Sonic N est même sorti sur la N-Gage, la console de Nokia. Ni la console, ni le jeu n'ont fait long feu.



1 Une fois remplie, la barre de droite sert à effectuer des coups spéciaux, comme un boost de vitesse par exemple (Sonic and the Secret Ring).

2 Sonic Unleashed ajoute une dose d'action dans des niveaux où Sonic se transforme en hérisson-garou. Le gameplay est traditionnel dans la journée mais Sonic se transforme en hérisson-garou la nuit pour des niveaux plus orientés action.

3 En 2006, Sonic retente un passage dans les jeux de course avec Sonic Riders. Avec des hoverboards ce coup-ci.



LE HERISSON SOUS TOUTES SES FORMES

En trente ans, Sonic est vraiment parti dans tous les sens. Il n'a suffi à la mascotte qu'un peu de sagesse pour comprendre que quelques concessions ne font pas de mal dans la vie. Entre retour aux sources et persévérance dans la 3D, Sonic a choisi de ne pas choisir. Peut-être la meilleure non-décision de sa carrière.

A lors oui, c'est vrai que pour son trentième anniversaire SEGA a préféré remettre au goût du jour Sonic Colours, l'un des meilleurs représentants de l'ère 3D. Peut-être même que c'est la philosophie qu'adoptera le nouvel épisode annoncé pour 2022. Il n'empêche que Sonic ne s'est jamais aussi bien porté depuis qu'il est revenu au bercail de la 2D. Et nous ne sommes pas les seuls à le penser. SEGA a l'air d'y croire aussi quand il sort Sonic the Hedgehog 4 (2010) de son chapeau. De par son nom et son ambition, cet opus balaie d'un revers de main tout ce qui s'est passé entre la publication de Sonic & Knuckles et lui. Certes, les graphismes se sont affinés mais pour ce qui est de la jouabilité nous ne sommes plus dans de l'inspiration mais dans une copie conforme, tout de même un peu vide. Une décision logique dans le fond. Ses nombreuses tentatives sont loin d'avoir mis tout le monde

d'accord, se replier vers le choix des fans est le moyen le plus sûr de faire mouche. Même vives du côté de Sonic the Hedgehog 4 : Episode 2 (2012). Cette suite directe confirme qu'il y a bien une nouvelle tendance à aller chercher dans le rétro. La distribution de madeleine n'est pourtant pas un objectif pour la Sonic Team. La jouabilité en 2D ne peut pas être une fin en soi même si la période est propice aux retours en arrière, en témoigne New Super Mario Bros. en 2006. Cela dit, rien n'empêche les créateurs de faire des compromis pour vivre avec leur temps.

CHOC GÉNÉRATIONNEL

C'est dans cette optique que l'athlète de SEGA fête ses 20 ans.

Sonic Generations (2011) est un cadeau plutôt bien emballé pour les gros fans de la série. Une belle trouvaille qui a la lourde tâche de compiler deux décennies d'histoire en un seul clin d'œil complice. Le postulat de base est simple, Sonic alterne entre des niveaux en 2D qui rappellent son âge d'or dans la maniabilité, et d'autres en 3D qui font référence à la période contemporaine. Deux styles pour deux publics différents qui se traduisent dans le scénario par une sombre histoire de faille temporelle. Un moyen comme un autre de réunir le vieux Sonic avec son design rond et trapu, ainsi que le modèle contemporain sur un même écran. Sonic Generations, c'est le festival du

souvenir. Il n'y a pas un niveau ou une mécanique qui ne soit pas directement importé d'un autre opus. L'hommage serait presque parfait si la jouabilité 2D à l'honneur n'était pas un peu brouillonne par moment. Le gameplay 3D a aussi ses torts, les mêmes qu'avant d'ailleurs. Sonic Generations manque peut-être de finition mais il n'a pas d'équivalent en termes de variété. C'est un statut particulier que se crée le titre en jouant sur les deux perspectives. Il n'est plus question de choisir son camp ou de vivre les sensations des premiers Sonic par procuration mais bien de prendre le meilleur des deux mondes. Un mariage parfait pour deux conceptions que l'on imaginait forcément en

AMI DANS L'ADVERSITÉ

Sonic Lost World est à l'origine un partenariat entre SEGA et Nintendo qui comprend trois jeux exclusifs aux consoles de Big N. Il est accompagné du tranquille Mario et Sonic aux Jeux Olympiques de Sochi 2014 et du controversé Sonic Boom, qui reste dans les annales pour de mauvaises raisons.





1 Avec Sonio The Hedgehog 4 : Episode 2, c'est l'heure de la coopération pour le hérisson.
2 Court sur pattes, bedonnant et couleur bleu délavé... Pas de doute, c'est bien le Sonio de notre enfance (Sonio Generations).

MANIA REJOINT LES AUTRES OPUS PAR SA NUANCE ENTRE TRADITION ET MODERNITE MAIS IL RESTE LARGEMENT AU-DESSUS DU LOT

conflit jusque-là. Deux ans plus tard, l'idée a fait des petits. Le mélange au cœur de Sonic Lost World (2013) est d'ailleurs sensiblement le même. La 2D de la rédemption contrebalance ce coup-ci avec des mondes que l'on croirait tout droit sorti de Mario Galaxy. C'est peut-être ça aussi le retour aux sources, une nouvelle ère de rivalité. La comparaison ne tient pourtant que dans le level design en 3D qui reprend les multiples plateformes sphériques ayant leur propre gravité. La réalisation sépare encore et toujours le plombier de notre pote à piques. Sonic s'embrouille avec des commandes anarchiques qui paraissent sortir de nulle part.

Alors c'est chouette, Sonic Lost World est très varié, mais complètement décousu dans sa progression. Certaines mécaniques inexploitées resurgissent en cours de route sans raison tandis qu'à l'inverse certaines idées de game design prometteuses mettent les voiles au beau milieu de l'aventure sans plus jamais laisser de nouvelles. Il faut bien expliquer tout cela pour comprendre le manque d'enthousiasme des fans à l'égard de cet épisode. Les compromis ne suffisent plus quand c'est la structure même du jeu qui est de travers et que les éternels problèmes de la licence refont surface. Pour ne rien arranger c'est la caméra qui refait

LE CAS SONIC BOOM

Anomalie durant cette décennie, Sonic Boom se décline en deux versions (L'Ascension de Lyric sur Wii U et le Cristal Brisé sur 3DS) plus orientées action et exploration par rapport au reste. En confiant ce spin-off transmédia (il est accompagné d'une série TV) à Big Red Button, SEGA se montre un peu trop ambitieux. Le studio n'a aucune expérience en la matière et ça se ressent dans le rendu perclus de bugs ainsi que dans des concepts de game design toujours aussi mal gérés. Les simples phases de beat them all sont plutôt injouables dans leur genre. Et puis il y a le fameux parti pris visuel qui nous montre un casting redessiné en dépit du bon sens. Il y a ceux qui s'en sortent à peu près, et puis il y a Sonic et Knuckles qui ont pris le tarif en comparaison. Les choses s'arrangent un peu en 2016 avec la sortie de Sonic Boom : Le Feu et la Glace sur 3DS, mais c'est loin d'être un grand moment de ces trois dernières décennies.



1 Tout est là pour nous rappeler des souvenirs dans Sonio Generations, que ce soit l'environnement, les ennemis ou l'animation.
2 Entre un Knuckles haltérophile et un Sonic pas vraiment dans son assiette, il y a un malaise sur cette image.

des siennes, rendant illisible un jeu qui a autrement de bons arguments à faire valoir.

QUI PORTE LA CULOTTE ?

Il faut avouer que malgré les efforts de SEGA, c'est bien la jouabilité en 2D qui continue de mobiliser les foules. C'est en tout cas ce que Sonic Mania tend à nous faire penser en 2017. Il est vrai qu'il est un peu hors compétition. Nous avons là un jeu crée par un fan, l'australien Christian Whitehead, pour des fans de la grande époque. Sonic Mania va jusqu'à récupérer la charte graphique des jeux de la Mega Drive. Comme Sonic Generations avant lui, le jeu aime les hommages appuyés. La vie est affaire de paradoxe puisque à côté de ça, Whitehead n'hésite pas à prendre quelques libertés dans l'architecture de l'aventure. Mania rejoint les autres opus par sa nuance entre tradition et modernité mais il reste largement au-dessus du lot pour cause de travail impeccable. L'Australien prouve qu'un peu de fan service, un brin d'adaptation et le gameplay épuré des années 90 suffisent à surpasser plus de 25 ans de recherches au sein de la Sonic Team. Un quart de siècle qui a servi à mettre au monde un Sonic Forces qui tente lui aussi de concilier les idées. Le jeu nous demande par exemple de créer un avatar qui pourra être joué en plus de Sonic et de son alter ego du passé qui fait son grand retour. En parlant de come-back, notre héros sur mesure est capable d'utiliser des gadgets dont l'effet rappelle fortement les Wisps de Colours. Le Sonic du passé se cantonne quant à lui à des niveaux en 2D. C'est plein de bonnes

choses sur le papier mais faire un jeu qui n'a pas de problème de physique ou d'inertie n'est visiblement pas faisable pour la Sonic Team. Trop court et trop simple en sus, ce Sonic Forces est pour le moins décrié, quand bien même la dynamique des séquences 2D est aussi réussie que celle en trois dimensions. Reste maintenant à savoir si cette fin un peu tristounne signe également la fin de ce slalom perpétuel qui avait remis Sonic sur le droit chemin. Le remaster de Sonic Colours prévu pour le 7 septembre nous indique un retour à la 3D mais la balle est dans le camp de cet épisode mystère attendu pour 2022. Un énième volet qui s'appuiera, nous l'espérons, sur les quelques belles victoires qu'a connu Sonic durant cette décennie.

1 On se croirait vraiment dans Mario Galaxy là, non ? Il ne manque que les Lumas (Sonic Lost World).

2 Il suffit de se pencher pour trouver des références dans Sonic Mania. Ici, c'est Sonic CD qui est à l'honneur.

3 Tout est une question d'entraide dans Sonic Team Racing, mais vous pouvez aussi profiter de circuits sympas comme celui-ci.

4 Sonic Colors Ultimate marque le retour des Wisps et de l'univers chatoyant de l'épisode Wii.



SEUL ON VA VITE ENSEMBLE ON GAGNE LA COURSE

Si les jeux de courses se sont enchaînés sur la sixième et septième génération de console, il a quand même fallu attendre sept ans entre Sonic and All-Stars Racing Transformed (2012) et Team Racing Sonic (2019). Contrairement aux jeux de plateformes, la dernière itération est de loin la meilleure grâce à une grosse emphase sur la coopération qui lui permet de se distinguer.

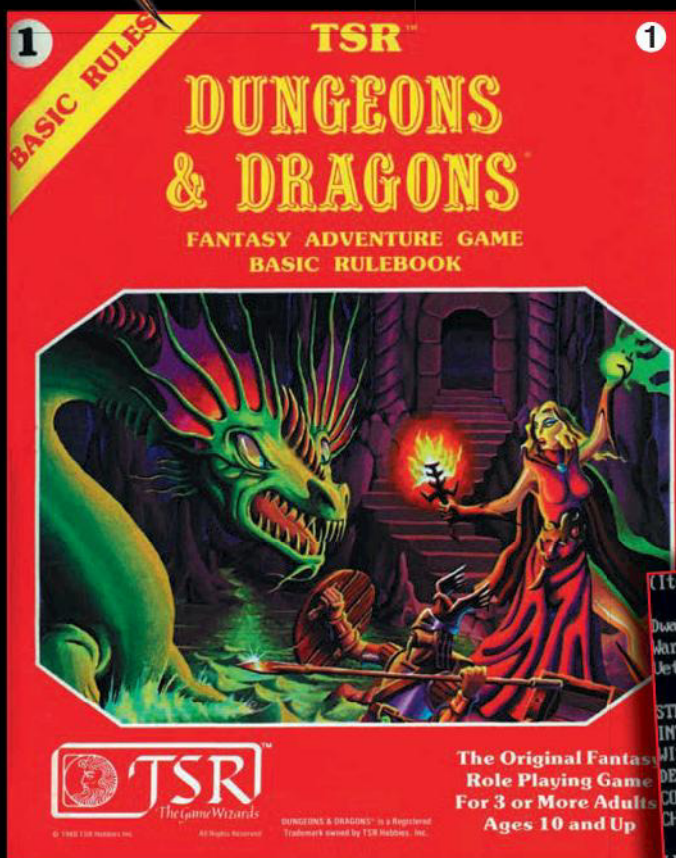
DIABLO

du rogue-like au hack n'slash

À l'approche de la sortie de Diablo II : Resurrected, penchons-nous sur la genèse du père fondateur, le jeu qui a tout simplement inventé un genre. Diablo a ainsi tellement marqué le jeu vidéo que l'on parle désormais autant de Diablo-Like que de hack n'slash. Mais vous allez le voir, Diablo aurait pu être un titre bien différent...

Michaël Lemoine

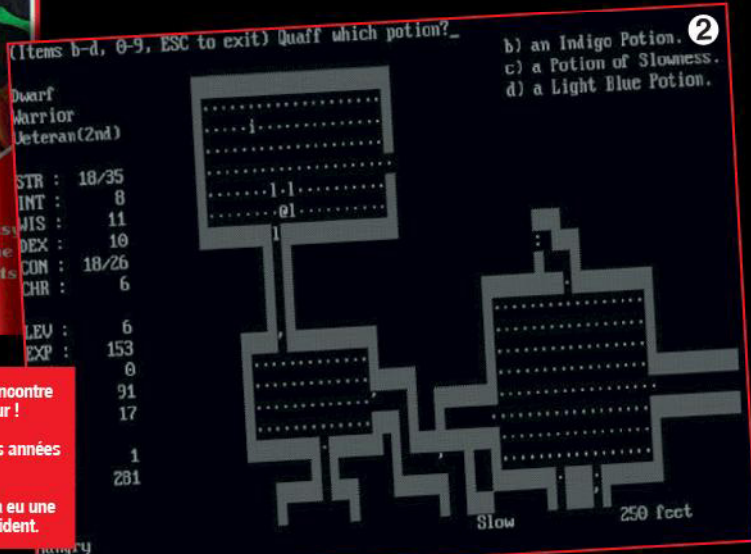




- ❶ Donjons & Dragons : la première rencontre de David Brevik avec le RPG. Fondateur !
- ❷ Moria : Le Rogue-like était, dans les années 80, des jeux d'une austérité folle.
- ❸ Un "Rogue-like" comme Angband a eu une influence majeure sur Diablo, c'est évident.

C'est cette année que doit sortir le remaster de Diablo II, souvent considéré comme le plus grand hack n'slash de l'Histoire. Mais Diablo II ne vient pas de nulle part : sorti en 2000, il reprend et améliore le concept d'un Diablo arrivé à la toute fin de l'année 1996 et qui a modernisé drastiquement le RPG, pour lui donner un aspect "action" qu'on ne lui connaissait que peu jusqu'alors. Diablo est une épure à l'extrême du RPG, qui repose sur, finalement, tout ce que l'on attend d'une partie de Donjons & Dragons : tuer des monstres, amasser des trésors et devenir plus puissant. Un concept qui

pouvait sembler réducteur à une époque où le jeu de rôles sur PC se complexifie et mise davantage sur la narration, à l'instar d'Ultima VII. Et pourtant, le succès fut immense et installa définitivement Blizzard au sommet de la scène PC, 1 an après le succès de Warcraft II. Mais l'histoire aurait pu être très différente : la genèse de Diablo a en effet été complexe et, surtout, le concept d'origine était bien différent. Pour comprendre les origines de Diablo, il faut remonter jusqu'au milieu des années 80 et partir du côté de l'université d'état de Californie, à Chico. Nous y



Inventory (carrying 39.5 pounds). Command:

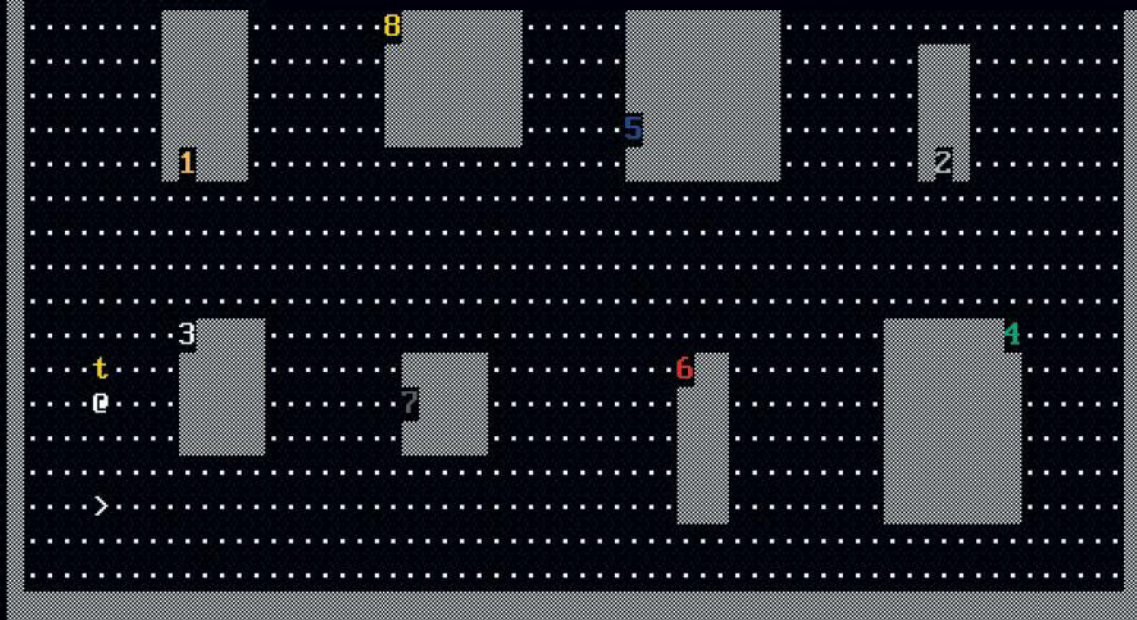
Hobbit
Rogue
Vagabond

LEVEL 1
EXP 0
AU 231

STR: 15
INT: 17
WIS: 15
DEX: 16
CON: 17
CHR: 13

Cur AC 5
Max HP 14
Cur HP 14
Max SP 0
Cur SP 0

- a) a Book of Magic Spells [Magic for Beginners]
b) 3 Rations of Food
c) 5 Wooden Torches (with 1500 turns of light)



❸

Town



1

croisons un jeune étudiant du nom de David Brevik, passionné d'informatique et qui passe son temps à gérer les différents ordinateurs de l'école. Comme la plupart des jeunes "nerds" des 80's, David a grandi en jouant à Donjons & Dragons avec ses copains et a découvert le jeu vidéo avec l'Atari 2600 et l'Apple II. Il squatte par ailleurs les ordinateurs de l'université pour jouer à des « Rogue », ces dungeon-crawler aussi populaires que punitifs, qui nous font recommencer à zéro lorsque l'on perd (ce qui donna naissance aux Rogue-like et aux Rogue-lite dans les années 2010). Deux de ses jeux préférés, Moria et Angband - tous les deux inspirés du Seigneur des Anneaux - faisaient débiter le héros en ville, où il devait se préparer au mieux en achetant potions et équipements avant de descendre dans les profondeurs d'un dédale sans fin. Un concept qui rappelle bien entendu celui du premier Diablo.

DU CLIP ART AUX PORTAGES DE JEUX D'ARCADE

Ce « Diablo rêvé », David Brevik l'a déjà bien en tête, mais les moyens technologiques de l'époque l'empêchent de concrétiser sa vision. Peu

“Comme tout nerd des 80's, David a grandi en jouant à Donjons & Dragons avec ses copains...”

importe, après son diplôme, il cherche par tous les moyens à travailler dans l'industrie du jeu vidéo. Nous sommes en 1991 et le secteur est désormais bien développé aux États-Unis. Il va alors rejoindre une compagnie nommée FM Waves, spécialisée

dans le « Clip Art », ces logos numériques qui faisaient fureur dans les années 90 et qui ont habillé des millions de présentations PowerPoint. La société ne fait pas (encore) de jeu vidéo, mais à des projets autour, ce qui convainc Brevik de la

rejoindre. Un choix important et salvateur, puisque c'est là qu'il va rencontrer deux frères qui vont littéralement changer sa vie : Max et Erich Schaefer. D'une passion commune pour les jeux de rôles et le jeu vidéo va naître une forte amitié et, surtout, l'envie de



1 David Brevik, le cerveau à l'origine du concept de Diablo.

2 L'ambiance de Diablo, très dark-fantasy, était unique en son genre.

DIABLO

travailler ensemble, au sein d'une structure plus indépendante. À chaque pause déjeuner, le trio se retrouve pour discuter du projet Condor », le nom de code de leur future société de jeu vidéo. Car chez FM Waves, les choses n'évoluent pas vraiment dans le bon sens. Le trio se lance sur un projet qui deviendra Gordo 106, un jeu de plateforme très oubliable mettant en scène un singe et sorti exclusivement sur Atari Lynx (oui, c'est très niche). Mais FM Waves fait face à des difficultés financières et commence à avoir du mal à payer ses employés. Au bout de 5 mois de boîte, David Brevik décide donc de partir, mais seul, laissant temporairement les deux Schaefer terminer Gordo 106. Il va trouver refuge chez Iguana Entertainment, une société qui se spécialise à ses débuts dans les conversions de jeux d'arcade à destination des consoles 16 bits. David s'y sent plutôt bien et peut enfin vivre à 100% du développement de jeux vidéo. Mais, encore une fois, l'idylle ne dure qu'un temps, puisqu'Iguana décide de quitter la Californie - trop onéreuse en matière de loyer - pour s'installer à Austin au Texas. Brevik ne voulant pas quitter la Californie, son contrat avec Iguana va prendre fin. Pour l'anecdote, Iguana Entertainment va ensuite devenir Acclaim Studios Austin et donnera naissance à quelques gros succès, comme NBA Jam ou la licence Turok. David Brevik est donc de nouveau sur la touche, mais c'est une aubaine. Car en même temps, FM Waves est en train de mettre la clé sous la porte et les frères Schaefer sont donc, eux aussi, au chômage. C'est le moment parfait pour mettre sur



L'interface du 1er Diablo était un modèle de clarté pour l'époque.

pied le « Projet Condor » tant discuté.

LA NAISSANCE DE CONDOR INC.

Condor Inc. naît donc en 1993 et le trio installe ses bureaux dans la maison de Brevik. En toile de fond, l'envie de faire Diablo est plus forte que jamais, mais pour ça il faut de l'argent et donc des contrats. Leur premier « job » va venir du célèbre éditeur japonais Sunsoft, qui va leur proposer, entre autres, de créer un jeu de combat basé sur le groupe de super héros DC « Justice League » (Batman,

Superman, Wonder Woman...). Un bon jalon d'essai pour Condor et une première production à venir sur la Mega Drive du géant Sega. L'argent commence donc à rentrer chez Condor et l'équipe commence à se structurer. David Brevik est nommé CEO, tandis que Max et Erich Schaefer héritent du

titre de vice-présidents. C'est aussi à cette époque qu'arrivent plusieurs membres clés du studio, qui joueront un rôle important sur Diablo : Matt Uelmen, compositeur arrivé en 1994 (on lui doit le cultissime thème de Tristram) ou encore Michio Okamura, qui s'occupera des design des



1 Développeur star chez Blizzard, Chris Metzen a scénarisé le 1er Diablo.

2 Matt Uelmen, le compositeur des musiques des deux premiers Diablo. Merci monsieur !



1 CONDOR

Diablo



GAME CONCEPT BY CONDOR, INC.

Copyright © 1994, Condor, Inc.

❶ Le document de présentation du concept de Diablo, présenté à l'époque aux éditeurs.

❷ Justice League Task Force, le jeu qui va permettre à Condor de rencontrer Blizzard.

personnages. Très clairement, si des jeux comme Justice League Task Force permettent de remplir les caisses, la création de Condor s'est surtout faite dans le but de concrétiser l'envie de RPG de Brevik et des Schaefer. Il est donc temps de passer à la vitesse supérieure et de trouver un éditeur pour le projet « Diablo ». David Brevik commence par rédiger un document de design complet expliquant les tenants et les

aboutissants du projet. Une « bible » qui a été présentée par Brevik lui-même lors d'une conférence à la Game Developers Conference en 2016. Un document précieux, qui permet de comprendre que Diablo était, au milieu des années 90, un jeu bien différent du Diablo qui sortira en 1996. Si l'ambiance



“La création de Condor s'est faite dans le but de concrétiser l'envie de RPG de Brevik et des Schaefer.”

Dark-Fantasy était déjà là, le gameplay était largement influencé par un classique du PC : X-COM. Le jeu se jouait donc au tour par tour et nous faisait parcourir un donjon une case après l'autre, en vue isométrique. Et, à la manière des Rogue-like, la mort était permanente. Le modèle économique du jeu était également très surprenant : en plus du jeu de base, Condor voulait vendre de multiples extensions, sur le principe du jeu de cartes Magic : l'Assemblée ». Une idée qui, à l'heure des DLC et des jeux

service, semble logique en 2021, mais qui paraît impossible à concrétiser dans les années 90.

BLIZZARD : DE CONCURRENT À ASSOCIÉ

La « bible Diablo » sous le bras, l'équipe de Condor se rend au salon du CES de 1994 pour espérer trouver un éditeur. Avant l'existence de l'E3, le CES était le lieu incontournable pour les créateurs de jeu vidéo en quête de financement. Problème : Condor pitch Diablo à plus d'une vingtaine de sociétés et essuie refus sur refus. La raison invoquée paraît saugrenue aujourd'hui : les RPG ne sont plus à la mode. Tout le monde mise sur les consoles, les jeux d'action et de combats. En parlant de jeu de combat, Condor fait d'ailleurs une curieuse découverte lors du CES : alors que le studio planche toujours sur Justice League Task Force pour la Mega Drive, l'équipe découvre qu'une autre version du même jeu est en développement pour la Super Nintendo, par un autre studio californien, nommé Silicon & Synapse. Intrigué, Brevik décide d'aller les voir et comprend que Sunsoft a donné le projet à deux compagnies sans les en informer mutuellement. Soit. Mais la bonne nouvelle, c'est que le courant passe bien entre Condor et Silicon & Synapse, les deux studios étant liés par l'amour du jeu sur PC. Les équipes de Silicon & Synapse en profitent pour montrer le prototype d'un jeu de stratégie sur lequel elles travaillent ardemment. Un jeu



Sorti sur Lynx, Gordo 106 est l'un des premiers jeux commerciaux de David Brevik et des Schaefer.

DIABLO

inspiré de Dune II et qui met en scène une guerre entre les humains et les orcs. Un jeu que le studio compte appeler Warcraft... Et d'ailleurs, apprend Condor, Silicon & Synapse va bientôt changer de nom pour se rebaptiser Blizzard. Cette rencontre va tout changer pour David Brevik et son équipe. Condor présente bien entendu le projet Diablo au futur Blizzard, qui se montre très intéressé, mais ne peut pour le moment pas donner suite, car trop occupé à peaufiner Warcraft qui doit sortir dans quelques mois. Warcraft : Orcs & Humans sort en novembre 1994 et s'avère un très joli succès, le premier d'une très longue série pour Blizzard. Quelques mois passent et, début 1995, Condor décide de revenir à la charge à propos de Diablo. Allen Adham, l'un des cofondateurs de Blizzard que le studio avait rencontré au CES l'année passée, se rend chez Condor et prend - enfin - la décision de financer le RPG tant rêvé de Brevik. Le montant du chèque de Blizzard s'élève tout de même à 300 000 dollars, une somme versée progressivement tout au long d'une année de développement. Blizzard a cependant deux exigences pour Diablo : le jeu doit proposer un mode multijoueur et le système de combats doit être en temps réel. Après tout, Blizzard est en train de bâtir sa réputation autour de ces deux principes et on peut comprendre la volonté de garder une certaine "ligne éditoriale" dans tous ses projets. Et, en l'état, Diablo semble un peu trop proche d'un «X-COM à la sauce heroïc-fantasy». David Brevik est



cependant au départ très réticent quant à l'idée de mettre au placard le tour par tour au profit du temps réel. Persuadé que son équipe le suivrait, il organise un vote, dont le résultat fut surprenant : il est en effet le seul membre de chez Condor à vouloir conserver le système de combats au tour par tour. Beau joueur, Brevik s'incline et commence à développer un prototype de Diablo en temps réel. Le résultat dépasse ses attentes et celles de tous les membres du studio. La viscéralité et la tension des combats sont sans commune mesure et collent parfaitement au genre. On peut clairement dire que

le hack n'slash est né à cet instant.

DIABLO, UN RPG "FUN ET ACCESSIBLE"

Le développement du "Diablo" tel qu'on le connaît est donc lancé. Condor renforce ses effectifs, embauche des programmeurs et des artistes, et expérimente beaucoup. Les maîtres mots sont "fun et simplicité". Le studio prend chaque idée une par une et travaille dessus jusqu'au résultat espéré : que l'on s'amuse immédiatement. Ils mettent en place une méthode qu'ils baptisent avec humour le "Mom Test" : "est-ce que ma mère, qui ne joue pas au jeu vidéo, est

capable de prendre en main le jeu sans lire le mode d'emploi ?" Le but est vraiment ici de prendre du plaisir dès les premiers instants et de tout comprendre en quelques minutes. Le studio épure donc au maximum le concept de RPG pour se concentrer sur l'essentiel : tuer des monstres et récupérer des trésors. En quelque sorte l'essence de Donjons & Dragons. Au bout d'un an, Diablo est cependant loin d'être terminé et Condor a épuisé les 300 000 dollars de Blizzard. Le projet patine et le studio commence à s'inquiéter pour ses finances, à tel point que Brevik et les Schaefer se voient obligés d'emprunter de l'argent à leurs familles respectives. Début 1996 marque cependant une nouvelle grande étape pour le



1 Petit moment de répit entre deux missions durant lesquelles les monstres vont prendre cher.

2 Ça vous semble illisible ? En fait ça passe bien !





“Le studio épure au max pour se concentrer sur l’essentiel : tuer des monstres et récupérer des trésors.”

studio. Blizzard est en effet passé au niveau supérieur grâce à l’immense succès de Warcraft II sorti quelques mois plus tôt. L’argent coule à flots et c’est le moment, pour le studio basé à Irvine, de faire une première acquisition. C’est en fait la maison mère de Blizzard, Davidson & Associates, qui va s’occuper du deal. Après quelques négociations, Condor accepte d’être racheté et,

pour marquer l’événement, est renommé en “Blizzard North”. Mais il faut encore presque un an supplémentaire à l’équipe de David Brevik pour boucler Diablo. Des mois de travail acharné et une période de “crunch” éprouvante, où tout le monde travaille 6 jours sur 7 et 12 heures par jour. Le rachat par Blizzard permet cependant quelques renforts intéressants : Chris Metzen à l’écriture, qui a

travaillé sur les deux premiers Warcraft et sera par la suite le lead designer de StarCraft, ou encore Bill Roper à la production, qui passera ensuite vice-président de Blizzard North avant de quitter la société en 2003. Le studio espère pouvoir livrer le jeu pour Noël 1996, mais, hélas, rate cette deadline de quelques semaines. Diablo sort en effet aux États-Unis le 31 décembre 1996, une date qui paraît

improbable dans l’industrie du jeu vidéo de 2021. Il arrive en France quelques semaines plus tard, en janvier 1997. Le succès est immédiat et il devient le jeu PC le plus vendu de 1997. Il dépasse le million de vente avant la fin de l’année et surpasse largement les attentes de Blizzard North. Mais, encore plus que son succès commercial, c’est l’héritage qu’il laisse derrière lui qui reste immense. En donnant naissance à un genre - le hack n’slash - et en amenant le RPG à un nouveau public, Blizzard montre une fois de plus son savoir-faire dès qu’il s’agit de populariser une formule et d’en tirer le meilleur. Quant à David Brevik, après avoir dirigé le développement éreintant de Diablo II, sorti en 2000, il quitte Blizzard en 2003, mais ne parvient jamais réellement à renouer avec le même succès. Il crée avec Bill Roper Hellgate : London en 2007, un jeu que tout le monde a globalement oublié ou encore Marvel Heroes en 2013, qui prenait le parti d’emmener le hack n’slash dans un univers de super héros. Il a également co-créé en 2020 Skystone Games, une société d’édition spécialisée dans l’accompagnement de projets indépendants. Quant à Max et Erich Schaefer, ils sont restés dans le même univers, puisqu’ils ont créé Runic Games en 2008, studio à qui l’on doit les très bons Torchlight I et II. Le hack n’slash reste donc au cœur de leur vie professionnelle. Comment en douter ?





L'ÉPISODE QUI A FAILLI SE BRÛLER LES AILES

Premier jeu de la chronologie des Zelda et épisode des 25 ans de la série, Skyward Sword est aussi l'un des opus les moins appréciés des fans. À l'occasion de son arrivée sur Switch, nous vous proposons un petit retour sur les coulisses d'un titre bourré de qualités mais sans doute trop en décalage avec son époque. *Hung Nguyen*

Fin 2006, The Legend of Zelda : Twilight Princess débarque sur les étals et emporte tout sur son passage. Les fidèles de la GameCube se délectent du magnifique cadeau d'adieu qu'offre Nintendo à la machine, tandis que les heureux acheteurs de la Wii profitent de l'un des jeux de lancement les plus ambitieux jamais produits, eh oui ! Le plébiscite, critique comme commercial, est total. Loin de cette

euphorie, du côté de Kyôto, dans les laboratoires de Nintendo, les têtes pensantes de la série sont déjà passées à autre chose et la question de lui donner un successeur conçu spécifiquement pour la Wii est très vite mise sur le tapis.

L'INTRONISATION

Comme souvent sur ce genre de projet pharaonique, durant plusieurs mois, les contours vont rester vagues. C'est alors qu'un jeune employé va tirer son épingle du jeu. Après avoir passé les premiers mois de 2007 à boucler le développement de Phantom Hourglass (le premier épisode DS de la série, sur lequel il a occupé le poste de subdirector), Hidemaro

Fujibayashi se présente devant la petite équipe en charge d'imaginer les futures aventures de Link pour leur soumettre une feuille de route. Eiji Aonuma, l'homme fort de la franchise depuis la fin de l'ère N64, est convaincu et confie le poste de réalisateur à ce transfuge de Capcom – où il s'est fait la main sur la série en dirigeant le diptyque Oracle of Ages/Oracles of Seasons, Four Swords et The Minish Cap. Très vite, la décision est prise d'utiliser le Wii MotionPlus. Rien de plus logique à ce moment. Jouer la carte du motion gaming, alors en

“Très vite, la décision est prise d'utiliser le Wii MotionPlus. Rien de plus logique à ce moment.”





- 1 Célesbourg, le village qui se trouve au cœur de l'aventure, recèle d'activités et de personnages hauts en couleurs.
- 2 Grâce au Wii MotionPlus, il est possible de donner un coup dans la direction que l'on souhaite pour contourner la garde d'un ennemi.



plein boom, est l'assurance de pouvoir s'appuyer sur argument marketing de poids, tandis que cette « nouvelle façon de jouer » garantit un gameplay réinventé susceptible de séduire les joueurs occasionnels comme ceux plus expérimentés en quête de sensations inédites.

BOUGE DE LÀ !

Sur le papier, l'idée est imparable. Sauf que voilà, ce petit accessoire chargé d'améliorer la reconnaissance de mouvements de la Wiimote est encore en plein développement, si bien que personne ne sait comment l'apprivoiser. De nombreux essais sont effectués, mais rien de concluant n'en ressort. La situation est telle qu'Aonuma, promu producteur ici, demande à faire machine arrière pour adopter une prise en main plus classique sollicitant les boutons de la télécommande. Après dix-huit mois

de travail acharné, l'ambiance est morose mais les choses avancent... jusqu'à ce que, sous la pression des autres producteurs de la société, Aonuma retourne sa veste une seconde fois et impose que le titre se joue exclusivement au Wii MotionPlus ! Tout est à refaire alors que des bases solides avaient été établies. L'arrivée de Wii Sports Resort, le premier jeu à tirer parti de l'accessoire lors de sa commercialisation en juin 2009, va heureusement leur montrer la voie à suivre. Les différents éléments développés pour celui-ci ne peuvent être repris tels quels. Par exemple, Link est un personnage aux proportions réalistes contrairement aux Mii qui y sont employés. De la même manière, les combats d'escrime que ce titre propose font appel à des bâtons, ce qui contourne le problème de l'orientation du

tranchant de la lame qui se pose dans un Zelda. Néanmoins, Wii Sports Resort offre une démonstration claire de ce qu'il est possible de réaliser avec le Wii MotionPlus ; à l'équipe de s'approprier cette base et de l'adapter. Plutôt que de transcrire fidèlement chaque mouvement réalisé par le joueur, les développeurs vont ainsi se rendre compte qu'il est préférable de tricher. Limiter volontairement la reconnaissance de mouvements permet de gommer les comportements erratiques et donc de rendre l'animation de Link plus naturel. Aussi, en ne prenant en compte que le mouvement donné à la télécommande, et donc l'angle des coups, le problème de frapper avec le plat de l'épée ne se pose plus. Les combats gagnent ainsi en précision, tandis que la possibilité d'attaquer



Fay, qui accompagne Link durant l'aventure, est tellement bavarde et intrusive que nombreux sont ceux à avoir abandonné à cause d'elle.





1

1 Le blob est un ennemi intéressant dans la mesure où les coups d'épée qu'on lui assène ont un effet différent selon l'angle choisi.

2 L'ergonomie a fait l'objet d'un soin tout particulier afin que l'on puisse passer d'un objet à un autre sans trop nuire à la continuité de l'action.

“Ce sont les éléments ludiques qui façonnent le scénario des Zelda, et non l'inverse !”

dans différentes directions les rend bien plus consistants.

UNE IDÉE EN AMÈNE UNE AUTRE

Les capacités du Wii MotionPlus vont évidemment avoir un impact sur la manière d'utiliser les objets, voire sur leur création tout court. Ainsi, pour prendre l'exemple de la bombe, il est possible d'un geste de l'arrière vers l'avant de la balancer de manière classique. En réalisant le même geste avec la Wiimote orientée vers le bas, Link peut la faire rouler. Raffinement absolu, il est même possible, d'une rotation du poignet, d'imprimer un effet comme s'il s'agissait d'une boule de bowling. Pour le traditionnel boomerang, l'idée de départ était de le rendre contrôlable. Mais parce que ce que cela n'avait aucun sens, les développeurs l'ont transformé en une sorte de drone en forme de scarabée. Cet objet de nature mécanique, très éloigné de la mythologie de la série, va alors conduire les développeurs à imaginer une civilisation oubliée et à l'intégrer à l'univers du jeu. Car oui, contrairement à ce que l'on

pourrait croire pour une série d'aventure, ce sont les éléments ludiques qui façonnent le scénario des Zelda et non l'inverse. Vous voulez un autre exemple ? Eh bien sachez que c'est le soin accordé au maniement de l'épée qui va décider les développeurs à raconter les origines de l'Épée de Légende et donc faire de Skyward Sword le premier épisode dans la chronologie de la série !

REINVENTER LES FONDAMENTAUX

Conséquence de son orientation motion gaming, Skyward Sword propose une palette d'actions bien plus large que ses aînés. Mais plutôt que de faire un jeu vaste et étalé pour en tirer pleinement parti, Aonuma demande au contraire de le rendre compact, dense. L'idée est que Link aura à traverser plusieurs fois une même région pour en faire complètement le tour. Pour insuffler un sentiment de renouveau à chaque passage, la réflexion tridimensionnelle derrière l'élaboration des différentes zones de jeu est bien plus importante que par le passé. Le travail nécessaire est tel



2

Les gardiens du temple

Même si Hidemaro Fujibayashi a hérité du poste de réalisateur, l'influence des vétérans de Nintendo sur le jeu est considérable. En tant que producteur, Eiji Aonuma est évidemment particulièrement impliqué. Fujibayashi et Daiki Iwamoto, l'homme en charge de la conception de la partie dans le ciel, le pousseront même à quitter son costume afin qu'il se charge de l'élaboration des premières minutes de jeu, un moment crucial et qui se doit d'être acrobate aux yeux de Shigeru Miyamoto. La papa de la série est quant à lui régulièrement consulté pour donner ou non son aval sur les différents essais menés et n'hésite pas à faire apporter toutes sortes de corrections. Mais évidemment, son influence ne s'arrête pas là et il ne se gêne pas pour imposer ses idées. C'est ainsi qu'une fois, en pleine nuit, il a fait réunir les cadres de l'équipe pour leur demander d'ajouter la possibilité de maintenir l'épée dans une position statique. Une idée en amenant une autre, il va dans la foulée leur souffler le concept de l'Éclat Céleste, une attaque spéciale disponible après avoir chargé l'épée en la pointant quelques secondes vers le ciel. D'ailleurs, c'est ce geste de l'épée brandie en direction du ciel, qui va donner son sous-titre à cet épisode, « Skyward Sword » pouvant signifier « l'épée protectrice du ciel » ou « l'épée protégée par le ciel ». Sacré Shigeru !





Le sprint, l'un des mouvements ajoutés dans cet épisode, est particulièrement bien utilisé en extérieur comme dans les donjons.

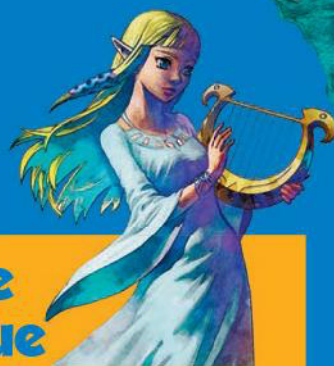
que l'équipe de développement est désormais divisée en plusieurs groupes, chacun étant responsable d'une région précise du jeu ; le désert, pour des raisons que nous tâtonnons mobilise même à lui seul trois équipes ! Cette organisation inédite pour la série va avoir des répercussions globalement positives. En effet, en ayant à se consacrer uniquement sur une (grosse) portion du jeu, chaque équipe peut pousser plus loin sa créativité. Mais le gros bénéfice de cette réorganisation reste l'effacement de la frontière entre les parties en extérieur et les donjons. Jusqu'à présent, chacune d'entre-elles était prise en charge par un staff différent. Le fait que cela ait changé a permis de faire évoluer cette sectorisation dans le déroulement de l'aventure, ce côté protocolaire qui a pu être reproché à la série. Désormais, un objet clé peut parfaitement être dégoté en « extérieur » et la phase d'approche d'un donjon peut être bien plus longue et complexe que le donjon lui-même. Skyward Sword bouscule les fondamentaux et l'expérience qu'il propose n'en est que plus rafraîchissante.

PRENDRE SON ENVOL

Evidemment, le fait que chaque

équipe travaille de son côté n'empêche aucunement les échanges, ceux-ci sont même nombreux pour produire le meilleur jeu possible. Cependant, s'il y a bien une chose sur laquelle elles ont échoué collectivement, c'est sur la manière de relier les différentes régions. Ne parvenant pas à créer des routes cohérentes entre elles, Fujibayashi et Aonuma vont donc décider de s'en passer et de le rendre indépendantes les unes des autres. Aonuma va alors proposer un écran de sélection des niveaux, sur le modèle d'un Mario. Mais l'idée étant trop décalée pour un Zelda, et Fujibayashi va évidemment refuser. C'est alors qu'il imagine un point de départ dans le ciel d'où se lancerait Link pour atterrir dans les différents lieux à visiter. Le premier essai prend la forme d'une tour qu'il fallait sans cesse gravir pour se projeter de plus en plus loin. Le résultat n'étant pas concluant, viendra ensuite l'idée de l'île volante qui donnera naissance à Célesbourg, le village d'origine

Les robots de la civilisation oubliée ont une apparence qui s'inspire des figurine en terre cuite de l'ère Jōmon, l'une des périodes préhistoriques du Japon.



La puissance de la musique

Skyward Sword est le premier épisode de la série à avoir eu recours un à orchestre pour l'enregistrement de la majeure partie de sa bande-son. Une fois encore, la décision a été prise tardivement, sur ordre de Miyamoto après qu'un journaliste l'ait questionné sur le sujet lors de l'E3 2010. Si ce choix a beaucoup surpris au sein de l'équipe compte tenu de son manque d'expérience dans le domaine et des problèmes organisationnels que cela allait engendrer, ce revirement en valait la peine car le résultat est un pur bonheur pour les esgourdes. Conscient de la puissance des ces musiques symphoniques, Hajime Wakai, l'un des compositeurs et coordinateur de toute la partie audio, a eu la délicate attention d'organiser une petite session d'écoute pour ses collègues développeurs. Épuisés, frappés d'une sorte d'apathie généralisée en février 2011, ces derniers vont ressortir du studio galvanisés, avec suffisamment d'énergie et de motivation pour tenir les quelques mois qui les séparaient de la commercialisation du jeu.





1 Preuve de la richesse du jeu, les ennemis ont un comportement différent selon la région dans laquelle on les croise !

2 Le célestrier est clairement sous-exploité, preuve qu'il n'est qu'un moyen de locomotion qui a été ajouté pour donner de l'épaisseur à l'univers.

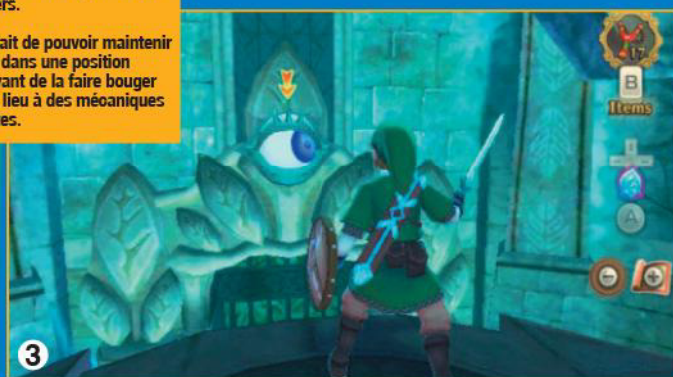
3 Le fait de pouvoir maintenir l'épée dans une position fixe avant de la faire bouger donne lieu à des mécaniques rigolotes.

de Zelda et Link dans le jeu, ainsi que celle du célestrier, cet oiseau qui sert de monture jusqu'aux endroits où il est possible d'atterrir.

EN QUÊTE DE SECONDE CHANCE

Après un démarrage laborieux, les choses prennent forme petit à petit et c'est à l'E3 2010 que Skyward Sword est pleinement dévoilé. Une année après avoir annoncé le titre lors d'une table ronde, déjà dans le cadre du salon californien, Shigeru Miyamoyo est mis à contribution pour en faire une démonstration sur scène. Hélas, des interférences viennent parasiter la reconnaissance des mouvements de sa Wiimote et sa prestation mitigée jette un voile de méfiance sur le jeu. Un voile dont il n'arrivera jamais à se défaire. Il faut dire que le jeu sort tardivement, fin 2011, au terme d'un développement éreintant de cinq longues années. Durant ce laps de temps, le paysage du jeu vidéo a radicalement changé. La Wii U a d'ores et déjà été annoncée. La mode du motion gaming est passée et secouer les bras dans

tous les sens pour jouer à long jeu d'aventure fatigue à l'avance de nombreux joueurs. Conséquence de la démocratisation de la haute définition, le visuel peine à séduire. Certes, la touche vaguement impressionniste sied mieux à l'univers fantasy de la série que le cel-shading très cartoon d'un Wind Waker ou le réalisme froid d'un Twilight Princess, mais le résultat sur les écrans plats qui équipent désormais tous les foyers est objectivement brouillon, pour ne pas dire disgracieux. Le jeu a un mal fou à accrocher, la faute aussi à un côté verbeux auquel la série ne nous avait pas habitués. Ajoutez à cela un démarrage laborieux et ce cloisonnement entre les différentes régions à une époque où l'open world est roi, et vous comprendrez que Skyward Sword était trop en décalage avec son époque pour espérer reproduire le succès de ses aînés. Les chiffres ne mentent pas, avec moins de 4 millions de ventes dans le monde, il ne réalise même pas la moitié de la performance d'un Twilight Princess qui culmine à plus 8,5 millions d'exemplaires. La sortie de cette remasterisation HD,



“C'est alors qu'il imagine un point de départ dans le ciel d'où se lancerait Link...”

qui corrige une grande partie des problèmes qui lui sont reprochés est donc plus que bienvenue. Car tous ceux qui ont pris la peine d'aller au bout de l'aventure vous le diront, passé un certain stade de l'aventure, il parvient à déployer des trésors d'inventivité qui méritent et n'attendent que d'être

découverts. Il est certes difficile de passer derrière un Breath of the Wild. Mais Skyward Sword tel qu'il s'apprête à débarquer mérite à n'en pas douter que les plus sceptiques lui accordent une nouvelle chance.

Ghirahim, le grand méchant, n'a pas fait l'unanimité et nombreux sont ceux qui trouvent qu'il n'a pas les épaules assez larges pour ce costume.



Special Euro

NOTRE
LISTE DES

26

MEILLEURS
JEUX DE

FOOT

À l'heure où Mbappé, Benzema et les autres rattrapent le temps perdu et un Euro 2020 on ne peut plus décalé, on plonge dans les archives pour désigner nos champions à nous, toutes catégories confondues. Si le ballon n'est pas toujours réglementaire, la liste est garantie sans microtransactions : 0% FUT, 100% foot ! *Thomas Huguet*

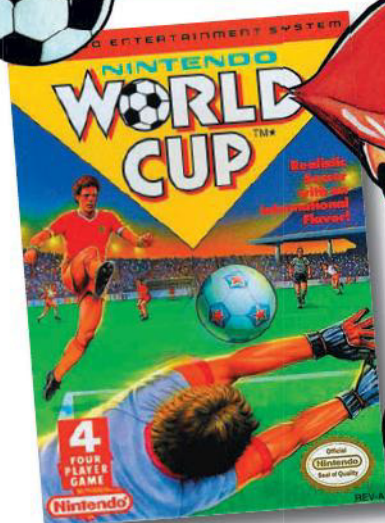




NINTENDO WORLD CUP LE KUN AGUERRI



Le titre est trompeur est c'est normal : au Japon, Nintendo World Cup s'appelle Nekketsu Kōkō Dodgeball-bu: Soccer-hen et met en lumière le célèbre Kunio-kun (River City Ransom / Street Gangs) et une vision particulière du football. Pas de fautes, des super tirs qui traversent le terrain en zigzag, des gros sprites qui clignotent et beaucoup de bonne humeur sont au programme, sur NES et Game Boy.



KICK OFF 2 RAPIDE ET FURIEUX



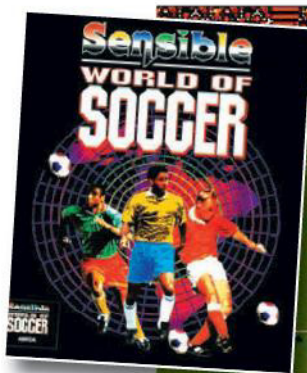
Il y en a eu d'autres avant, il y en aura encore quelques-uns derrière, mais on retiendra principalement le second Kick Off pour sa frénésie absolue et une poignée de menues améliorations par rapport à son illustre prédécesseur. Le jeu sort sur Atari ST et est porté dans la foulée sur Amiga, avant d'aller tenter sa chance sur bien d'autres plateformes. Connu pour sa vitesse et ce ballon qui ne colle pas aux pieds, Kick Off illumine les journées de passionnés qui voueront un culte mérité à l'œuvre de Dino Dini.



SENSIBLE WORLD OF SOCCER LE BALLON D'OR ?



Mordus de Kick Off 2 mais lassés par ses bugs et imperfections, Jon Hare et une poignée de développeurs se lancent dans la création de Sensible Soccer, qui écrase dès 1992 toute idée de concurrence. La caméra éloignée rend l'action plus lisible, alors que le jeu de passe et les variations de tirs sont encouragées et facilitées par la limitation à une seule touche, que l'on maintient plus ou moins longtemps selon l'effet escompté. De version en version, Sensible Soccer s'enrichit et propose les vrais noms des joueurs, une partie gestion sympathique et des statistiques « réalistes » qui donnent un maximum de caractère et de profondeur au titre. Si «Sensi» atteint probablement son apogée en 1996 avec une version 96/97 qui sera d'ailleurs portée sur Xbox Live Arcade en 2007, la série vit toujours et bénéficie de mises à jour régulières permettant de jouer avec les équipes actuelles.



FIFA SOCCER 95 LA NAISSANCE D'UNE SUPERPUISSANCE



Alors que le foot de l'époque se joue de profil ou de dessus, Electronic Arts innove avec une perspective isométrique qui fait mouche d'emblée : malgré un scrolling haché, les sprites sont énormes, bien détaillés et pas trop mal animés. Exclusivité temporaire sur Mega Drive, le premier FIFA ne comprend que des équipes nationales composées de joueurs aux noms fantaisistes. Fin 94, FIFA 95 débarque avec huit championnats nationaux dont la D1, encore une fois avec des noms factices mais aussi des statistiques qui permettent de reconnaître certaines stars. Malgré les bugs, en dépit d'une concurrence agressive et sans faire grand cas de l'arrivée imminente de nouvelles machines qu'il apprivoisera sans trop trembler, FIFA s'installe immédiatement et irrémédiablement dans le paysage vidéoludique.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE UN NOUVEL ESPOIR



Quand le premier ISS débarque sur Super Nintendo en 1994, c'est la révolution. Sprites énormes, superbes animations, couleurs éclatantes et gameplay immédiatement accrocheur font un carton auprès des fans de foot. Les possesseurs de Mega Drive enragent et devront attendre 1996 (une éternité !) pour profiter d'une conversion d'ISS Deluxe, véritable tuerie qui enfonce le clou avec des possibilités tactiques améliorées, un mode entraînement et les fameux smileys colorés indiquant l'état de forme d'un joueur. Accessible, ISS Deluxe est pourtant blindé de subtilités : une-deux, feintes et autres gestes inédits jusqu'alors font leur apparition pour densifier la palette technique des joueurs. S'il faudra attendre encore de longues années pour avoir les vrais noms ou pouvoir jouer un club dans un jeu de foot estampillé Konami, quelle éclatante réussite !



TOTAL FOOTBALL SIMPLE ET FUNKY



Petit poucet de cette sélection, Total Football est développé par deux passionnés – Richard Walker et Rob Hill – sur Megadrive et Amiga. À une époque où les jeux de foot se multiplient et tentent tant bien que mal de se démarquer, le titre de Domark affiche une vue isométrique qui rappelle inévitablement FIFA, mais avec des sprites plus fins et élancés. Malgré quelques carences et curiosités (pas de remplacements, pas de blessures), le jeu fonctionne bien et se montre moins brouillon que son concurrent le plus direct.



SUPER SIDEKICKS 3 FOOTBALL DE NICHE



Développé par SNK pour son inaccessible Neo-Geo, la série des Super Sidekicks se distingue par une réalisation de très, très haute volée. Elle culmine avec un troisième volet qui bombarde le joueur de sprites énormes dont les animations font clairement rêver. Très rapprochée malgré des zooms aussi impressionnants qu'insuffisants, la caméra ne permet en revanche pas de pratiquer un jeu ultra construit, et l'absence de radar se fait cruellement sentir. Qu'à cela ne tienne, Sidekicks reste un jeu 100% arcade et traverser le terrain n'est l'affaire que d'une ou deux passes. À l'approche du but, les invitations à décocher un missile se font de plus en plus pressantes et s'il est évidemment possible de mettre la balle en retrait pour une IA qui se place toujours correctement, le jeu pousse au duel entre la star de l'équipe et le gardien. La mécanique « chance » se permet même de changer la perspective, offrant au joueur qui tire à l'instant où ce mot apparaît l'occasion de placer une cible en vue FPS. A l'époque, on n'a rien vu de tel et s'il fallait une énième raison de jalouser les rares possesseurs de Neo-Geo, la voilà.



SOCCER SUPERSTARS ARCADE PERFECT



Alors que la 3D fait son apparition et s'apprête à déverser ses milliers de polygones dans tous les salons et chambre de France et d'ailleurs, Konami délivre un incroyable jeu de foot en exclusivité pour les salles d'arcade. A l'instar du FIFA développé par EA pour 3DO, Soccer Superstars mélange 2D et 3D, les sprites de joueurs se démenant sur un terrain polygonal avec une caméra qui bouge constamment pour garder le focus sur l'action. Très rapprochée, la vue permet d'apprécier le travail hallucinant fait sur les footballeurs et leurs animations. Changements de directions, feintes et autres coups d'épaule donnent un cachet inédit à ce titre méconnu, mais qui se révèle encore aujourd'hui très agréable à jouer.



ACTUA SOCCER LE DÉBUT DE LA (VRAIE) 3D



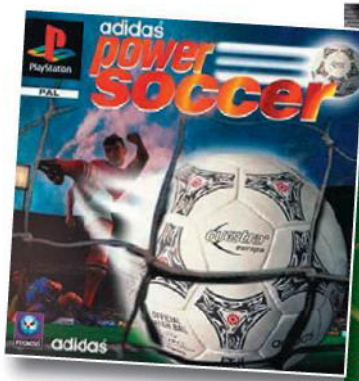
Avec le Actua Soccer de Gremlin, pas de tricherie : presque tout est en 3D texturée, du terrain aux joueurs en passant par le stade. Les nombreux angles de caméra disponibles mettent évidemment l'accent sur une performance loin d'être fréquente à l'époque, puisque même FIFA devra attendre FIFA 97 (sorti en 1996) pour afficher des joueurs en polygones. Et si le jeu est limité et surtout perclus de bugs divers et variés, Actua Soccer restera quoi qu'il arrive dans les mémoires pour sa réalisation et pour les commentaires endormis d'un Thierry Roland qu'on aura connu plus énervé !



ADIDAS POWER SOCCER AH AH, LA ROULETTE, BIEN VU !



Difficile d'imaginer, aujourd'hui, la longue suite de décisions qui ont finalement débouché sur la création d'Adidas Power Soccer. Développé par l'antenne française de Psygnosis avec la marque allemande comme partenaire, le jeu mêle arcade et marketing forcené avec une bonne humeur communicative qui ne passerait évidemment plus de nos jours. Entre les publicités pour Adidas (les films d'époque avec Del Piero & compagnie sont pressés sur le disque), les commentaires farfelus et les coups de pied enflammés et autres lobs imparables du milieu de terrain, on nageait évidemment dans le n'importe quoi le plus absolu. A l'heure où FIFA et PES n'avaient pas encore éliminé toute concurrence, ça fonctionnait plutôt pas mal !



SEGA WORLDWIDE SOCCER 97

LA TENTATIVE MAISON



Sentant peut-être le vent tourner – EA saccage les versions Saturn de FIFA et ignore la Dreamcast – Sega tente de se faire justice lui-même et propose Worldwide Soccer, un titre plutôt pêchu avec une réalisation 3D de belle facture, surtout pour une console aussi difficile à exploiter dans le domaine.

Bien sûr, comme souvent à l'époque, les modèles se ressemblent et le football pratiqué manque de finesse et de variété mais l'essentiel est ailleurs : après s'être fait la main sur Victory Goal un an auparavant, Sega tient une nouvelle licence intéressante et la développera jusqu'à l'Euro 2000 et un titre dédié sur Dreamcast.



FIFA 98 : EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE

L'OFFICIEL, C'EST MIEUX



Après un FIFA 97 sexy mais plein de bugs, FIFA 98 était attendu au tournant et EA ne déçoit pas. Outre sa plastique incroyable et l'inoubliable Song 2 de Blur en ouverture, le jeu propose des tonnes de contenu et dispose des licences officielles pour les premières divisions européennes mais aussi la quasi-totalité des nations inscrites à la FIFA. Le mode En route pour la Coupe du Monde est donc ultra complet et la perspective de disputer les éliminatoires avec les véritables équipes de chaque région est une bénédiction pour nombre de fans. Enfin, le mode indoor à cinq contre cinq défoule comme jamais, et ce malgré des réglages pas toujours optimisés (on se souvient des gardiens qui provoquent des coups francs en plongeant en dehors de leur surface).



ISS PRO 98

L'AUBE D'UNE NOUVELLE ÈRE



Après un ISS Pro limité mais déjà très plaisant et avant la révolution ISS Pro Evolution, Konami fait mouche avec ISS Pro 98 et sa flamboyante jaquette (Ravanelli et Kopke pour la version française, sans doute détestée par les supporters parisiens). Développé par KCET et Shingo « Seabass » Takatsuka, le jeu reprenait la bonne base de son prédécesseur et y ajoutait

ce qu'il faut de finesse et de possibilités techniques et tactiques. Avec une physique de balle très raide mais moins téléguidée que chez FIFA, les situations de but paraissent moins répétitives et les pralines en lucarnes semblaient tenir davantage du skill et de la vista que d'une statistique quelconque.



LIBERO GRANDE

LE FUTUR AVANT L'HEURE



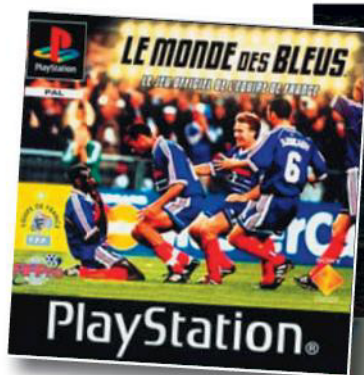
Développé par Namco pour l'arcade et la PlayStation, Libero Grande vous colle dans les crampons d'un joueur et d'un seul, de préférence milieu offensif ou attaquant de pointe. À l'instar de ce que fera EA avec son mode Deviens Pro bien plus tard, ce jeu de foot peut-être trop révolutionnaire vous donne le rôle-clé et une perspective unique sur le match. Si l'idée est excellente, la réalisation souffre d'angles de vue parfois atroces et de limites importantes en matière de gameplay (pas de gestion des appels et pas de passes en profondeur), ce qui rend les matchs finalement assez monotones. Arrivé trop tôt et pas assez poussé, le concept était pourtant excellent et aura permis au titre de se faire une (toute) petite place parmi les grands.



LE MONDE DES BLEUS QUAND LE MARKETING CARTONNE



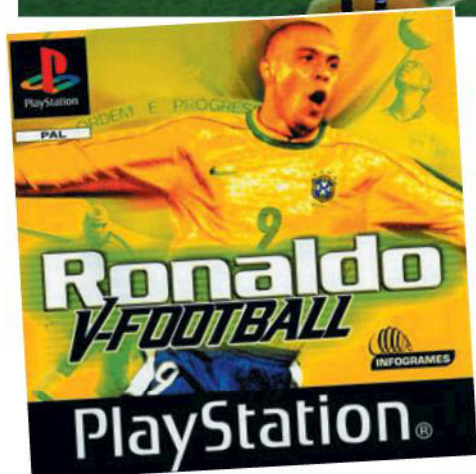
Développé par la Team Soho de Sony (Porsche Challenge et The Getaway, c'était eux) et baptisé This is Football hors de nos frontières, Le Monde des Bleus doit une grande partie de son (petit) succès aux commerciaux français. Pour surfer sur la vague du Mondial 98, ces derniers ont décidé de renommer le titre, de lui coller une jaquette qui donne la larme à l'œil et d'y greffer une introduction retraçant, flûte de pan bien tapée à l'appui, le parcours des Bleus à la Coupe du Monde. Inoubliable, forcément ! Côté terrain, ça l'était un peu moins avec un gameplay toutefois assez propre, entre le très accessible FIFA et le beaucoup plus exigeant ISS Pro Evo.



RONALDO V-FOOTBALL ONE SHOT DANS LA LUCARNE



À une époque où s'assurer une licence n'était sans doute pas aussi difficile que maintenant, l'omniprésence de Ronaldo dans ce titre ne surprend pas et lui assure une place un peu à part dans nos mémoires. L'introduction, mêlant samba et rares images du prodige, laisse la même impression que celle du Monde des Bleus à ceux qui ont opté pour cette galette plutôt que pour un FIFA ou ISS Pro. Développé par les français de PAM, qui s'illustreront plus tard avec la série Top Spin, Ronaldo V-Football propose un jeu rapide et nerveux qui fonctionne assez bien. Étonnamment solide sur ses appuis – en tout cas plus que le Ronaldo de l'époque, qui lutte avec ses genoux – le jeu édité par Infogrammes déçoit au niveau du contenu, ce qui l'empêchera sans doute de marquer les esprits et donc de mériter une suite.



VIRTUA STRIKER 2 L'ARCADE À LA MAISON



Pour qui s'est un jour aventuré dans une salle d'arcade, la vision d'une borne Virtua Striker est toujours saisissante : deux places assises, un écran immense, des couleurs chatoyantes et des modélisations en avance sur leur temps, voilà qui donne forcément envie de s'asseoir et de lâcher quelques pièces, non ? Si l'on peut reprocher à Sega de n'avoir pas su aller au-delà d'une simple conversion pour l'arrivée de Virtua Striker sur Dreamcast, le premier contact avec le titre reste exceptionnel. La prise en main est immédiate, la réalisation au poil et les buts s'enfilent comme des perles ! Bien sûr, le côté rudimentaire de l'IA et le parti pris 100% arcade rognent la durée de vie et l'intérêt d'un jeu qui demeure malgré tout la meilleure proposition football sur une machine (très) mal servie en termes de ballon rond.





FIFA STREET LA CAGE AUX LIONS



Autant né de l'opportunité de surfer sur la vague NBA Street que du besoin de souffler pour une série qui subit de plein fouet la toute puissance de PES, FIFA Street fait de son mieux pour trouver une lucarne de bonne humeur teintée de joga bonito. Avec EA Big aux manettes, l'affaire est spectaculaire avec ce qu'il faut de passes fantasmagiques et feintes à enchaîner pour faire grossir une jauge et pouvoir

enfin décocher un tir imparable. Le mode histoire impose la création d'un avatar, chargé d'écumer les terrains aux quatre coins du monde avec ses potes avant de remplacer ces derniers par de vrais joueurs sous licence, façon Pokemon. Certes limitée, la recette fonctionne tout de même plutôt bien mais malgré deux suites et une tentative ratée de revival, FIFA Street n'ira pas plus loin. C'est finalement le mode Volta qui reprendra le flambeau, sans réellement convaincre – comme la plupart des initiatives d'EA ne portant pas le sigle FUT d'ailleurs.



SEGA SOCCER SLAM SEGA SE DÉCHAÎNE



Le deuil de la Dreamcast effectué, Sega se relance en tant qu'éditeur et propose une nouvelle vision du foot arcade aux joueurs Xbox, PS2 et GameCube. Ici, pas de licences ou de semblant de réalisme : les équipes et designs sont fantaisistes et les matchs se déroulent en trois contre trois (plus les gardiens) sans règles particulières. Tous les coups sont donc permis, y compris des tirs en suspension – Shaolin Soccer est à la mode – qui permettent d'ajuster le but avec une cible mouvante. Côté stratégie, la possibilité d'affaiblir l'armure et donc le niveau du gardien adverse en le mitraillant de petits tirs ou au contraire opter pour le remplissage de la jauge de combo offre un peu de variété, mais l'affaire reste logiquement répétitive, surtout pour qui joue en solo. En optant pour des personnages inédits et une direction artistique particulière au lieu d'utiliser ses personnages fétiches, Sega a en tout cas peut-être raté l'occasion de créer plus qu'un titre isolé. Résultat, Soccer Slam ne connaîtra pas de suite et laissera le champ libre à ses futurs concurrents.



MARIO SMASH FOOTBALL FC CONVIVIALITÉ



Jamais sorti de nos mémoires malgré un Super Mario Strikers (Wii, 2007) qui aura amélioré la recette en tous points et que l'on aimerait bien retrouver sur Switch un de ces quatre, Mario Smash permettait au plombier et à ses potes de chauffer les crampons pour la première fois, et quelle première ! À l'inverse de ses concurrents directs, le jeu de Nintendo ne misait pas sur des super teams mais sur la présence d'un capitaine (DK, Luigi, Peach...) devant mener ses ouailles à la victoire. Tout à fait capables mais forcément plus anonymes, les koopa, toads et autres gardiens crocodiles étaient généralement chargés de la circulation de balle, le perso star devant se positionner pour décocher un super tir susceptible de rapporter plus d'un point. L'absence de faute rendant l'opération délicate, il fallait utiliser les objets issus de l'univers Mario pour faire le ménage et s'assurer les quelques secondes nécessaires pour charger un boulet de canon. Simple et monstrueusement efficace en multi, Smash Football avait plus de mal à convaincre en solo, comme la majorité de ses semblables.



PRO EVOLUTION SOCCER 5 LE SOMMET !

Pour certains, c'est le meilleur. D'autres ne jurent que par le 6 et son Adriano cyborg envoyé du futur pour assassiner nos lucarnes à longue portée. Entre les deux, quelques puristes essaieront de vous vendre une version International d'un Winning Eleven un peu plus ancien. Globalement, tous ont raison et l'époque PlayStation 2 représente beaucoup de choses, pour PES comme pour les amateurs de football virtuel. A une ou deux exceptions près, les jeux se suivent, se ressemblent mais parviennent toujours à innover suffisamment pour justifier un engouement déraisonnable et d'innombrables soirées passées groupés devant la télé. Seul, à deux ou à quatre grâce à des multitaps qui valent de l'or, Pro Evolution Soccer est un régal de rythme, de variété et de possibilités. Les actions construites, les rushes solitaires et les buts de raccroc représentent parfaitement le sport, transformant la licence de Konami en phénomène de société et obligeant le tout-puissant Electronic Arts à multiplier les tentatives désespérées pour faire exister son FIFA. Inattaquable, PES culmine pour nous avec un cinquième volet qui, malgré son arbitrage pointilleux, corrige la plupart des défauts de son prédécesseur et trouve un équilibre global jamais égalé.



FIFA 10 360 DEGRÉS DE PLAISIR

Après de nombreuses années de disette marquée par d'innombrables « innovations » de gameplay servant à masquer les limites d'un moteur suranné, FIFA se reprend à partir du huitième volet. Quand bien même la concurrence s'est tiré une balle dans le pied en manquant la transition vers le tandem PS3 / Xbox 360, la série d'EA Sports révolutionne tout à partir de FIFA 08, qui change de moteur et offre un jeu posé, équilibré et finalement ultra plaisant. Dès lors, FIFA monte en puissance et atteint un nouveau pallier avec FIFA 10, qui introduit des contrôles plus fluides avec des dribbles qui tiennent enfin compte des sticks analogiques et se détachent des huit directions traditionnelles. Fun, précis et moderne, FIFA continuera d'évoluer pendant quelques temps encore, jusqu'à ce que le duo Frostbyte / FUT ne vienne tout gâcher, sur et en dehors du terrain.



INAZUMA ELEVEN TACTIQUE ET TACTILE



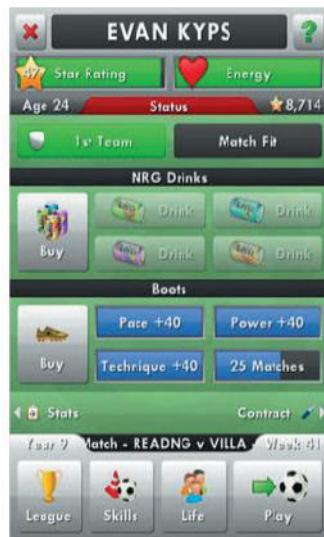
Développé par Level-5 (Professeur Layton, Ni No Kuni) pour une Nintendo DS en plein boom, Inazuma Eleven mélange jeu d'aventure, RPG et football pour le plus grand bonheur des amateurs de shōnen, qu'ils connaissent la licence ou pas. A la tête d'une équipe de collégiens qui vient de se faire rosser pour la énième fois pas le collège rival, il s'agit donc de monter en puissance à coups d'entraînements, de rencontres aléatoires menant à des défis simples, mais aussi de matchs classiques aboutissant au recrutement de la star adverse, et ainsi de suite. Avec près d'un millier de joueurs aux tronches impossibles, des coups spéciaux spectaculaires et un écran tactile bien exploité pour tracer certaines trajectoires et faire ses choix, le titre est profond et accrocheur, mais aussi très (trop) accessible.



NEW STAR SOCCER LA STAR SUR MOBILES



On a essayé des dérivés de PES, FIFA et autres licences plus ou moins connues, mais c'est toujours vers New Star Soccer que l'on retourne pour marquer quelques buts sur smartphone. Certes un peu trop insistant pour pousser à dépenser quelques euros ça et là, le titre reste plutôt équilibré et surtout repose sur des mécaniques tactiles bien senties. Les matchs se déroulent automatiquement et demandent d'intervenir périodiquement pour passer, dribbler ou mieux, tirer en choisissant l'angle et la force, ce sans oublier de tenir compte du vent et des défenseurs éventuels. Simple et efficace !



ROCKET LEAGUE LA PHYSIQUE AU PREMIER RANG



Ceux pour qui le foot est avant tout une affaire de maîtrise technique, de science du collectif et de tirs à la trajectoire fiable car débarrassée de toute considérations statistiques et scénaristiques ont enfin leur jeu : après s'être fait la main avec l'horriblement nommé Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle Cars (SARPBC pour les intimes), Psyonix marque le but en or avec Rocket League, aussi facile à dire qu'à prendre en mains. Pour la maîtrise, c'est une autre affaire et si la courbe d'apprentissage est intimidante, les possibilités offertes par le moteur physique dépassent de très loin tout ce que FIFA, PES et les autres ont pu proposer en leur temps.

Désormais complètement gratuit, Rocket League est le jeu de ceux qui aiment le foot, et pas forcément les footballeurs.



CAPTAIN TSUBASA RISE OF THE NEW CHAMPIONS OLIVIER TATONNE



Après des décennies à lorgner sur des jaquettes étrangères et une poignée de screens remplis de kanjis, la joie de pratiquer le foot façon Olive et Tom compense assez facilement le côté cheap d'un moteur 3D qui manque un peu de consistance. Jouant à fond la carte du fan service, le jeu de Tamsoft oublie un peu de varier les plaisirs et nous sert un gameplay qui peine à se renouveler après quelques matchs de découverte. Au-delà d'une aventure plaisante de bout en bout, on a un peu de mal à relancer le titre qui aurait sans doute gagné à opter pour une approche plus radicale du foot, dans un sens ou dans l'autre.





DUKE



NUKEM

AUX BAILLES MUSCLES

Ce n'est pas que ses blagues graveleuses nous manquent, mais ça fait quand même un bail que nous n'avons plus vu la coupe en brosse et les biceps saillants de Duke Nukem. Sa virilité abusive a disparu du paysage, mais pas sans laisser un grand vide pour ceux qui l'ont connu à la grande époque. *Christophe Öttl*

À quoi ressemble l'itinéraire d'un odieux macho mégalomane ? En voilà une bonne question. Elle nous fait revenir au début des années 90 en compagnie d'un certain Apogee Software, alors au sommet de sa forme. L'entreprise ne s'est pas rendue populaire grâce à des jeux à succès mais une méthode de distribution tout à fait particulière : le shareware. Apogee distribue une partie de ses jeux gratuitement sur MS-DOS, puis se met à jouer les éditeurs auprès d'autres compagnies grâce à sa notoriété naissante. Le destin est en marche puisque dans le lot des développeurs sous contrat se trouvent des chevelus excentriques qui répondront plus tard au nom d'Id Software. La fine équipe sort en 1990 Commander Keen in Invasion of Vorticons, le tout premier épisode de la série de plateformes/action. C'est le jackpot. Non pas que le jeu rencontre un succès monstre. En réalité Commander Keen sert surtout de référence à Apogee qui désire créer un jeu dans la même veine. Ça y est nous y voilà, Duke Nukem (1991) est dans la place. Todd Replogle se charge de créer la première aventure du blondinet qui n'a à ce moment-là ni lunettes, ni vices, ni 3D mais une tendre passion pour les armes à feu. L'imagerie de ce titre, presque parodique, est profondément ancrée dans le cinéma

d'action et les comics américains bien badass. Duke Nukem est le héros américain typique qui s'en va dispenser la justice à grands coups de chevrotine dans la face du Docteur Proton. Même le modèle du Duke est basé sur un amalgame des acteurs bourrins de l'époque, Arnold Schwarzenegger en tête. Quant au jeu en lui-même, Duke Nukem ne fait pas dans la dentelle. On dégingue du robot à tour de bras dans un Los Angeles dévasté rebaptisé pour la peine Shrapnel City. Le héros a déjà en ce temps-là plus de muscles que d'intellect. Il n'a que la capacité de sauter et de tirer, ni plus ni moins. La machine est lancée. Duke Nukem rencontre un petit succès (encore une fois grâce au shareware) qui lui permet d'envisager une suite sereinement. On prend le même et on recommence, avec des aliens cette fois. Le Duke profite de ce nouvel épisode pour se faire faire une révision complète. Duke Nukem II (1993) est plus beau, plus détaillé, plus complet même. Le concept reste identique mais le panel de mouvement du bodybuilder s'est enrichi pour lui permettre de se baisser ou de tirer en l'air avec un arsenal lui aussi revu à la hausse. Sa personnalité, elle, ne change pas. Duke Nukem reste fidèle à son arrogance et son comportement belliqueux. Les punchlines tordues qu'il jetaient au visage du Docteur

Proton sont toujours d'actualité, tout comme le fait qu'il se la raconte grave.

PAS TRÈS NOBLE LE DUKE

Ça c'était l'époque où le Duke était encore fréquentable. Il faut dire qu'il a fait de mauvaise rencontre qui ont changé le cours de sa carrière. En 1993, il fait la connaissance d'un type au moins aussi violent que lui dont le domaine de compétence est plutôt la chasse aux démons sur Mars. Apogee, comme le reste du monde, est fasciné par ce que Doom accomplit cette année-là. Il y a une petite révolution qui est en marche et l'éditeur n'a pas envie de passer à côté. Virage complet pour le prochain opus qui sera donc un Doom-like. La transition est radicale mais brillamment assurée par la jeune équipe de 3D Realms, montée pour l'occasion. Duke Nukem 3D (1996) a pour vocation d'être techniquement aussi impressionnant que son pote le Doom-guy. Le moteur 3D concocté est à ce titre-là une petite merveille. Les environnements sont chargés en détails et en éléments interactifs. 3D Realms a également appris des limites du jeu d'Id Software (encore eux). Duke saute et peut aussi

“Duke Nukem est le héros américain typique qui s'en va dispenser la justice à grands coups de chevrotine dans la face du Docteur Proton.”

LE DUC DES COPYRIGHTS

Pendant une courte période, Apogee a rectifié le nom de son héros pour Duke Nukem. La raison de ce revirement, c'est un personnage de la série Captain Planet qui porte lui aussi le nom de Duke Nukem. L'affaire s'est réglée d'elle-même lorsqu'Apogee a réalisé qu'il n'y avait pas de papiers officiels pour ce nom et qu'il pouvait donc se le réapproprier.





❶ Dans le premier épisode, Duke n'avait pas encore de lunettes mais déjà beaucoup d'humour.

❷ Le bruitage très cartoon achève de rendre les deux premiers Duke Nukem assez potaohes.

❸ Duke Nukem II démarre sur son enlèvement durant une interview au sujet de son livre « Why I'm so great » : ça donne le ton !

❹ S'il combat le plus souvent à pied, Duke Nukem peut aussi monter dans des véhicules à partir du second épisode.

❺ Plusieurs ennemis sont équipés de jetpack dans Duke Nukem 3D. Notre héros peut lui-même s'en servir.



"While Duke was being interviewed on television about his new book..."





- ❶ Sur la droite, un alien qui prend du plomb. Sur la gauche, un film ocoquin qu'il regardait avant l'arrivée de Duke (Duke Nukem 3D).
- ❷ Les fameuses lunettes noires de Duke sont inaugurées dans Duke Nukem 3D, au côté de sa voix off.
- ❸ A l'inverse, quand on regarde Duke Nukem sur Game Boy Color, on a du mal à comprendre ce retour en arrière.

regarder vers le haut pour dessouder les aliens qui sont cette fois-ci venus envahir la Terre. Le titre ne parviendra jamais à égalé le prestige de Doom mais il n'en reste pas moins un gros carton de l'année 1996, fort d'un gameplay vitaminé très en vogue. Cet opus est aussi celui où notre blondinet national s'affirme comme un parfait dépravé. On le connaissait déjà violent et grande gueule, le voilà grossier et obsédé maintenant. Duke vocifère des insultes comme un poissonnier sans vraiment se soucier du sort du monde. Sa priorité est désormais de sauver les femmes séduisantes que les extraterrestres sont venus enlever, chose intolérable aux yeux du hé... du pilier de bar. On doit admettre qu'il en a le comportement. On ne le voit pas boire à outrance mais ses principales activités sont d'uriner un peu partout, jouer au billard et surtout glisser des billets dans les sous-vêtements de stripteaseuses chichement vêtues pour les voir agiter leur poitrine.

3D Realms ose tout, y compris le mauvais goût qu'il tourne en dérision. Aussi curieux que cela puisse paraître, c'est la vraie force de ce personnage qui se distingue de la

COPAINS COMME COCHONS

Publier le premier volet de Commander Keen n'était que le début de la collaboration entre id Software et Apogee. Un second opus de Commander Keen est également édité en 1991. Mais la plus belle prise reste indéniablement Wolfenstein 3D en 1992.



plupart des protagonistes consensuels des FPS. Cette liberté de ton séduit tous les fabricants de console du moment, qui récupèrent leur portage de Duke Nukem 3D. Même le très prude Nintendo repart avec son édition qui passe toutefois par la case censure. Le Duke n'a jamais vraiment été bon enfant mais ce troisième épisode franchi un cap pour ce qui est du public visé, et ce dernier accourt en masse pour en demander plus.

ÇA SERA RAPIDE, QU'IL DISAIT

Apogee compte bien satisfaire la demande en accordant les droits de la licence à des studios externes avides de développer des spin-offs. n-Space est le premier à se lancer en créant Duke Nukem : Time to Kill (1998) sur Playstation. Il est vite rejoint par Eurocom qui s'occupe de Duke Nukem Zero Hour (1999) sur Nintendo 64. Deux plateformes et deux développeurs différents, mais

en vérité une même envie de reprendre le concept de Tomb Raider à la sauce Duke. Tout n'est question que d'inspiration dans l'histoire de la licence et pour la première fois celle-ci s'essaie au TPS. Duke doit faire face dans les deux cas à des histoires de voyages dans le temps qui l'emmènent au temps du Far West ou dans la Rome antique. Il faut avouer que le voir défouailler en toge a quelque chose d'irrésistible. n-Space remet ça en 2000 avec Duke Nukem : Land of the Babes qui reprend le gameplay TPS, en piochant au passage quelques références à Metal Gear Solid. Les Australiens de Torus Games tentent aussi leur chance en sortant une version Game Boy Color en 1998 qui reprend la jouabilité des deux premiers opus. Nouvelle tentative en 2002 avec Duke Nukem Advance qui nous fait repartir à l'époque de Duke Nukem 3D. Ce second essai marque nettement plus de point que le premier, complètement désuet dès



1 Dans Land of the Babes, Duke s'assoie au « mouvement des gonzesses résistantes » pour faire face à la menace extraterrestre.

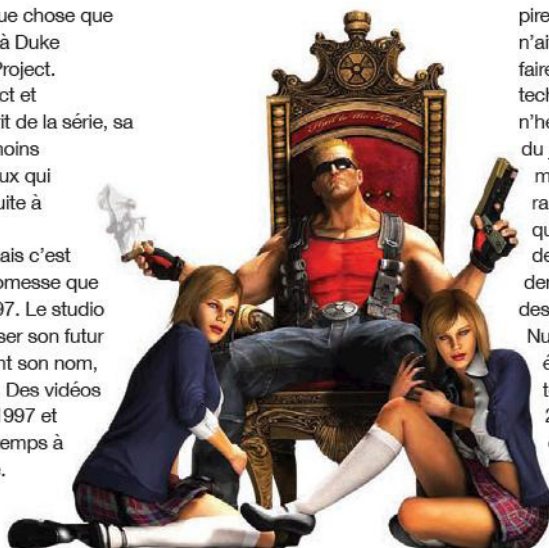


2 Le blond bodybuildé court, saute et tire dans un environnement 3D. C'est retour en arrière inattendu pour la licence (Project Manhattan).

3 L'univers et la personnalité de Duke sont toujours là, mais le feeling est celui d'un FPS lambda plein de limitations (Duke Nukem Forever).



sa sortie. C'est quelque chose que l'on reprochera aussi à Duke Nukem : Manhattan Project. Graphiquement correct et respectueux de l'esprit de la série, sa 2,5D n'en reste pas moins préhistorique pour ceux qui attendent une vraie suite à Duke Nukem 3D. On l'oublierait presque mais c'est pourtant la grosse promesse que fait 3D Realms en 1997. Le studio ne fait pas qu'officialiser son futur bébé, il tient carrément son nom, Duke Nukem Forever. Des vidéos sont montrées entre 1997 et 1998, ce qui laisse le temps à des attentes de naître. C'est le début de ce qui est sans doute le



pire développement que l'industrie n'ait jamais connu. Dans l'espoir de faire de ce futur épisode une réussite technique incontestée, 3D Realms n'hésite pas à retarder la fabrication du jeu pour se procurer de nouveaux moteurs. Le Quake Engine II fait rapidement de l'œil au studio avant que l'Unreal Engine ne fasse parler de lui. Ces changements de dernière minute sont à chaque fois des retours à la case départ. Duke Nukem Forever devient étonnamment silencieux avec le temps. Même le trailer diffusé en 2001 ne suffit pas à rassurer ceux qui trouvent le projet bien long. Duke refait une brève apparition en 2007 dans des conditions similaires, mais il est déjà trop

tard. Plus personne ne croit à l'arrivée de ce nouvel opus dix ans après son annonce alors que celui-ci n'en n'est toujours qu'aux prémices. Ce développement de l'enfer coûte même la vie à 3D Realms, obligé de fermer ses portes en 2009. Duke Nukem Forever survit quant à lui péniblement grâce à Gearbox qui se charge d'achever ce fiasco une bonne fois pour toutes en 2011. Sans surprise le résultat n'est pas à la hauteur des espoirs fous placés en lui. Duke finit sa carrière sur un jeu bien trop gentillet. L'humour graveleux est toujours là mais ce sont les mécaniques du titre qui ne volent pas bien haut. Dans un souci de modernisation le jeu est simplement devenu trop lisse, loin de la vision nerveuse des FPS old-school. Un spin-off sur DS et une compilation sortiront après-coup mais le mal est fait pour la série. Et à vrai dire, la blessure est si profonde que nous ne reverrons plus jamais le Duke après ça.

“Cette liberté de ton séduit tous les fabricants de consoles, qui récupèrent leur portage de Duke Nukem 3D.”





SEPT ANS POUR REVOLUTIONNER LE CRPG

À sa création, la société Interplay était loin d'imaginer qu'elle marquerait l'histoire d'une pierre blanche en donnant vie à Black Isle Studios. Véritable étendard du RPG, il ne lui aura fallu que trois licences pour renverser la tendance et devenir un incontournable du genre. *Benjamin Annequet*

Au commencement, il y a Brian Fargo. En 1983, le jeune homme vient de produire son tout premier jeu, *The Demon's Forge*. Une expérience concluante qui l'incite à créer sa société, Interplay Productions. La structure grimpe vite et la boîte fait du RPG sa marque de fabrique, notamment avec la série *The Bard's Tale* au milieu des années 80. La première consécration intervient à la fin des années 80. Interplay Productions vient de mettre au point *Wasteland*, soit le tout premier RPG en monde ouvert, avec une composante bac à sable, dans un univers de science-fiction post-apocalyptique. Un succès critique et commercial qui permet à Interplay de se développer en tant

qu'éditeur et producteur sous le nom d'Interplay Entertainment. Avec ce changement, Interplay détient l'opportunité de distribuer ses jeux et d'acquiescer des licences. Cela tombe bien car Brian Fargo ambitionne de créer une division spécialisée dans le RPG au sein d'Interplay. Sans le savoir, il met déjà en place les prémices de Black Isle Studios.

NÉ DE CENDRES RADIOACTIVES

En interne, Tim Cain se fait remarquer pour son travail sur *Stonekeep* et est réquisitionné en 1994 pour travailler aux ébauches d'un nouveau RPG. Durant les six premiers mois, il conçoit seul le moteur graphique avant d'être rejoint

par Chris Taylor, Leonard Boyarsky et Jason D. Anderson. Brian Fargo saisit rapidement le potentiel derrière ce projet et imagine un univers post-apocalyptique. Sauf qu'en 1995, Interplay acquiesce les droits de *Donjons & Dragons* et Fargo est à deux doigts de lancer Tim et sa bande sur un jeu estampillé D&D. Cain le supplie de ne pas stopper leur projet, d'autant qu'un contrat avec Steve Jackson, créateur du jeu de rôle sur table *G.U.R.P.S.*, est sur le point d'être signé autour de ce projet. Toutefois, Jackson juge le jeu trop violent et sombre, et se désolidarise du projet, ce qui le met en péril. Mais Cain et son équipe trouvent une alternative en mettant au point leur propre système de règles, le

S.P.E.C.I.A.L., et peuvent poursuivre le développement. Lors de la dernière année de création, Feargus Urquhart prend l'équipe sous son aile afin de terminer le développement de ce qui sera *Fallout*. Cette réunion, où règne convivialité et esprit familial, donne naissance à Black Isle Studios, un nom emprunté à la région écossaise natale d'Urquhart, qui devient ainsi une division à part entière d'Interplay. À sa sortie, *Fallout* est rapidement considéré comme un classique et une suite sera rapidement mise en chantier. Contre toute attente, le studio doit faire face aux départs de Boyarsky, Anderson et Cain, lui qui a pourtant écrit une majeure partie du scénario et conçu une poignée de lieux du jeu.

Pour pallier à ce déficit, Chris Avellone est recruté pour prendre le relais et finir le développement sans encombre. Mieux, il appose sa patte sur le projet et donne vie à un jeu unique grâce à ses talents d'écriture. Mais l'absence Cain se fait sentir et le jeu, à sa sortie, manque de finitions et est perclus de bugs. Toutefois, cela n'empêchera pas Fallout 2 d'être considéré comme le jeu le plus riche de tous les jeux de Black Isle Studios.

BLACK ISLE, LE PARRAIN

Grâce à Fallout, Interplay est dans une situation confortable, tout comme Black Isle. La confiance règne, les moyens sont illimités et, à l'image de la maison-mère, Black Isle se lance dans l'édition et la production. À cette période, Urquhart fait la rencontre des fondateurs de BioWare, Muzyka et Zeschuk, et leur confie le développement de Baldur's Gate. L'équipe expérimentée de Black Isle n'hésite pas à épauler les novices de BioWare dans la lourde tâche qui leur incombe. Car, oui, on a tendance à oublier le rôle très important de Black Isle dans la création de Baldur's Gate 1 et 2. L'équipe d'Urquhart poursuit ce rôle de tuteur en prenant sous son aile, en 2001, le studio de développement Snowblind Studios. Ce dernier, conquis par Baldur's Gate, souhaite le transposer sur consoles de salon. Du pain béni pour Interplay qui souhaite plus que tout s'immerger dans le marché émergent, et très populaire, des consoles. Mais le moteur Infinity de Baldur's Gate est trop contraignant pour être porté sur consoles. Ainsi, un nouveau moteur est donc mis au point pour ce projet et sert de base à une extension de l'univers de Baldur's Gate dans un format orienté hack'n slash : la série des Dark Alliance. Avec

① Planescape : Torment proposait une jolie réflexion sur la quête d'identité et le déni de soi.

② Pari réussi avec Dark Alliance, qui a su séduire les joueurs sur console grâce à son côté action.

③ Dark Alliance 2, malgré ses qualités, a fait l'erreur de reprendre le moteur de son aîné sans tenter de l'améliorer.

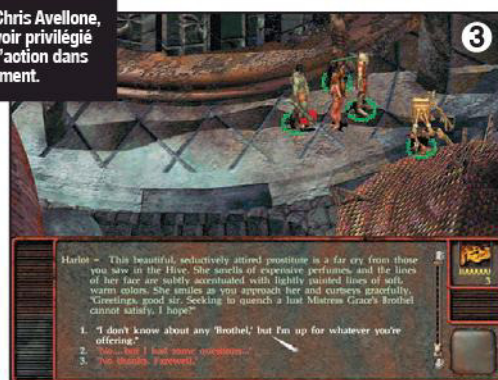


BLACK ISLE LA RESURRECTION ?

En août 2012, coup de théâtre. Hervé Caen, P-D.G. d'Interplay Entertainment Corp., soit le nouveau nom d'Interplay après le rachat par Titus Interactive, annonce le retour de Black Isle Studios. Sur le coup, l'annonce déchaine les passions mais sent l'entourage. En effet, la société ne possède en réalité aucun employé alors que le communiqué invite ceux qui le désirent à rejoindre « l'équipe ». Il ne s'agit en fait que d'un label d'édition. D'ailleurs, celui-ci vient de sortir une réédition de Dark Alliance, et réfléchit à faire de même avec le second épisode.



③ De l'aveu de Chris Avellone, il regrettera d'avoir privilégié les dialogues à l'action dans Planescape : Torment.



ces spin-offs, Black Isle rajoute quelques lignes à sa liste de succès en tant qu'éditeur et producteur. En 2003, ce sera au tour de Reflexive Entertainment de bénéficier de l'expertise du studio d'Urquhart. Black Isle édite alors Lionheart : Legacy of The Crusader, mais ce dernier ne rencontre pas vraiment le succès escompté et se heurte à de nombreuses critiques qui viennent entacher la réputation de Black Isle. D'autant qu'à l'époque, chaque réussite est un gage de respiration financière pour Black Isle et Interplay car ils s'apprentent à descendre une pente bien raide.

LE DÉBUT DES TOURMENTS

Durant les années 2000, Chris Avellone est aux commandes d'un jeu dans un univers à la fois singulier, subtil mais aussi déroutant et inspiré d'une campagne d'AD&D. Vous l'aurez deviné, il s'agit de Planescape : Torment, le chef-d'œuvre de Black Isle, si l'on s'en tient aux critiques dithyrambiques de l'époque. Malgré tout, la sauce a du mal à prendre auprès du public, en raison de son extravagance. Néanmoins, le bouche à oreille fait un malheur auprès des joueurs qui finissent par lui donner ses lettres de

noblesse. Soucieux des retours, Black Isle et Urquhart vont alors tout faire pour renouer avec l'esprit de Baldur's Gate. Pour ce faire, ils achètent l'Infinity Engine de BioWare, embauchent Joshua Eric Sawyer, et réfléchissent au cadre de leur prochaine production. Le choix se porte alors sur l'adaptation d'Icwind Dale. Le premier opus sort au milieu de l'an 2000, les retours sont d'ailleurs unanimes et saluent la fidélité de l'expérience. Le studio agrémente ce premier opus d'add-on et d'extension, avant de livrer un second épisode en l'espace de six mois. Mais quand bien même





❶ Lionheart avait le mérite de proposer un univers original à la croisée du fantastique et de l'historique.

❷ Le role play et les combats sont à leur pinnacle dans le second volet d'Icewind Dale.

❸ Obsidian s'est basé sur des ébauches du projet Fallout 3 imaginé par Black Isle pour New Vegas.

Icewind Dale 2 reproduit le succès de son aîné, la situation financière d'Interplay devient précaire et Black Isle en fait les frais. Le studio doit notamment faire face à une pression intense, à des budgets serrés et à des contraintes qui lui demandent de ne pas prendre de risque tout en étant lucratif. Tout un programme ! Les temps sont durs et l'agonie pointe son nez en 2003. Pour se refaire une santé, Interplay a bien tenté d'investir les consoles de salon avec la série Dark Alliance. Toutefois, les développements sont tumultueux et le duo Interplay-Black Isle va devoir renoncer à leur rôle d'éditeur et faire une croix sur certaines ressources. Une décision plutôt étonnante car les réceptions des

deux spin-offs sont positives, mais il n'en est rien : Interplay et Black Isle se meurent. Le couperet tombe en décembre 2003 et Interplay abrège les souffrances de son fils prodige : Black Isle Studios n'est plus.

LE LEGS DU STUDIO

Black Isle fait donc les frais de la mauvaise gestion d'Interplay et se dissout petit à petit. Urquhart, ulcéré face à cette décision, claqué la porte en 2003. Il est suivi par bon nombre d'employés, impayés depuis des mois. Interplay, devenue l'ombre d'elle-même, ne survit pas au rachat par Titus Interactive et s'éteint en 2004. Cependant, l'âme de Black Isle subsiste encore à travers Urquhart qui fonde Obsidian Entertainment. Il y



est rejoint par Avellone, Sawyer et par d'autres collègues de l'époque Interplay. Comme un joli pied-de-nez à leur premier succès, le studio fera un carton grâce à Fallout New Vegas. Tim Cain finit, lui aussi, par rejoindre

les rangs d'Obsidian en 2011.

En septembre 2012, ils lancent la campagne de financement participatif de Pillars of Eternity qui réunit une somme farouche qui dépasse les 4 millions de dollars. Un exploit qu'ils réitéreront en janvier 2017 avec le financement du second volet, sous-titré Deadfire. Deux francs succès dans la pure lignée du RPG d'antan qui augurent de belles choses pour l'avenir du genre. Car tant qu'il y aura des gens passionnés par le RPG comme l'ont été, et le sont d'ailleurs toujours, Urquhart, Avellone et consorts, il y aura toujours une part de Black Isle dans chacun d'eux.

"BRIAN FARGO AMBITIONNE DE CREER UNE DIVISION SPECIALISEE DANS LE RPG CHEZ INTERPLAY!"



Pillars of Eternity II: Deadfire est un savant mélange entre l'illustre savoir-faire de Black Isle et la technicité contemporaine.

BRIAN FARGO REBONDIT AVEC INXILE

Fondé en octobre 2002, InXile Entertainment vivote d'un projet à l'autre sans réel panache. Dans la tête de Brian Fargo, la nostalgie autour de Planescape se fait sentir mais les tentatives d'acquisition de la licence s'avèrent infructueuses jusqu'en 2012. En janvier 2013, Fargo annonce la pré-production du fils spirituel de Torment dans l'univers de Numenera, imaginé par Monte Cook. Pour financer le jeu InXile lance une campagne Kickstarter en mars 2013 pour réunir les 900 000 dollars nécessaires. L'engouement est tel que la campagne dépasse les 4 millions de dollars, permettant à InXile de donner vie à Torment : Tides of Numenera en février 2017.

SUMMER PARTY !



Les étés du jeu vidéo

1991, 2001, 2011

DEPUIS PLUSIEURS ANNÉES, L'ÉTÉ N'EST PLUS UNE PÉRIODE CREUSE EN MATIÈRE DE SORTIES : DE NOMBREUX GROS JEUX DÉBARQUENT DÈS LE MOIS D'AOÛT SUR NOS MACHINES. MAIS LE PHÉNOMÈME EST-IL SI RÉCENT ? EST-CE QU'IL N'Y A PAS TOUJOURS EU DE BELLES SORTIES ESTIVALES, PEUT-ÊTRE MOINS NOMBREUSES ? DIT AUTREMENT, À QUOI RESSEMBLAIENT LES ÉTÉS D'IL Y A 10, 20 OU 30 ANS ? VOYONS ÇA... *Christophe Collet*





L'été 2011

C'EST DE CETTE ÉPOQUE QUE DATERAIT LA POLITIQUE DES ÉDITEURS DE SORTIR LEURS BLOCKBUSTERS EN ÉTÉ POUR ÉVITER D'ÊTRE NOYÉS DANS LA MASSE DURANT L'AUTOMNE. PAS ÉVIDENT À CONSTATER...

DEUS EX : HUMAN REVOLUTION (PS3, 360, PC / 26 AOÛT 2011)

UN TRÈS GROS PARI

Sans aucun doute LA grosse sortie de cet été 2011. Deus Ex : Human Revolution est le premier jeu du studio Eidos Montréal, il est surtout le nouvel épisode d'une série mythique du jeu vidéo, initiée par le cultissime Deus Ex en 2000. Comment amorcer le retour d'une licence aussi connue et adulée sans se faire lyncher par les fans ? Sans doute en mêlant liberté et respect. La liberté, c'est le scénario qui la prend avec une

histoire qui se situe en amont de Deus Ex (en 2027) avec un nouveau héros, Adam Jensen. La direction artistique du jeu, très tranchée, pose aussi un univers à part. Le respect se trouve quant à lui dans les mécaniques de jeu, Deus Ex : Human Revolution reprenant à son compte cette idée d'un joueur face à ses décisions et libre de résoudre ses missions comme il l'entend. Au final, le jeu n'est pas aussi marquant que Deus Ex mais il reste une belle expérience. Une suite existe.



Au bout du bout, c'est souvent l'action qui l'emporte sur l'infiltration.

DRIVER : SAN FRANCISCO (PS3, 360, WII, PC / 1ER SEPTEMBRE 2011)

RETOUR EN GRÂCE



Comme le nom l'indique, l'action se déroule à San Francisco.



Le truc en plus de cet épisode, c'est le zapping d'une voiture à l'autre.

Le cas Driver est l'exact contraire d'un Deus Ex :

Human Revolution. Ce dernier devait composer avec une parenté gênante à force d'être culte, tandis que Driver : San Francisco doit réhabiliter une série abîmée par des épisodes moyens, voire calamiteux (ouhla, Driver 3). Il se trouve que les équipes de Reflections (le studio à l'origine de la série, racheté par Ubisoft en 2006) ont réussi leur coup, avec un jeu bien ficelé, une conduite agréable, des décors sympas (San Francisco) et une idée de gameplay – passer d'un véhicule à l'autre à la volée – qui fonctionne très bien. On y trouve des dizaines de bagnoles, l'ambiance des années 70 est bien retranscrite... Bref, Driver : San Francisco est un très bon jeu, bien accueilli par la critique. Pas de chance, c'est le dernier épisode de la série sur consoles de salon et PC. C'était bien la peine...

F.3.A.R. (PS3, 360, PC / 24 JUIN 2011)

UNE CONCLUSION MITIGÉE

L'été 2011 démarre dans l'obscurité et la frousse avec F.3.A.R., ou F.E.A.R. 3 pour ceux qui ne l'auraient pas reconnu. Le titre est le dernier épisode d'une série débutée quelques années plus tôt, en 2005 précisément avec F.E.A.R., suivi de F.E.A.R. 2: Project Origin en 2009. Contrairement aux deux premiers épisodes, ce n'est pas le studio Monolith Productions qui s'est occupé du développement de F.3.A.R., mais Day 1 Studios, qui appartient désormais au groupe Wargaming (World of Tanks). Est-ce pour cela qu'il est en-dessous des

autres et des attentes des joueurs ? Toujours est-il que le jeu est accueilli poliment, mais sans folie. Il faut dire que le shoot prend le pas sur la frousse, ce qui ne plaît pas à tout le monde. À bien y regarder, la série connaît la même trajectoire que Dead Space, sur la même période.



C'est Day 1 Studios qui développe le jeu, sous le contrôle de Monolith.

CAPTAIN AMERICA : SUPER SOLDAT (PS3, 360 / 15 JUILLET 2011)

HARRY POTTER ET LES RELIQUES DE LA MORT - 2E PARTIE (PS3, 360, Wii, DS, PC / 15 JUILLET 2011)

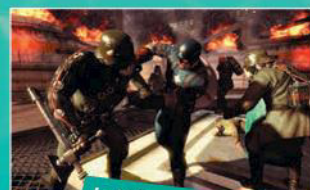
HOLLYWOOD EST DE SORTIE

De l'autre côté, les aventures de Harry Potter touchent à leur fin.



Hasard du calendrier : en juillet 2011 sortent deux adaptations de blockbusters hollywoodiens, d'abord Harry Potter et les Reliques de la Mort - 2e partie qui accompagne quasiment au jour près la sortie du film qui conclut les aventures du jeune sorcier, ensuite Captain America : Super Soldat qui, s'il n'a pas le même nom, fait office d'adaptation du film Captain America : First Avenger, qui sort en salles le même été. Dans les deux cas, nous sommes face à des produits

calibrés pour les fans, pas désagréables mais sans grand intérêt. Et ces deux jeux annoncent, chacun à leur manière, la fin des adaptations systématiques de films qui avaient cours au début des années 2000. Ce n'est sans doute pas plus mal.



Le MCU prend son envol en 2011, normal que des jeux débarquent !

CALL OF JUAREZ : THE CARTEL (PS3, 360 / 21 JUILLET 2011)

L'AUTRE WESTERN



Cet épisode est contemporain, contrairement aux deux précédents.

Encore que « western », il faut le dire vite dans la mesure où cet épisode, contrairement aux deux précédents, se déroule de nos jours, entre Los Angeles et Mexico. La série de Techland tente un coup de poker après le sympathique Call of Juarez (2006) et sa suite/préquelle Call of Juarez : Bound in Blood, sortie en 2009. Le résultat n'est pas une honte absolue, mais il est tout de

même très en-dessous des attentes, avec une note Metacritic sous la moyenne (45/100 sur PS3) et un boss de Techland obligé d'avouer que son studio a fait une erreur et que le jeu n'était « pas prêt à sortir ». Autant dire que Call of Juarez : The Cartel n'est pas resté dans les mémoires, même s'il était attendu à l'époque. Il faut dire qu'un an plus tôt, en 2010, sortait un certain Red Dead Redemption...

L'été 2001

L'ÉTÉ 2001 EST INCONTESTABLEMENT CELUI DU DÉCOLLAGE DE LA PS2. SORTIE L'AUTOMNE PRÉCÉDENT, LA CONSOLE DE SONY N'AVAIT PAS BEAUCOUP DE GRANDS JEUX À SE METTRE SOUS LA DENT. QUAND SOUDAIN...

NBA STREET (PS2 / 18 JUIN 2001)

UNE AUTRE APPROCHE

O k, ce n'est peut-être pas un hit interplanétaire, mais NBA Street profite du calme des sorties sur PlayStation 2 pour se faire une place au soleil (soleil, été, vous y êtes ?). Édité sous le label EA Big, développé par l'équipe de SSX, NBA Street s'inspire clairement de NBA Jam mais amène au genre un souffle « nouvelle génération » qui fait mouche. Le gameplay est dynamique et punchy, les dunks défoncent, les ralentis

friment comme il faut et la réalisation est très efficace. On ne sait pas si aujourd'hui on reconnaîtrait les stars de la NBA qui y sont modélisées, mais à l'époque on y arrive parfaitement ! Avant même de savoir qu'il allait installer une licence, NBA Street a tout du parfait petit jeu d'été pour s'éclater entre pote.



Rien de tel qu'un bon gros dunk pour calmer l'adversaire !

DIABLO II : LORD OF DESTRUCTION (PC / 27 JUIN 2001)

ABSOLUMENT PARFAIT



Au menu de cette extension on trouve deux nouvelles classes : le druide et l'assassin.

Un an après Diablo II, Blizzard bat le fer tant qu'il brûle avec la sortie de Diablo II : Lord of Destruction au tout début de l'été. Ambiance barbecue garantie ! Que les choses soient claires : cette extension ne révolutionne pas la formule. Son ambition est même totalement inverse. Elle est là pour exploiter, approfondir et améliorer par petites touches quelque chose qui confine déjà à la perfection – 20 ans plus tard, Diablo II est toujours la référence des fans de hack'n slash. Nouveaux environnements, nouvelles quêtes et nouvelles classes (le druide et l'assassin), le fond s'étoffe juste ce qu'il faut tandis que la forme gagne une résolution de 800x600 pixels. Rien à dire, c'est du super boulot... que l'on reverra d'ici la fin de l'année dans le remaster Diablo II : Resurrected.

ONIMUSHA : WARLORDS (PS2 / 5 JUILLET 2001)

À LA SAUCE SAMOURAÏ

Si NBA Street était l'amuse-bouche de l'été sur PS2, Onimusha : Warlords est l'entrée. L'histoire est connue : au départ, Onimusha devait être une sorte de spin-off de Resident Evil version ninja, une idée qui n'a donc pas vu le jour et qui s'est transformé en autre chose, en l'occurrence un jeu bien plus tourné vers l'action que la fameuse saga zombiesque. Prévu sur la première PlayStation, Onimusha a

finalément vu le jour sur PS2. Bonne pioche : avec sa sortie estivale juste avant

que le line-up de la console devienne dément, le titre a connu un joli succès et a initié une série et un héros (Samanosuke, le samouraï face à des hordes de démons) dont les joueurs se souviennent avec affection. Si vous n'y avez jamais joué, un remaster est sorti en 2019.



L'action était vraiment prenante dans Onimusha.



Pas de dégâts dans GT3. Et ça n'a pas changé 20 ans plus tard...



GRAN TURISMO 3 (PS2 / 20 JUILLET 2001)

LA REFERENCE

Et donc, après l'entrée, voici le plat de résistance et le bijou de cet été sur PS2 : Gran Turismo 3. Le jeu marque un tournant dans la vie de la console et annonce un automne radieux pour la PS2. Surtout, il fait la synthèse de tout ce qu'a apporté la série GT depuis son lancement sur PlayStation : les deux modes et les permis, des tonnes de marques et de voitures, des circuits fabuleux. Si l'on y ajoute les sensations sur terre façon rallye et la réalisation incroyable qui commence à faire comprendre ce que la PS2 a dans le ventre, on obtient l'un des meilleurs épisodes de la licence, le préféré de nombreux joueurs

et, au passage, le plus vendu avec près de 15 millions d'unités. Heureusement que Gran Turismo 3 est excellent car en France, il faudra attendre 4 ans pour jouer au suivant, GT 4 sorti en 2005.

La modélisation des voitures est splendide : la PS2 met la gomme !



MAX PAYNE (PC / 27 JUILLET 2001)

IT'S BULLET TIME !



Ambiance noire et fusillades cool : le combo qui tue de Max Payne !

En 2001, de Remedy on ne connaît encore que l'étonnant Death Rally (1996) dans lequel le joueur doit participer à des courses à mort – eh oui, d'où le titre. Le jeu est sympa mais pas de quoi faire de ce jeune studio finlandais une star du développement. Max Payne va changer la donne à jamais. Le titre arrive sur PC au cœur de l'été, un sacré contraste tant la noirceur qui se dégage du jeu est palpable. Max Payne est fils à New York, tout roule pour lui jusqu'au jour où sa femme et

son enfant sont tués par des voyous sous l'emprise d'une sale drogue. Max sombre dans la dépression mais il part aussi en guerre contre la pègre et quand Max n'est pas content, il flingue à tout va ! Le gameplay furieux, le bullet time ensuite copié partout, la narration façon « roman noir », les décors et les personnages... Tout est réussi dans Max Payne, un classique instantané qui va installer Remedy comme l'un des studios qui compte, ce qu'il est toujours 20 ans plus tard (Control).



L'été 1991

BEAUCOUP MOINS DE JEUX SORTAIENT IL Y A 30 ANS, C'EST ÉVIDENT. MAIS IL Y A EU DES PERLES, ET MÊME DES TITRES CULTES DURANT CET ÉTÉ 1991, SURTOUT SI L'ON VEUT BIEN REGARDER À L'ÉTRANGER...

SONIC THE HEDGEHOG (MEGA DRIVE / 23 JUIN 1991)

UNE MASCOTTE EST NÉE !

Ce n'est pas pour rien que Sonic est en couverture de ce 20e numéro de VIDEOGAMER RÉTRO. Le hérisson le plus rapide du monde a fait son apparition sur Mega Drive il y a précisément 30 ans, au tout début de l'été 1991. On connaît la chanson : Sega cherchait un mascotte capable de rivaliser avec le plombier de chez Nintendo, blabla. Il n'empêche, le

tour de force est impressionnant. On a beau savoir quoi faire, il n'est pas simple d'y arriver et pourtant, la Sonic Team de Yuji Naka fait un sans faute avec Sonic the Hedgehog : réalisation d'enfer, vitesse ébouriffante, musique entêtante, situations variées et rythme sans temps mort, tout est bon dans le hérisson. Ce premier volet marque le début d'une superbe histoire avec le public Sega dans les années 90 même si depuis, l'aura de Sonic a pris du plomb dans l'aile.



Un héros et des niveaux qui deviennent instantanément mythiques.

DUKE NUKEM (PC / 1ER JUILLET 1991)

MONSIEUR MUSCLE



Eh oui, en 1991 Duke Nukem se joue en 2D, façon plate-forme.

Nous en veuille pas de ce tour de passe-passe car en vérité, Duke Nukem n'est sorti en 1991 qu'aux Etats-Unis, il a fallu attendre l'année suivante pour y jouer en France. Tout le monde ne le sait pas forcément car le Duke s'est surtout taillé une réputation en 3D, mais cet épisode (comme sa suite, en 1993) se joue en 2D vue de côté, façon Mario. C'est un jeu de plate-forme, mais où l'on shoote autant, voire plus, que l'on saute ! Des power-up, des armes, des ennemis et des obstacles, le tout réparti en trois épisodes de 10 niveaux chacun à la fin desquels le Duke affronte le sinistre Dr. Proton – oui, encore une histoire de scientifique fou – la construction de Duke Nukem est classique. D'où vient alors l'aura de la série ? Surtout de son héros, symbole de coolitude badass comme les États-Unis les aiment. Et de ses suites en 3D. Mais nous n'en sommes pas là (voir notre dossier dans ce numéro).

LA PETITE SIRÈNE (NES / 19 JUILLET 1991)

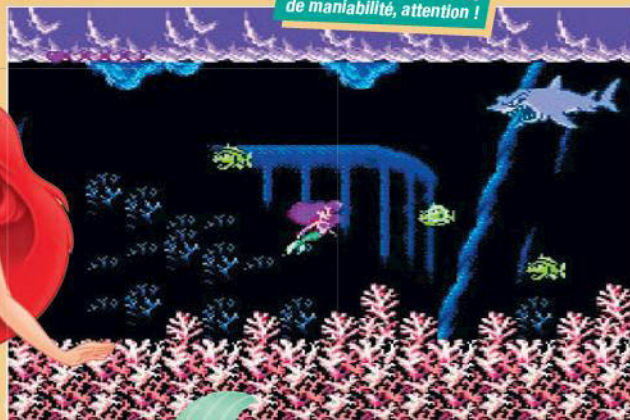
LE ROI, C'EST DISNEY

Se replonger au début des années 90, c'est revivre un temps où les studios Disney refont surface après une décennie 80 tristounne. La petite sirène est sortie en 1989 et elle a remis en selle la firme, qui s'apprête à enchaîner La belle et la bête (1991), Aladdin (1992) et Le roi Lion (1994). Pour le moment, en cet été 91, c'est Ariel qui connaît les joies d'une adaptation vidéoludique, en l'occurrence sur NES par Capcom – il existe aussi un jeu Sega sorti en 1992. Les jeux dont l'action se déroule sous l'eau sont souvent compliqués, pour ne pas dire autre chose,

en termes de maniabilité et La petite Sirène ne fait pas exception. Chacun son avis mais d'après nous, ce n'est donc pas la meilleure adaptation : nous sommes loin du fameux Aladdin qui fera vivre de grandes heures aux joueurs, aussi bien sur Mega Drive que sur Super NES !



Ariel n'est pas un modèle de maniabilité, attention !



FINAL FANTASY IV (SNES / 19 JUILLET 1991)

LA SAGA PREND SES MARQUES



Le système ATB est devenu un classique des Final Fantasy.

Ces images de FF IV sont issues de l'adaptation PSP.



Après la sortie américaine de Duke Nukem, encore une petite entorse au règlement de cet article puisque la version d'origine de Final Fantasy IV, sur Super Nintendo, n'est jamais sortie en France. C'est donc de sa sortie japonaise qu'il s'agit. Final Fantasy IV n'est pas n'importe quel « FF » : il est le premier sur 16-bits, ce qui lui confère des graphismes plus fins. Il est aussi l'épisode de l'Active Time Battle (ATB), système qui sera régulièrement repris par la suite. Il est enfin le titre de la maturité en termes de scénario, avec une écriture plus noire et plus profonde que dans les précédents volets. De fait, Final Fantasy IV est considéré comme l'un des épisodes majeurs de la série, celui qui la fait rentrer dans une nouvelle ère. Souvent réédité, le titre est notamment jouable sur PSP et DS.

SUPER MARIO BROS. 3 (NES / 29 AOÛT 1991)

MARIO FAIT LE JOB



Cette fois, c'est une ruse inversée que l'on utilise avec Super Mario Bros. 3 puisque l'été 91 marque certes sa sortie française sur NES, mais en vérité le jeu existe depuis près de trois ans au Japon ! Si le titre n'est pas le plus imaginaire de la série (Mario et Luigi sauvent le Royaume Champignon des pattes de Bowser dans une progression classique), il fait en revanche un carton, précisément par l'attente qu'il a suscité en Europe et aux États-Unis. Et ne soyons pas

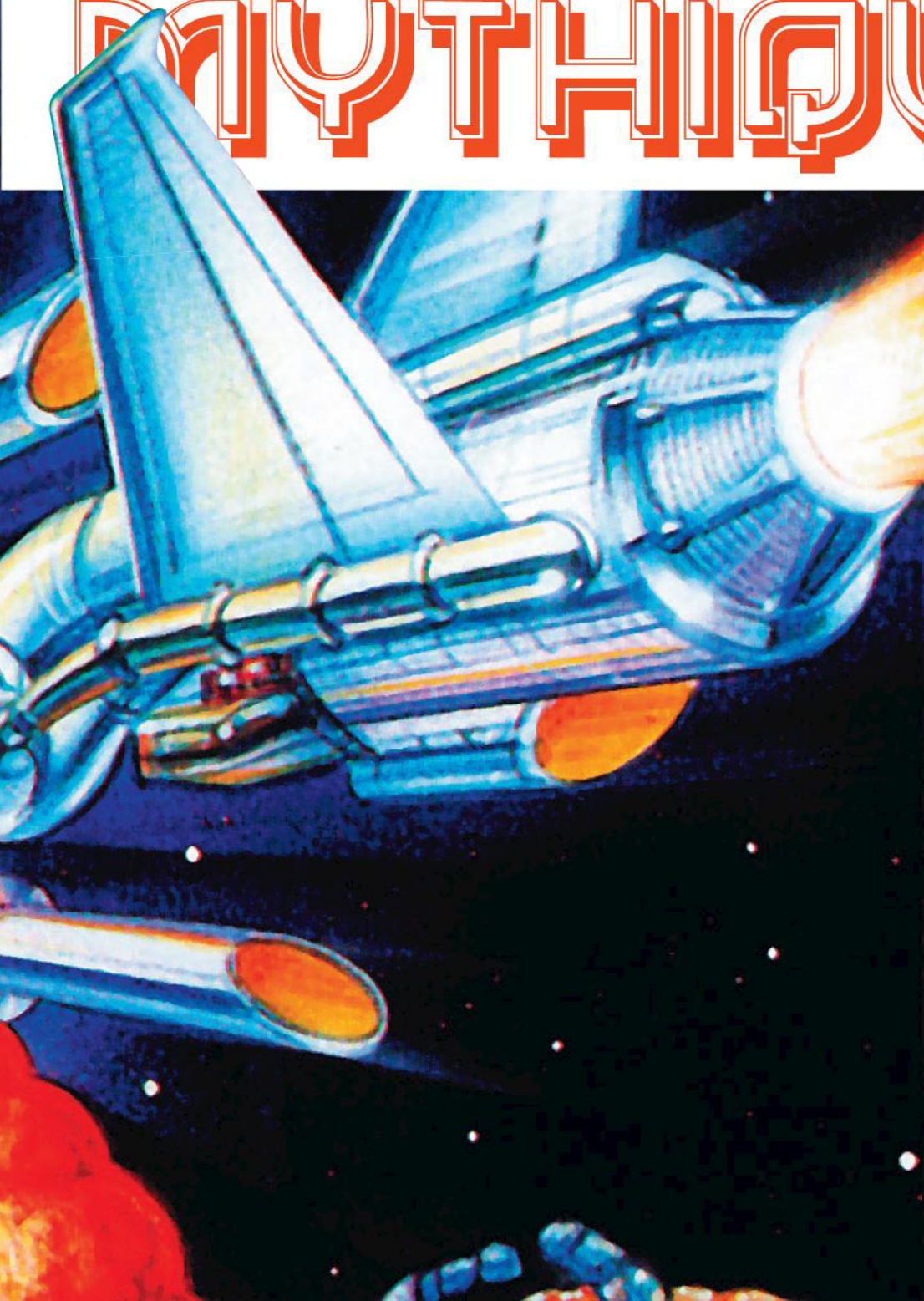
injuste : entre sa réalisation efficace pour de la NES, ses royaumes géniaux, son gameplay précis et fun, c'est du grand art auquel il faut ajouter le mode 2 joueurs. La presse et les joueurs ne s'y sont pas trompés, faisant de Super Mario Bros. 3 l'un des plus grands succès du plombier. Pour y (re) jouer sur Switch, il suffit de lancer l'émulateur NES du service Nintendo Online.





REMYNISCENT

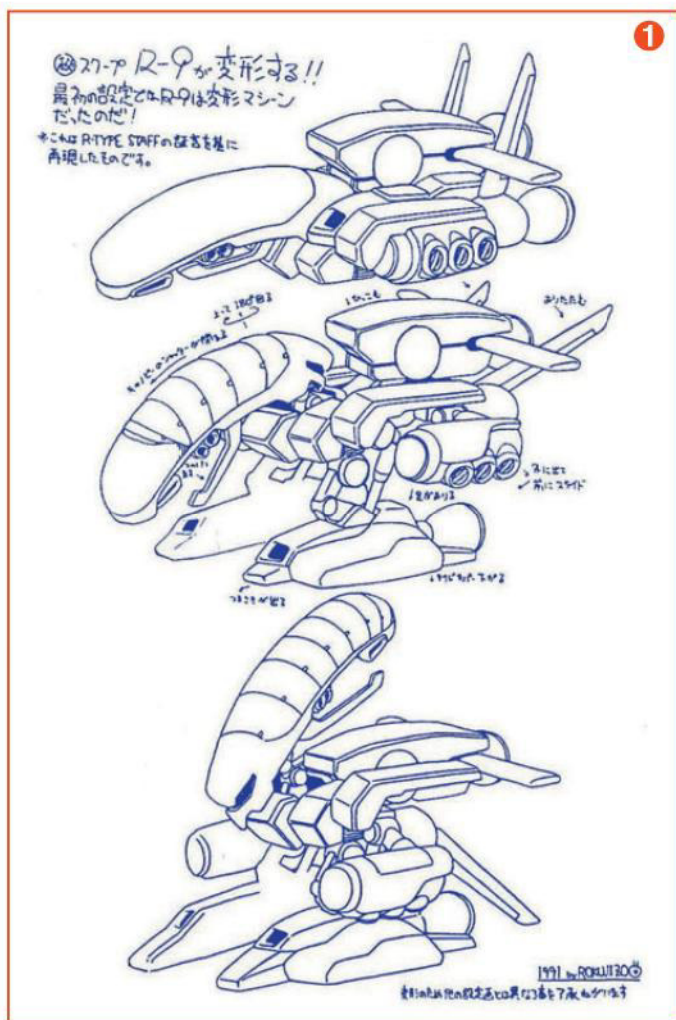
L'HISTOIRE D'UN SHOOT MYTHIQUE



Légende du shoot'em up, R-Type a, avec la sortie de Final 2, récemment fait son retour dans l'actualité après des années d'un passage à vide intersidéral. L'occasion était trop belle pour ne pas la saisir et lui accorder les quelques pages que lui et ses successeurs méritent. Paré au décollage ?

Hung Nguyen

Lors de la sortie du R-Type originel en 1987, le shoot'em up a encore le vent en poupe dans les salles d'arcade. Pourtant, l'idée chez Irem n'était pas nécessairement de surfer sur la tendance. L'entreprise japonaise vient en réalité tout juste de mettre au point une nouvelle carte d'arcade 16-bit, la M72, et il se trouve que le shoot est alors le genre le mieux indiqué pour faire étalage de sa puissance technologique. L'ambition était d'en mettre plein les yeux et c'est précisément ce que les développeurs vont faire. Car la première claque que met R-Type est d'ordre visuel. Lorsqu'il débarque sur le marché, la référence du shoot'em up horizontal a pour nom Gradius. Sauf que voilà, le titre de Konami a déjà deux ans, une éternité à



l'époque, et l'écart sur ce terrain est flagrant. Même le Darius que Taito propose en 1986, avec son action panoramique qui s'étale sur trois écrans placés côte à côté, fait pâle figure. C'est que R-Type ne fait pas seulement la différence sur le nombre de sprites ou sur leur taille. Ce qui a marqué toute une génération de joueurs, c'est sa direction artistique de premier plan couplée à un certain sens de la mise en scène.

UNE VRAIE IDENTITÉ

Quand on pense à R-Type, la première chose qui vient à l'esprit est forcément le R-9, ce vaisseau spatial au look indémodable. A son apparition, tous les similis avions de chasse complètement interchangeables proposés chez la concurrence ont été ringardisés. Il faut dire que ses courbes atypiques dégageaient un côté futuriste et une impression de puissance que l'on ne trouvait pas ailleurs, tandis que son imposante canopée teintée de bleu achevait d'en faire un icône du jeu vidéo. A peine accoutumé à ce classique chasseur interstellaire, le jeu en

rajoutait une couche en nous opposant très vite au Dobkeratops, l'emblématique premier boss dont l'allure est fortement inspirée des



travaux de l'artiste suisse H.R. Giger, et plus particulièrement de ce qu'il a réalisé pour le film Alien de Ridley Scott. En l'espace d'un niveau, R-Type parvenait à instaurer un univers à la fois robotique et organique qui deviendra sa marque de fabrique. L'attention apportée aux détails, que ce soit dans le sound design comme dans les décors est frappante, mais ce qui était véritablement impressionnant pour l'époque, c'est que les développeurs étaient parvenus à mettre en place une narration via le déroulement et l'enchaînement des niveaux. C'est qu'il n'était pas seulement question de changements d'arrière-plans. Les situations comme la mise en scène changeaient aussi radicalement pour empêcher l'action de devenir

trop linéaire, trop redondante. Difficile par exemple de ne pas citer le stage 3, qui demande de venir patiemment à bout d'un gigantesque vaisseau de guerre qui fait plusieurs dizaines de fois la taille du pauvre R-9, et donc bien trop imposant pour apparaître entièrement à l'écran, tandis que le scrolling nous en fait faire le tour. Outre ses graphismes plus aboutis, R-Type était au moment de sa sortie le premier shoot'em up à nous embarquer ainsi dans un univers aussi abouti, aussi plausible. Une légende était née.

LA FORCE DU GAMEPLAY

C'est peu dire que R-Type a su faire instantanément bonne impression. Mais encore fallait-il qu'il accroche sur la durée et donc qu'il se montre à la hauteur sur le plan du gameplay. Bien conscients que Gradius a constitué une étape majeure dans l'histoire du shoot'em up pour son système évolué de





LA MEME HISTOIRE



Si la série a su d'emblée développer un véritable univers, avec une direction artistique bien marquée, les différentes équipes qui se sont succédées au fil des années n'ont jamais pris la peine de développer des scénarios très élaborés. Concrètement il est toujours question de contre-carer les plans de l'empire Bydo. Celui-ci est issu des expérimentations de l'homme dans les armes robotico-biologiques, lesquels sont devenues autonomes et se sont retournées contre leurs créateurs.

“L’ambition était d’en mettre plein les yeux et c’est ce que les développeurs font !”

power-up, les employés d'Irem ont naturellement cherché à s'en démarquer. La possibilité de charger son canon plutôt que d'envoyer de salves de tirs et l'originalité des armes (laser rebondissant, missiles à têtes chercheuses, etc.) tranchent avec ce que propose la concurrence. Mais la vraie trouvaille du jeu vient incontestablement de la « Force », cette sphère orange inspiré par les bousiers (des scarabées qui passent leur temps à former des boules constituées principalement d'excréments). Plus qu'un simple satellite capable de démultiplier le nombre de tirs comme on pouvait en voir ailleurs, la Force a la capacité de s'arrimer à l'avant ou l'arrière du R-9 afin d'apporter une profondeur inédite au gameplay. En effet, en plus de servir de bouclier, elle fait office d'arme de contact, ce qui fait de son placement un choix stratégique. Dans un jeu où la menace vient de

tous les côtés et où le scrolling peut faire apparaître des tourelles dans le dos du vaisseau, avoir le réflexe de se mettre la boule aux fesses peut s'avérer salvateur. Capable d'évoluer autour du vaisseau, elle sait aussi se muer en arme de jet particulièrement redoutable face à certains boss. Clairement, son apport est considérable dans la réussite de R-Type tant elle lui a permis à elle seule de développer mécaniques et situations inédites. R-Type est à ce point réussi qu'il exercera une véritable fascination chez les joueurs de l'époque, quand bien même une grande majorité d'entre eux ne l'ont découvert que par le biais d'un de ses innombrables portages (cf. encadré).

UN INEXORABLE DÉCLIN

Fort de son succès, le jeu va logiquement

SUR TOUS LES FRONTS



Comme la plupart des grands hits arcade des années 80 et 90, R-Type doit beaucoup à ses nombreux portages sur les machines de l'époque, notamment hors du Japon. Il n'est évidemment pas question de vous faire un listing ici, néanmoins il est impossible pour nous de ne pas mentionner l'excellente version Master System, sans doute celle par laquelle la plupart des trentenaires et quarantenaires ont découvert la série, ou les épisodes Game Boy qui offraient une action étonnamment lisible. Les puristes, eux, vous parleront des différentes versions PC Engine, et plus particulièrement de la version Super CD-ROM qui comprenait une bande-son améliorée ainsi que des scènes animées.

se muer en série. Hélas, R-Type est de ceux dont les débuts coïncident avec leur sommet. Sorti en 1989, R-Type II reçoit un accueil chaleureux mais disparaît rapidement des radars. La raison ? Une formule bien trop proche de celle de son aîné. Malgré un arsenal élargi, l'impression de déjà-vu est trop prononcée, tandis que son challenge encore plus relevé le cantonne à un public particulièrement déterminé. Ce lent déclin se poursuivra deux ans plus tard avec la sortie de Super R-Type sur Super Nintendo. Sorte de portage partiel du second volet

auquel du contenu original a été greffé, cet épisode éblouit par sa bande-son mais déçoit grandement d'un point de vue technique en raison d'une quantité de ralentissements indigne. Pris en charge par une filiale d'Irem, R-Type III : The Third Lightning passe relativement inaperçu mais va relever le niveau en 1993. Premier épisode à être pensé spécifiquement pour une console, il exploite à merveille les capacités de la 16-bit de Nintendo. L'animation est stable, mais l'on retient surtout l'utilisation intelligente



1 Avec ses ralentissements, Super R-Type a pas mal déçu et contribué à un certain désintérêt pour la franchise.

2 Avec ses séquences mettant à profit les capacités de rotation de la Super Nintendo, R-Type 3 a apporté un peu de nouveauté.



du Mode 7 ainsi que l'ajout de différents types de Force pour renouveler l'expérience. Un joli coup d'éclat qui va néanmoins rester sans suite. La mode du shoot'em up est passée, la direction d'Irem s'est

décidé un temps de s'éloigner de la production de jeu vidéo, et surtout on assiste peu de temps après à l'avènement de la 3D. Ces différents facteurs expliquent pourquoi il a fallu attendre 1998 pour voir débarquer





1 Bien qu'il n'ait rien révolutionné, R-Type III a su apporter de la variété avec ses différents types de Foroe.

2 Les affrontements contre des engins colossaux sont devenus un classique dans la série, comme ici face à l'immense mecha de Delta.



R-Type Delta sur la première PlayStation. Là encore, la qualité est au rendez-vous. Les mouvements de caméra comme les effets spéciaux qu'autorise la réalisation en 3D impressionnent et les différents ajouts dans le gameplay se montrent pertinents. La présence de différents vaisseaux à l'arsenal propre comme l'introduction du jauge dite de Dose qui permet d'accumuler de l'énergie grâce à la Force pour déclencher une super attaque montre que la licence a encore son mot à dire. Néanmoins, malgré des ventes très honorables et un succès d'estime, la carrière de Delta ne répond pas aux attentes de ses créateurs.

L'IMPOSSIBLE RÉVOLUTION ?

Clairement, le shoot'em up a fini par devenir un genre de niche et il

est tout à fait impensable qu'un nouveau R-Type caresse l'idée d'atteindre une popularité semblable à celle du premier opus. Néanmoins, Delta a prouvé qu'un marché existe et Irem va donc prendre la décision de produire R-Type Final sur PlayStation 2 en 2003. Avec lui, l'intention est claire : offrir une conclusion en fanfare aux fans de la franchise. 101 vaisseaux à débloquer pour apporter de la nuance à la prise en main, des armes en veux-tu en voilà, des possibilités de customisation, des embranchements – donc des parcours et fins différents –, des niveaux en forme d'hommage... Clairement, le jeu a des allures de bouquet final, ce qu'il restera jusqu'en avril dernier donc, et la sortie de R-Type Final 2 dont l'existence doit tout ou presque aux fans qui l'ont en partie financé via

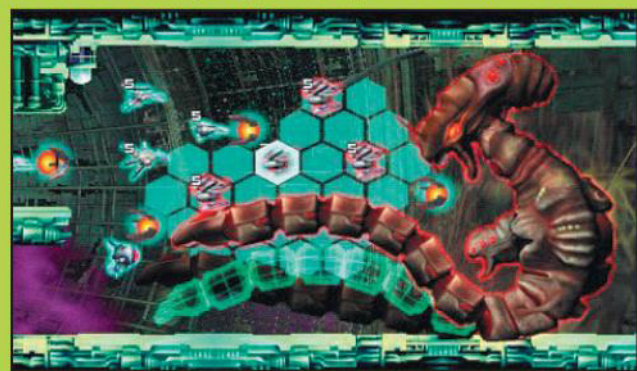
“Avec R-Type Final, l'intention est claire : offrir une conclusion en fanfare aux fans de la franchise !”

Kickstarter. Un comeback dix-huit ans plus tard qui fait plaisir à voir mais qui, ceci dit, met en lumière toutes les limites d'une franchise aux conventions bien trop fortes et établies pour être réinventées. En effet, quand on jette un œil dans le rétro, force est d'admettre que si la série est parvenue se renouveler par petites touches, elle n'a jamais

osé faire sa révolution. C'est même tout l'inverse en fait, recyclant boss et niveaux à l'envi et misant un peu trop, comme à ses débuts, sur le par cœur plutôt que sur les réflexes. R-Type est une légende du jeu vidéo, mais peut-être mérite-t-il désormais de tirer pour de bon sa révérence.

UN NOM, DIFFÉRENTS TYPES

Comme n'importe quelle série dotée d'une belle longévité, R-Type a eu droit à quelques épisodes dérivés et autres spin-offs. Parmi les plus notables, on peut citer R-Type Leo, shoot'em up horizontal développé par Nanao qui a intégré la série en cours de développement. Sorti exclusivement en arcade, jouable à deux, on y retrouve l'inoctournable R-9 mais pas l'armement classique de la franchise, tandis que l'univers s'avère sensiblement différent. Pour le diptyque R-Type Taotios, on change en revanche radicalement de style puisque ces deux titres PSP sortis à la fin des années 2000 prennent la forme de jeux de stratégie, un peu dans l'esprit des Advance Wars. Un mélange des genres osé... qui a eu du mal à convaincre.



1 Savoir placer le module de Foroe à l'arrière du vaisseau est l'une des bases pour s'en sortir dans la série.

2 R-Type Dimensions compile les deux premiers volets sur les plateformes actuelles et propose de passer instantanément des graphismes 2D à ceux refaits 3D.





PIED AU PLANCHER DRIVER

VERS L'AVENIR DES JEUX VIDEO

Avec un vrai sens de la mise en scène et surtout une vision avant-gardiste des open-worlds qui pulluleront une décennie plus tard, Driver prend un virage à 180 degrés par rapport aux jeux de course classiques. Alors que Grand Theft Auto n'était encore qu'un modeste prototype en 2D, le titre de Reflections s'impose en 1999 comme l'une des plus grandes claques de la PlayStation !

Jean-Marc Delprato



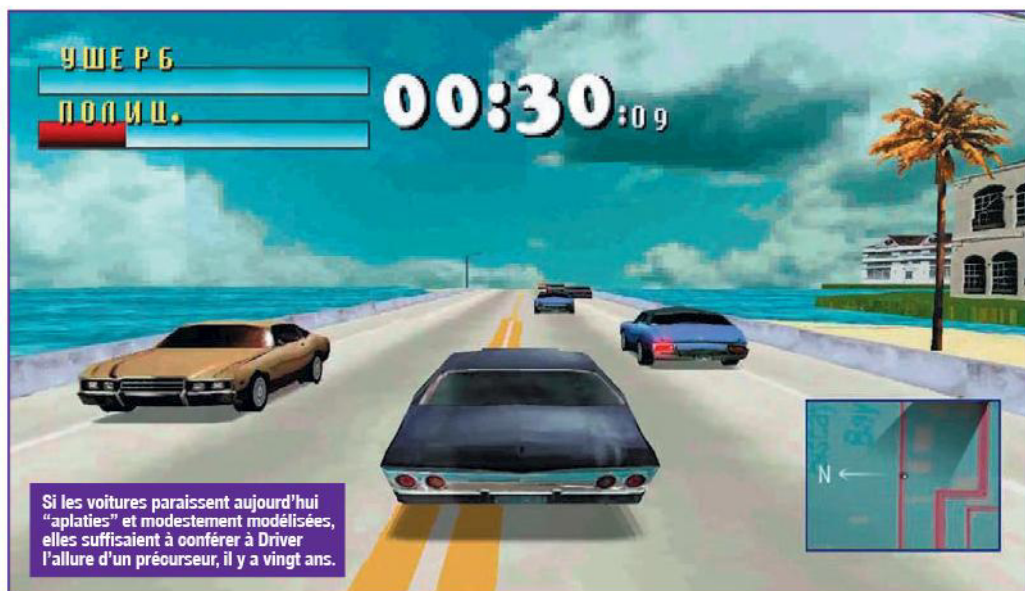
Un ascenseur qui s'ouvre sur un parking apparemment désert. Une silhouette qui toise les belles cylindrées garées sous les néons blafards, avant de s'arrêter face à une Plymouth Satellite bleue nuit de 1973. L'homme ouvre la portière, passe la main sur le volant en grand connaisseur et démarre en trombe. Les pneus crissent et viennent rompre le silence de ce lieu lugubre, très vite recouverts par la sirène d'une voiture de police qui prend le véhicule en chasse. Une course-poursuite s'engage alors, entre les piliers du parking et les autres bolides garés. En quelques drifts savamment maîtrisés, l'as du

pilotage sème les forces de l'ordre, qui viennent s'encastrent dans une Ford Mustang. Désormais sans poursuivants, la voiture déboule du parking en explosant la barrière, avant de se fondre dans la nuit de Miami. Avec cette seule scène d'introduction, Driver montre que les jeux de course ne seront plus jamais les mêmes. Sorti le 2 juillet 1999 sur PlayStation, en Europe, avant de se décliner en une version Windows trois mois plus tard et même Game Boy Color en mai 2000, le titre de Reflections Interactive dynamise le genre deux ans avant un certain Grand Theft Auto III. Vous y incarnez John Tanner, un ancien pilote de course reconverti en agent des forces de l'ordre, chargé par le

lieutenant McKenzie d'infiltrer la mafia pour mettre fin à ses trafics. Mais avant d'évoluer sous couverture dans le syndicat du crime, encore faudra-t-il le convaincre de vos talents derrière le volant. C'est tout le principe de la mythique première mission de Driver, où vous devrez réaliser de multiples figures (dérapage au frein à main, virage à 180°, slalom entre des poteaux...) dans un parking, face à vos futurs "employeurs". Un exercice aussi original que déroutant, qui laissera sur le carreau bon nombre de joueurs peu habitués à cette soudaine difficulté. Une fois témoins de vos capacités, ils vous engageront en tant que pilote pour des dizaines de missions risquées, allant de braquages à des intimidations de la concurrence ou encore des courses-poursuites avec la maréchaussée. Et ce premier tour de chauffe, à la valeur d'entretien d'embauche, ressemble à s'y méprendre au parcours des propres créateurs de Driver. Marche arrière.

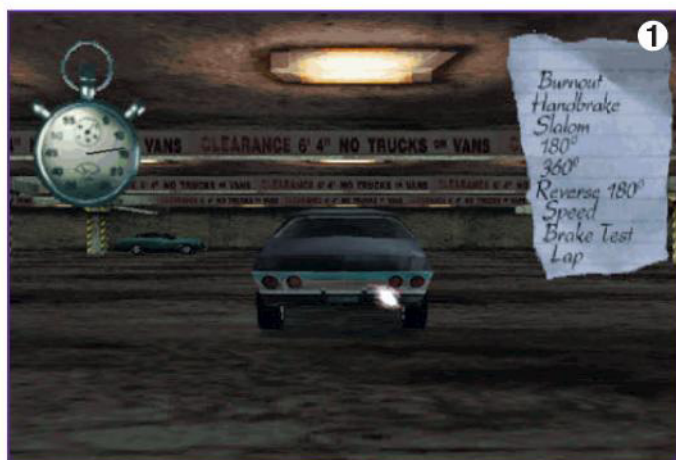
UN APPRENTISSAGE PROGRESSIF DES CODES DU JEU VIDÉO

Des posters à l'effigie de Starsky & Hutch et Joy Division, quelques canettes de bières qui jonchent le sol et le clavier d'un BBC Micro qui écope de la cendre d'une cigarette mal éteinte. Le décor d'une chambre typique d'un étudiant britannique du début des années 80, en somme ! Mais c'est surtout celle que se partagent Martin Edmonson et Nicholas Chamberlain, à Newcastle, deux jeunes passionnés de la micro-informatique naissante. Leurs soirées et leurs nuits, ils les consacrent à bidouiller le hardware des machines qu'ils tentent d'apprivoiser, et à apprendre les



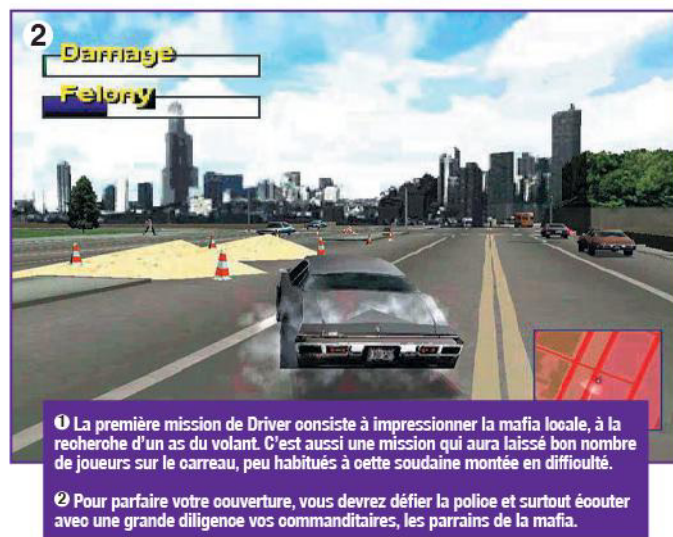
Si les voitures paraissent aujourd'hui "aplaties" et modestement modélisées, elles suffisaient à conférer à Driver l'allure d'un précurseur, il y a vingt ans.

DRIVER



bribes des langages de programmation pionniers. Les deux amis d'enfance travaillent pendant deux ans à leur premier projet, un clone de Paperboy pour le BBC Micro. Si le projet ne verra jamais définitivement le jour, il leur permettra d'apprendre les rouages de l'Assembleur et surtout de contracter une véritable vocation : pour eux, c'est sûr, ils évolueront dans le développement de jeux vidéo. Le panorama britannique y est très favorable, avec l'éclosion de multiples studios amateurs et l'émergence d'une véritable scène

du développement ludique. En 1986, leur premier projet finalisé voit le jour. Il s'agit de Ravenskull, un jeu d'aventure-action publié par Superior Software. La première originalité du duo tient à la possibilité d'interpréter jusqu'à quatre personnages différents (un aventurier, un sorcier, un guerrier ou un elfe), avec la conséquence de réinventer les défis et de modifier visuellement l'aventure. Ils se prêtent ensuite à un travail de commande, la conversion de Stryker's Run (1987) sous le nom de Codename: Droid. Ce projet leur permet de s'essayer au genre des



❶ La première mission de Driver consiste à impressionner la mafia locale, à la recherche d'un as du volant. C'est aussi une mission qui aura laissé bon nombre de joueurs sur le carreau, peu habitués à cette soudaine montée en difficulté.

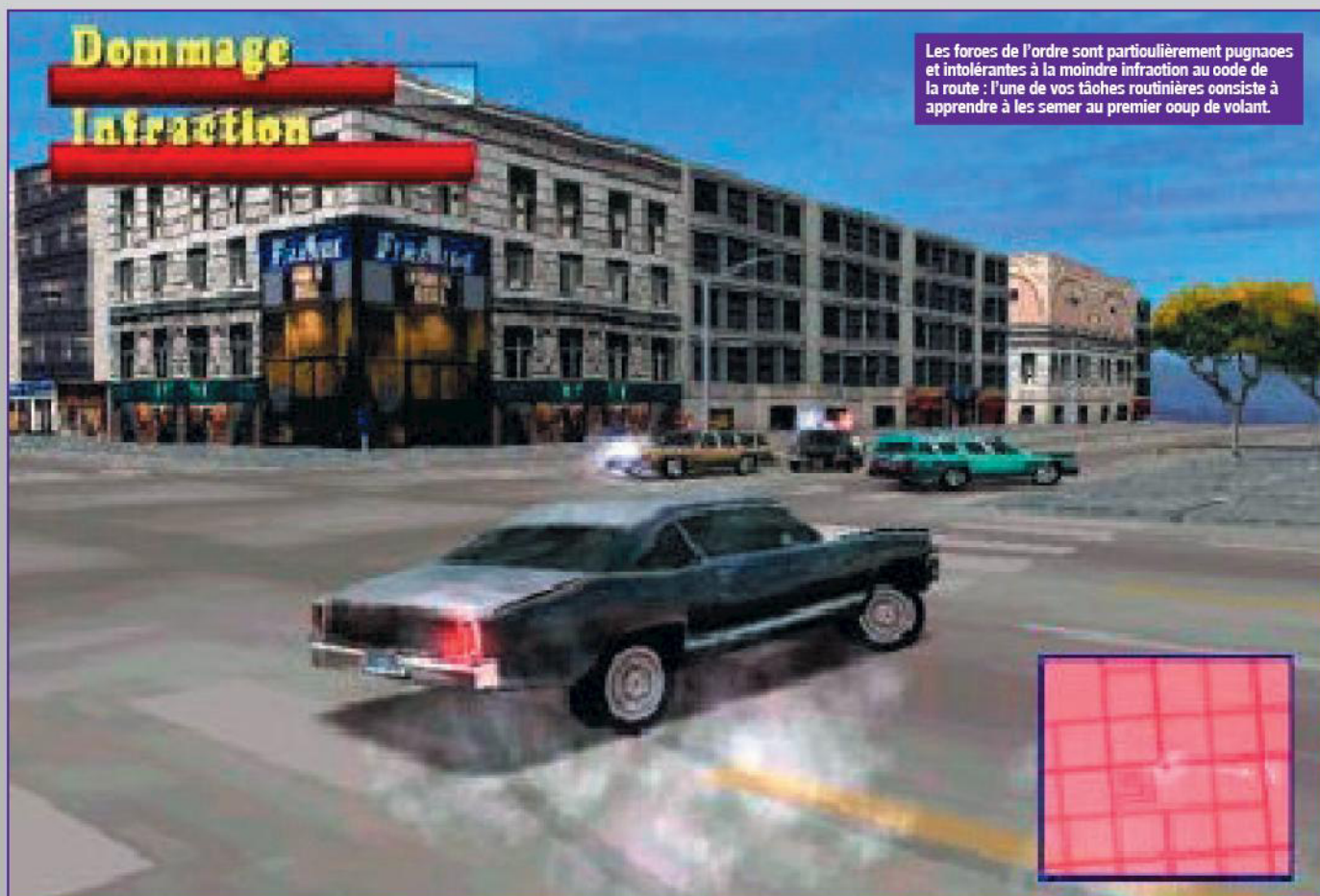
❷ Pour parfaire votre couverture, vous devrez défier la police et surtout écouter avec une grande diligence vos commanditaires, les parrains de la mafia.

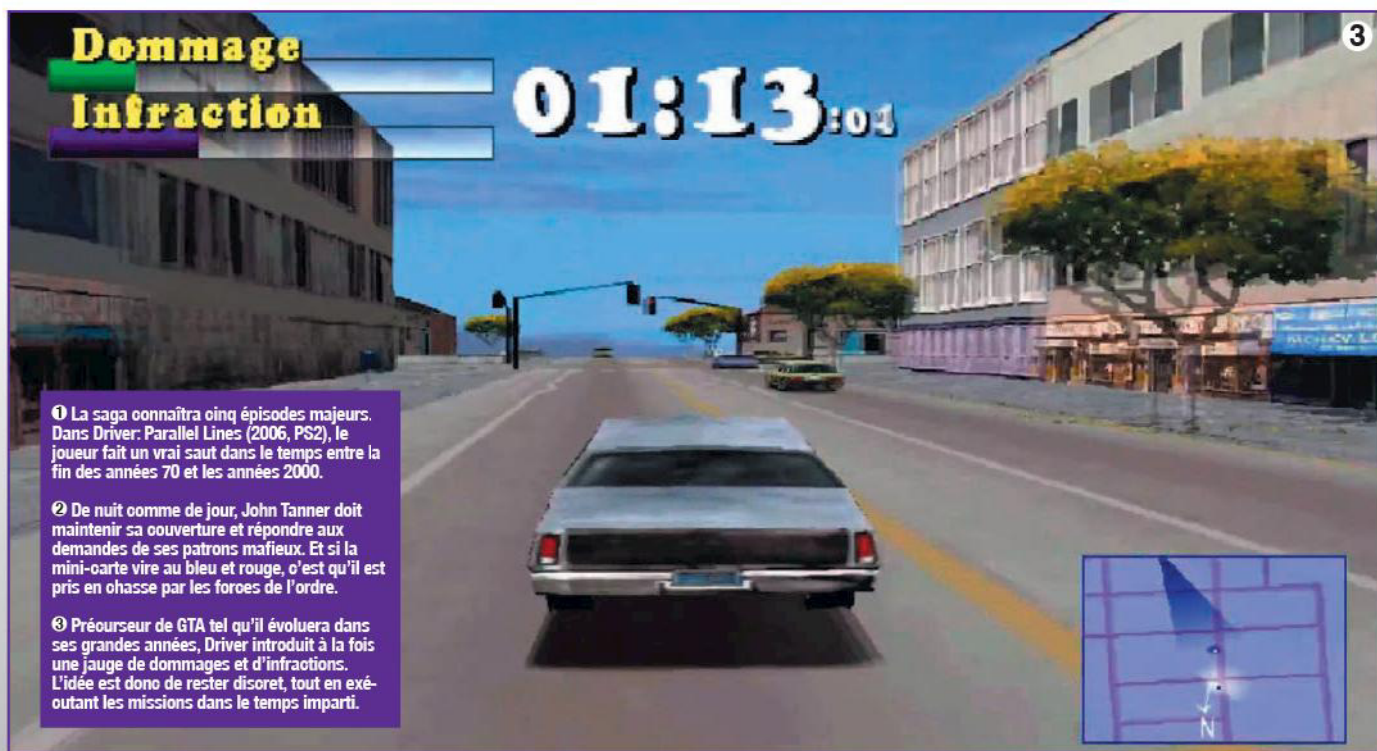
jeux d'action en 2D au scrolling horizontal, sur les bases du titre créé par l'illustre Chris Roberts, qui s'illustrera notamment par la création de la saga Wing Commander et plus récemment par le projet Star Citizen, massivement crowdfundé sur Kickstarter. Il faudra attendre l'année suivante pour enchaîner par l'un de leurs projets les plus célèbres et ambitieux : Shadow of the Beast repousse les limites de l'Amiga et devient l'un des plus gros succès de l'éditeur Psygnosis. Théâtral et avant-gardiste, ce titre plonge le

joueur dans un univers médiéval-fantastique et combine tout autant des phases de pure plate-forme avec des scènes d'action et d'exploration. Deux autres épisodes suivront rapidement dans la foulée et viendront renforcer le culte pour la série.

TRAVAILLER LA PHYSIQUE DES VÉHICULES ET CELLE DES COLLISIONS

Désormais convaincus de leurs moyens, Martin Edmonson et Nicholas Chamberlain s'imposent





❶ La saga connaîtra cinq épisodes majeurs. Dans *Driver: Parallel Lines* (2006, PS2), le joueur fait un vrai saut dans le temps entre la fin des années 70 et les années 2000.

❷ De nuit comme de jour, John Tanner doit maintenir sa couverture et répondre aux demandes de ses patrons mafieux. Et si la mini-carte vire au bleu et rouge, c'est qu'il est pris en chasse par les forces de l'ordre.

❸ Précurseur de GTA tel qu'il évoluera dans ses grandes années, *Driver* introduit à la fois une jauge de dommages et d'infractions. L'idée est donc de rester discret, tout en exécutant les missions dans le temps imparti.

“Avec cette introduction, *Driver* montre que les jeux de course ne seront plus jamais les mêmes.”

comme de grands techniciens. Tous leurs projets suivants porteront ainsi la marque de recherches visuelles plus avancées, avec la ferme volonté de leur faire porter un véritable intérêt dans le gameplay. Toujours pour Amiga, *Ballistix* (1989) met ainsi en scène un sport futuriste, proche du rollerball, qui réinvente les codes du flipper. L'année suivante, *Awesome* modernise considérablement les titres fondateurs des jeux vidéo comme *Asteroids*, en mêlant un véritable scénario avec des expérimentations graphiques innovantes. La séquence d'introduction est ainsi entièrement précalculée avec des effets en ray-tracing, et le jeu vous propose de traverser la galaxie toute entière sans argent ni kérosène dans votre

vaisseau. Désormais ralliés sous la bannière de *Reflections*, les deux amis voient leur équipe s'étoffer. Pendant quelques années encore, ils perfectionnent leurs compétences techniques, en se focalisant en particulier sur la gestion de la physique et le rendu des collisions. Ils cèdent toutefois aux sirènes du marketing et publient, une dernière fois pour l'Amiga, *Brian the Lion* (1994), un pur jeu de plate-forme inspiré des super-productions de l'époque 16 bits, qui ne tient pas longtemps la comparaison. “En toute honnêteté, c'était peut-être le jeu de trop pour cette machine, confiera Martin Edmonson en 2011. On réfléchissait à l'idée de développer des titres pour les 16-bits de l'époque, et on hésitait entre la Super

Nintendo et la Megadrive”. À chaque écurie sa mascotte, et le lion facétieux de *Reflections* n'aura franchement pas marqué l'industrie. Côté consoles de salon, l'équipe passera finalement directement à la génération suivante. Désormais pleinement ralliée depuis l'ère *Shadow of the Beast* à l'écurie *Psygnosis*, l'un des fleurons britanniques auquel nous avons consacré un dossier complet dans notre numéro précédent, *Reflections* est dans les petits papiers de Sony. Le constructeur japonais a en effet racheté le studio anglais en 1993 et en fait l'une des pierres angulaires de sa première console, avec la parution du mythique *WipEout*. L'un des premiers faits d'armes de l'équipe de Newcastle, pour la 32-bits de Sony ?

Tout simplement *Destruction Derby* (1995), un jeu de stock-car dans lequel on doit détruire les voitures des concurrents dans des arènes fermées. Si le jeu apparaît sur le CD-ROM de démonstration de la PlayStation, ce n'est pas un hasard : il fait la part belle à la physique des véhicules, avec des collisions et des dégâts qui varient selon l'angle d'attaque, dans des réactions et un souci du détail encore inédits sur consoles de salon. Quatre autres épisodes suivront, tout au long de la durée de vie de la console de Sony.

UNE VRAIE CONCURRENCE AUX GRAND THEFT AUTO

Forts de cette nouvelle étape technique franchie, Martin Edmonson et Nicholas Chamberlain cherchent à la décliner à un gameplay et à un scénario plus précis et plus riches. C'est donc tout l'enjeu de *Driver* (1999), qui combine une nouvelle soif de liberté narrative, avec la possibilité de déambuler librement dans quatre villes

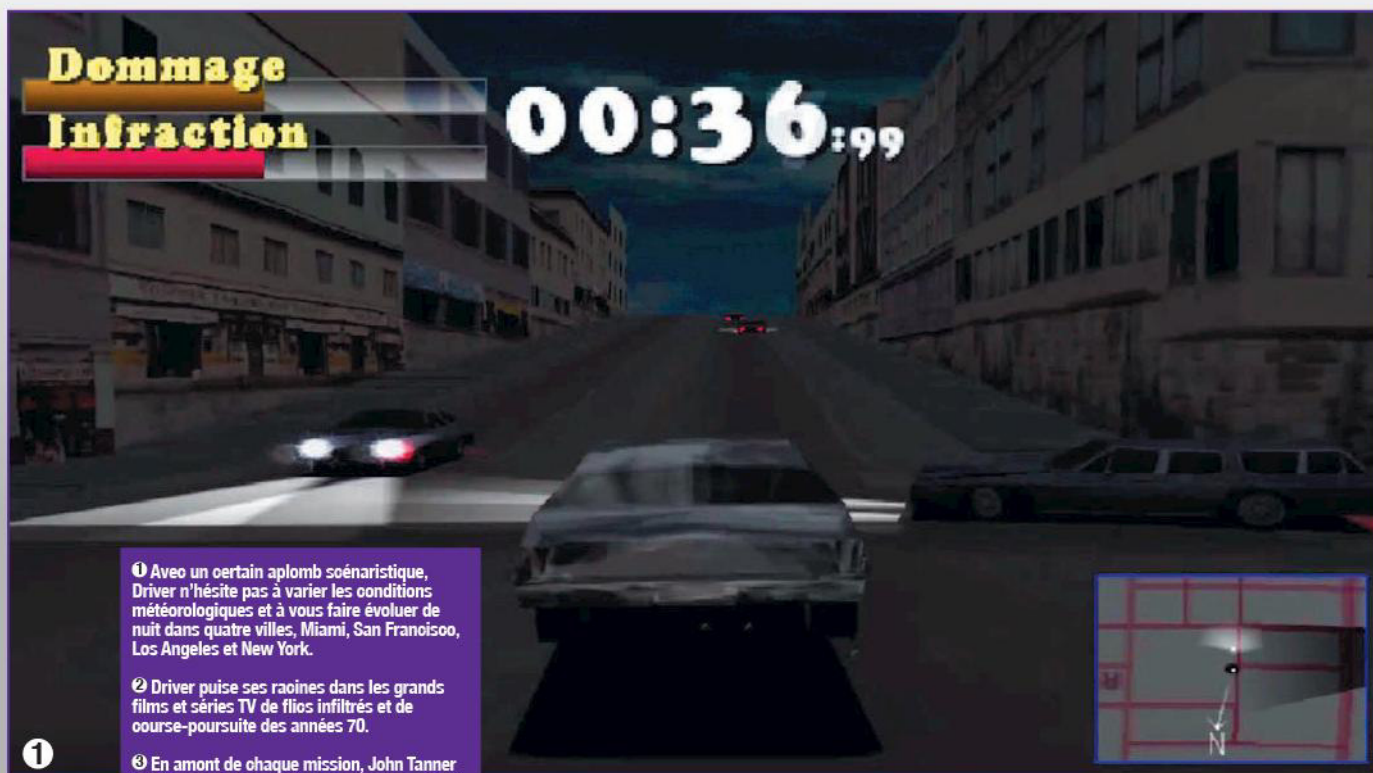
DRIVER

américaines (Miami, San Francisco, Los Angeles et New York) ou de suivre des missions qui enrichissent l'histoire, tout en profitant d'une conduite plus immersive, avec des collisions entre véhicules plus réalistes. Concrètement, après avoir fait ses preuves, John Tanner monte en grade dans l'organisation criminelle dans laquelle il est infiltré et rend des services de plus en plus divers et complexes. Escort de personnalités de la mafia, tentatives d'extorsion de fonds auprès de petits commerçants, intimidation du réseau de taxis, vol de voitures spécifiques, course-poursuites avec les forces de l'ordre, braquages avec plusieurs arrêts ou même opérations de liquidation d'un agent du FBI : pour Tanner, il devient de plus en plus difficile de maintenir le secret de sa couverture et surtout de faire ses preuves au volant.

Migrant de ville en ville au gré des plans de ses employeurs, John perce leur secret dessein : il s'agit de commettre un attentat visant le président des États-Unis. Une ultime mission, au cours de laquelle la couverture de Tanner va voler aux éclats. Si la mise en scène n'est qu'un prétexte à la grande diversité des défis, elle soutient aussi une vraie liberté de mouvement, au sein des quatre villes américaines, dans la grande veine de ce qui fera le sel de tous les open-worlds qui révolutionneront les jeux vidéo, en particulier la saga des Grand Theft Auto. Le parallèle avec la série de Rockstar n'est d'ailleurs pas fortuit. Introduite deux ans plus tôt, elle s'est déjà déclinée en deux épisodes au moment de la sortie de Driver. Mais ils n'étaient encore qu'en 2D, avec une vue du dessus bien moins immersive. Lorsque Driver sort sur PlayStation, c'est donc la vraie claque inattendue,

DRIVER SE PAIE UNE TOILE

Il n'en fait pas un grand secret : Driver puise dans le cinéma et les séries TV ses principales inspirations. Évidemment biberonnés à Starsky & Hutch, la série culte créée entre 1976 et 1979 puis multi-diffusée par la suite, Martin Edmonson et Nicholas Chamberlain évoquent également le film Bullitt (1968) de Peter Yates avec Steve McQueen et surtout The Driver (1978) de Walter Hill, parmi leurs premiers souvenirs pour la trame narrative. À l'inverse, la licence Driver a fait l'objet d'un rachat en février 2002 par l'équipe de Paul W.S. Anderson, déjà à l'initiative de plusieurs adaptations de jeux vidéo en films comme Mortal Kombat (1995), Dead or Alive (2006), plus récemment Monster Hunter (2020) et surtout les multiples déclinaisons de Resident Evil (de 2002 à 2016, six films au total). Réécrit à de maintes reprises, puis passé entre les mains de Roger Avery, le co-scénariste de Pulp Fiction (1994) et réalisateur de Silent Hill (2006), le script est finalement tombé dans les oubliettes. Avant de leaker, en quasi-intégralité, sur le Net en 2009. Au final, Martin Edmonson confiera que le film Drive (2011) avec Ryan Gosling, bien qu'absolument sans lien avec sa saga, constituera "l'adaptation de sa saga telle qu'il l'avait envisagée".



① Avec un certain aplomb scénaristique, Driver n'hésite pas à varier les conditions météorologiques et à vous faire évoluer de nuit dans quatre villes, Miami, San Francisco, Los Angeles et New York.

② Driver puise ses racines dans les grands films et séries TV de filins infiltrés et de course-poursuite des années 70.

③ En amont de chaque mission, John Tanner rejoint son propre studio, une planque qui fait office de "hub" pour sauvegarder ou progresser dans l'aventure. Là encore, le parallèle avec GTA n'est pas fortuit.





❶ Avec Driver, les développeurs de Reflections modernisent considérablement le sens de la narration et certaines missions sont volontairement des pièges qui évoluent vers d'autres objectifs.

❷ Dans un mode de déplacement libre, Driver vous laisse arpenter sans contrainte le bitume des quatre villes de l'histoire. À moins qu'une cinquième cité, celle de Newoastie la ville d'origine des développeurs, ne s'invite à la fête en fin de partie...

avec une plongée dans l'action, une conduite réaliste, des dégâts crédibles entre les voitures et des courses-poursuites avec les forces de l'ordre en cas de non-respect du code de la route. Des éléments qui seront allégrement repris par Grand Theft Auto dès son troisième épisode, sorti quelques mois plus tard. Cet épisode a marqué le début d'une guerre ouverte entre les deux franchises. Dans GTA III, une mission intitulée "Tanner, l'agent double" consiste à tuer un agent de

police infiltré, un as du volant mais un grand maladroït une fois à pied, selon le commanditaire. C'est une pique directement adressée au jeu de Reflections, où les (rares) passages à pied ont été décriés par la presse spécialisée de l'époque, pour leur rendu et leur maniabilité très austères. Les développeurs de GTA ont été jusqu'à associer, avec une certaine misogynie, les déplacements typiques de leurs personnages féminins à cet agent à éliminer. La réponse ne s'est pas fait attendre : dans Driv3r, le troisième épisode de la franchise, des personnages baptisés "Timmy Vermicelli" sont des cibles à tuer - ils ont d'épaisses bouées nouées aux bras, pour souligner le fait que Tommy Vercetti, le héros de GTA: Vice City, n'était pas capable de nager contrairement à Tanner. Plus tard, dans GTA: San Andreas, le héros infiltre le manoir d'un rappeur. L'un de ses gardes du corps est



plongé dans une partie de jeux vidéo. Il s'énervait, et s'écriait "Comment les mecs qui ont développé ce jeu de bagnoles ont pu se planter à ce point ? Tanner, pauvre fiole !". Contrairement à GTA III, Driver avait tendance à s'auto-censurer : il est ainsi impossible de heurter des piétons, ils sautent systématiquement avant la moindre collision quitte à disparaître dans les murs des bâtiments, et les véhicules ont tous leur compteur de vitesse bloqué à

90 mph. Cette émulation entre les développeurs révèle à quel point Driver a constitué un tournant majeur dans l'histoire des jeux vidéo. Évidemment encore un peu bancal et maladroït, le titre de Reflections a façonné une nouvelle manière de plonger dans l'intrigue des jeux de course, et, plus largement, a contribué à ériger les jeux en monde ouvert actuels. De là à espérer une ressortie façon reboot, remake ou remaster, il n'y a qu'un petit coup de volant !

“Dans GTA 3, une mission intitulée Tanner, l'agent double consiste à tuer un agent de police infiltré.”



Certaines missions vous obligent à dérober puis à passer au volant de véhicules inattendus, comme une voiture de police.

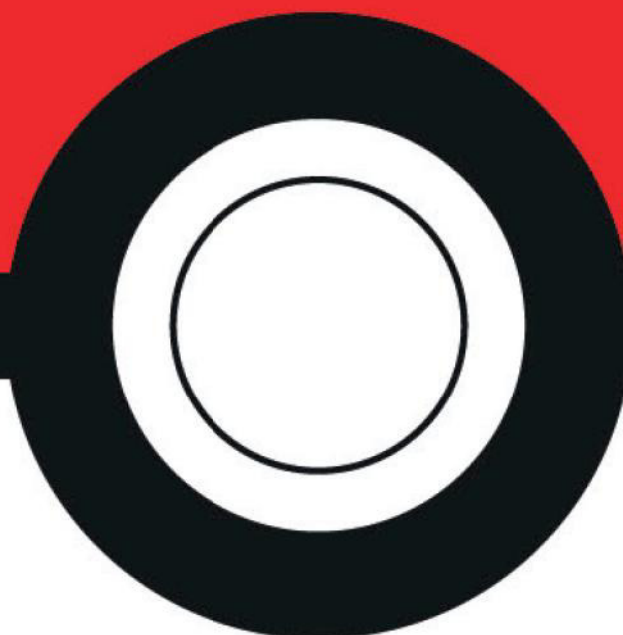




Retour en...2002

THE GETAWAY

Lorsque l'on pense à The Getaway, on se souvient surtout de tout le tapage médiatique fait autour du titre de la Team Soho. À l'époque, nous avions été invité à Londres pour découvrir le jeu et il est vrai que la première impression n'avait pas été mauvaise. C'est ensuite que les choses se sont gâtées ! L'objectif de ce jeu était annoncé : rivaliser avec GTA 3. On ne vous apprendra rien si on vous dit que l'objectif n'a pas tout à fait été atteint ! En revanche, là où le titre faisait très fort, c'est de nous avoir recrée Londres de façon magistrale pour l'époque. Graphiquement c'était du très bon boulot et la promesse était tenue. Si jamais vous avez l'occasion de le tester, The Getaway sur PS2 reste une belle curiosité pour votre culture vidéoludique.



488 PAGES DE PUR BONHEUR RÉTRO !



Disponibles en édition numérique sur

cafeyn
Pro Ludo

ePresse.fr

GAMER RETRO



NUMÉRO 20 - JUILLET - SEPTEMBRE 2021

L 13296 - 20 - F: 7,90 € - RD



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