VIDEO GAMER
LE MAGAZINE COLLECTOR DU JEU VIDÉO !

RETRO

#22



CONTRA
LES ANNÉES 80
EN FORCE ET EN MUSCLES !

ALONE IN THE DARK,
FLASHBACK, STREET FIGHTER II…
LE MEILLEUR DE 1992

On y laissait toute notre monnaie !

LA FOLLE HISTOIRE DES JEUX D'ARCADE

REPORTAGE EXCLUSIF !
AMSTERDAM : CAPITALE DE L'ARCADE !

EVERCADE VS
QUE VAUT LA NOUVELLE
CONSOLE RÉTRO 8 & 16 BITS ?



GRAND THEFT AUTO
Vice City / San Andreas
LA PÉRIODE LA PLUS
CRÉATIVE DE ROCKSTAR

BREAKOUT
1976 : LE PREMIER
CASSE-BRIQUES

CARMEN SANDIEGO
LA REINE DES VOLEUSES
SUR APPLE II

VIDEOGAMER RÉTRO #22

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

LA BELLE ÉPOQUE

Faire la Une sur les jeux d'arcade nous renvoie (pour quelques membres de la rédaction) à notre enfance. Et en ce qui me concerne, j'en ai effectivement laissé beaucoup, de monnaie, dans ces satanées machines. Si j'ai eu l'occasion de jouer à Pac-Mac, Donkey Kong ou encore à Space Invaders comme tout le monde, je me souviens surtout des bornes Pole Position, OutRun ou encore SEGA Rally. Dans le premier cas, nous étions debout devant ce volant sans retour de force ni même de butée. J'ai le souvenir très précis que pour certains virages, il suffisait de lancer le volant, qui devait alors faire trois tours sur lui-même, et le stopper immédiatement pour que la voiture tourne et reprenne la bonne trajectoire. Ou plutôt pour que la piste tourne, puisque la voiture était constamment au centre de l'écran. Avec OutRun, c'était déjà un autre délire, puisque nous étions assis avec de la musique plein les oreilles que crachaient les haut-parleurs au-dessus de nos têtes. Puis il y a eu SEGA Rally où nous avions, à l'époque, l'impression d'être dans le simulateur de course ultime. Bref, tout ça pour vous dire que les jeux d'arcade restent irrémédiablement dans la mémoire de tous les gosses des années 80 et que l'on prend, quel que soit notre âge, toujours plaisir à y rejouer. Bonne lecture à tous. *Laurent Deheppe*

"SEGA Rally où nous avions, à l'époque, l'impression d'être dans le simulateur de course ultime."



FACEBOOK
@videogamerretro

MAIL
videogamerretro@nickelmedia.fr



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. Ottl
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
235 avenue le Jour se Lève
92100 Boulogne Billancourt
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 : videogamerretro@nickelmedia.fr
Rédacteur en chef : Laurent Deheppe
Création graphique : Éric Sallé
Ont collaboré à ce numéro : Denis Brusseaux, Christophe Collet, Jean-Marc Delprato, Damien Duvot, Thomas Huguet, Mickael Lemoine, Hung Nguyen, Christophe Ôttl.

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.

RÉTRO-ABO

OFFRE SPÉCIALE 2021

ECONOMISEZ 25%

ABONNEZ-VOUS !

1 NUMÉRO 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 – 235 avenue le Jour se Lève - 92100 Boulogne Billancourt

❑ 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 31/03/2022. 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.

R0220

BIENVENUE DANS *VIDEOGAMER RÉTRO* !

SOMMAIRE

#22



p. 6

TIME CRISIS
Le shooter sur rails



p. 8

ROBOCOP
Un petit coeur qui bat



p. 10

LITTLE BIG ADVENTURE 3
Ils sont de retour !



p. 11

GOLDORAK
Enfin un jeu pour Actarus ?



p. 12

GAME & WATCH ZELDA
Pour les 35 ans de la saga



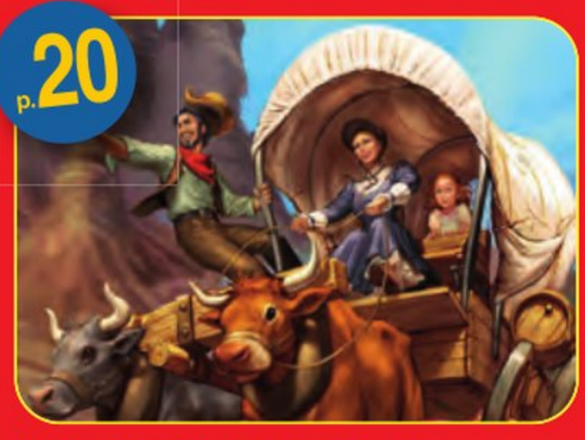
p. 14

EVERCADE VS
La nouvelle console 8 et 16-bits



p. 18

L'ARCADE À LA MAISON
Avouez que ça fait rêver…



p. 20

THE OREGON TRAIL
Vis ma vie de pionnier



p. 42

AMSTERDAM
Capitale de l'arcade



p. 52

GTA VICE CITY/ SAN AND.
Retour sur deux pépites



p. 60

CONTRA
Les 80's bandent les muscles !



p. 68

RETOUR EN…1992
Et c'était une belle année



p. 74

BREAKOUT
Le premier casse-briques



p. 82

DEATH RACE
Drôle de polémique



p. 90

CARMEN SANDIEGO
Façon Cat's Eyes !

p. 26



ZOOM

Retour en… 1995

TIME CRISIS

S'il est désormais laissé à l'abandon, il fut un temps où le rail shooter était extrêmement populaire. L'un des ses meilleurs représentants est sans conteste Time Crisis de Namco, qui avait trouvé le petit truc pour twister la formule et ringardiser les Virtua Cop de SEGA. En effet, ici, il ne s'agissait pas seulement de flinguer tout ce qui bouge en se laissant promener automatiquement à travers les niveaux, il fallait également se mettre à couvert pour recharger son flingue et éviter les rafales ennemies ! Évidemment, impossible d'abuser de cette mécanique de planque, puisqu'un chrono obligeait à aller sans cesse de l'avant. Équipée d'une pédale, la borne d'arcade offrait une jouabilité naturelle, alors que le portage sur PlayStation souffrait pour sa part d'une ergonomie plus discutable qui obligeait à appuyer sur un bouton situé sur le pistolet. Néanmoins, le gros défaut du jeu vient du fait qu'il n'était jouable qu'en solo, contrairement à ses rivaux de l'époque.

ZOOM

HI

26400

Retour en… 1988

ROBOCOP

Faisant suite au succès du film éponyme, Robocop débarque en 1988 sur borne d'arcade. Le but ? Tirer sur tout ce qui bouge à l'écran ! En raison de l'énorme quantité d'ennemis auxquels vous étiez confronté, vous pouviez viser vers le haut, mais aussi vers le bas. Ce type d'action était assez rare dans les jeux similaires de l'époque, mais nous étions tout de même encore très loin d'un Contra (cf. page 50). On retiendra aussi les effets sonores, assez stressants, surtout lorsque vous filiez des coups de poings. Mention spéciale au gimmick avec le flingue une fois le niveau achevé. Un système d'ascenseur permettait aussi de varier les déplacements et de changer de niveau à l'écran. Il fallait également gravir des escaliers, en évitant les débris venant d'en haut et en flinguant les méchants. Un « run and gun » comme on les aimait !

LITTLE BIG ADVENTURE 3

TWINSEN ET ZOÉ SONT DE RETOUR

Près d'un quart de siècle après avoir quitté la planète Twinsun et ses humanoïdes sous le joug d'un dictateur, les joueurs sont à nouveau invités à explorer l'univers bâti par Frédérick Raynal.



Avec sa vue isométrique typique et son univers déroutant, Little Big Adventure fut une épopée marquante sur PC, en 1994.



S'ils se sont faits discrets depuis près d'un quart de siècle, Twinsen et sa fiancée Zoé ont marqué l'univers du jeu vidéo et leur grand retour fut salué par la communauté.

Les francs rayons du soleil percent les nuages de l'hiver 2006 au-dessus des jardins du Palais-Royal. Sur les balcons du ministère de la Culture, trois fantastiques créateurs de jeux vidéo, l'insigne de Chevaliers dans l'ordre des Arts et des Lettres à la boutonnière, s'alignent sous le crépitement des appareils photos. Shigeru Miyamoto, Michel Ancel et Frédérick Raynal viennent d'être décorés par le ministre, qui vante le talent de ces «démiurges ayant contribué à façonner nos rêves et nos imaginaires». Frédérick Raynal n'en était évidemment pas à son coup d'essai, après Alone in the Dark (1992), mais Little Big Adventure fut l'un de ses chefs d'œuvre deux ans plus tard. Il vous transporte sur Twinsun, une planète en suspension entre deux soleils, peuplée de créatures étranges qui luttent contre un dictateur. Cinq ans plus tard, un second épisode vient en étendre l'horizon et pousse le héros à visiter d'autres planètes du système. C'est par une petite annonce publiée sur LinkedIn que le projet d'un troisième épisode a été révélé, vingt-cinq ans plus tard. Un nouveau studio baptisé [2.21], originaire de Tourcoing et fondé par Benoît Limare et Gwenaëlle Gourevich, recherche en effet un chef de projet pour chapeauter ce troisième épisode, qui a reçu l'aval de ses deux créateurs, Frédérick Raynal et Didier Chanfray, d'ailleurs crédités dans l'équipe même s'ils ne devraient participer que de loin à la (petite et grande) aventure. Puisque le projet n'en est encore qu'à l'étape de recrutement, peu de détails ont évidemment fuité. On parle d'un «reboot» de la série, sans qu'il ne s'agisse d'un remake du premier épisode pour autant.

"Le but : créer de quoi surfer sur la popularité de la Game Boy, mais sans singer FF."

Les auteurs ont d'ailleurs mis en place un blog (https://blog.2point21.com) pour suivre la progression du projet, qui appelle notamment les internautes à voter pour le nom de la future aventure ou pour d'autres éléments du gameplay. Le titre est prévu pour 2022, avec une sortie sur PC et sur consoles. Dignes héritiers du maître, loué par le ministre de la Culture pour son talent à déployer «des ambiances déroutantes, des images palpitantes et de véritables prouesses techniques», les membres du nouveau studio planchent donc activement sur cet épisode aussi inattendu qu'intriguant ! ***J-M.D***



Michel Ancel, Frédérick Raynal et Shigeru Miyamoto, élévés au rang de chevaliers dans l'ordre des Arts et des Lettres par le ministre Renaud Donnedieu de Vabres, en 2006.

UN DEVELOPPEMENT OUVERT

Ce qui caractérise le développement de Little Big Adventure 3, c'est bien le vœu de transparence. Si peu de détails ont déjà fuité concernant l'histoire, les développeurs diffusent régulièrement des premiers documents de travail sur leur blog officiel (https://blog.2point21.com). Très récemment, ils ont notamment publié le code source complet du moteur des deux premiers épisodes, invitant les fans à jouer avec.



GOLDORAK GO !

Quarante-six ans après son apparition et ses records d'audience, la France est toujours en amour pour Goldorak, à en juger par la parution récente d'un ouvrage de bande-dessinée signée d'un collectif d'artistes français, dont Denis Bajram, qui en poursuivent l'intrigue et qui ont reçu le patronage de Gō Nagai. Le jeu vidéo du studio Endroad devrait, quant à lui, révéler de premiers éléments de gameplay au début de l'année, pour une sortie en 2023.

GOLDORAK

INATTENDU !

Si des jeux vidéo avaient déjà adapté des œuvres du mangaka Go Nagai, comme Mazinger Z sur Super Nintendo et arcade en 1993, personne ne s'était attardé sur la pièce majeure qui en dérive, Goldorak. Ce sera bientôt chose faite par des Français, vétérans de l'industrie.

Était-ce par peur d'écorner le mythe ou parce que son univers était trop difficile à mettre en scène sur un autre support ? Conçu il y a 46 ans sur les bases des premiers mechas développés par Gō Nagai, Goldorak habite aujourd'hui encore l'esprit collectif de générations de Français. Il faut dire que son succès fut aussi fulgurant que ses poings abattus sur les envoyés de Véga. À l'été 1978, peu après ses premières diffusions, la série animée a en effet atteint jusqu'à … 100% d'audimat, un record aujourd'hui évidemment impossible à battre. Son appétit n'ayant toujours pas été rassasié après s'être attaqué coup sur coup au Marsupilami, aux Schtroumpfs ou encore à Astérix & Obélix, l'éditeur français Microïds a annoncé son intention de travailler autour d'un premier vrai jeu vidéo mettant en scène Actarus et sa machine de combat. Si Grendizer était déjà apparu dans des cross-over de mechas, comme la série de jeux Super Robat Wars (de 1991 à 2021), il n'avait jamais été au centre de l'histoire. Aux commandes du projet, on retrouve le jeune studio Endroad qui s'était déjà attaqué au rogue-like Fallback (2019). Et dans ses rangs figurent plusieurs vétérans de l'industrie et des fleurons de la French Touch, notamment Philippe Dessoly (l'illustrateur de Mr. Nutz, paru en 1993 sur Super Nintendo, qui avait aussi officié sur Astérix & Obélix: Baffez-les tous et sur le remake de Joe & Mac) et Laurent Cluzel, un brillant touche-à-tout dont le CV mentionne tout autant des titres chez Titus à la fin des années 80 (Fire & Forget II, Knight Force…), mais aussi chez Loriciel, Infogrames, Ubisoft ou Sony, en passant par le premier titre français conçu pour Super Nintendo, Trashman. Du côté de l'écriture, on retrouve Thibaut Claudel, un auteur reconnu qui a notamment publié des ouvrages autour de Star Wars ou Disney. Pour l'heure, seule une maigre bande-annonce de 40 secondes a filtré, qui dévoile tout juste la silhouette du héros. L'ambition affichée : «travailler d'arrache-pied pour un jeu d'action aussi fidèle que possible pour les joueurs nostalgiques», selon l'éditeur. On sait par exemple qu'il devrait être possible de basculer entre quatre variantes de Goldorak. Rendez-vous en 2023, pour le décollage ! ***J-M.D***



Peu de détails ont encore filtré sur le titre, mais on sait tout juste qu'il s'agirait d'un jeu d'action promis pour 2023.



Seule une série de visuels ont été publiés par Microïds. On sait aussi que Philippe Dessoly, l'illustrateur de Mr. Nutz (entre autres) est à la manœuvre et planche sur le projet depuis au moins cinq ans !

GAME N° WATCH THE LEGEND OF ZELDA

UN ANNIVERSAIRE AU CREUX DE LA MAIN

Comme Mario l'an passé, la Princesse Zelda fête ses 35 ans avec la sortie d'un Game & Watch anniversaire qui fera craquer les nostalgiques. Avant d'aller prendre la poussière ?

On ne change pas une équipe qui gagne. Pour cette « nouvelle console », Nintendo applique la même formule qu'il y a un an : un look et des dimensions iconiques, des jeux légendaires proposés dans leur intégralité, de petits bonus qui font plaisir (cf. encadrés), et le tout au tarif maîtrisé de 50€. En d'autres termes, nous voilà face à un produit collector mais accessible, à un bel objet qui fait son effet mais qui n'est pas dépourvu d'intérêt.

C'EST DANS LA POCHE !

Bref, à un machin parfaitement calibré pour caresser les fans dans le sens du poil. Le principal argument de ce Game & Watch : The Legend of Zelda, parce que c'est son nom, c'est de nous permettre d'emporter partout avec nous The Legend of Zelda premier du nom, Zelda II : The Adventure of Link et The Legend of Zelda: Link's Awakening, trois épisodes très différents mais marquants chacun à leur manière. Si l'opus originel a posé énormément de bases, il se démarque au sein de la saga par son ouverture et la grande liberté d'action qu'il offre. Une approche qui ne sera revue qu'en 2017 avec la sortie d'un certain Breath of the Wild. Réputé pour sa difficulté, le second, avec ses



“Pouvoir glisser dans la poche d'un jean ces trois titres est une aubaine, d'autant que la prise en main s'avère excellente.”

phases d'action en vue de profil, rappelle que le jeu vidéo n'a pas attendu l'avènement des Souls pour proposer des challenges mettant les nerfs et les réflexes à rude épreuve. Enfin, l'ambiance onirique du troisième fait toujours mouche en 2021, tandis que l'on reste bluffé par la qualité et la densité de ce qui est le premier volet nomade de la série. Clairement, ces trois jeux, bien que portés voire remakés un peu partout au fil des ans, ont bien vieilli et méritent d'être redécouverts.

UN PRODUIT SOIGNÉ

Pouvoir glisser facilement dans la poche d'un jean ces trois titres est une véritable aubaine, d'autant que la prise en main s'avère excellente. La croix comme les boutons offrent de très bonnes sensations et la précision des contrôles est clairement à la hauteur. Malheureusement, on ne peut pas en dire autant de la lisibilité qui, pour les deux jeux sortis originellement sur NES, s'avère un peu juste sur le petit écran de 2,36 pouces. Pour se faire pardonner, ce Game & Watch anniversaire propose chaque titre dans différentes versions. On a notamment droit aux versions japonaises des deux premiers volets, ce qui permet de découvrir facilement les différences qui existent avec celles sorties chez nous, tandis que Link's Awakening est bien proposée avec sa traduction française de l'époque. On apprécie également le fait de pouvoir passer facilement d'un jeu à l'autre sans perdre sa progression. Des options de sauvegarde rapide voire de rewind n'auraient clairement pas été superflues mais tant pis, il faudra faire sans. De toute manière, il faut dire les choses telles qu'elles sont, ce Game & Watch : The Legend of Zelda n'a pas réellement vocation à être utilisé comme une console et n'offre probablement pas la meilleure expérience sur ces trois jeux. On préfère le voir comme un bel objet de collection que l'on exposera à l'occasion pour égayer la déco du salon, mais que l'on prendra surtout bien soin de ranger régulièrement pour éviter qu'il ne perde de son éclat.

UNE HORLOGE QUI A DU STYLE

Ce Game & Watch : The Legend of Zelda n'est pas seulement une machine de jeu, il sait aussi se muer en horloge numérique qui a fort belle allure – surtout quand il est posé dans son présentoir en carton. Dans ce mode, Link explore le monde et affronte les ennemis automatiquement, même s'il est possible d'en prendre le contrôle à tout moment. Le mode minuteur, lui, propose de vaincre le plus d'ennemis possible avant la fin du temps imparti.





LE CLIN D'OEIL SYMPA

Outre les trois épisodes complets de la série, la console embarque une version inédite de Vermin. Grand classique des Game & Watch que tous les quadras ont connu, ce tape-taupe virtuel est proposé ici avec Link dans le rôle principal. Cela ne transcende pas l'expérience, toujours efficace au demeurant, mais cela permet de faire un petit clin d'œil à la forme de la machine car, rappelons-le, aucun des autres jeux n'a vu le jour sur Game & Watch.

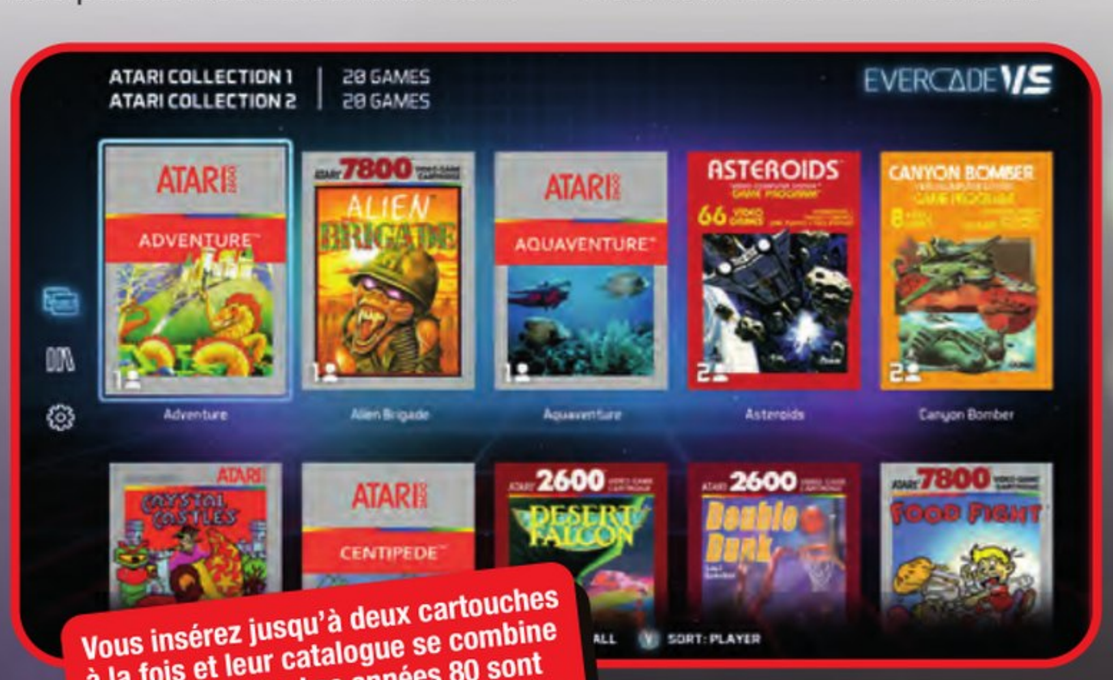


EVERCADE VS

RÉTRO VERS LE FUTUR

Il y a dix-huit mois, le constructeur anglais Blaze dévoilait une console rétro portable célébrant les glorieux titres de l'ère 8 et 16-bits. Sa particularité ? Un catalogue à enrichir à l'aide de cartouches interchangeables, avec des packs de jeux aux couleurs d'un éditeur particulier. Il renouvelle aujourd'hui l'expérience avec une console de salon qui en partage le principe, tout en s'ouvrant aux titres multijoueurs : l'Evercade VS. Jean-Marc Delprato

Impossible de le nier, les mini-consoles rétro ont le vent en poupe. Depuis la NES Classic Mini, il y a déjà cinq ans, pas un constructeur n'a fait l'impasse sur un remake vintage de l'une de ses machines de renom, pour titiller la fibre nostalgique (et le porte-monnaie) des passionnés autour d'un écrin plus moderne, muni en particulier d'un port HDMI. Mais avec un souci de la finition et du détail souvent disparates, tous ces candidats n'ont pas toujours rencontré le même succès. Il faut dire qu'entre les modèles à l'émulation douteuse, ceux qui font l'impasse sur des titres incontournables ou encore les boîtiers à l'ergonomie problématique, il y a de quoi échauder les plus nostalgiques d'entre nous. Dans ce marché bigarré, le constructeur britannique Blaze Entertainment a opté pour une voie de traverse. Sortie le 22 mai 2020, sa console portable Evercade n'est pas affilée à un éditeur précis mais célèbre plus largement l'époque des jeux 8 et 16-bits. Son parti pris original : aller jusqu'à reproduire le plaisir de changer de cartouche, avec des packs de jeux à acheter individuellement, consacrés à un éditeur ou une machine (Namco, Atari, Interplay, Data East, Intellivision, Lynx…). Une manière de célébrer leur



Vous insérez jusqu'à deux cartouches à la fois et leur catalogue se combine dans l'interface. Les années 80 sont plébiscitées !



Sortie en mai 2020, la première Evercade prenait la forme d'une console portable avec un écran de 4,3 pouces et introduisait déjà le principe des cartouches interchangeables.

glorieux passé autour d'une mini-console rétro promise à un avenir, en somme, avec ce système venant étendre le catalogue. «Nous avons vu le succès des consoles mini et on les a adorées, mais nous avions l'impression qu'il leur manquait le principe d'un système extensible qui vous ramène à votre enfance, confiait alors Andrew Blyatt, chef produit de Blaze. Nous nous sommes concentrés sur cette idée pour l'Evercade». Le résultat: une console portable avec un écran couleur de 4,3 pouces (480 x 272 pixels) pour une autonomie de quatre à cinq heures, avec un port cartouche spécial à l'arrière. Proposée à 69,99 €, la console s'enrichit ainsi progressivement de 22 cartouches regroupant de trois à vingt jeux, pour 19,99 € pièce. Et pas question de titres pirates ou de ventes sous le manteau : Blaze s'est entretenu avec chacun des éditeurs et a acquis les droits de licence. Le succès est au rendez-vous, grâce au soin général de la machine, avec une émulation de qualité et une excellente ergonomie, mais aussi à travers ce principe qui encourage la collectionnite. Chaque cartouche s'accompagne en effet d'une belle boîte, façon Mega Drive ou Neo-Geo, avec un manuel soigné à l'effigie de chaque jeu. La sélection ne fait pas non plus l'impasse sur certains titres indépendants, offrant une belle exposition à de petits éditeurs oubliés ou qui n'ont pas le budget pour proposer leur propre remake. Ce sont aujourd'hui près de 260 jeux différents qui composent le catalogue, l'un des plus importants parmi les mini-consoles.



La collection de l'Evercade comprend aujourd'hui 26 cartouches, pour plus de 260 jeux au total.

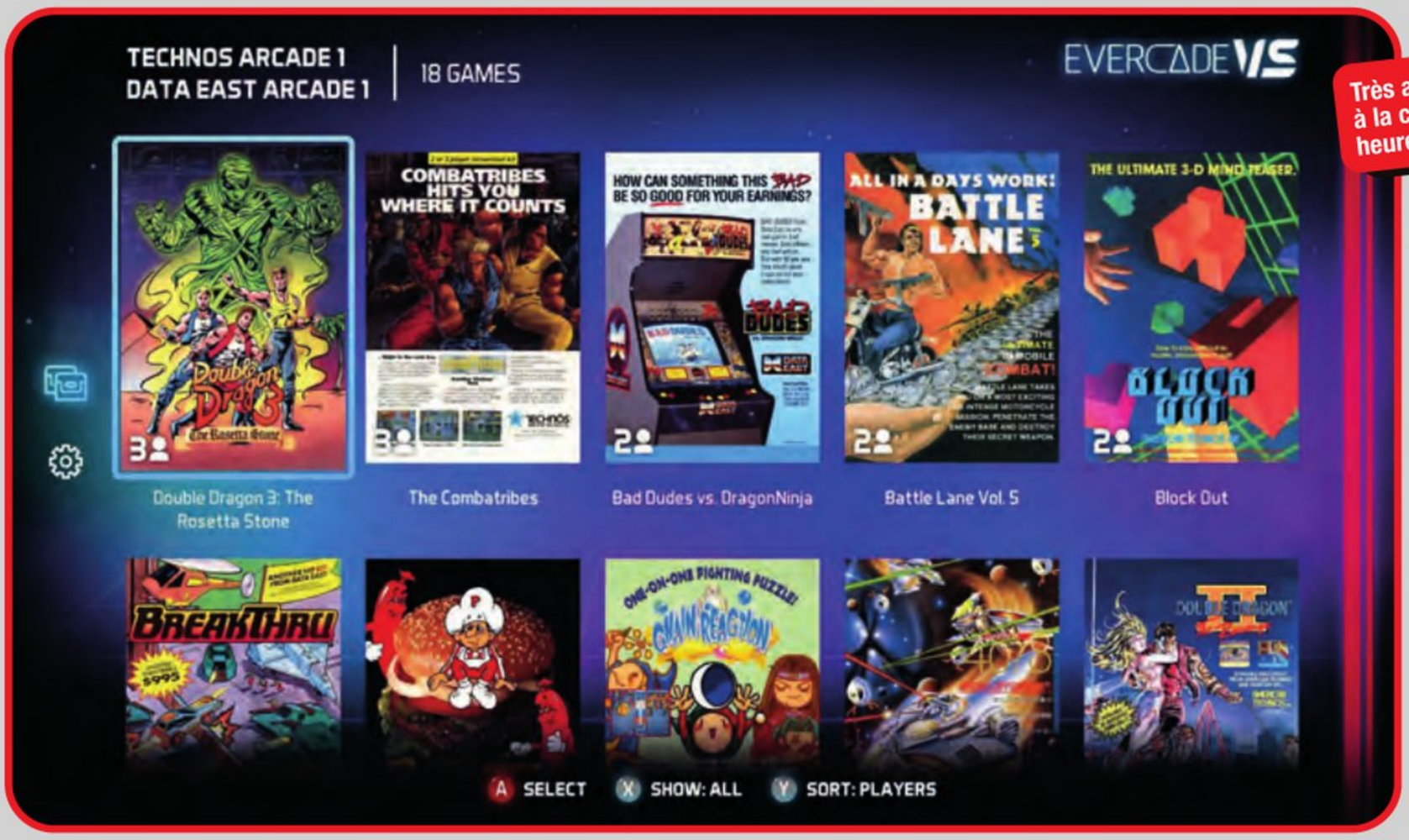


Un élégant boîtier blanc avec quatre ports manettes, deux contrôleurs qui revisitent les canons de l'époque et deux ports cartouche pour émuler des collections de jeux : l'Evercade VS revisite notre plaisir de collectionner les titres d'antan.

LA MINI-CONSOLE DE SALON AU CATALOGUE RÉTRO ÉVOLUTIF

Dix-huit mois plus tard, Blaze propose une console de salon qui

"Chaque cartouche s'accompagne d'une belle boîte, façon Mega Drive ou Neo-Geo, avec un manuel soigné."



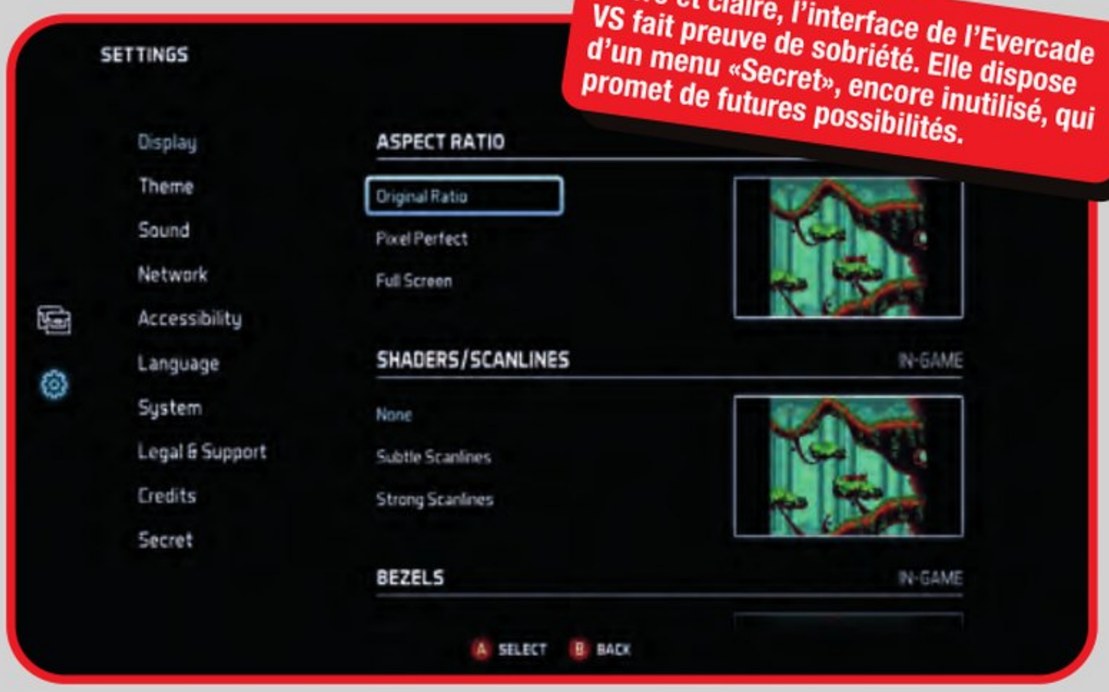
Très accessible et claire, l'interface invite à la collection et célèbre les grandes heures du jeu vidéo des années 80 et 90.

épouse le même principe … et le même catalogue, puisque les cartouches sont compatibles entre les deux systèmes. Sous la forme d'un petit boîtier blanc sobre et élégant, l'Evercade VS évoque la NES : le capot de la face avant se soulève pour laisser apparaître deux ports cartouches. Quatre ports USB en façade pour les manettes, un port micro-USB à l'arrière en guise d'alimentation et une sortie HDMI pour un rendu 1080p : vous profitez du même système de cartouches, qui s'enrichit aujourd'hui de nouveaux boîtiers de couleur violette (contre rouge, pour les originaux) dédiés cette fois à l'arcade. Parmi les premiers titres, on retrouve les grands hits d'Atari, de Data East, de Technos ou de Gaelco (Bad Dudes vs DragonNinja, Burger Time, Asteroids, Centipede, Pong, Breakout, Double Dragon 2…). Commercialisée depuis le 17 décembre, la console de base est proposée à 89,99 € avec une manette et une cartouche. Des packs premium ajoutent une seconde manette dans la boîte et deux à quatre cartouches, pour 129,99 € ou 149,99 €. Il est par ailleurs possible d'acheter une manette supplémentaire à 24,99 € ou encore d'investir dans un câble-link pour utiliser l'Evercade portable en guise de manette, à 12,99 €. Sachez toutefois que l'Evercade VS est compatible avec l'ensemble des manettes USB du marché, et vous pourrez parfaitement lui greffer un contrôleur Xbox 360 par exemple. Il est même possible d'utiliser des manettes sans fil, comme celles du large catalogue rétro de 8Bitdo, mais vous devrez enficher un dongle Bluetooth dans l'un des ports USB en façade, la console étant dépourvue de ce type de connectique. Mais ça fonctionne : un menu clair vous

L'Evercade VS joue sur la fibre nostalgique, avec la possibilité d'insérer des cartouches individuelles pour étendre le catalogue des jeux.



La fiche individuelle de chaque jeu donne accès à la dernière sauvegarde en un clic, avec un résumé des contrôles. Pratique !



Sobre et claire, l'interface de l'Evercade VS fait preuve de sobriété. Elle dispose d'un menu «Secret», encore inutilisé, qui promet de futures possibilités.

donne accès à un outil de reconfiguration des touches, très pratique. Un peu plus large que celle de la NES, la manette de l'Evercade VS est bien conçue mais reste rudimentaire. C'est la réplique exacte des contrôleurs de la console portable, avec sa croix directionnelle inspirée de celle de la Mega Drive ou de la Saturn, inscrite dans un cercle. On retrouve quatre boutons sur la droite et quatre gâchettes sur la partie supérieure. Mais elle répond au doigt et à l'œil face à ce catalogue tiré des années 80 et 90, et la possibilité d'utiliser tout type de manettes qui traîne dans votre tiroir est intéressante pour inviter plusieurs amis à partager votre canapé. Car comme son nom l'indique, c'est aussi la mini-console par excellence du jeu en coop ; Blaze réfléchit à la possibilité d'étendre ce principe au multijoueur en ligne, à travers une connexion Wi-Fi déjà présente mais qui sert aujourd'hui essentiellement aux mises à jour du firmware.

UNE NOUVELLE CHAPELLE POUR L'ÈRE 8-16 BITS

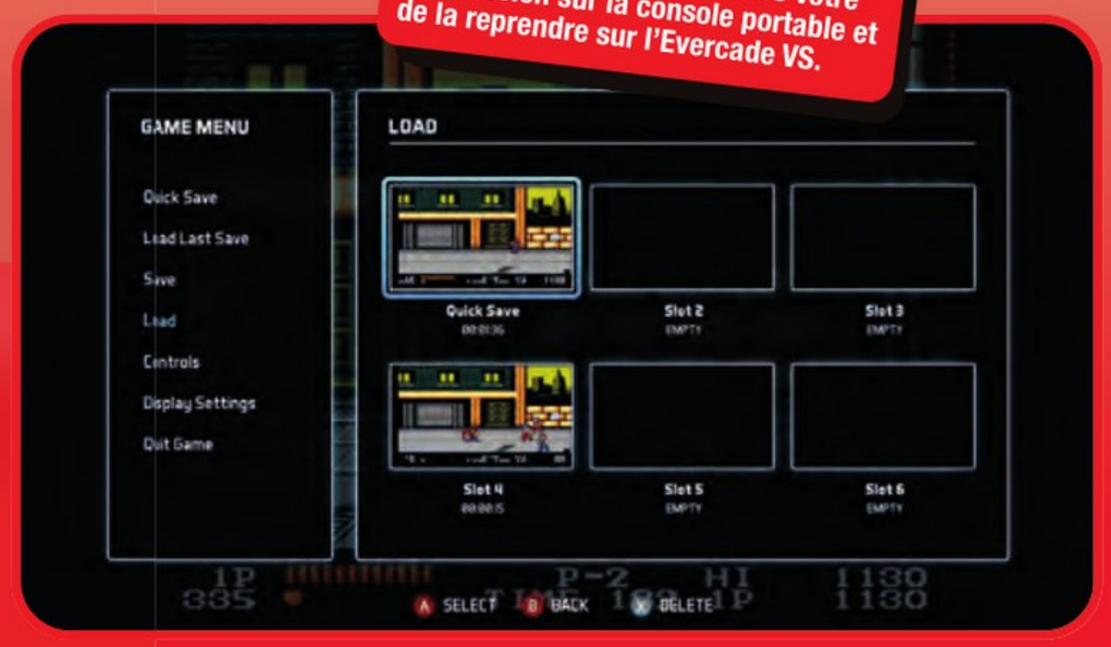
La présence de deux ports cartouche est une vraie bonne idée, d'autant plus qu'on peut les insérer ou les extraire «à chaud», sans redémarrer la machine.

"La présence de deux ports cartouche est une vraie bonne idée, d'autant plus qu'on peut les insérer ou les extraire à chaud."

L'Evercade VS profite d'une interface claire et limpide, avec une navigation intuitive parmi les titres que vous avez choisis. Par défaut, la vue vient automatiquement combiner le contenu des (éventuelles) deux cartouches insérées, de manière alphabétique. Vous pouvez trier la liste des titres par date de sortie ou encore nombre de joueurs supportés. Avec un processeur quad-core à 1,5 GHz, 512 Mo de RAM et 4 Go de stockage interne, l'Evercade VS fait le pari de la pure émulation, et non de la réplique matérielle. Mais le rendu reste très convaincant, sans le moindre input lag gênant. Autre choix intéressant, les six slots de sauvegarde pour chaque jeu sont directement enregistrés sur la cartouche. Si vous possédez l'Evercade portable, vous pourrez ainsi poursuivre un titre, enregistrer votre progression et la reprendre sur la console de salon. En parcourant la liste des jeux, vous pouvez le lancer ou reprendre en un clic la dernière sauvegarde enregistrée. Autre atout, il est possible de modifier largement la qualité du rendu, en changeant l'aspect ratio (original, pixel perfect, plein écran) ou l'affichage plus ou moins subtil de scanlines. Blaze livre ici une belle proposition, qui promet de s'enrichir au fil des mois avec l'apparition de nouvelles cartouches et qui réplique jusqu'aux gestes classiques de l'époque, avec des titres à insérer en fonction de vos envies.



Le catalogue comprend déjà 260 jeux, parmi les trésors d'Atari, Namco, Intellivision ou Data East. Mais les indépendants ne sont pas non plus oubliés, avec des cartouches qui leur sont dédiées.



Les six slots de sauvegarde pour chaque jeu sont directement enregistrés sur les cartouches, ce qui vous permet de poursuivre votre progression sur la console portable et de la reprendre sur l'Evercade VS.



L'émulation est fluide et fidèle, avec la possibilité d'ajouter des scanlines pour imiter le rendu des écrans CRT.

COMMENT JOUER AUX JEUX D'ARCADE AUJOURD'HUI

Si le travail de mémoire peut se faire avec une vidéo Youtube, le réveil des réflexes d'antan ou l'expérience nouvelle de sensations désuètes exige un peu plus de boulot. De la plus simple à la plus authentique, de nombreuses solutions existent pour raviver la flamme !

LA SOLUTION LA PLUS IMMEDIATE

JOUER GRÂCE À SON NAVIGATEUR INTERNET

Le nom du jeu désiré suivi de « browser » : quelques mots, deux clics et c'est parti ! Pas besoin d'aller bien loin ni de posséder une machine de compétition pour lancer une partie de Donkey Kong, Pac-Man ou d'autres vieilleries moins lourdes à lancer que n'importe quelle page internet moderne. Si la manette est parfois supportée, on s'assiéra évidemment sur l'authenticité générale : de la version du jeu aux éventuels filtres graphiques en passant par les timings précis, rien n'est garanti. Attention à bien protéger votre ordinateur, un firewall à jour et un bloqueur de publicités sont un must pour accéder tranquillement à ces sites, qui abusent parfois de pop-ups pénibles.

LA SOLUTION LA PLUS COMPLÈTE

INSTALLER UN EMULATEUR

On ne présente plus MAME - Multiple Arcade Machines Emulator pour les intimes – logiciel permettant d'émuler la quasi intégralité des jeux d'arcade. Très complet, MAME demande un tout petit peu de travail et de réglages avant de donner sa pleine mesure mais la présence de nombreux tutos et la grande facilité avec laquelle il émulera Centipede, Galaxian et les titres de l'époque vaut bien la chandelle. Accessible sur n'importe quel ordinateur, MAME est aussi disponible sur mobiles, mais il faudra bidouiller plus lourdement pour jouer sur iOS que sur Android. Un mot, enfin, sur les systèmes FPGA (qui recréent le hardware d'origine plus qu'ils ne l'émulent, visant un maximum d'authenticité au niveau des performances) tels que le MiSTer, une solution pour bidouilleurs mais qui offre un rendu incroyable sur les écrans plats d'aujourd'hui.

"Accessible sur n'importe quel PC, MAME est aussi disponible sur mobiles."





❶ Une petite partie de Donkey Kong pour se replonger au début des années 80, c'est vraiment très simple.

❷ Il faut faire un plus d'efforts pour lancer un émulateur. Encore que.

LA SOLUTION LA PLUS AVENTURIÈRE

LA CHASSE A L'OCCASE SUR INTERNET

Qu'on parle d'Ebay, Leboncoin ou d'autres adresses plus ou moins recommandables, les consoles et cartouches d'époque se multiplient, permettant aux plus fortunés de reconstituer un tandem gagnant ou mieux, des collections complètes. Ici un Videopac à venir chercher dans le 78, là une dizaine de cartouches parfaitement conservées par un collectionneur breton : à condition d'avoir le budget et de disposer du matériel nécessaire pour tout faire tourner, il y a de quoi rafraîchir ses souvenirs tout en restant raisonnable sur l'encombrement.



Les vieilleries sont nombreuses sur internet. Encore faut-il surveiller leur état, et bien négocier le prix.

LA SOLUTION LA PLUS NOMADE

LES CONSOLES PORTABLES A BASE D'ARM

Souvent venues de Chine, les portables Ambernic, RK ou Retroid reposent sur un processeur bon à tout faire, qui consomme peu et qui se sert d'une version modifiée de Linux (ou Android) pour tout émuler ou presque. Rarement à l'aise avec des machines plus récentes que la PlayStation, ces petites portables sont en revanche parfaitement capables d'émuler les vieux systèmes d'arcade, et MAME est évidemment de la partie.

Plus pratiques, plus faciles à utiliser et plus ergonomiques qu'une solution smartphone + manette sans-fil, ces consoles sont qui plus est relativement accessibles et coûtent généralement moins de 100€.



Pour transporter sa nostalgie partout avec soi sans s'encombrer, les portables «émuleuses» sont parfaites.



LA SOLUTION LA PLUS IMPOSANTE

LA BORNE D'ARCADE A LA MAISON



Que l'on parle d'un bartop « compact » transportable ou d'un meuble vintage ou flambant neuf, le charme de la borne reste inégalable. De quelques centaines à plusieurs milliers d'euros selon la taille du meuble, le type de jeu embarqué – carte d'origine ou simili-PC multi-usages – et les finitions diverses et variées, la borne représente le saint Graal pour nombre de joueurs et joueuses.

L'investissement et l'encombrement imposent évidemment une réflexion collégiale avant de transformer votre intérieur mais à part l'odeur de clope, l'argent de poche qui disparaît à vue d'œil et les regards insistants sur votre nouveau blouson, on ne fait pas plus authentique !

LA SOLUTION LA PLUS COMPACTE

LES CONSOLES «MINI» ONT TOUJOURS LA COTE

Sans doute rangées (ou oubliées) dans un placard, les NES, SNES et autres CoreGrafX ou MegaDrive Mini peuvent facilement servir de boîte à tout émuler, puisqu'elles contiennent pour la plupart un processeur ARM facile à détourner. On pourra aussi s'intéresser aux bornes miniatures proposées ces dernières années : Neo-Geo, Sega Astro City ou Capcom Home Arcade permettent de jouer directement sur l'écran embarqué ou de se brancher sur une télé pour profiter de quelques titres légendaires, mais pour la plupart plus récents que la génération Pac-Man.

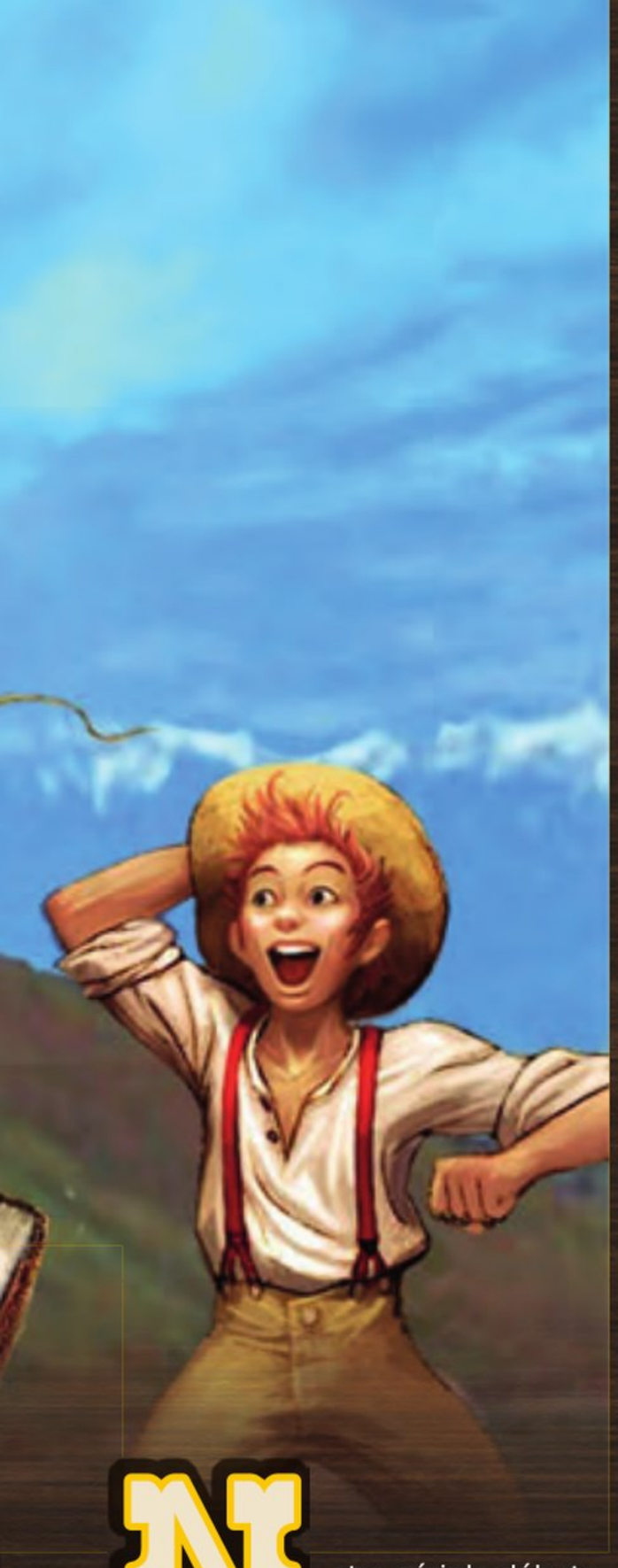
Là encore, il faudra se tourner vers internet pour modifier ces machines et leur ouvrir les portes de l'émulation. Ou jeter un œil sur la superbe Taito Egret II mini prévue pour mars 2022 à l'import, et dont l'écran rotatif (comme sur la « vraie ») permettra de jouer à Space Invaders, Arkanoid ou Qix dans les meilleures conditions.



THE OREGON TRAIL®

SUR LA PISTE DES PIONNIERS

Sorti il y a 50 ans et retraçant le chaotique voyage des pionniers américains, The Oregon Trail est très peu connu chez nous mais extrêmement populaire outre Atlantique. Alors accrochez-vous à votre chapeau car cette randonnée promet d'être la plus dingue de l'Ouest. Damien Duvot



The Oregon Trail™

Ages 10 - Adult

Load up your covered wagon and cross the wide frontier to the Pacific Northwest! It's a pioneering adventure for the whole family.

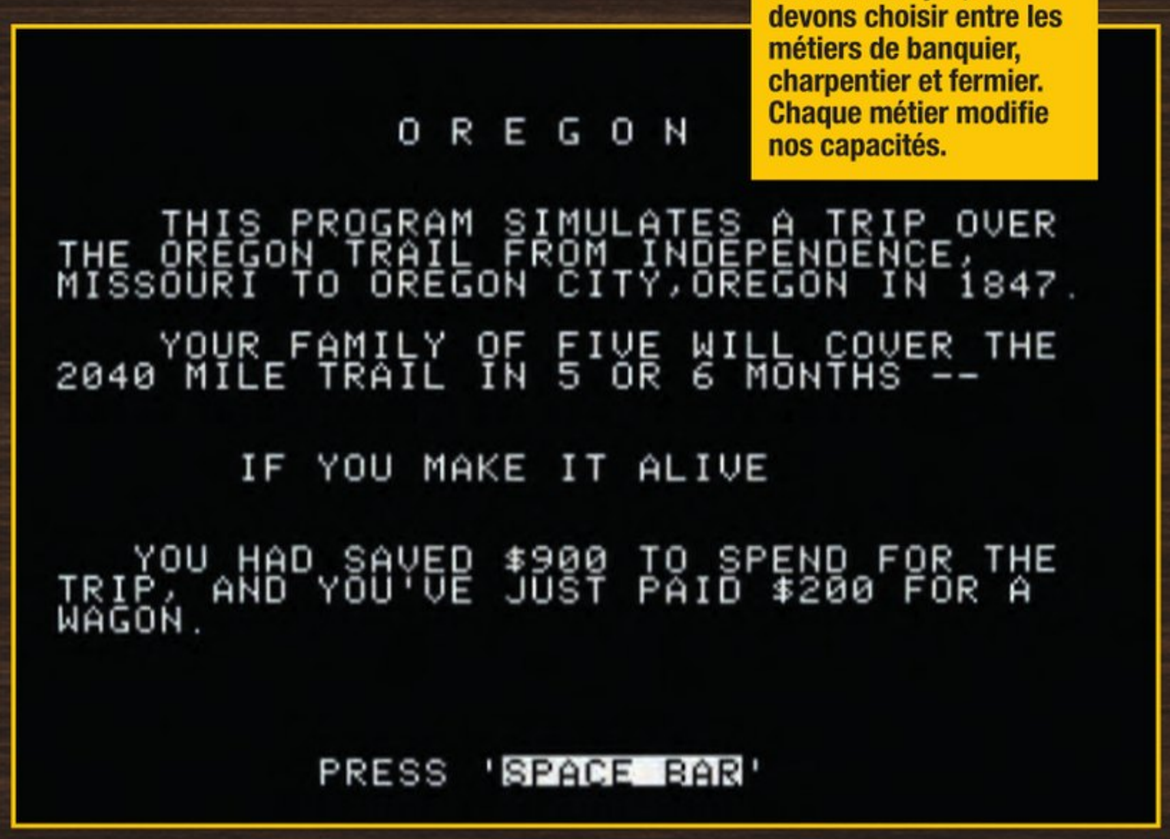


mecc

Apple II Series
with at least 64K.
5.25" disk

"La traversée n'était pas simple et moult dangers attendaient celles et ceux qui l'empruntaient."

Notre périple débute lors de la préhistoire du jeu vidéo, en 1971 pour être exact, à l'université Carleton dans la ville de Northfield dans le Minnesota, lorsqu'un professeur étudiant nommé Don Rawitsch souhaite intéresser ses élèves à l'histoire des pionniers américains et plus particulièrement ceux parcourant la Piste de l'Oregon. Cette piste longue de 3500 kilomètres fut principalement empruntée à partir de 1840 par des milliers de familles souhaitant émigrer vers les vertes contrées de l'ouest américain, traversant de sinueuses rivières et de rocailleuses montagnes. S'écoulant sur 150 jours en moyenne, la traversée n'était pas simple et moult dangers attendaient celles et ceux qui l'empruntaient, attaqués par des bêtes sauvages, des maladies, des voleurs et autres bandits : un périple mis en image par Raoul Walsh en 1931 dans La Piste des Géants avec un tout jeune John Wayne. C'est ce sentiment de dangerosité que souhaite partager Don Rawitsch qui a pour habitude de multiplier les effets pour captiver ses élèves, se déguisant par exemple en soldat de l'Union pour expliquer la guerre de Sécession. Mais cette fois, pas besoin de se grimer, Rawitsch a envie de proposer un jeu de société, avec une carte géante représentant la traversée du continent Nord-Américain, débutant dans la ville d'Independence dans le Missouri et dont l'arrivée serait les terres fertiles de l'Oregon. Au cours du jeu, l'élève rencontrerait plusieurs épreuves et pourrait perdre des membres de son chariot. Ses deux colocataires Paul Dillenberger et Bill Heinemann, également professeurs, voyant leur ami ainsi encombré sur le sol de l'appartement, lui confient une

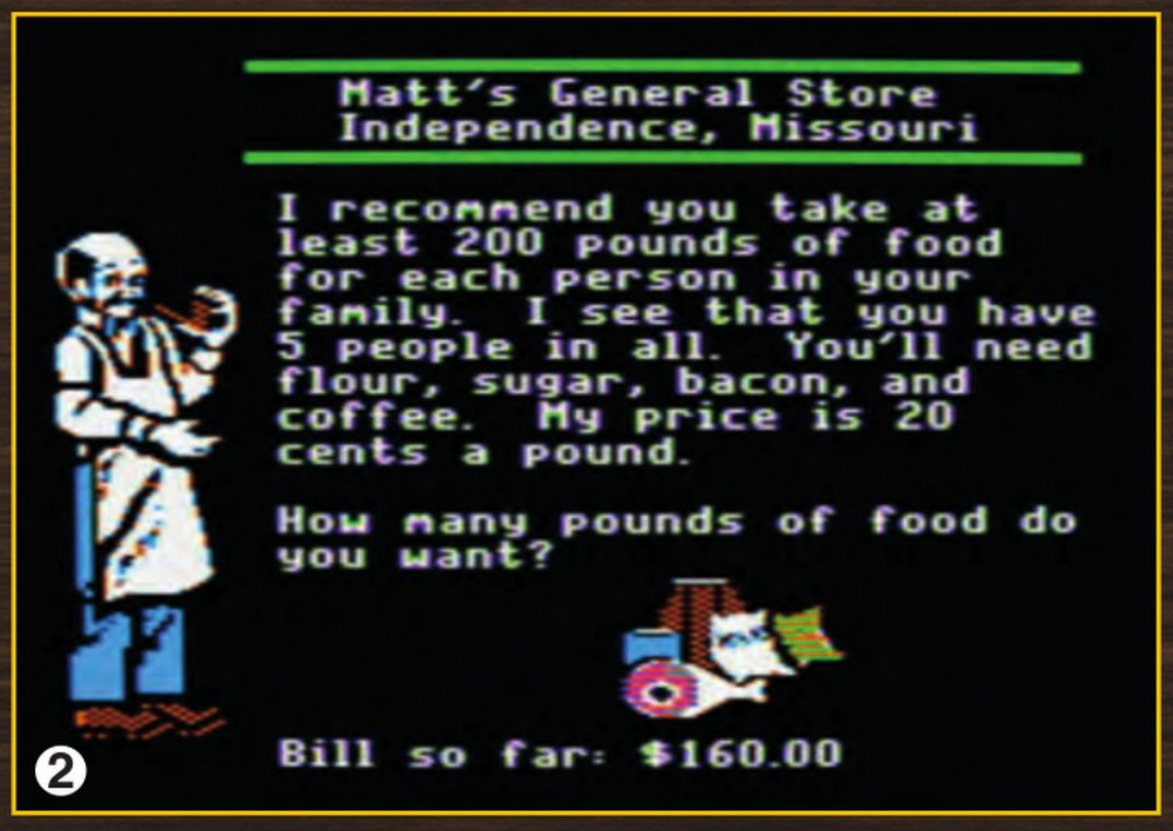


Au début du jeu, nous devons choisir entre les métiers de banquier, charpentier et fermier. Chaque métier modifie nos capacités.



1 Le joueur ou la joueuse démarre toujours à Independence dans le Missouri.

2 Voici Matt, le gérant du magasin d'Independence qui nous fournit quelques très bons conseils pour bien entamer notre voyage.



idée : pourquoi ne pas simplement utiliser l'ordinateur ? En effet, Dillenberger et Heinemann avaient suivi l'année précédente des cours d'informatique pour le langage Basic et se proposent donc de programmer le logiciel. Durant deux semaines, les trois collègues vont ainsi développer le soft qui, à l'aube des jeux vidéo, fonctionne à l'aide d'un télescripteur (une sorte d'imprimante). Le logiciel calcule en effet mathématiquement les différents évènements et la quantité de nourriture consommée puis inscrit tout ça sur une longue feuille. Au début, l'ordinateur propose une certaine somme d'argent au joueur et va lui demander combien de provisions, vêtements ou munitions va-t-il acheter ainsi que le nombre de bœufs pour tirer le chariot. Puis la traversée débute, et tous les 20 jours (en temps de jeu), le logiciel va imprimer une feuille de statistiques et demander par exemple au joueur s'il souhaite ralentir sa vitesse ou manger moins. Parfois le voyageur va tomber sur des animaux ou des bandits et doit taper « BANG » dans la machine afin de s'en sortir et s'il tape trop lentement ou s'il se trompe, l'ordinateur réagit en conséquence. Le trajet est également rythmé par la visite de forts où le joueur peut acheter de nouvelles provisions afin de ne pas mourir de faim. Évidemment, lorsque Don présente le jeu à sa classe, c'est un immense succès. Les groupes, composés de 5 élèves, font la queue à leur tour pour s'essayer au trajet, avec leur chariot n'arrivant que rarement à bon port. Parfois, certains restent même après la fin des cours pour s'essayer à la machine et d'autres

Une des meilleures idées du soft est de nous permettre de nommer chaque membre de notre famille.



classes souhaitent également y jouer. Et finalement, l'histoire de The Oregon Trail aurait pu s'arrêter là puisque, l'année scolaire se terminant, Don Rawitsch décide de mettre un terme au programme, l'effaçant de l'ordinateur après avoir imprimé son code.

WOW LE MECC

Ce n'est que trois ans plus tard, alors qu'il vient de rejoindre le Minnesota Educationnal Computing Consortium (ou MECC), que Don Rawitsch entre de nouveau son programme dans différents ordinateurs du Consortium, le proposant ainsi librement aux différentes écoles du Minnesota sous l'appellation Oregon, toujours en version texte, modifiant certaines données comme le fait de devoir taper « Pow », « Blam » ou « Wham » en fonction des évènements. Puis, en 1978, va également publier le code du jeu dans le magazine Creative Computing où différents joueurs s'amuseront à l'adapter sur plusieurs machines de l'époque. Il va s'en dire que, malgré son succès, The Oregon Trail ne rapporte rien ni à Don Rawitsch, ni à Paul Dillenberger et Bill Heinemann, ravis de pouvoir le distribuer gratuitement. En fait, il faut attendre 1983 pour que le MECC se lance dans la commercialisation de ses logiciels éducatifs, montant une équipe de programmeurs afin de développer des jeux professionnellement. C'est ainsi qu'en octobre 1984, l'informaticien Philip Bouchard se voit confier la tâche de développer un Oregon Trail pour Apple II, destiné à être vendu au grand public. Afin d'accomplir ce prodige, Bouchard s'entoure de 4 personnes : John Krenz pour programmeur principal, Charolyn Kapplinger pour les graphismes, Shirley Keran pour la recherche et Bob Granvin pour la programmation additionnelle. Bouchard, lui, va s'occuper du game design, souhaitant tout d'abord améliorer le programme de base en intégrant plusieurs nouveautés, et en posant en premier lieu 7 règles pour son jeu. Premièrement, le design de The Oregon Trail doit être basé sur le tracé véridique de la piste, la découpant en plusieurs segments jalonnés par de véritables sites historiques. Ensuite, le joueur doit pouvoir effectuer des activités sur chacun de ces sites comme rencontrer d'autres voyageurs, acheter de la nourriture aux forts ou traverser les rivières. Chaque segment aura aussi droit à son propre climat, ses animaux et sa topographie, permettant ainsi de différencier les obstacles en

> **"The Oregon Trail doit être basé sur le tracé véridique de la piste."**



1 Voici l'écran détaillant notre périple, avec une mignonne petite animation pour le chariot et les bœufs.

2 A chaque fort, nous pouvons faire le plein de provisions, sachant que la partie s'arrête lorsqu'on n'a plus de nourriture.

3 Quelques évènements aléatoires viennent ponctuer le voyage. Ce genre de baies nous rapporte une dizaine de livres de nourriture.





THE OREGON TRAIL®



1

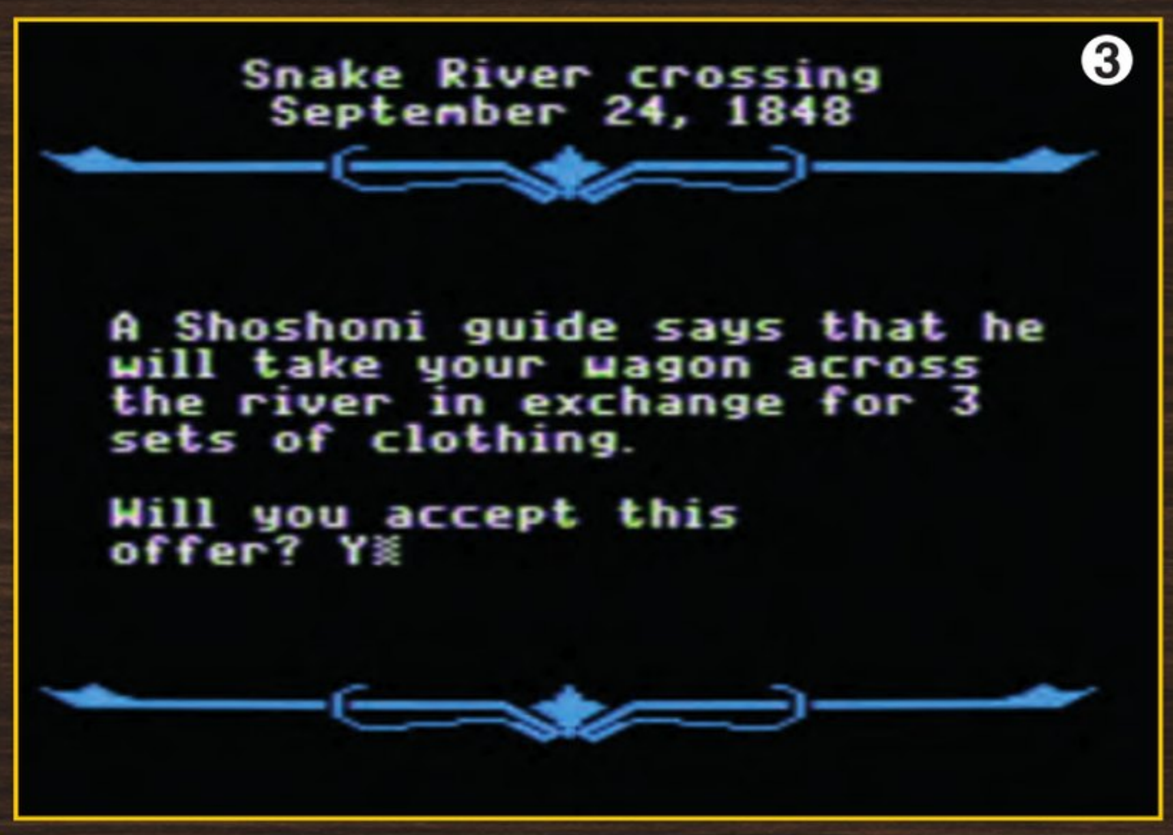


2

1 La carte, consultable à n'importe quel moment, nous permet de suivre notre voyage.

2 Non présent dans la version de 1971, le franchissement des fleuves apporte toujours son petit lot de stress.

3 Les amérindiens nous apportent toujours une aide précieuse.



3

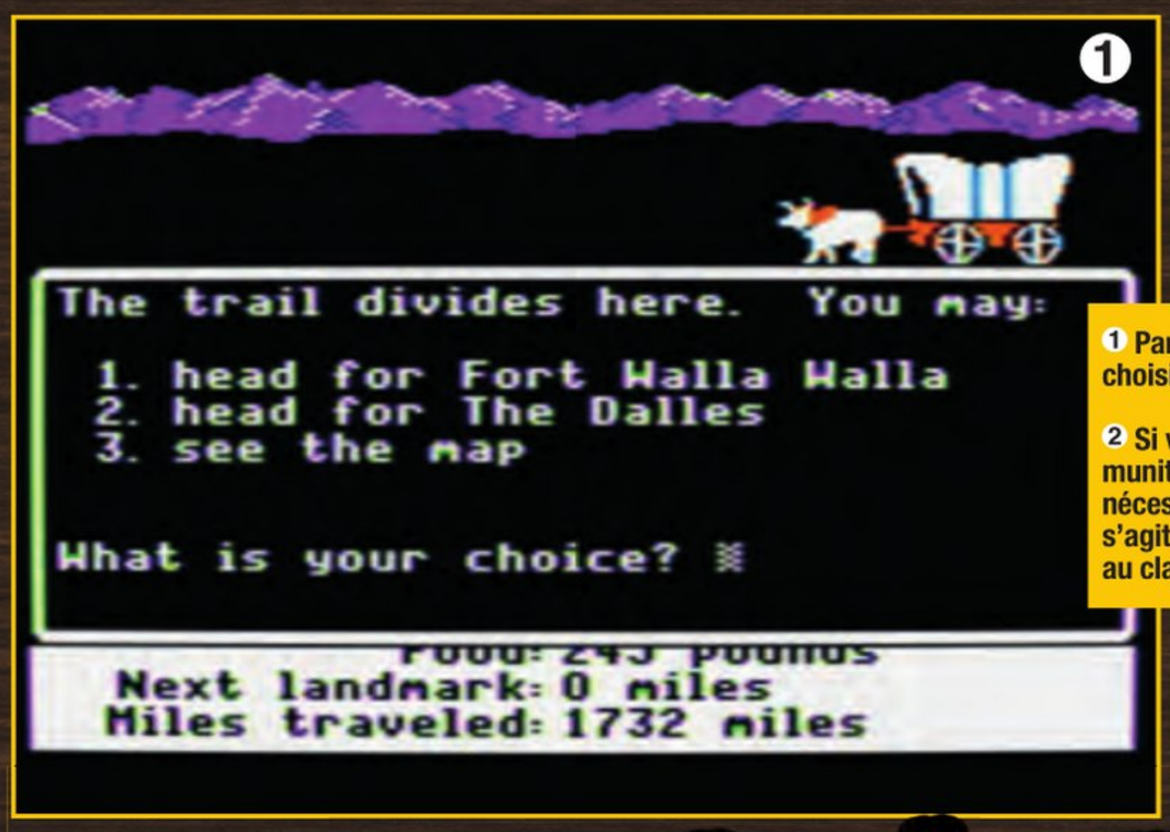
fonction de la zone traversée : par exemple on aura plus de chance de casser notre essieu lors du passage dans les Rocheuses ! Puis, afin de permettre une grande rejouabilité, Philip Bouchard veut ajouter de l'aléatoire lors des séquences de chasses avec l'ordinateur se chargeant de modifier le nombre d'animaux ou changeant le relief. En outre, au lieu d'avoir un voyage découpé en séquences de 20 jours, comme c'était le cas dans la version de 1971, cette fois l'ordinateur calcule le périple jour après jour, marquant la nourriture consommée et le trajet restant avant chaque lieu important. De même, alors que dans la première version certains évènements comme les maladies ou la fatigue arrivaient aléatoirement, maintenant le joueur est mis directement au courant de l'état de santé de ses personnages, baissant jour après jour, lui permettant de changer l'allure de son chariot afin de ne pas trop fatiguer ses hôtes. Inversement, si ses passagers sont en excellente forme, il peut choisir d'accélérer le pas de ses bœufs afin d'arriver plus rapidement à l'étape. Evidemment, augmenter le rythme du voyage agrandit également les risques de casser. De plus, il peut aussi choisir de limiter les rations pour économiser de la nourriture, mais ses voyageurs peuvent ainsi plus facilement tomber malade. Enfin, Bouchard souhaite que le joueur puisse aussi dorénavant mettre le jeu en pause durant une étape pour trouver de la nourriture ou pour que sa famille se repose quelques jours le cas échéant, permettant ainsi de guérir les personnes malades.

QUAND EST-CE QU'ON ARRIVE ?

Grâce aux recherches de Shirley Keran, Bouchard se plonge dans les différents journaux tenus par les pionniers de l'époque et découvre avec stupeur que, contrairement à la croyance populaire, tous ces voyageurs de l'extrême étaient aidés par les multiples peuplades autochtones. En effet, de nombreux natifs aidaient les colons à traverser les rivières, échangeaient avec eux et les guidaient parfois dans les grandes plaines. Du coup, l'équipe améliore alors le jeu grâce à ces informations, permettant au joueur de rencontrer plusieurs amérindiens tout au cours de leur périple. Dans les carnets de voyages, Bouchard et son équipe découvrent également les différentes maladies subies par les pionniers au cours de leur voyage telles que la dysenterie ou le choléra, que les programmeurs choisissent donc d'incorporer à leur logiciel. En outre, les récits des voyageurs leur permettent aussi de rentrer divers statistiques dans le jeu comme la fréquence des accidents, les risques lors des traversées de rivière ou bien tout

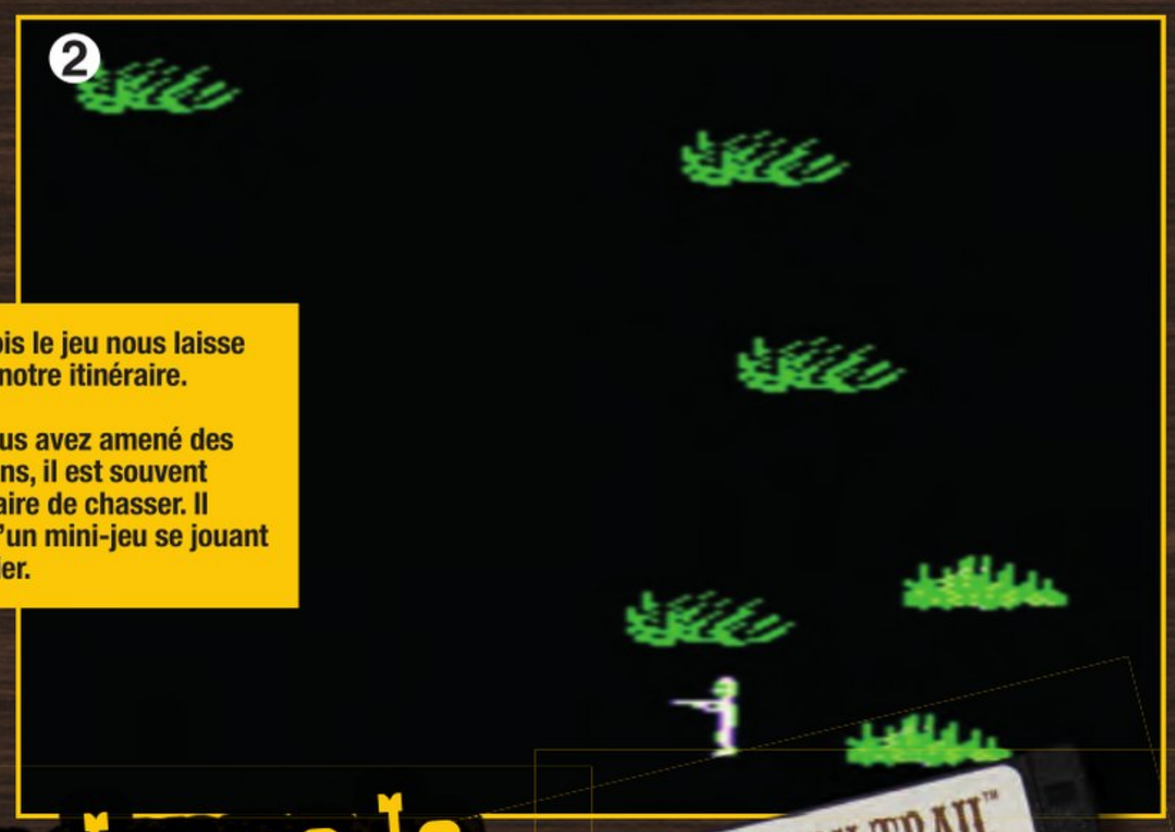


Certaines étapes sont de véritables monuments naturels toujours visibles aujourd'hui comme Chimney Rock dans le Nebraska.



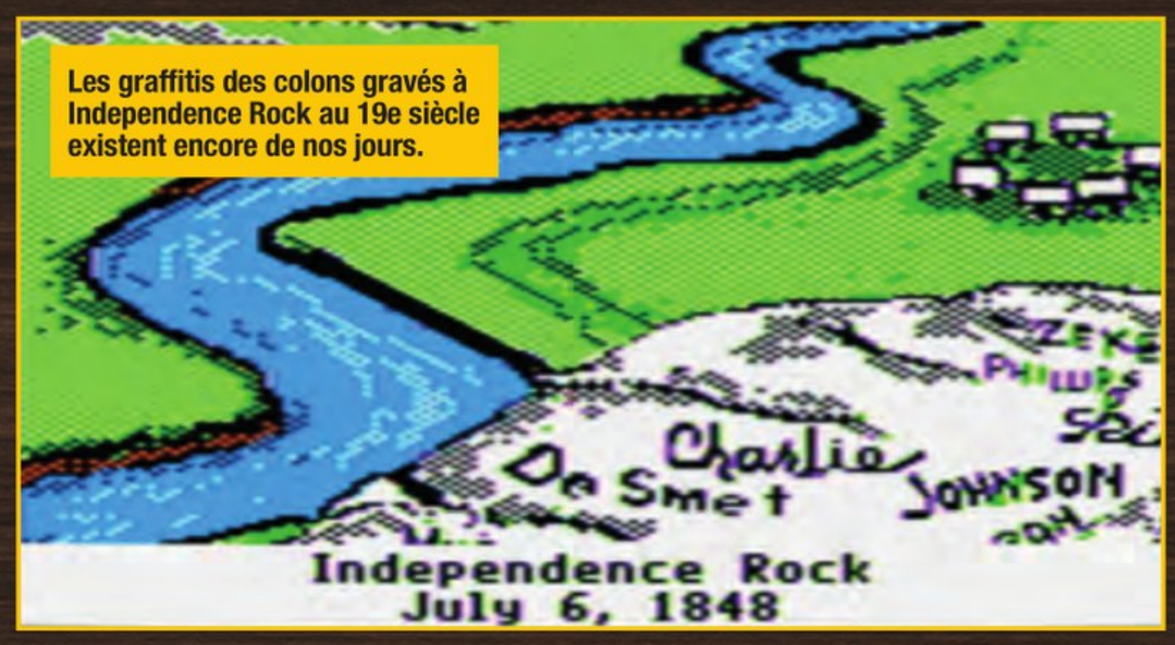
1 Parfois le jeu nous laisse choisir notre itinéraire.

2 Si vous avez amené des munitions, il est souvent nécessaire de chasser. Il s'agit d'un mini-jeu se jouant au clavier.



"Philip Bouchard nous donne le droit de nommer chaque membre de notre famille, augmentant notre tristesse lorsque l'un d'eux décède durant la traversée."

simplement les animaux rencontrés. Aussi, histoire d'impliquer encore plus le joueur ou la joueuse dans leur voyage, Philip Bouchard nous donne le droit de nommer chaque membre de notre famille, augmentant notre tristesse lorsque l'un d'eux décède durant la traversée. De même, chacune de nos aventures se conclue à chaque fois par un écran des scores, nous permettant de nous améliorer à chaque voyage. Enfin, nouvelle technologie oblige, l'équipe décide également de doter le jeu de multiples écrans tout en couleur, représentant les différents lieux parcourus. Après presque un an et demi de développement, le jeu sort finalement, dans les temps, en juillet 1985 et le succès est immédiat. Adapté sur plusieurs machines de l'époque, The Oregon Trail va dépasser les 65 millions d'exemplaires vendus, et MECC va également sortir plusieurs suites à partir des années 90. Aujourd'hui le jeu est disponible dans plusieurs versions mobiles et a même inspiré d'excellentes suites spirituelles telles que The Organ Trail (The Oregon Trail mais avec des zombis) ou Orion Trail (Dans l'espace). Ainsi, 50 ans après sa création, la piste n'est toujours pas prête de se tarir. Quelle incroyable aventure !



Les graffitis des colons gravés à Independence Rock au 19e siècle existent encore de nos jours.



Pour les 100 derniers miles, on peut descendre le fleuve mais c'est très dangereux, attention aux rochers !

Suites & variations

Après 10 années de bons et loyaux services, MECC développe finalement un Oregon Trail II en 1995, gardant le concept mais ajoutant des photos digitalisées le long du chemin. Puis la licence est ensuite reprise par The Learning Company (qui viennent d'englober Brøderbund) pour un Oregon Trail 3rd Edition avec cette fois des comédiens et comédiennes en FMV. Après deux autres volets du même accabit, la licence apparaît chez Gameloft pour différents jeux mobiles jusqu'à la récente version de 2021. En parallèle, MECC a développé d'autres jeux reprenant le même concept comme The Yukon Trail en 1994 nous mettant cette fois dans la peau de chercheurs d'or partant pour le Klondike en 1897. Nous allons aussi avoir The Amazon Trail en 1993, se déroulant au Brésil, où nous remontons le fleuve Amazone, puis Maya Quest en 1995 où nous devons résoudre le mystère de la disparition des Mayas et enfin Africa Trail, toujours en 1995, où nous traversons le continent Africain.

On y laissait toute notre monnaie !

LA FOLLE HISTOIRE DES JEUX D'ARCADE





Vous le savez si vous êtes un lecteur assidu de VidéoGamer Rétro : on aime vous rappeler de bons souvenirs de gaming. Ça cause régulièrement consoles et jeux de la belle époque, mais bien souvent nos réminiscences nous ramènent au temps des salles d'arcade. Une période bénie où les petits vieux que nous sommes ne faisaient que tripoter des bornes à longueur de temps. C'était notre loisir, mais c'est aussi un sacré bout d'histoire auquel nous avons participé. Christophe Öttl

Cette histoire, elle commence pour beaucoup dans les années 70 et pour le plus grand nombre dans les années 80. Deux décennies presque miraculeuses pour un genre alors bien installé. Il y en a qui voudraient sans doute remonter encore plus loin, à la genèse de l'arcade qui n'était alors que de simples pinballs et plus tard de flippers. D'ailleurs, avant même que des salles soient spécifiquement dédiées aux loisirs, ces bornes mécaniques se retrouvaient surtout dans les bars et des endroits interdits aux mineurs… Mais tout ça nous ferait revenir bien trop loin dans le temps, à un moment où le concept même de jeu vidéo relève de la science-fiction. Autant revenir à la source de notre hobby. Les pionniers de l'arcade eux-mêmes qui souhaitent en leur temps créer une technologie expérimentale et innovante. Et les inventeurs de l'époque se trouvent dans les laboratoires des grandes universités américaines. Celle qui attire l'attention, c'est le Massachusetts Institut of Technology qui parvient à créer sur un ordinateur particulièrement puissant SpaceWar! en 1962. Le futur est en marche dans ce jeu qui nous met aux commandes d'un vaisseau très rudimentaire sur un fond étoilé qui l'est tout autant. L'objectif est de détruire le vaisseau adverse tout en manœuvrant sur un fond en 2D afin d'éviter les torpilles lancées par l'ennemi et les étoiles qui sont sur votre chemin. Il faut avoir beaucoup d'imagination pour visualiser tout ça, mais le moment n'en n'est pas moins historique. Non content d'avoir créé l'un des tout premiers jeux vidéo de l'histoire (si ce n'est le premier), les scientifiques ont construit ce prototype pour qu'il soit jouable à deux. La fonctionnalité est toute aussi inédite que le reste. Pour la petite histoire, cela donne lieu en 1972 à l'Intergalatic SpaceWarOlympics, une compétition qui rassemble une douzaine d'étudiants de l'université de Standford sur ce qui est clairement l'ancêtre de nos bornes d'arcade. En dépit du fait que cette avancée



On n'est pas encore à l'époque de l'arcade avec SpaceWar! mais comment ne pas le citer.

LA FOLLE HISTOIRE DES JEUX D'ARCADE



1 C'est peut-être un repompage massif, il n'empêche que c'est avec Space Computer que les choses sérieuses commencent.

2 Deux raquettes, une balle et des scores, il n'en faut pas plus pour avoir un jeu qui s'adresse à tout le monde.



majeure reste pendant très longtemps cantonnée à une toute petite communauté d'initiés, SpaceWar! n'en reste pas moins une source d'inspiration pour le futur. Il n'y a qu'à voir, les deux premiers jeux pensés pour être joués sur une borne sont Galaxy Game et Computer Space, tous les deux sortis en 1971. Les deux titres n'empruntent pas juste le contexte spatial qui fascine en ce temps-là, ils piquent une partie du gameplay qui devient au passage uniquement solo dans leur version de base. Fini donc l'affrontement à deux joueurs, il faut toujours fracasser d'autres OVNI mais le but est maintenant de faire un plus gros score que les vaisseaux adverses durant le laps de temps imparti. Et si Galaxy Game est resté comme son modèle au stade de prototype, Computer Space est en revanche devenu le premier jeu à être commercialisé à grande échelle. En tout cas, 1500 bornes produites c'est le début de quelque chose d'immense, autant pour l'avenir de l'arcade que pour les petites mains derrière ce projet. Leurs noms sont bien connus, il s'agit de Ted Dabney et Nolan Bushnell. Le duo est surtout connu pour être les cofondateurs d'Atari mais en 1971, c'est sous le nom de Syzygy Engineering qu'ils se font une place. Ce premier succès retentissant n'est que le commencement pour nos magnats de l'arcade à l'avenir prometteur, mais c'est aussi et surtout un sacré miracle que cela ait pu fonctionner. A leur arrivée, le marché de l'arcade est tout simplement inexistant. La raison est toute simple : créer des bornes d'arcades comme les pionniers n'est juste pas possible d'un point de vue économique. Dabney et Bushnell en ont justement fait les frais durant la conception de Computer Space. L'utilisation d'un ordinateur a complètement chamboulé les plans des ingénieurs. À 400 ou 800 dollars la machine, impossible de rentabiliser un quelconque jeu. Il suffit pourtant d'une idée brillante et d'un peu d'astuce





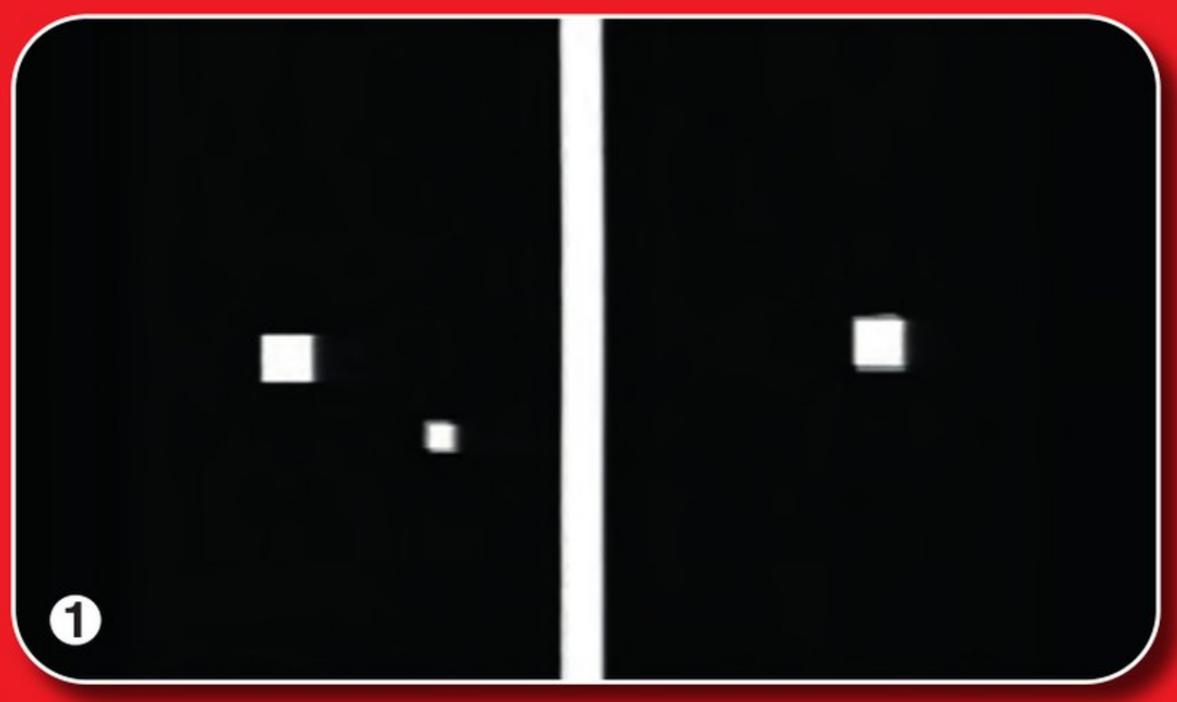
Bushnell (au centre) et Dabney (à gauche) forment un duo de choc pour la création de Pong, mais très vite Dabney est écarté d'Atari.

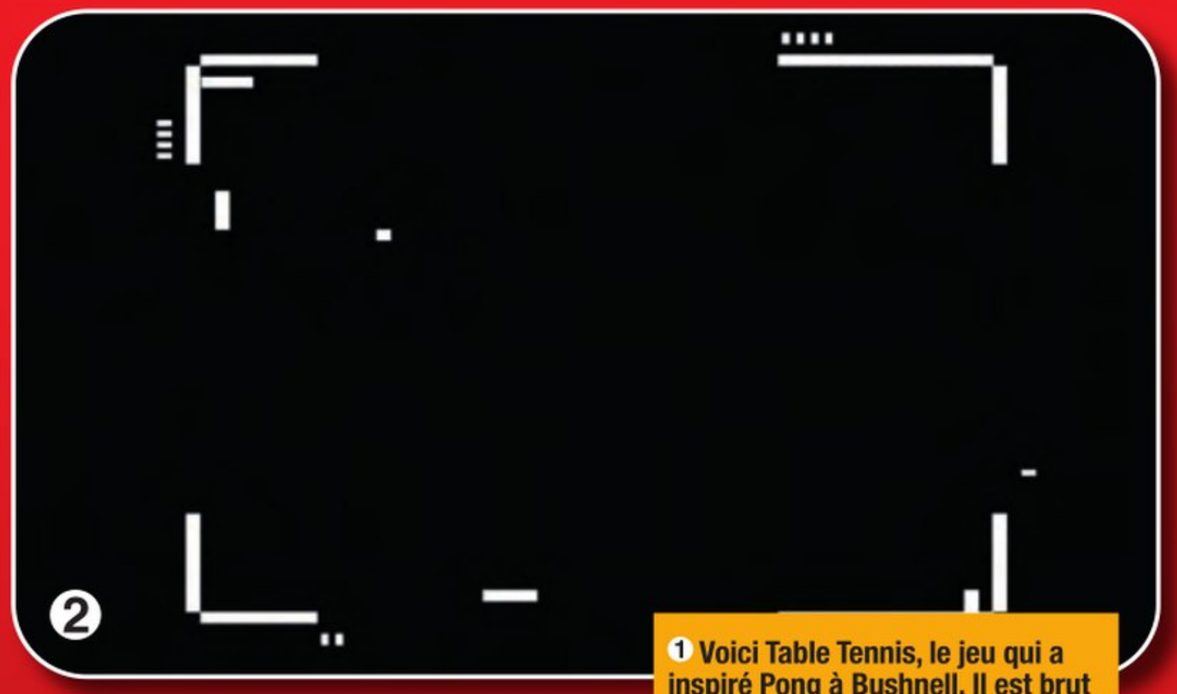
LE DERNIER BAR AVANT LA FIN DE PONG

Plutôt que de compter sur leur propre expertise, Bushnell, Dabney et Alcorn ont décidé de tester Pong en condition réelle. Une borne a ainsi été placée en avant-première dans le pub du coin appelé Andy Capp's Tavern. Un choix qui n'a pas grand-chose de stratégique, les membres d'Atari s'entendent simplement bien avec le patron du bar ! L'accueil fait à Pong est, comme on peut s'y attendre, tout à fait excellent. Le jeu est réputé rapporter quelques 400 dollars par semaine à peu près. Atari est cependant contacté pour des petits dysfonctionnements dans la machine. Après inspection, Alcorn constate en fait que le monnayeur est simplement surchargé de pièces !

pour contourner le souci. Les deux créateurs enlèvent l'ordinateur de l'équation pour façonner une machine sur mesure. Pas de microprocesseurs ou de RAM, leur borne fonctionne uniquement avec un circuit imprimé et des transistors appelées TTL. On ne s'encombre pas non plus avec un développement logiciel. Sous certains aspects, cette méthode de production est contraignante car elle oblige à toucher à la partie hardware de la borne en cas de souci. Pour le reste, elle est la réponse parfaite qui permet enfin à l'arcade moderne de décoller. Ce modèle basé sur TTL restera pendant plusieurs années la référence en matière de conception. Le plus important finalement dans cette histoire, c'est peut-être que la fabrication des 1500 bornes de Computer Space a eu assez d'impact pour que Bushnell et Dabney voient les choses en

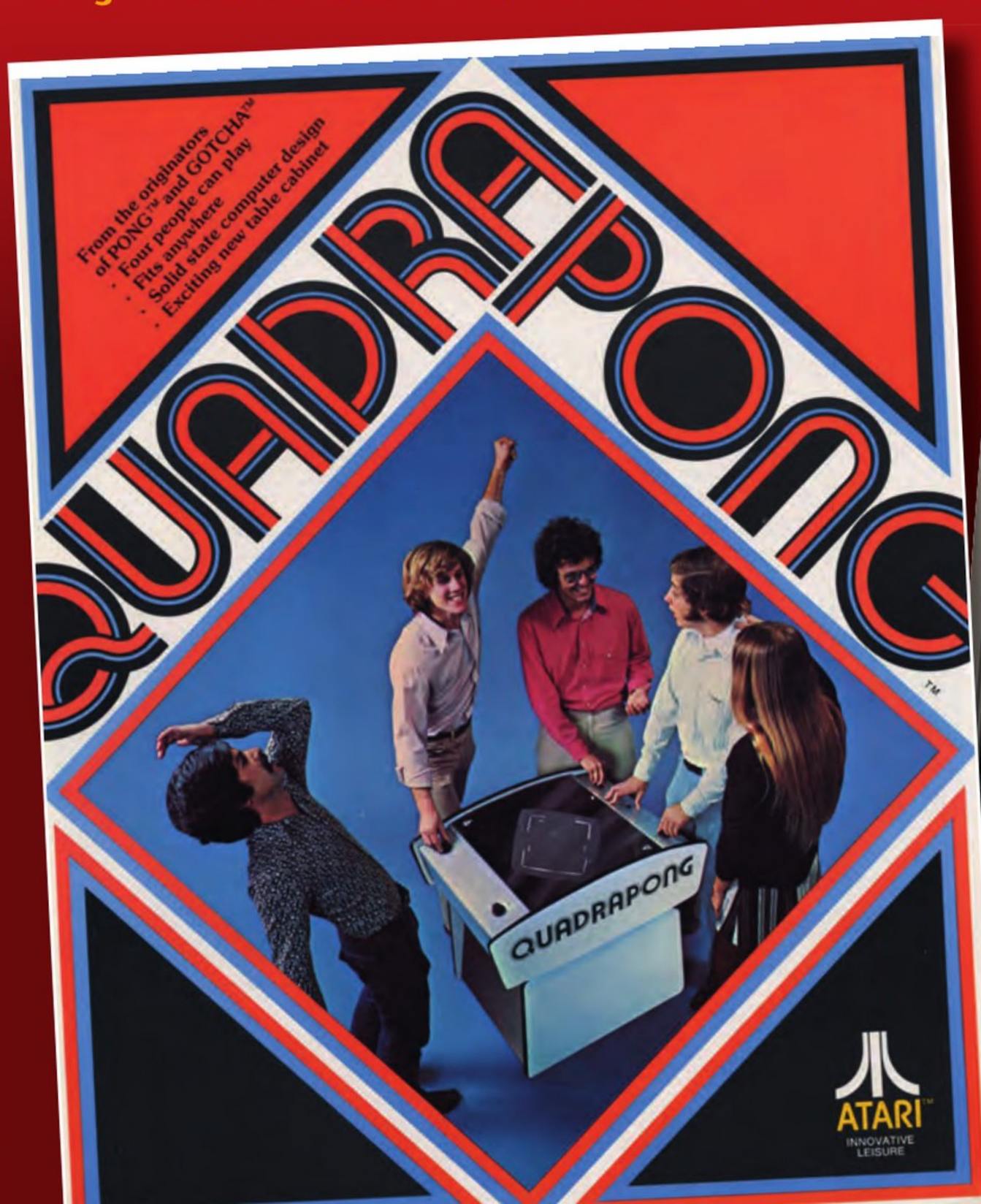
"Les deux créateurs enlèvent l'ordinateur de l'équation pour façonner une machine sur mesure."

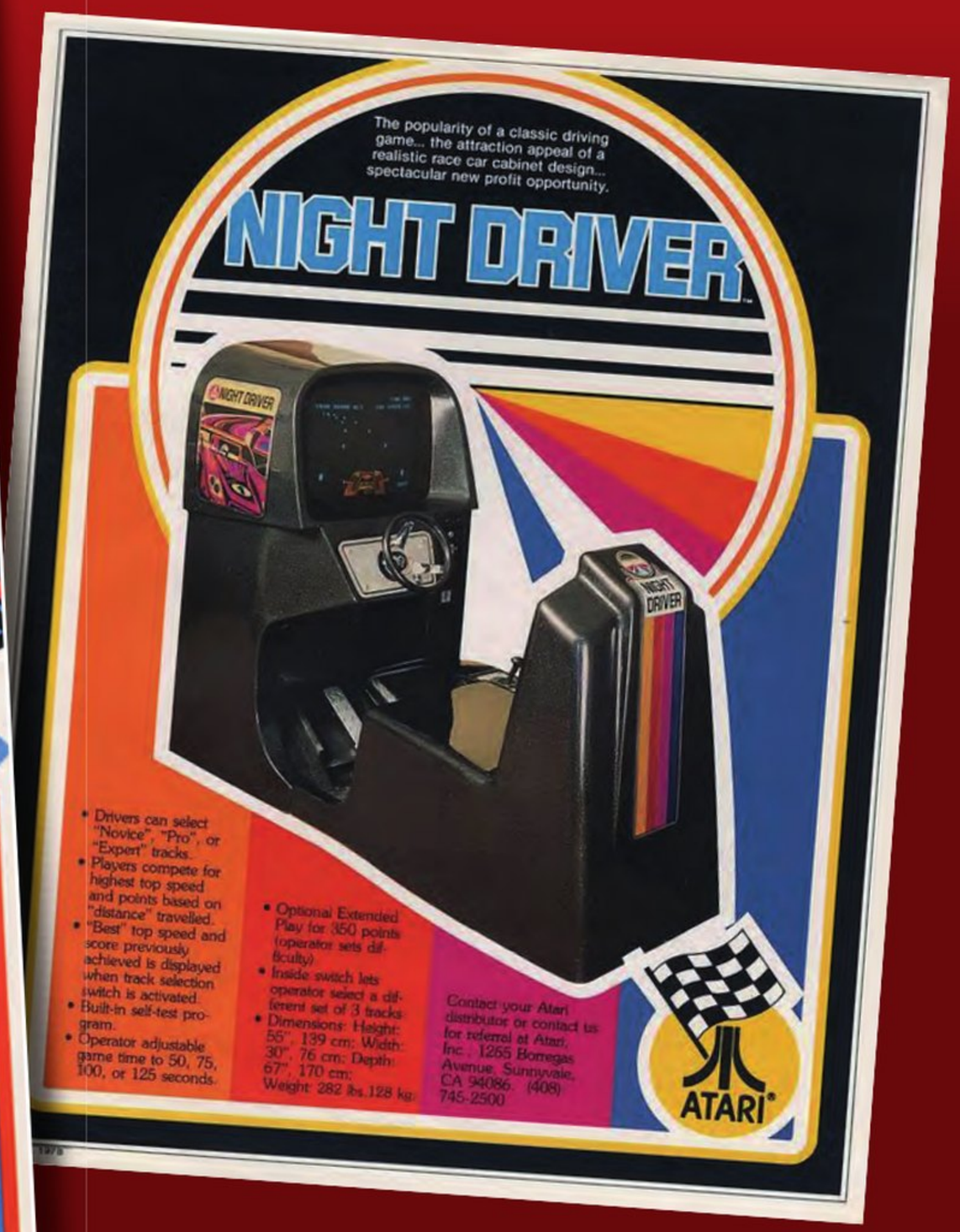




1 Voici Table Tennis, le jeu qui a inspiré Pong à Bushnell. Il est brut mais au moins les joueurs peuvent se déplacer autrement qu'à la verticale.

2 Quadrapong permet à quatre joueurs de se défier dans des mêlées générales de Pong. À chaque que la balle passe dans vos cages, vous perdez une vie.





grand. En l'occurrence ils ne comptent plus travailler avec Nutting Associates qui a permis la fabrication de leur jeu. Le titre a clairement manqué d'un appui marketing selon Bushnell. Il voit dans ce manque de coopération le besoin d'aller chercher un plus gros poisson, chose qu'ils trouvent auprès de Bally Manufacturing qui leur commande initialement un jeu de course. Mais ce n'est même pas la plus grosse remise en cause. Les deux compères regrettent de ne pas avoir lancé un jeu plus intuitif. Comprendre comment fonctionne Computer Space n'est pas chose aisée sans un semblant d'instructions. Bushnell dira d'ailleurs à ce sujet que le jeu était trop compliqué pour « le type du bar avec sa bière ». Le patron de la boîte, renommée Atari entre temps, est carrément condescendant mais il n'a pas tort pour ce qui est du public cible et de la manière de penser un jeu vidéo. C'est d'ailleurs pour cette raison que le prochain jeu d'Atari ne sera pas exactement le jeu de voitures prévu. Ça, et aussi le fait que Bushnell doutait des compétences de leur nouvel employé Allan Alcorn pour qui un tel projet aurait été trop compliqué. La petite start-up se dirige alors vers quelque chose de beaucoup plus abordable… et de déjà-vu. Bushnell veut faire une version arcade du jeu Table Tennis de la Magnavox Odyssey. Tout y est, le concept est archi-connu et la jouabilité, légèrement retouchée par Alcorn, rend les parties plus intéressantes. Nous sommes en 1972, année de l'avènement de Pong et point de départ de l'arcade avec un grand A. Ce qui n'était au départ qu'un petit exercice d'échauffement devient très rapidement une pépite en devenir ainsi que le principal projet d'Atari. Il devient clair qu'il y a de l'argent à se faire et que la société y gagnera bien plus en produisant elle-même Pong plutôt qu'en vendant la licence comme cela était prévu dans un premier temps. Récolter l'argent nécessaire pour cela a été complexe, mais l'effort fut à la

LA CONCURRENCE EST RUDE

Si Nutting Associates ne s'est pas trop mouillé dans la commercialisation de Computer Space selon Bushnell, l'entreprise a toutefois produit une version du jeu jouable à deux en versus. Il faut toutefois attendre jusqu'en 1973 pour la voir sortir dans le commerce, et à cette période-là les yeux commencent déjà à être rivés sur Pong.





1 Pong Doubles fait plus simple : deux joueurs s'affrontent au lieu d'un seul. On aime autant.

2 Le tout premier jeu de SNK n'est pas un jeu de combat comme on pourrait le penser. Il s'agit de Ozma Wars (1979), un shoot them up.



1 On vous a déjà parlé de Breakout, mais là encore difficile de passer à côté de son rôle de précurseur.

2 La supériorité des bornes se voit à l'époque aux portages laids que nous pond l'Atari 2600 (Pac-Man).

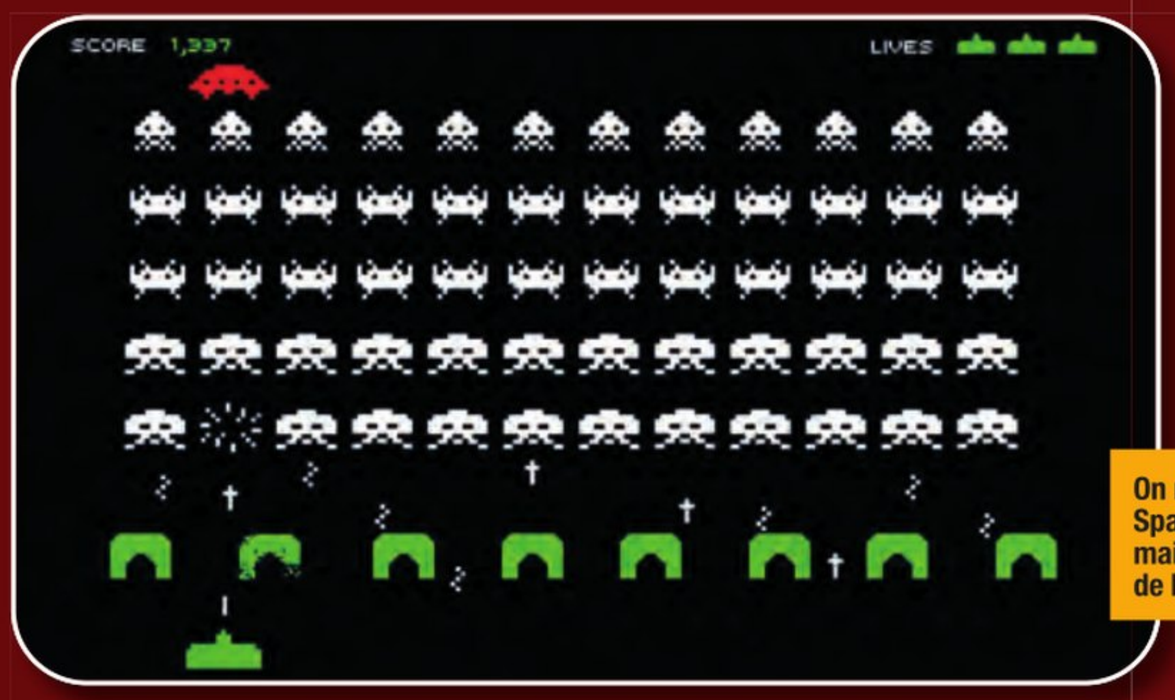


hauteur du succès colossal du jeu. Avec Pong, c'est le début de la démocratisation des bornes qui dépasse non seulement le cadre du loisir d'ingénieur mais aussi les frontières en s'exportant un peu partout à travers le monde.

LES INCARTADES DE L'ARCADE

UUn succès mondial, un jeu qui parle à un large public, c'est la définition même de la success story qu'est en train de vivre Pong. C'est pourtant dur à croire. L'image de l'arcade revient de tellement loin qu'on a du mal à imaginer qu'une bonne partie de la population, essentiellement les jeunes, puissent s'y intéresser. Que ce soit les jeux d'arcade, les flippers ou les pinballs, toutes ces machines ont très mauvaises réputation dans les années 70. A l'époque, ce sont les piliers de bar et les

"Nous sommes en 1972, année de l'avènement de Pong et point de départ de l'arcade avec un grand A."

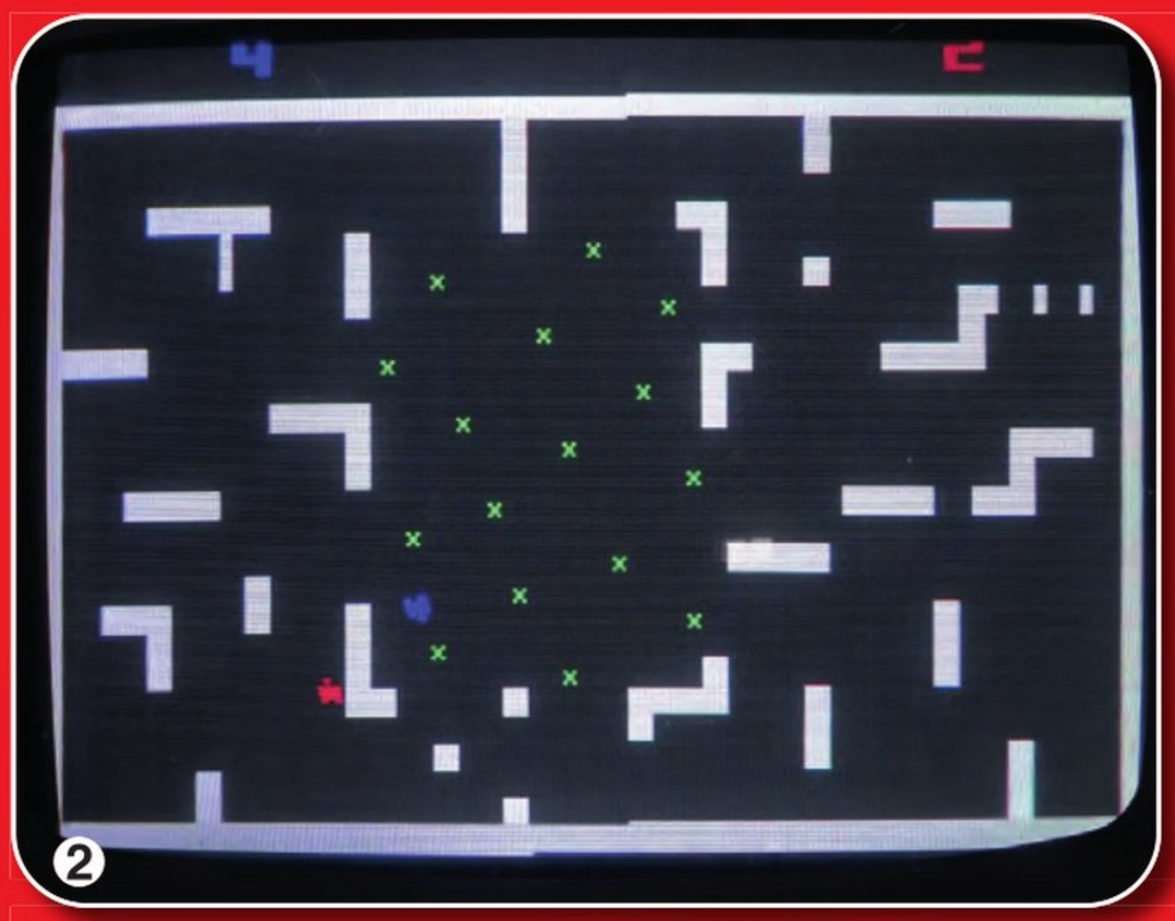




On ne retient pas uniquement Space Invaders comme un bon jeu mais aussi comme point de départ de l'âge d'or de l'arcade.

LA FOLLE HISTOIRE DES JEUX D'ARCADE



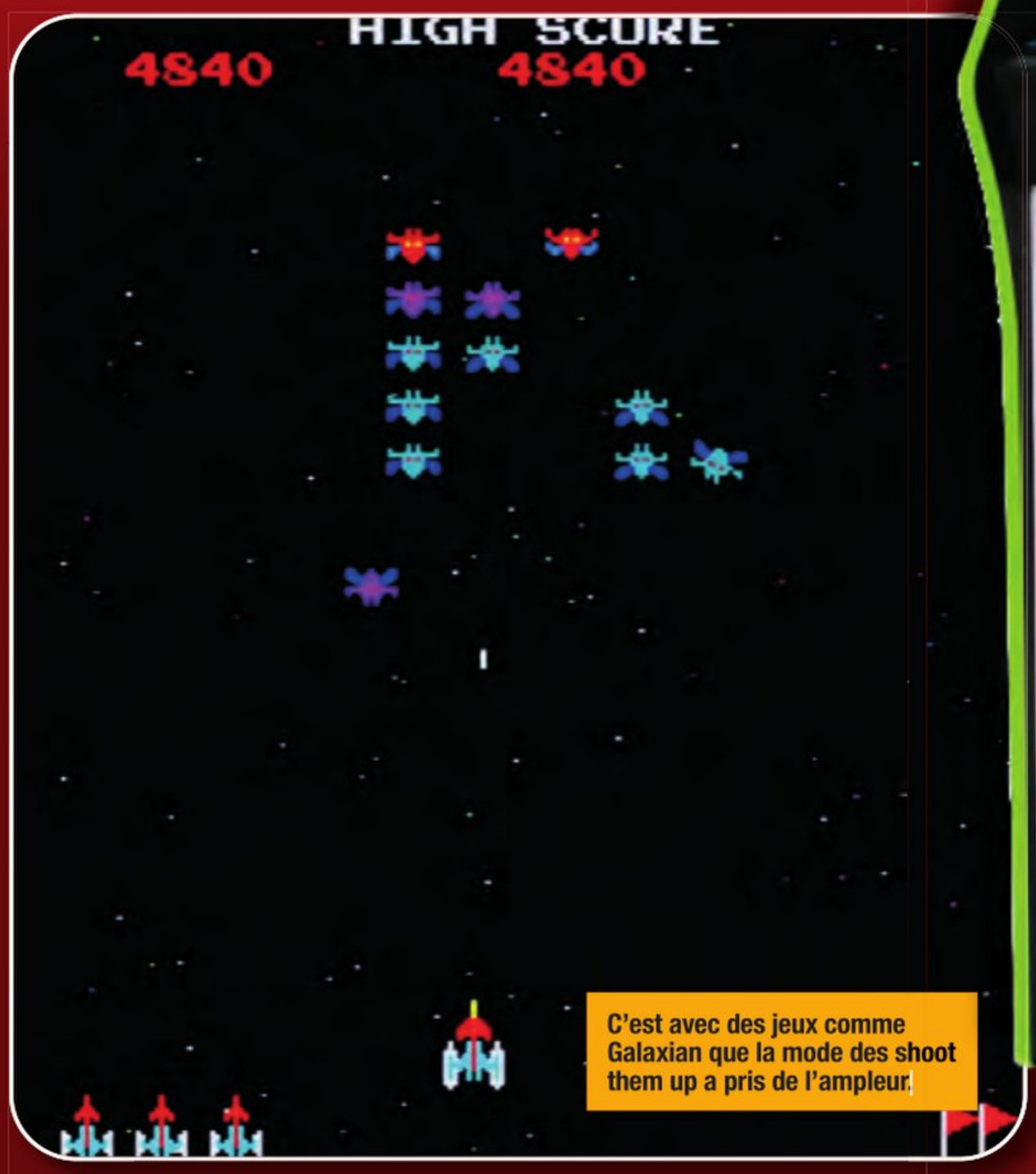


1 Gradius fait partie de ces jeux sortis en 1985 qui nous feraient presque oublier que le jeu vidéo a failli disparaître.

2 Ah, la violence des combats de blindés, on s'y croirait presque (Tank) !

personnes peu fréquentables qui les squattent. L'arcade est d'ailleurs pour beaucoup de monde synonyme de mafia, c'est d'ailleurs en partie pour cela qu'Atari trouve très peu de soutien auprès des banques lors de sa quête de fonds. Cette ambiance un peu malsaine a duré elle aussi pendant pas mal d'années et ne s'est pas limité qu'aux Etats-Unis. L'effet Pong a éclairci ce tableau bien sombre. Tout du moins il a ouvert les yeux d'un plus large public sur la véritable nature de ces jeux. En l'occurrence l'arcade ce n'est pas que la débauche, c'est aussi le futur. La technologie de cette époque évolue très vite et pouvoir utiliser une machine qui utilise des innovations si avant-gardistes pour l'équivalent de quelques centimes, c'est un bond en avant gigantesque. Le message est simple : en





C'est avec des jeux comme Galaxian que la mode des shoot them up a pris de l'ampleur.

jouant à un jeu d'arcade, on est à la pointe de la technologie. Et encore, Pong n'en fait pas des caisses de ce côté-là. Après tout, ce n'est qu'une reproduction d'un jeu de tennis. Toute la communication tourne pourtant autour de la prouesse technique qui transpire jusque dans le design des bornes, volontairement pensé avec des formes originales pour souligner la modernité. Avec l'affluence nouvelle autour de ce phénomène, ce n'était qu'une question de temps avant que ce marché aride ne prenne vie. Le nombre de sociétés qui se lancent dans ce business explose complètement. Là où il n'y avait auparavant qu'Atari, Midway ou SEGA qui brillaient, il y a désormais SNK, Taito, Namco, Nintendo et bien d'autres noms moins connus. Un nombre qui est au moins aussi imposant que celui des

"Le message est simple : en jouant à un jeu d'arcade, on est à la pointe de la technologie."

clones de Pong qui fleurissent alors. Le moins que l'on puisse dire c'est qu'ils ont le nez creux. Sous l'impulsion d'Atari c'est tout l'écosystème qui évolue très rapidement. Les machines elles-mêmes se font plus disponibles en s'intégrant désormais dans les restaurants ou les centres commerciaux. Tout ça sans même compter la multiplication de lieux exclusivement dédiés à la pratique, nos fameuses salles d'arcade. Le plus extraordinaire c'est que le phénomène en plein boom n'en n'est encore qu'à l'échauffement au début des années 70, et Atari est loin d'avoir fini son entrainement. Il faut avouer que malgré la présence de clones gênants et de nouveaux concurrents, la société de Bushnell domine d'une main de fer ce territoire inexploré. Elle le bombarde d'ailleurs régulièrement de nouvelles créations bien plus oubliables que Pong. Après, ça ne va pas chercher bien loin cela dit. Enormément de ces jeux ne sont que des dérivés de leur premier succès. Avec Pong Doubles (1973), Elimination (1973) (plus connu sous le nom de Quadrapong), Super Pong (1974) ou Pin-Pong (1974), Atari ne cache pas son envie d'user le concept jusqu'à la corde. Le truc c'est de toujours ajouter

1 À son arrivée, Battlezone a impressionné pour ses graphismes. Il faut reconnaître que c'est encore saisissant.

2 Dungeon crawler dans l'âme, Gauntlet (1985) est une très bonne surprise qui sera porté sur d'innombrables consoles.



1

HOLLYWOOD, NOUS VOILA

Le jeu d'arcade prend un tel essor qu'on ne tarde pas à le voir apparaître dans la culture populaire, et notamment dans les autres média dominants de l'époque. C'est le cinéma qui est le premier à faire écho à cette nouvelle tendance dans le film Soleil Vert de 1973. Cette dystopie nous emmène en 2022 (!) dans un monde futuriste surpeuplé, pollué et au bord de la famine. L'apparition d'une borne de Space Computer dans ce film d'anticipation colle alors parfaitement à la réputation avant-gardiste du jeu vidéo de l'époque.







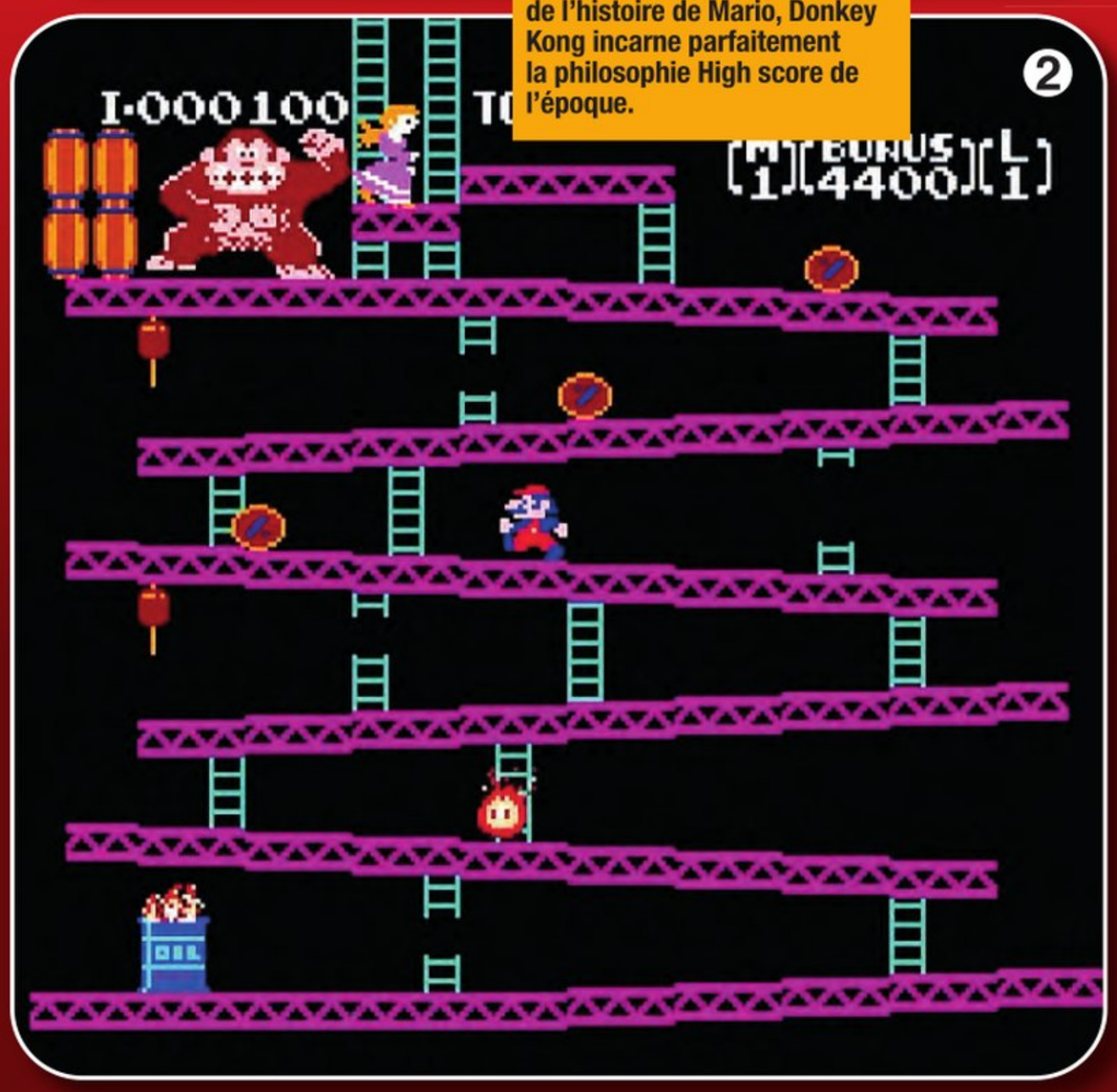
2

LA FOLLE HISTOIRE DES JEUX D'ARCADE



1 Ceux qui ont connu la grande époque du jeu d'arcade se rappellent sans doute de cette grenouille et de ces maudites voitures (Frogger).

2 En plus d'être un morceau de l'histoire de Mario, Donkey Kong incarne parfaitement la philosophie High score de l'époque.



un élément de gameplay en plus pour édulcorer le tout. Dans le lot, on aurait pu aussi citer Rebound (1974) qui quitte les terrains de tennis pour ceux du volley. Une justification qui explique pourquoi les raquettes sont désormais à l'horizontale sur le bas de l'écran, séparées par un filet en forme de pointillé. Le but est alors de faire rebondir la balle qui apparait dans le haut du moniteur, puis de la faire tomber dans le camp de l'adversaire. Pour ce qui est des autres licences, il y a bien eu quelques coups d'éclat qui ont permis à l'arcade de poursuivre dans la bonne direction. En 1974, Tank se fait une petite place au soleil. Le titre a même le droit à une suite l'année suivante. Ce n'est toutefois pas grand-chose à côté du gros morceau qu'est Breakout en 1976. Rien de moins que le jeu qui popularise l'idée d'un casse-briques.

Un deuxième gros succès pour Atari qui est toutefois moindre que Pong et encore plus relatif face à la nouvelle promesse qui secoue le petit monde de l'arcade en 1977. Sa folle aventure se poursuit dans les foyers américains où l'Atari 2600 (ou Atari VCS à sa sortie) a alors la prétention de combiner le confort domestique avec ces jeux qui fascinent le monde. On s'éloigne un peu du sujet mais pas tant que ça, puisque la console rencontre un succès qui dépasse tout ce que la compagnie a entrepris jusque-là. En toile de fond, il y a également le besoin de (sur)



UN COUP D'AVANCE

Gunfight n'a rien d'un jeu marquant à sa sortie en 1975. Le titre reprend les contrôles de Pong où les raquettes sont remplacées par des cow-boys pouvant se tirer dessus. Quelques protections sommaires sont là pour éviter de se faire trouer la peau. Le joueur ayant marqué le plus de points remporte alors le duel. Si on vous parle de ce jeu ce n'est pas pour son gameplay mais parce qu'il est le tout premier à utiliser un microprocesseur (un Intel 8080) pour faire tourner sa borne ! La démocratisation de la pratique ne commence réellement qu'à partir de 1978 avec la sortie de Space Invaders.



exploité tous les titres que l'on retrouve déjà sur bornes. Et forcément Pong est dans le lot une fois de plus. Dans tous les cas le deal d'Atari intéresse. Le fantasme n'est pas seulement d'avoir la machine uniquement pour soi à la maison. On jubile aussi de ne plus avoir à vider son compte en banque dans le monnayeur de la borne. Le produit est parfait pour contenter un public peu friand de l'ambiance loubard so seventies qui règne dans les salles d'arcade. Les quelques 30 millions de consoles vendues sont la preuve que le phénomène est vendeur, bien que d'autres facteurs expliquent son succès. L'Atari 2600 reste cela dit plutôt complémentaire avec les bornes dont elle n'égale pas le hardware. En termes de qualité graphique, elle ne restitue que des versions simplistes de jeux qui le sont déjà.

GOLDEN BORNES

On doit en grande partie l'émergence de l'arcade à Atari mais les choses prennent une toute autre tournure à partir de 1978. Voilà que les concurrents font enfin parler d'eux. Dans le lot, un bon paquet d'entreprises qui arrivent tout droit du Japon. Et à la pointe de cette petite troupe, on retrouve Taito. Le fabricant vient cette année-là avec d'étranges petits aliens sous le bras. Space Invaders est le nouveau coup de cœur international qu'on s'arrache dans les milieux autorisés. Comme Pong et Breakout avant lui, le concept de cet ancêtre du shoot them up est ultra simple à assimiler. Un canon, des cibles à détruire qui approchent, une difficulté croissante… Simple, efficace, les développeurs ont tout compris. Avec lui c'est l'âge d'or du jeu d'arcade qui pointe le bout de son nez. Le nom est assez approprié vu le nombre indécent de hits cultes qui sortent durant cette courte période. Les inénarrables shoot them up Galaxian et Asteroids font une entrée fracassante dès l'année suivante. 1980 est un véritable festival pour sa part, qui voit débarquer le tout aussi célèbre Pac-Man, mais aussi Berzerk, Battlezone et Missile Command. Il n'y a que l'année 1981 et la sortie de Donkey Kong, Frogger, Galaga, Tempest et Centipede pour rivaliser. Le rythme commence à diminuer à partir

"Space Invaders est le nouveau coup de cœur international qu'on s'arrache dans les milieux autorisés."



1



1 Bien qu'Atari soit rattrapé par d'autres compagnies à partir 1978, l'entreprise garde le bon cap en 1979 avec l'ambitieux Asteroids.

2 L'arcade n'a pas révélé que Nolan Bushnell. Rappelons que Steve Jobs était derrière Breakout ou encore Yu Suzuki derrière Space Harrier.

2



LA FOLLE HISTOIRE DES JEUX D'ARCADE

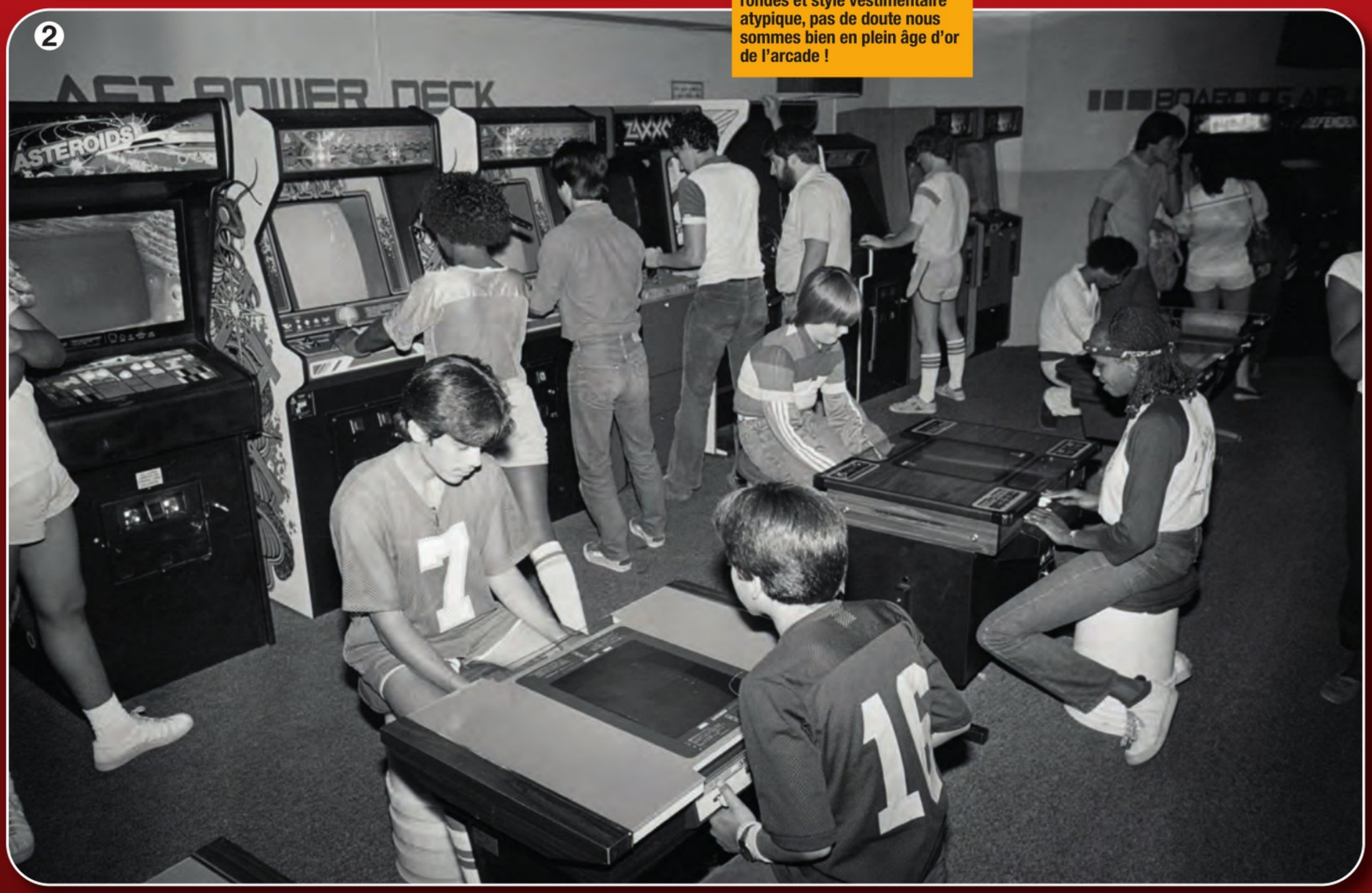
de 1982, bien que ce soit l'année de la sortie de Dig Dug, Pole Position et Q*Bert. 1983 ne retient pour sa part que la parution de Tapper et Mario Bros. Bref, vous l'avez compris en voyant ce déluge de nom mythique, la période est assez charnière pour la popularité de l'arcade. S'il y a autant de succès, et donc de monde dans les salles de jeux, c'est en partie grâce aux avancées technologiques qui n'ont pas freiné malgré les années. Voilà quelques temps maintenant que les bornes sont passées à la vitesse supérieure grâce à l'ajout de microprocesseurs. Un avantage considérable qui permet aux fabricants de travailler sur des jeux plus aboutis, autant d'un point de vue technique qu'au niveau du gameplay. Ça laisse une certaine marge de manœuvre aux équipes pour exprimer leur créativité avec des idées toujours plus farfelues ou impressionnantes. On retient volontiers Donkey Kong la dimension plateformes assez novatrice, là où Asteroids brille pour son utilisation de graphismes vectoriels qui ne rendent pas l'expérience plus réaliste mais au moins plus impressionnante. Il y aurait bien d'autres exemples à donner, comme par exemple Q*Bert et son gameplay basé sur la perspective ou Battlezone. Non content d'utiliser lui aussi des graphismes vectoriels, le jeu nous met également aux commandes d'un char utilisant une vue à la première personne qui s'avère très fluide pour l'époque. Bref, vous l'avez compris on n'appelle pas cela « l'âge d'or de l'arcade » pour rien. Si on va par-là, on aurait aussi pu dire qu'il s'agit de l'âge d'or des shoot them up qui sont tout à coup surreprésentés dans les salles d'arcade. Des changements qui s'accompagnent aussi de profondes mutations dans les mœurs des joueurs. On commence tout doucement à prendre le jeu vidéo très au sérieux chez les connaisseurs. Les bornes sont toujours considérées comme un jeu (pas forcément pour les enfants d'ailleurs) mais les enjeux changent. L'accent est mis sur la compétition, poussée par un système de scoring de plus en plus présent dans les nouveaux jeux. Réussir à enregistrer son nom sur la borne à côté du meilleur score est progressivement devenu un moyen pour imposer le respect. Cette dérive de l'arcade on la connait aujourd'hui sous le nom de « culture du High Score », et dans certains pays elle est allée très loin. En tête de file il y a évidemment les USA où tout



1

1 La culture du high score inspire des documentaires comme King of Kong ou plus récemment High Score : L'âge d'or du gaming diffusé sur Netflix en 2020.

2 Coupes de cheveux bien rondes et style vestimentaire atypique, pas de doute nous sommes bien en plein âge d'or de l'arcade !



2

est démesuré. Là-bas, l'association Twin Galaxies a carrément été créée en 1981 pour servir d'arbitre pour tout ce qui touche de près ou de loin aux records sur arcade ! Elle est d'ailleurs la seule capable de valider des scores auprès du Guinness des records. Cet âge d'or est décidemment bien curieux avec son lot de compétitions qui nous rappellent l'eSport avant l'heure. Il y a aussi son lot de stars qui commencent à se faire connaître au-delà de la salle d'arcade du quartier. Le célèbre duel qui a opposé Billy Mitchell à son rival Steve Wiebe pour le record du monde sur Donkey Kong a déjà été raconté maintes fois pour illustrer la mentalité de l'époque. S'il y avait encore un doute là-dessus, l'arcade a prouvé qu'il était devenu un véritable phénomène de société. Et ça pour le coup, ça ne concerne pas uniquement le pays de l'Oncle Sam.

ON SE CONSOLE COMME ON PEUT

CCe qui le touche directement en revanche, c'est la perte de confiance fulgurante en ce média d'avenir. En 1983 a lieu l'immense krach du jeu vidéo. Cet événement, on le doit en grande partie à Atari qui a laissé le marché être inondé de clones et de mauvais jeux sans se soucier de la lassitude qui pointe le bout de son nez parmi le public. Alors oui, ça concerne avant tout les consoles de salon et le marché occidental. L'arcade perd néanmoins quelques plumes dans cette crise de confiance sans précédent. De toute façon même sans ce trou béant dans l'histoire du jeu vidéo, balafre qui n'est colmatée qu'en 1985 avec l'arrivée de la NES et de Super Mario Bros., les problèmes toquent à la porte des salles d'arcade. Ils trouvent leurs sources dans la réputation toujours peu enviable des salles de jeux. Voleurs et autres truands se partagent ces quartiers. Il est bien possible d'impressionner son monde en étant un bon joueur, mais les personnes sans histoire ne sont

"Réussir à enregistrer son nom sur la borne à côté du meilleur score est progressivement devenu un moyen pour imposer le respect !"

LA LEGENDE URBAINE DE POLYBIUS

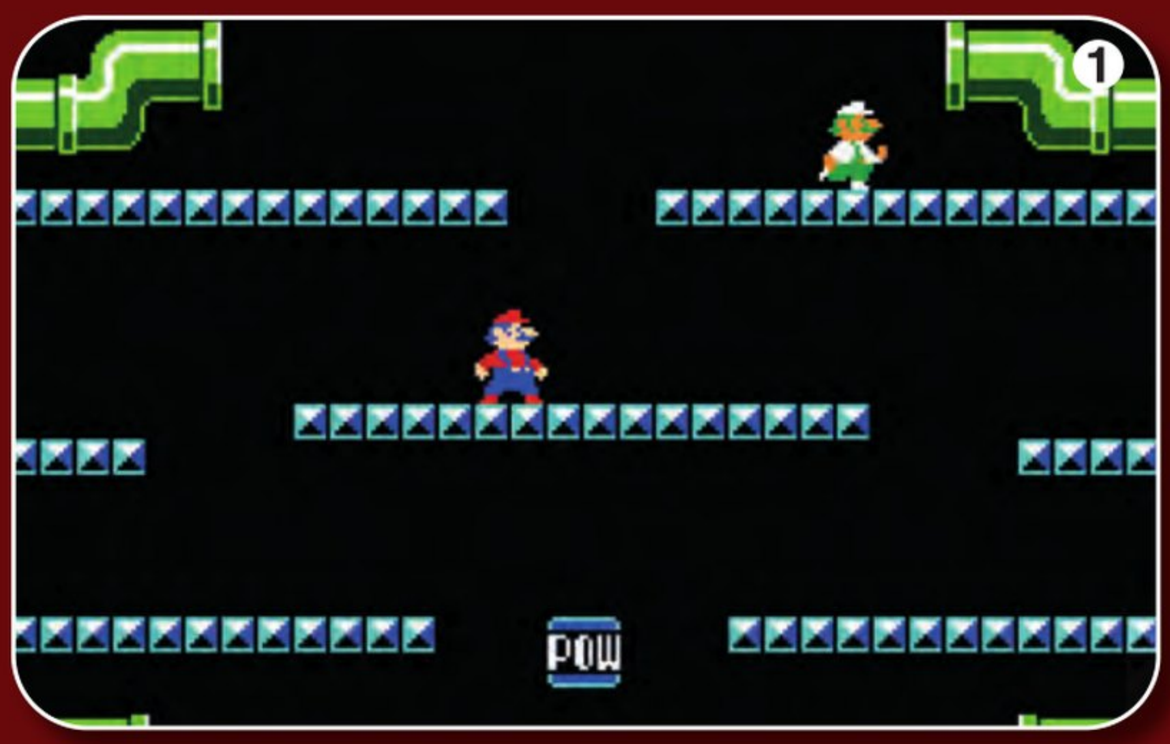
L'arcade a tellement inspiré l'imaginaire collectif qu'il a même eu le droit à sa propre légende urbaine. C'est le début des années 2000 que l'on entend parler pour la première fois de Polybius. Le jeu est pourtant censé avoir vu le jour au tout début des années 80. Sauf qu'il n'est pas l'œuvre d'un fabricant de bornes, il est à l'initiative du gouvernement américain qu'on accuse alors de vouloir mener une expérience psychologique secrète. À en croire le mythe, Polybius serait responsable de troubles du comportement. On lui impute des hallucinations, des insomnies, un effet addictif et toutes sortes de joyeusetés que l'on voit dans les films de science-fiction. Des histoires d'hommes en costumes venant récupérer des données sur des bornes placées dans des lieux publics sont également légions. Polybius a en tout cas inspiré une poignée de développeurs en herbe. Une version PC sort en 2007, tandis qu'un autre jeu débarquait sur PS4 en 2017.





1 Après Donkey Kong, Nintendo n'est pas en reste. Il lâche Mario Bros. en 1983 mais ne rencontre pas le succès immédiatement.

2 Des jeux de plus en plus aboutis comme Super Mario Bros. font pencher la balance en faveur des consoles de salon (Super Mario Bros.).







1 On ne dira jamais assez à quel point les enfants des années 70 et 80 ont participé à faire de l'arcade un phénomène de société.

2 Pour surfer sur le succès des jeux de rythme, Activision et Konami s'associent en 2009 pour sortir Guitar Hero Arcade.



plus vraiment en phase avec cette petite délinquance. Surtout qu'il y a dans le lot beaucoup d'enfants et le double de parents pour s'inquiéter de leur sécurité et de l'influence des jeux vidéo sur leur comportement. Tout ça nous mène à la même conclusion : les adeptes de l'arcade sont mieux à la maison. Un vrai problème puisqu'avec les consoles de troisième génération cette option devient effectivement viable. Elles sont désormais capables d'offrir une expérience de jeu plus que complète qui se rapproche de ce que proposent les bornes d'arcade. Il devient même commun de voir des portages de ces jeux apparaître sur les machines domestiques. Ce qui n'était avec les consoles des années 70 qu'une alternative rudimentaire devient une véritable compétition.

Une bataille technologique permanente que les bornes vont progressivement perdre. La génération 16 bits donne un nouveau coup de pression à l'arcade dans les années 90 en s'appropriant ses plus grands

REVOYEZ VOS STANDARDS

Un des problèmes pour les exploitants des salles d'arcade est que chaque borne est unique et liée au jeu qu'elle contient. En cas d'obsolescence ou de problèmes avec le jeu en lui-même, c'est tout le meuble qui part à la poubelle, les réparations ou modifications étant hors de prix. C'est ce qui a poussait des fabricants japonais à introduire au milieu des années 80 la connectique JAMMA (pour Japan Amusement Machinery Manufacturers Association) dans nos bornes. L'idée est que les cartes d'arcade (ce qui contient le jeu donc) puissent être branchées d'une borne à l'autre sans se soucier du boitier. De quoi faire des économies substantielles sur les meubles qui peuvent être alors recyclés. D'autres systèmes du même acabit voient le jour avec toujours l'idée de rendre le jeu indépendant de la borne. On retient notamment le Playchoice 10 de Nintendo, la Mega-Tech de SEGA et le MVS de SNK. Autant de standards qui accueillent entre 6 à 10 jeux interchangeables sur une seule borne en plus du reste.





1 Final Fight est connu pour avoir un portage sur consoles baclé qui rend la version arcade plus intéressante.

2 Avec Street Fighter II, la nouvelle mode dans les salles d'arcade des années 90, c'est la baston.



F355 Challenge 2 n'était pas à la portée de tous. Le début de la simulation ?

hits. Bien que ce soit l'endroit idéal pour cela, on ne vient plus forcément dans les salles de jeu pour se frotter à Double Dragon, Final Fight, Street Fighter II, Mortal Kombat ou Killer Instinct. A la limite on s'y rend encore pour les prouesses que l'arcade réussit toujours à réaliser. Certains portages se montrent indignes de l'œuvre que l'on peut trouver sur borne d'arcade. Il y a aussi les cas Virtua Racing (1992) et Virtua Fighter (1993), deux pépites de SEGA qui font la part belle à la technologie 3D, prochaine grande étape du jeu vidéo. Malgré ces efforts pour rester compétitif, la fréquentation des bornes chute drastiquement alors que le coût de production, lui, ne cesse d'augmenter avec le temps. C'est le début de la fin pour les salles qui enchainent les fermetures un peu partout dans le monde, mais plus particulièrement en occident. La sortie de la cinquième génération de console finit d'absorber tout ce qui rendait ces endroits uniques, en plus de rendre le modèle économique définitivement caduque. Les acteurs de cette industrie eux-mêmes ont retourné leur veste pour se concentrer sur le développement de jeux sur consoles. À la fin des années 90, le phénomène de l'arcade est moribond. La mode du rétrogaming, poussée par un sentiment revival, est encore loin. Il faut bien attendre jusqu'aux années 2010 pour voir les bornes devenir des objets de collection et des sociétés se spécialiser dans la création et la restauration de celles-ci. Les salles aussi reviennent doucement au goût du jour, sans pour autant retrouver leur éclat d'antan. Elles se sont reconverties pour plaire à un petit public fidèle. Certaines sont devenues des lieux spécialisés profitant du fait que tout le monde n'a pas un salon de 200 m² où installer des machines encombrantes.
Ici fleurissent les simulateurs, borne de type Dance Dance Revolution ou dernièrement des jeux en réalité virtuelle. L'autre écueil, c'est le temple nostalgique. De véritables capsules temporelles où bornes mythiques et néons se côtoient dans des ambiances qui nous feraient presque revenir 40 ans plus tôt, quand rien n'était plus important que nos records sur Space Invaders, Pac-Man et compagnie.

"La génération 16-bits donne un nouveau coup de pression à l'arcade dans les années 90."



Virtua Racing était censé être un jeu-vitrine de SEGA initialement. Ce fut aussi un très bon jeu de course.

NOUVEAU N°1

NOUVEAU N°1

PRIX DE LANCEMENT 3,95€ SEULEMENT

PARÉ POUR LA GLISSE !
L'ÉQUIPEMENT ULTIME POUR DÉVALER AU TOP

Top Gadgets

Top Gadgets

LE MAGAZINE DE LA HIGH-TECH PLAISIR

JANVIER – MA

QUELL MONTR CONNEC
DEVEZ-VOU

GOOGLE PIXEL 6
IPHONE 13
SMARTPHONES PREMIUM : LE MATCH

HIGH TECH – SURPRENANTS – TENDANCE

NOS 110 GADGETS PREFERES POUR 2022

SAN À FO
LES NO

JOUER, TOUJOURS, PARTOUT !
LE MEILLEUR DU GAMING NOMADE

PÉDALEZ TENDANCE !
INTÉRIEUR, EXTÉRIEUR : LES DERNIÈRES INNOVATIONS

L 153

NOUVEAU ! LE MAGAZINE DE LA HIGH-TECH PLAISIR





EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

AMSTERDAM CAPITALE EUROPEENNE RETROGAMING

Loin des sentiers battus et du parcours classique des touristes, Amsterdam n'est pas que la Venise du Nord : c'est aussi la vraie capitale du rétrogaming. Le temps d'un séjour, prenez vos quartiers dans un hôtel tout entier dédié aux glorieux jeux vidéo des années 80 et 90, avec une collection de consoles d'antan dans votre propre chambre, ou passez une soirée dans une vraie salle d'arcade digne de la grande époque, sans limite ni concession, parmi d'autres passionnés. Jean-Marc Delprato

Blast Galaxy est une authentique salle d'arcade digne de la grande époque, avec une centaine de bornes en libre accès moyennant un ticket d'entrée.

Après quelques centaines de mètres sur une piste cyclable rongée par les herbes folles, loin du tumulte du centre-ville, je gare mon vélo le long d'un mur rouge brique. Sitôt le pied à terre, me voilà hors du temps – le sol est strié de rails de trams désaffectés, les bâtiments portent encore les logos délavés de vieilles entreprises disparues depuis des décennies et des affiches écornées avec des tarifs en florins ornent les murs. Un large porche rouillé entrouvert, sur le flanc d'un immense hangar de plusieurs milliers de mètres carrés, semble révéler une activité étonnamment vivace en ces lieux qui paraissaient abandonnés il y a quelques secondes encore. Tiraillés par la curiosité, on pénètre dans cet entrepôt que l'on croyait oublié. L'air sent bon les embruns et la friture, le bois

AMSTERDAM



Les anciens entrepôts de construction navale cèdent aujourd'hui la place à un génial fourre-tout aux mains d'artistes.



L'arcade est un terrain de jeu idéal pour les familles, pour découvrir les grandes références de l'époque à tout âge.

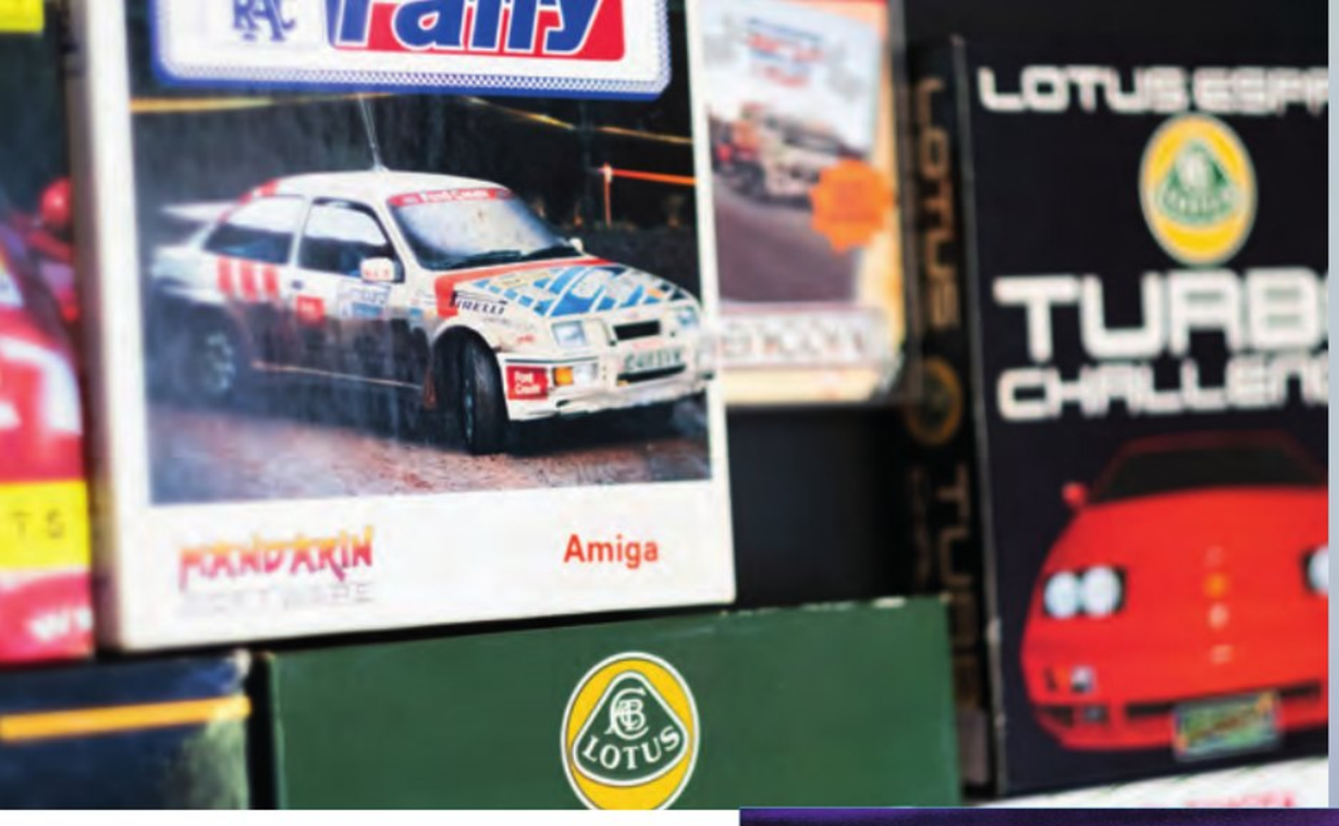
humide et le métal, mais avant tout la créativité et la passion : pas de doute, nous sommes bien à quelques encablures du port d'Amsterdam. Plus précisément, nous voilà à NDSM-Plein, sur la rive nord d'un polder construit autour d'un lac artificiel se jetant dans l'embouchure de la mer du Nord. Trois ou quatre minutes de ferry (gratuit) depuis la gare centrale de la capitale hollandaise, quelques coups de pédale avec un vélo qui nous accompagne durant la traversée et nous y voilà : ce sont les anciens locaux des grandes entreprises néerlandaises de construction navale. Florissantes à la fin du 19ème siècle, au point de devenir les plus grands chantiers navals au monde et d'ériger les immenses paquebots de luxe qui ont sillonné les mers, ces industries ont soudainement fait faillite dans les années 1970. Abandonnés depuis, les sites de construction ont récemment été récupérés par la mairie et par des associations, pour en faire le nouveau haut-lieu





culturel d'Amsterdam et l'un de ses nouveaux endroits les plus dynamiques. Les anciens hangars où les tonnes de fonte et d'acier se transformaient jadis en vaisseaux des mers accueillent désormais un joyeux bric-à-brac aussi inventif que foutraque. De géniaux artistes y conçoivent et entreposent leurs créations, que ce soit des décors de cinéma, des tableaux à base de matériaux récupérés ou encore des poupées de chiffon. Ils ouvrent les portes de leurs ateliers, offrant et se nourrissant d'enrichissants échanges avec les quelques curieux qui osent s'aventurer dans leurs antres. Toujours sur la même rive, ils cohabitent avec les bars et restaurants arty (Pllek, www.pllek.nl), les laboratoires d'expériences écologiques où l'on invente l es futures solutions pour mieux s'alimenter, se vêtir ou consommer (De Ceuvel, www.deceuvel.nl), les musées d'arts graphiques (STRAAT, www.straatmuseum.nl) ou encore

Dépourvues de monnayeurs et en accès libre, les bornes de Blast Galaxy vous laissent librement tester tout type de jeux.





les façades signées des plus grands street-artists du moment.

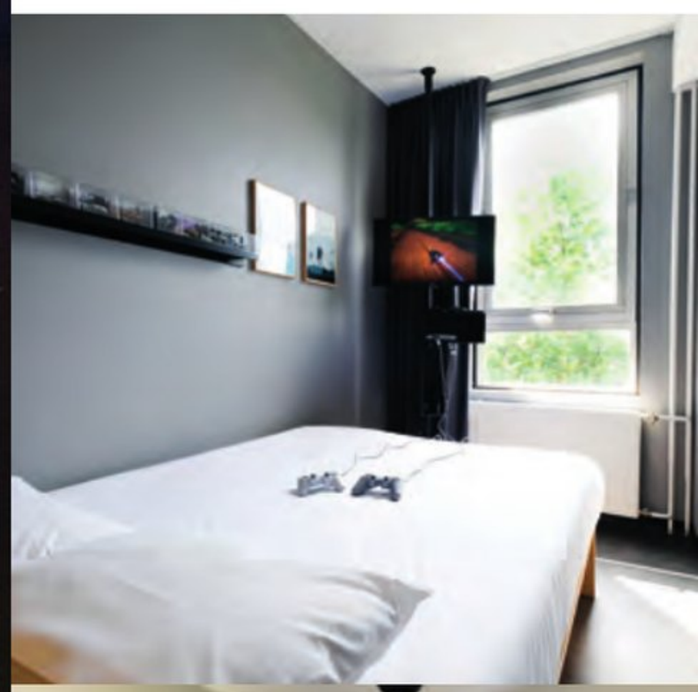
RENDRE LE MONDE DE L'ARCADE À NOUVEAU ACCESSIBLE

Dans quel meilleur foisonnement d'idées et de concepts, célébrant tout autant le passé que l'avenir, pouvait s'épanouir Blast Galaxy ? Derrière l'une de ces façades, dans l'un de ces hangars rattrapés au temps, trône en effet l'une des plus belles salles d'arcade d'Europe. Donkey Kong, After Burner, Chase HQ, Daytona USA, Final Fight, Galaga, Shinobi, Outrun, Metal Slug, Pac-Man… Tous les grands incontournables sont bien là, avec des bornes mises en valeur dans des allées éclairées de néons, sous les affiches célébrant les licences cultes des années 80 ou encore les paysages tokyoïtes. “Nous avons installé ici 95 bornes d'arcade, et il nous en reste plus de 140 en stock, jubilent, enthousiastes, Steven Saunders et Chris Blok, les deux amis de longue date qui ont bâti ce projet. “C'est notre manière de rendre à nouveau le monde de l'arcade accessible à tous, de le remettre sur le devant de la scène qu'il n'aurait jamais dû quitter”. Car Blast Galaxy a une particularité : en entrant, vous payez un forfait de 15 €, mais vous avez ensuite accès à l'ensemble des bornes de manière illimitée, sans contrainte de temps et sans avoir à insérer des pièces dans le monnayeur. “C'était notre volonté dès le départ et ce choix s'est révélé intéressant pour tous, commente Steven. Contrairement aux salles d'arcade classiques, ou même celles de la grande époque, où vous passiez une tête dans toutes les pièces pour ne jouer en définitive peut-être que quelques minutes à une ou deux bornes, vous pouvez ici essayer plein de jeux auxquels vous ne pensiez pas. Et vous avez aussi une chance d'aller au bout, par exemple sur Final Fight, sans mettre des centaines de pièces dans la machine”. Steven

“C'est notre manière de rendre à nouveau le monde de l'arcade accessible à tous.”









Blast Galaxy est aussi un lieu de vie, avec une partie restauration entre deux parties !

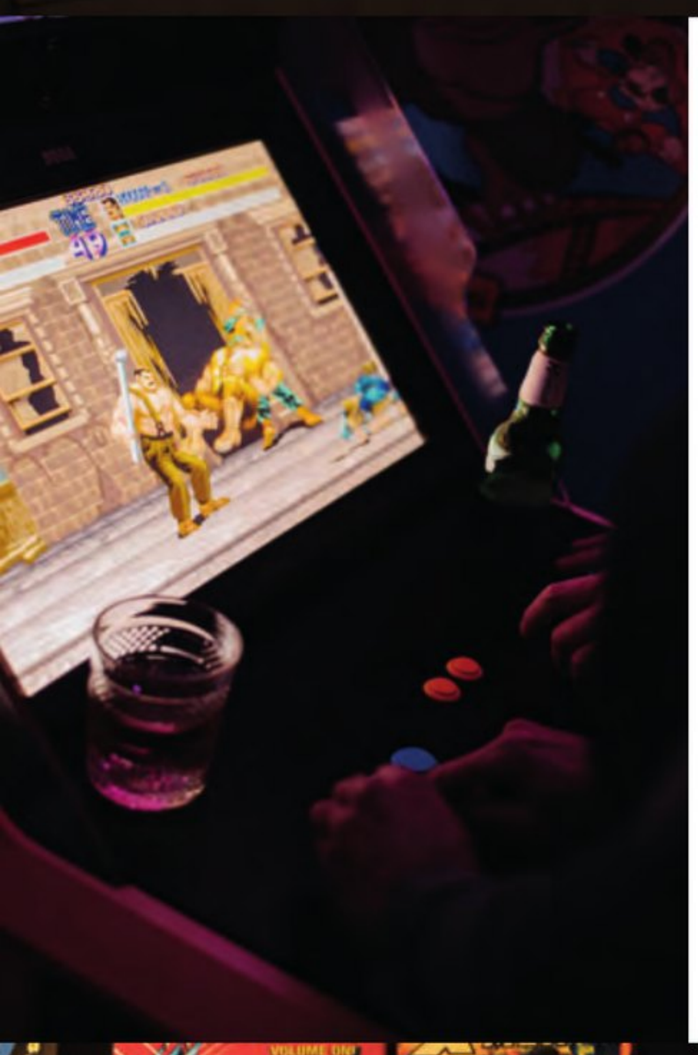
AMSTERDAM

L'Arcade Hotel dispose de sa propre salle avec une quinzaine de bornes en libre service.

Saunders est, à vrai dire, un confrère. Depuis 2001, il est l'un des principaux rédacteurs du site web hollandais GameKings.tv, un magazine en ligne dédié aux jeux vidéo, au rétrogaming et à la culture geek. Il anime encore régulièrement l'un de ses podcasts officiels. En marge de ses études en modélisation et en animation 3D, Chris Blok se passionne pour les jeux de combat en 2D et commence à fabriquer lui-même ses propres sticks d'arcade. Incollable sur les poires Sanwa ou la connectique des boutons, il participe à de nombreux forums spécialisés, notamment sur le site de Steven où les deux compères se lient d'amitié. La passion de Chris évolue ensuite naturellement vers les bornes d'arcade complètes, qu'il aime ouvrir, décortiquer, réparer et améliorer. En 2012, la branche hollandaise de Disney lui commande d'ailleurs une série de bornes rétro pour accompagner la campagne promotionnelle du film d'animation Les Mondes de Ralph (Wreck-It Ralph). "Je me suis mis à commander une quinzaine de bornes au Japon, j'ai du convaincre mon épouse de les conserver à la maison pendant un certain temps !", se souvient Chris. "Ce n'est pas un secret, le centre-ville d'Amsterdam est encombré et on avait besoin de place, poursuit Steven. On a commencé à chercher un lieu en 2015 pour une ouverture à l'été 2018". Chris quitte son emploi et lance sa propre société d'importation de bornes d'arcade en provenance du Japon, Shadaloo (www.shadaloo.eu). Aujourd'hui encore, il a des clients à travers toute l'Europe qui lui commandent tout type de bornes, que ce soit des Sega Astro City ou Blast City, des Namco Blanc, des Groove Coaster, des Taito ou Capcom Vewlix ou même de purs

Dormez, littéralement, parmi votre passion pour le rétrogaming avec une console de l'époque dans votre chambre d'hôtel.

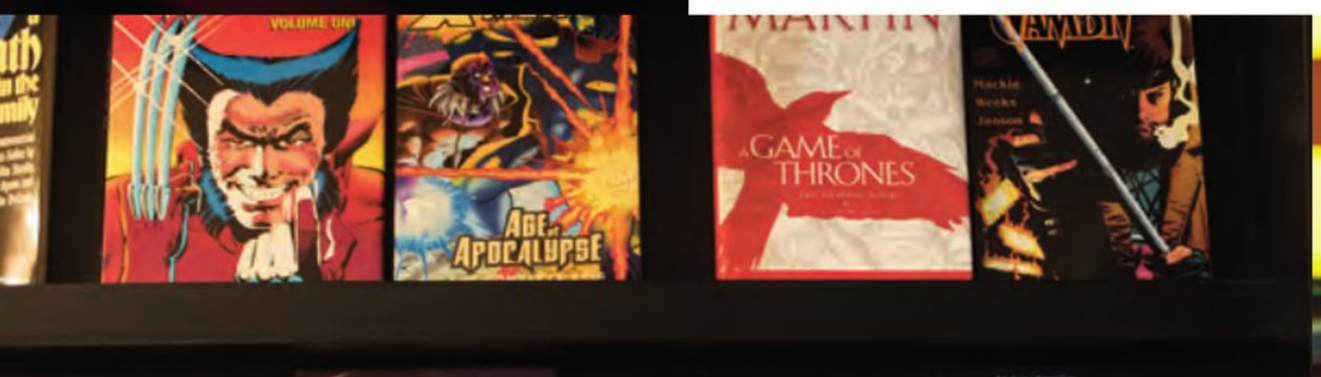
“Des consoles rétro dans chaque chambre et une salle d'arcade au rez-de-chaussée !”



ensembles de racing, comme les Wangan Midnight Twin. “J'ai des contacts au Japon, précise-t-il, je leur transmets ma “wishlist” et ils me contactent lorsqu'ils arrivent à mettre la main sur des cartes ou des bornes correspondantes”. C'est donc tout naturellement que Blast Galaxy profite de son savoir-faire et multiplie les types de bornes, intégrant tout autant de très anciens spécimens de la fin des années 70 ou du début des années 80, comme des modèles exotiques plus actuels. “C'est beaucoup de travail parce que tout peut – et va – se casser à un moment ou à un autre, indique Steven. Vous devez disposer en permanence de pièces détachées, et surtout des connaissances techniques pour réparer les machines. Chris est un expert ! La plupart des machines datent des années 80, sans lui nous ne serions que la caricature d'une salle d'arcade, avec la moitié des jeux hors d'état de marche”.

DORMIR PARMI LES CONSOLES ET LES JEUX VIDÉO D'ANTAN

Nous reprenons le ferry dans l'autre sens, pour retrouver la gare centrale d'Amsterdam, son centre-ville et ses canaux grouillant d'activité. Le temps d'un pain au hareng, nous voilà dans le quartier du Pijp, littéralement le “tuyau”, comme si nous avions emprunté l'un des raccourcis typiques de Mario. La zone doit son nom à la forte population ouvrière du 19e siècle qui s'y est installée, l'usine de Heineken par exemple trône aujourd'hui encore fièrement en son centre. Le Sarphatipark, l'un des innombrables poumons de la ville lorsqu'elle n'est pas striée de canaux, est un vrai havre de paix, entre petits lacs, aires de jeux et pelouses à l'anglaise. L'un des fers de lance de l'art abstrait du début du 20e siècle, Piet Mondrian, occupait un appartement avec une vue imprenable sur les sculptures et les fontaines qui le parsèment. Et juste devant les clôtures de ce parc, un surprenant hôtel brandit



Le lobby de l'hôtel abrite une série de bornes “cocktails”, avec des grands classiques des années 80.



AMSTERDAM

Revivez les grandes heures de l'arcade des années 80 et 90, sitôt votre vélo garé devant l'entrée de l'hôtel.

Chris Blok a réassemblé les grandes bornes cultes, comme celle de Donkey Kong.

Défiez sans limite vos amis, sans monnayeur dans les bornes.

"Visitez Amsterdam de manière originale, en combinant vélo, canaux et rétro !"

ses lettres illuminées déchirant la pénombre de la ville qui commence à s'installer, sur lesquelles on peut lire "Arcade". Véritable "premier hôtel arcade du monde", l'établissement séduit dès sa devanture, où s'alignent des dizaines de cartouches Videopac – une console de 1978 signée Magnavox et Philips, clone de l'Odyssey, on ne pourra réprimander la petite fibre chauvine qui préside à ce choix, un fleuron de l'industrie hollandaise y ayant participé. Sitôt à l'intérieur, le lobby nous accueille avec sa collection de comics et surtout ses impressionnantes bornes d'arcade "cocktail", en mode table basse, sur lesquelles on retrouve notamment Ghouls'n Ghosts, 1942 et d'autres fleurons des années 80. L'accueil est à l'unisson, avec ses Commodore 64 et Amiga baignant dans la lumière verte de néons, et une impressionnante collection de jeux NES, Super Nintendo ou Mega Drive face aux charmants hôtes de ces lieux. Le principe de l'établissement (www.arcadehotel.nl) ? Tout simplement célébrer le rétrogaming et vous inviter à dormir parmi lui. Chaque chambre est une ode au jeu vidéo, avec des consoles 8-bits, 16-bits ou 32-bits qui trônent face aux lits, au pied d'un téléviseur dernier cri. De 45 euros par nuit pour une chambre simple à 125 € pour une suite pour quatre, vous profitez d'un hébergement typiquement hollandais dans un endroit central de la ville, avec en prime la possibilité de prolonger la soirée autour de votre passion, manettes en mains. La plupart des chambres disposent en prime d'un petit balconnet sur une cour intérieure, nous avons pu les visiter, et elles sont joliment décorées, avec des vinyles cultes ou des références à l'univers geek. Daniel Salmanovich est l'hôte de ces lieux et a littéralement hérité de la gestion de cet hôtel, alors aux mains de sa famille. "On avait un hôtel sympa mais classique, raconte-t-il. Nous avons eu l'opportunité de l'étendre de neuf chambres, et je ne voulais pas que ce soit pour recevoir encore indifféremment davantage de personnes. Après quelques parties de jeux vidéo et une bouteille de Jameson avec un ami, l'idée m'a frappé. Je me suis dit que j'allais y transposer mes passions et c'est ce que j'ai fait. Nous avons commencé avec quelques consoles de jeux rétro dans une boîte, à emporter dans votre chambre, et avec une collection de bandes dessinées et un décor de science-fiction… ça a fonctionné à merveille ! Après un an environ, nous avons vu le succès du concept et nous avons décidé de rénover l'ensemble de l'hôtel en conséquence. C'est comme ça que l'Arcade Hotel au grand complet est né". Sur l'ensemble des niveaux de l'hôtel, mais aussi dans les parties communes, les chambres individuelles ou le bar, tout résonne comme un hymne aux jeux vidéo d'ancienne génération. Et il y a d'ailleurs une vraie connexion avec Blast Galaxy, que nous venons d'évoquer : au rez-de-chaussée, une salle d'arcade d'une quinzaine de bornes attend les pensionnaires, là encore accessible de manière illimitée si vous vous acquittez d'un petit forfait supplémentaire de dix euros pendant votre séjour. Et ce sont Steven et Chris qui en sont à l'origine et qui l'ont alimentée en machines ! Durant notre visite, on nous ouvre les portes d'une remise dans laquelle sont encore entassées des centaines de jeux et de machines supplémentaires, sur tous les formats et de toutes les époques.







Demandez votre console préférée dans votre chambre et parcourez une large ludothèque de titres rétro.



Quatrième épisode de la série Outrun, OutRunners (1993) est un excellent défouloir à deux.

"C'est une passion, nous avons encore tant de choses à présenter et à partager, il faut du temps pour trouver à chaque pièce son emplacement idéal, poursuit Daniel. Par exemple, nous avons plein de disquettes des années 70 et 80, j'ai l'intention de les accrocher sous la forme de personnages typiques de l'ère 8-bits dans les couloirs et les chambres. J'aimerais aussi beaucoup démonter les vieilles consoles qui ne fonctionnent plus et les transformer en belles œuvres d'art, disséquées et accrochées afin de les admirer sous toutes les coutures".

AMSTERDAM : PLUS QU'UNE EXCURSION, LE RÉTROGAMING EST UN ART DE VIVRE

Au-delà du plaisir de déambuler dans les rues de l'une des plus belles villes au monde, Amsterdam offre donc un cadre idéal et original pour un formidable séjour aux couleurs du rétrogaming. À deux pas de la gare centrale, on retrouve d'ailleurs une boutique dédiée aux anciennes consoles et aux jeux des années 80 et 90, "Game Over ?" (www.gameover.nl). Là aussi, elle transpire la passion et l'authentisme, avec ses feuilles A4 de couleur scotchées sur la devanture qui résument les derniers arrivages et qui changent plusieurs fois par jour. Lors de notre passage, ils venaient de recevoir une série de Game & Watch Table Top, une Nintendo 64 en édition limitée aux couleurs de Pikachu ou encore une sacrée collection de jeux NES en boîte. "Pour moi, le rétrogaming s'inscrit pleinement dans la nature cyclique de toute chose, résume Daniel Salmanovich. Les disques vinyles ont fait leur retour, les jeans à pattes d'eph'... alors pourquoi pas les jeux vidéo ? Je pense que c'est génial que notre génération d'enfants des années 70 et 80 cherche à se reconnecter avec la nostalgie des

Blast Galaxy vise à reproduire le décor typique d'une salle d'arcade de Tokyo des années 80, avec une grande diversité de bornes.

“Amiga, Atari ST, NES ou Mega Drive : l’Arcade Hotel célèbre les grandes heures du rétrogaming.”

L’hôtel tout entier est décoré aux couleurs du rétrogaming.

salles d’arcade, et des jeux les plus simples. Ce que je préfère voir, c’est quand les familles viennent avec de jeunes enfants ou des ados, et que les parents leur montrent comment jouer à Duck Hunt. J’ai même pu leur apprendre que la manette du deuxième joueur servait à déplacer les canards !
Des endroits comme notre hôtel, la boutique Game Over ou Blast Galaxy n’auraient pas pu voir le jour si la communauté ne chérissait pas ces anciens temps glorieux”. L’un des autres atouts de ces établissements tient au fait d’inscrire le rétrogaming dans un vrai loisir et art de vivre. Chez Blast Galaxy, par exemple, le concept est aussi d’associer le plaisir de jouer avec la possibilité de passer une vraie soirée, avec une partie bar et restaurant très réussie. On y découvre même quelques spécialités hollandaises ! “J’adore ce que nous avons bâti, voir les gens s’amuser et rencontrer ou discuter avec tout type de passionnés”, s’enthousiasme Steven. “De nombreux collectionneurs ne vous autorisent pas à toucher leurs machines, mais au contraire je vous y encourage : profitez de tous ces jeux !, répond Chris.
Et il ne s’agit pas que de jouer, on a créé un vrai club, avec une communauté forte. On a commencé par exemple à noter tous les high scores. Nous avons eu la chance de recevoir la visite de Sven, un célèbre joueur aveugle qui est un vrai crack à Street Fighter 2, il a battu tout le monde ! Le record du monde de 18 Wheeler: American Pro Trucker a été réalisé entre nos murs, le joueur a même filmé toute sa performance. Pour ma part, j’ai été numéro deux mondial de Daytona USA”. Que vous ayez envie de dévaler l’histoire des jeux vidéo pied au plancher, à bord du baquet d’une voiture de course, ou au contraire avec le calme et la sérénité d’un vélo, vous l’aurez compris : le passage obligé, c’est à Amsterdam.

LES USA SELON ROCK



RETOUR SUR GTA VICE CITY ET GTA SAN ANDREAS

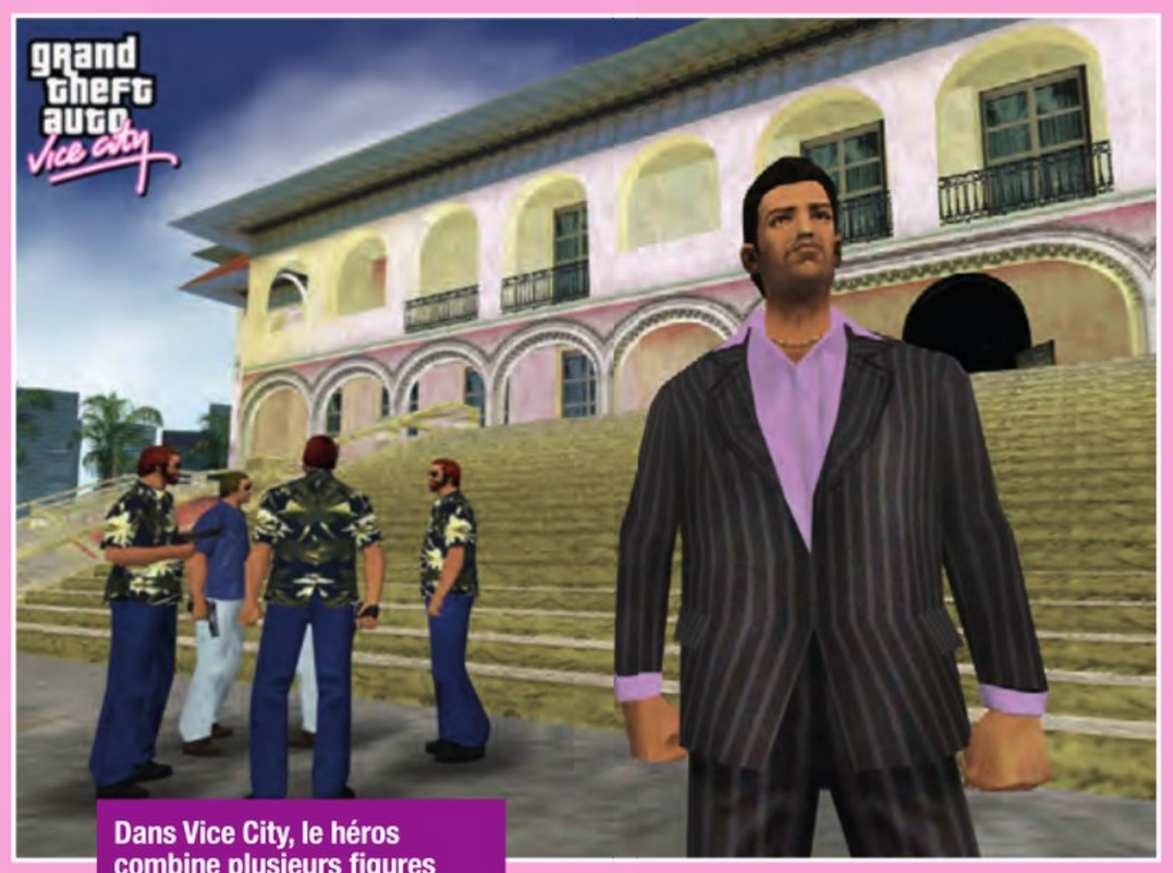
Alors que sont sorties les versions remasterisées des GTA de l'ère PS2, offrons-nous un survol de l'une des périodes les plus créatives et décisives de Rockstar, avec les chefs-d'œuvre « de transition » que furent GTA Vice City et GTA San Andreas. Denis Brusseaux



Star

Apeine un an après le « tremblement de terre » GTA III qui venait de redéfinir les codes de l'action sur consoles, Rockstar Games dégainait un GTA Vice City dont on ne savait pas encore trop à quel niveau d'ambition il se situait. Simple pack d'extension de GTA III, ou nouvel opus à part entière ?
Si quelques effets spéciaux parvenaient à apporter un peu de flashy à une charte esthétique qui n'avait autrement pas trop bougé, en revanche le studio DMA Design lorgnait plus qu'ouvertement sur le cinéma hollywoodien, et s'en donnait les moyens, notamment au travers d'un casting vocal absolument renversant, à l'envergure tout à fait inédite. Se bousculaient ainsi au générique des stars qui toutes, dans leur sillage, apportaient leur propre bagage cinéphilique. Des Affranchis (Ray Liotta) à Blue Velvet (Dennis Hopper), de Heat (Tom Sizemore, William Fichtner et Danny Trejo) à Miami Vice (Philip Michael Thomas), de Point Break (Gary Busey, également vu dans L'Arme Fatale) à Die Hard (Robert Davi, par ailleurs le méchant de Permis de Tuer), sans oublier des gueules iconiques comme Burt Reynolds et Luis Guzman, GTA Vice City convoquait

LES USA SELON ROCKSTAR



Dans Vice City, le héros combine plusieurs figures iconiques du cinéma criminel américain des années 80-90.

d'emblée à nos oreilles 20 ans de thrillers et de blockbusters, s'offrant même le luxe d'offrir aux personnages ainsi doublés des looks souvent évocateurs du physique de leurs interprètes. Une affiche de rêve qui venait balayer d'un revers de main les archétypes plus impersonnels de GTA III, qui se définissaient davantage par leurs fonctions que par leurs personnalités. Le scénario du jeu emboitait logiquement le pas à ses acteurs, mixant ainsi les intrigues de nombreuses œuvres encore référentielles à l'époque : Scarface, l'Impasse, Casino, autant d'adaptations clandestines qui démontraient que Rockstar, outre sa décontraction à l'égard des droits d'auteur, envisageait sa série-phare comme une alternative au 7ème art le plus populaire, son équivalent vidéoludique, voire son successeur… En effet, La sortie de GTA Vice City coïncidait avec une ère-tournant du cinéma américain qui, bien qu'il ne le savait pas encore, était en train de se couper définitivement de l'héroïsme, du fun



La boîte de nuit de GTA Vice City, aussi référentielle qu'importante sur le plan de la simulation et du réalisme.

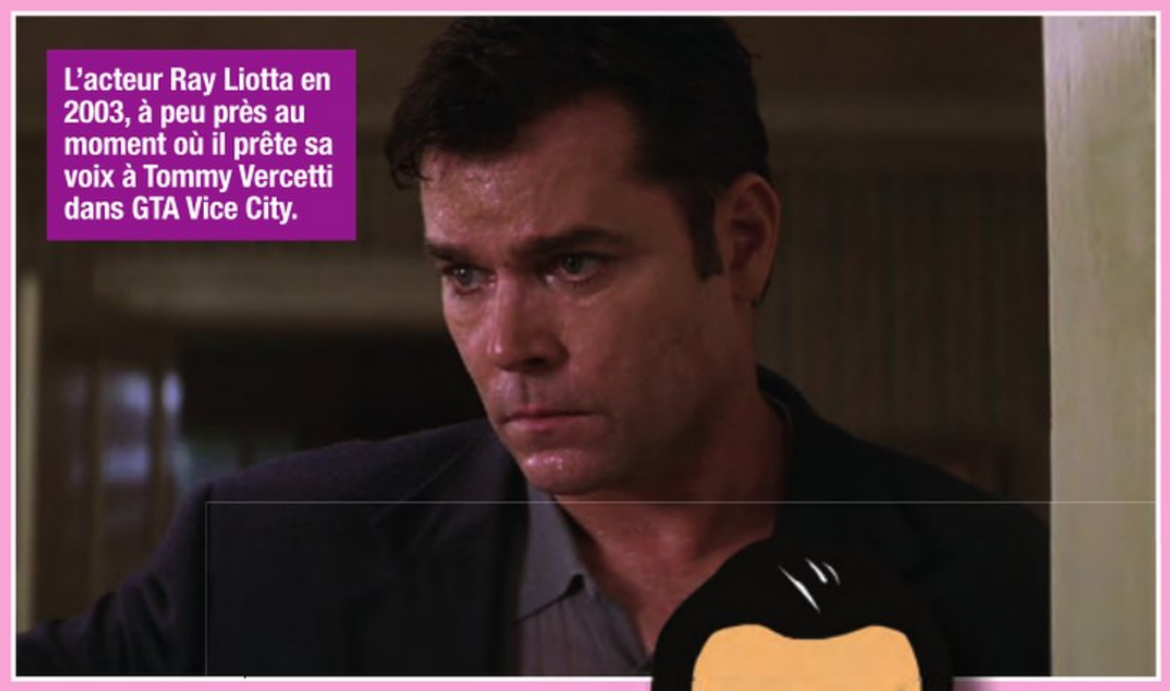
et d'une forme décontractée de grand spectacle, la faute aux évènements du 11 septembre 2001 qui très vite bridèrent les esprits créatifs – même GTA III avait du renoncer à la présence d'avions pour éviter que des joueurs ne recréent virtuellement les attentats. En d'autres termes, tandis que Hollywood ressentait de plus en plus de gêne à l'égard d'un cinéma puissant et premier degré en train de disparaître (son décès est aujourd'hui acté, même si certains films ravivent sporadiquement les souvenirs de la grande époque), GTA Vice City ambitionnait de prendre le relais, presque clandestinement.

Rétrospectivement, il est plus qu'évident que Sam Houser, big boss créatif de Rockstar, ne se contentait pas de rendre hommage à ses long-métrages préférés, mais voyait – avant tout le monde – la capacité des jeux vidéo, et les siens en particulier, de restituer les mêmes sensations et les mêmes plaisirs que le cinéma, mais le pad en main. L'obsession qui taraude l'industrie depuis 20 ans, c'est-à-dire l'assimilation du cinéma aux normes vidéoludiques, trouve ainsi bien plus nettement sa source dans GTA Vice City que dans n'importe quel FMV des années 90. Et on pourrait pousser la réflexion encore plus loin en affirmant que l'ambition profonde de Dan Houser, depuis le début des années 2000, est de fabriquer un prototype de grand jeu vidéo américain, au sens il y a eu un grand cinéma américain. Cette vision va bien plus loin que les seules références au cinéma, elle le pousse à faire de chacun de ces jeux tout à la fois un pur morceau d'Americana, ainsi que la critique sous-jacente cette mythologie moderne, exactement comme les firent les meilleurs films noirs des années 40-50. Et l'histoire du studio n'y est pas étrangère…

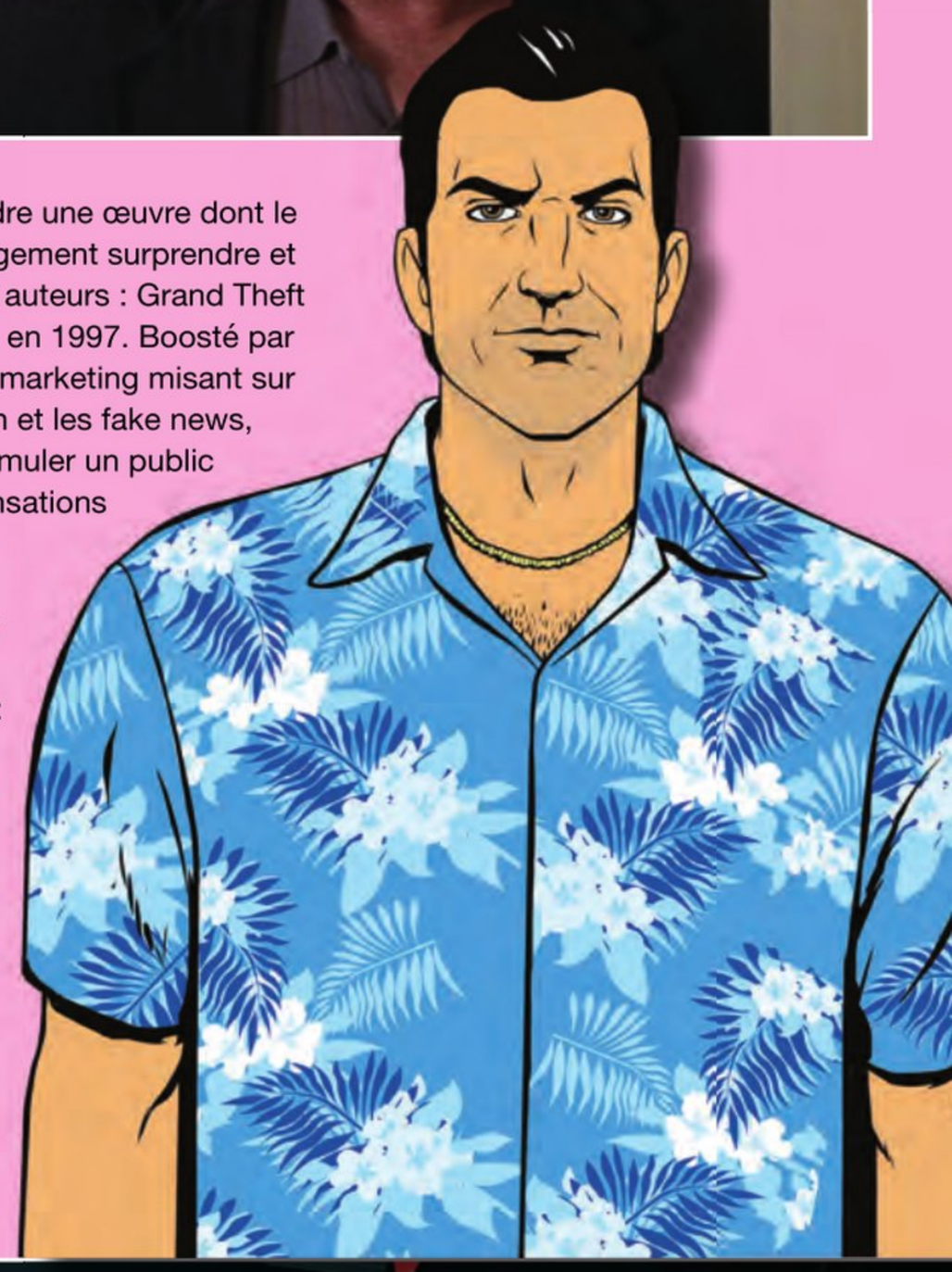
cinéphile et critique sociale

AAux origines de la série GTA, on ne trouve pas encore de studio américain nommé Rockstar, mais deux entités britanniques, d'un côté l'éditeur BMG Interactive dirigé par Sam et Dan Houser, de l'autre le studio DMA Design, qui vient de signer la saga Lemmings. Le très sage DMA va, au contact des trublions de BMG, s'encanailler au point de pondre une œuvre dont le succès va largement surprendre et dépasser ses auteurs : Grand Theft Auto, qui sort en 1997. Boosté par une politique marketing misant sur la provocation et les fake news, histoire de stimuler un public en mal de sensations fortes, GTA propulse les frères Houser dans la stratosphère : leur société est rachetée, l'année suivante, par l'éditeur américain Take-Two, puis rebaptisée Rockstar games.

"Cette vision va bien plus loin que les seules références au cinéma…"



L'acteur Ray Liotta en 2003, à peu près au moment où il prête sa voix à Tommy Vercetti dans GTA Vice City.





A partir de GTA Vice City, le bar à strip-tease et ses tendances un peu anguleuses deviendra un intournable de la saga.

LES USA SELON ROCKSTAR



L'arrivée des motos dans Vice City souligne la volonté de diversifier le gameplay et d'autoriser les notes artistiques.

Et voici – déjà -nos européens iconoclastes en plein rêve américain, avec des dents qui raient le parquet mais un esprit bien lucide, et surtout toujours aussi porté sur la satire. Certes, au-delà de sa formule ravageuse et amorale, GTA III ne tordait pas spécialement le coup à l'Amérique, s'en tenant malgré tout aux canons du récit policier. Mais avec GTA Vice City, certaines choses ont changé : outre que le protagoniste parle – ce qui évidemment va révolutionner la narration – les développeurs de DMA Design (sur le point de devenir Rockstar North), savamment coachés par les Houser, jettent leur dévolu sur un nouvel environnement,



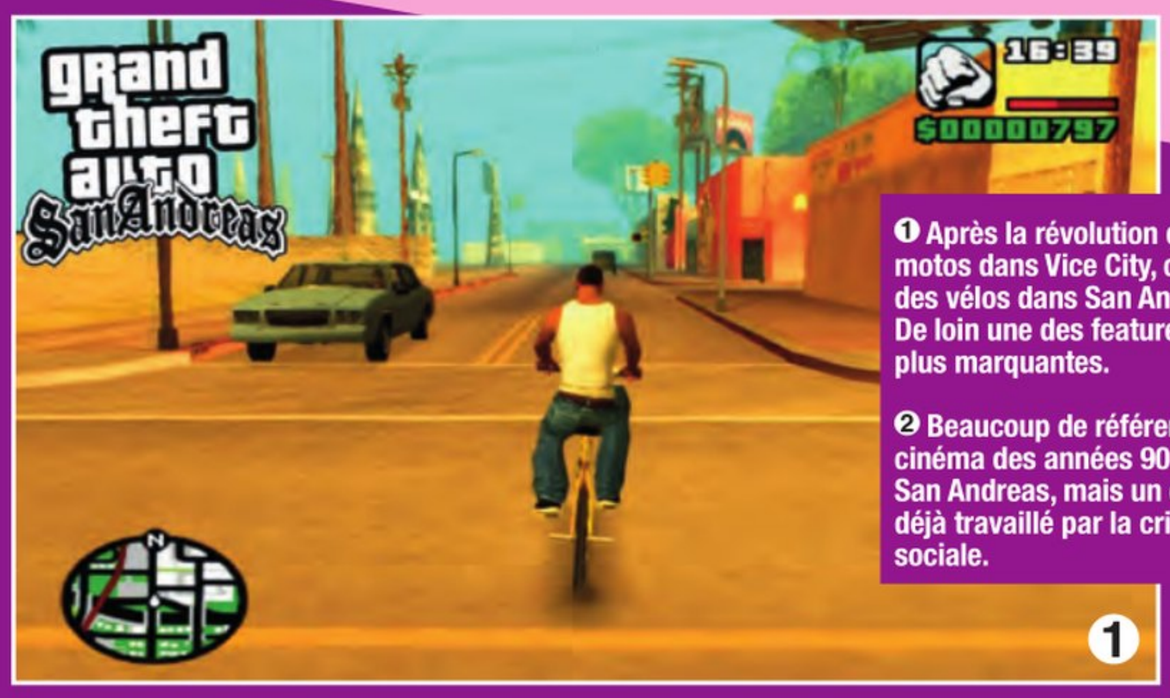
Les personnages de GTA San Andreas se caractérisent par leur chaleur humaine, leur bonhommie, bien loin du cynisme de Vice City.

Vice City, déjà présent dans le tout premier opus mais qui ici va être transformée en copie conforme de Miami. Autre choix crucial, motivé – comme c'est étrange – par l'envie de renouer avec une époque plus permissive (à comprendre de multiples manières), l'intrigue nous transporte en 1986, ce qui nous vaut un déferlement de clins d'œil esthétiques et musicaux, au point de faire du titre une véritable capsule temporelle, à double-effet de nos jours, Vice City étant lui-même devenu un objet de nostalgie à part entière. Une approche finalement digne de Martin Scorsese, cinéaste qui ne cesse de travailler un portrait à géométrie variable de l'Amérique, toujours sous l'angle d'un regard acerbe jeté dans le rétroviseur. Cette fois-ci, le polar passe au second plan, et même les citations de film semblent avant tout choisies comme prétextes à tiret à boulets rouges sur tout ce qui se rapporte de près ou de loin à l'individualisme, au libéralisme et au glamour, des valeurs ridiculisées en permanence, à tel point que Vice City tourne souvent à la parodie pur jus, à une forme de satire particulièrement crue. Dans le sillage d'un réalisateur « borderline » comme Paul Verhoeven (Robocop, Showgirls, Starship Troopers), les auteurs entretiennent le flou entre la forme et le fond, au risque d'être assimilés à ce qu'ils dénoncent, glorifiant en quelque sorte le fric, le sexe et la violence autant qu'ils les désignent comme le mal dont souffre leur pays d'adoption.

“Vice City tourne souvent à la parodie pur jus, à une forme de satire particulièrement crue.”

Une stratégie imparable

Avec Vice City va se cristalliser un malentendu relatif à la qualité des jeux Rockstar, surtout des GTA : certains détracteurs se focalisent souvent sur certains défauts techniques, notamment des bugs à outrance et une maniabilité aléatoire, pour conclure un peu vite que ces jeux sont mal produits, mal réalisés, réduisant leur qualité à leur seule insolence. C'est ne pas vouloir observer le soin du détail (la bande son, on l'a déjà dit), la générosité (une variété de gameplay à n'en plus pouvoir) et surtout la précision, qui motiva notamment l'équipe au point de se diviser en petits commandos chargés d'enquêter sur Miami, de la photographier sous toutes les coutures et d'en saisir l'esprit par des composantes subtilement réagencées. Une méthode qui a depuis fait école auprès des projets



❶ Après la révolution des motos dans Vice City, celle des vélos dans San Andreas. De loin une des features les plus marquantes.

❷ Beaucoup de références au cinéma des années 90 dans San Andreas, mais un cinéma déjà travaillé par la critique sociale.



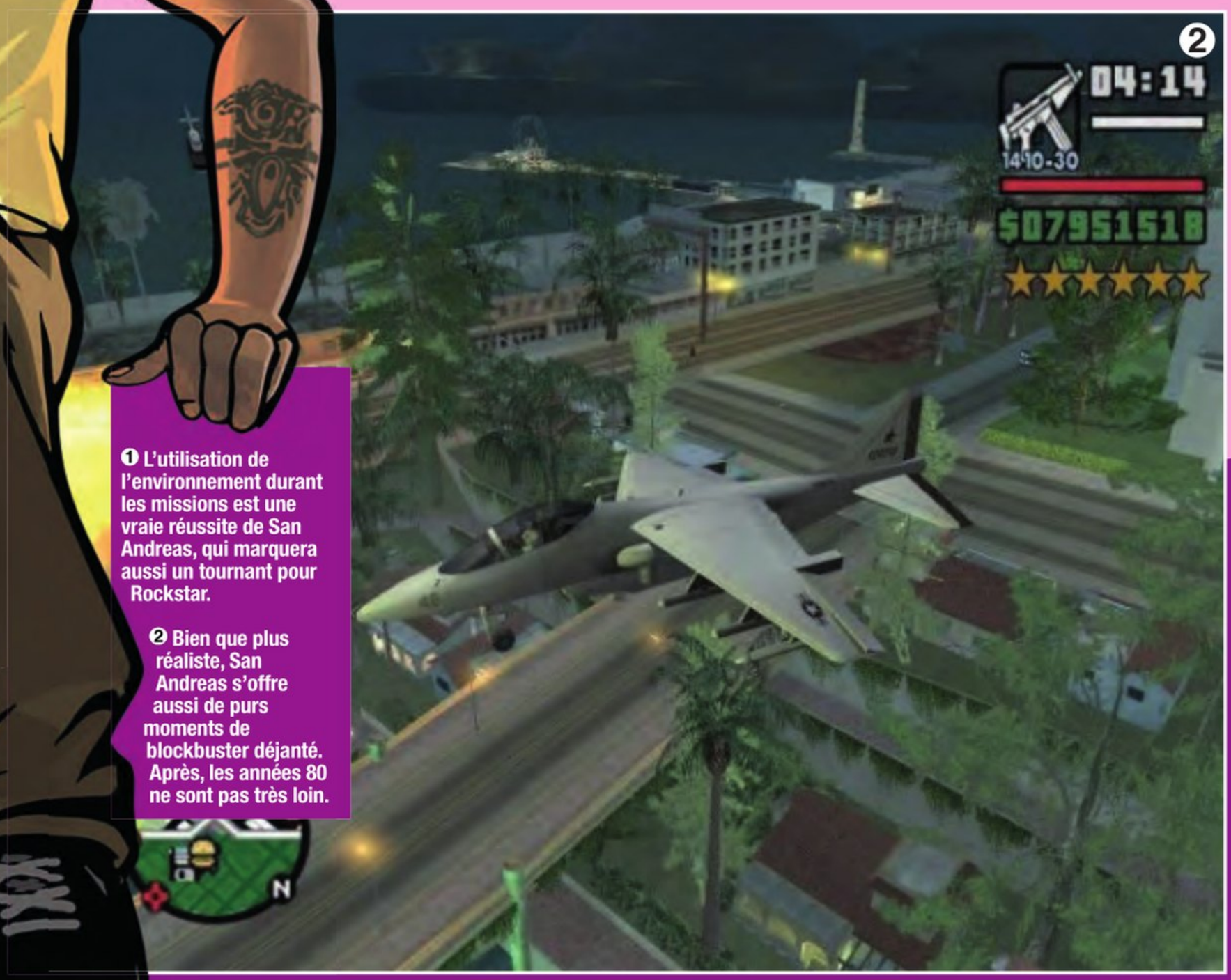
LES USA SELON ROCKSTAR

d'open-world concurrents, mais que Rockstar a très vite étendue à d'autres éléments de ses jeux, et c'est ainsi qu'un beau matin de 2013, et à la surprise générale, débarquait un GTA V ayant hissé le souci de réalisme sur le plan des gunfights, de la conduite, des animations innombrables, d'un environnement regorgeant d'informations et, d'une manière générale, au service d'une expérience d'immersion que Red Dead Redemption 2 s'est contenté d'approfondir. Pour le dire autrement, les jeux de la série GTA sont travaillés en coulisse, et depuis l'origine, par un souci de l'excellence qui se traduit par des conquêtes successives de qualité, une amélioration par couches sédimentaires, lentement mais sûrement, chaque titre offrant le terrain d'expérimentation idéal pour le suivant, tout en lui indiquant les prochains objectifs à atteindre. Dan Houser, grand manitou de la saga, veille à ne pas s'imposer trop de challenges d'un seul coup, commençant par miser sur la liberté (GTA III), puis la crédibilité (GTA Vice City), l'immensité (GTA San Andreas), la densité narrative (GTA V) et enfin l'excellence technique (GTA V). Chaque étape préserve les acquis des opus précédents, tout en camouflant ses faiblesses sous des effets de style (un design un peu cartoon) justifiés par le ton décalé, lequel le sera de moins en moins au fur et à mesure que la série imposera ses canons qualitatifs au reste du monde.

En définitive, si les sympathiques GTA des origines, jouissifs mais mal fichus, ont permis l'existence de suites qui sont aujourd'hui perçues comme la perfection insurpassable du genre qu'ils ont eux-mêmes inventé, c'est que Rockstar Games n'a jamais dévié de sa stratégie, basée sur l'expérience accumulée et la répartition intelligente de ses forces. Cela explique que GTA V continue de dominer le marché huit ans après sa sortie sans que Rockstar ne se sente dans l'obligation de lui apporter un successeur, mais cela pose aussi la question du départ récent de Dan Houser, lequel a tellement imprimé sa marque en tant que producteur-scénariste (une empreinte artistique visible au générique des jeux depuis GTA 2) qu'il est même



❶



❷

❶ L'utilisation de l'environnement durant les missions est une vraie réussite de San Andreas, qui marquera aussi un tournant pour Rockstar.

❷ Bien que plus réaliste, San Andreas s'offre aussi de purs moments de blockbuster déjanté. Après, les années 80 ne sont pas très loin.

permis de se demander si le futur GTA VI, s'il jamais il sort un jour, ne sera pas le jeu de trop…

Un ultime tour d'essai

SSymptomatiquement, ce n'est toujours pas GTA IV qui sort en 2004 sur PlayStation 2, mais GTA San Andreas, lequel – comme Vice City – entretient un rapport assez flou avec GTA III. S'agit-il d'une extension, appellation aussitôt contredite par un gigantisme de contenu qui écrase un peu son prédécesseur, ou d'une suite directe, alors même que l'action ne se déroule pas au même endroit (Côte Ouest au lieu de la Côte Est), sans aucun personnage-clé en commun ? La réponse, on vient de le voir, réside dans la stratégie d'amélioration propre aux pontes de Rockstar. Un numéro accolé à un titre doit marquer le franchissement d'un seuil, une montée en division, ce que San Andreas ne fait pas encore à leurs yeux, bien qu'il démontre déjà brillamment la capacité du Studio Rockstar North (dirigé par Leslie Benzies, le troisième homme de Rockstar, à l'importance sous-estimée et qui quittera le studio en 2016) à faire vivre de manière riche et cohérente un open world aux proportions jamais vues, en dehors du genre MMORPG auquel la saga fait des clins d'œil



"La série dévie vers la critique, sous couvert de parodie."

insistant, jusqu'à la bascule de Grand Theft Auto Online en 2013. Une fausse modestie qui camoufle mal une ambition démesurée, le titre s'offrant le luxe de traiter le corps de son personnage principal avec le même principe que le reste du titre, c'est-à-dire comme un monde ouvert, que l'on explore, modifie, refaçonne, adapte constamment. Aussi vertigineux à grande qu'à petite échelle, GTA San Andreas n'oublie pas non plus de poursuivre l'analyse du rêve américain, en opérant un recadrage très marqué sur les problématiques sociales bien réelles du pays, en s'appuyant un peu moins qu'auparavant sur le répertoire cinématographique hollywoodien. Certes, le jeu s'inspire de la nouvelle vague du cinéma noir américain des années 90 (Boyz N the Hood, Menace II Society) mais comme il s'agit déjà d'œuvres réalistes visant à dépeindre le quotidien dans certains quartiers défavorisés de Los Angeles, par ce biais, San Andreas renforce son regard sur le réel, et la série dévie subtilement vers la critique, sous couvert de parodie. Une ambiguïté qui sèmera encore plus de trouble dans GTA IV et GTA V, où le propos parfois très sérieux vient parasiter le fun attendu. A la fois salué pour avoir imposé le premier héros de jeu vidéo afro-américain désigné comme tel dans une fiction socialement crédible, GTA San Andreas a dans le même temps été fustigé pour certaines outrances, au premier rang desquelles la fameuse affaire Hot Coffee Mod, tout simplement un mini-jeu très salace (à la limite du pornographique) non inclus dans le titre final mais toujours présent dans le programme, et facile à activer via un cheat. Ce scandale, qui fit les belles heures de l'avocat polémiste Jack Thompson, faillit ruiner Rockstar, l'éditeur devant en urgence rappeler une bonne partie de ses exemplaires pour redistribuer ensuite une nouvelle version, expurgée dudit mode. Rockstar mis du temps à s'en remettre et on peut parier que cet épisode douloureux lui a inspiré l'univers plus sombre et désabusé de GTA IV, vrai nouvel opus allant puiser ses idées dans Vice city et San Andreas pour en sortir une formule toute neuve, mieux dosée et plus mature, bref ce vrai tournant maintes fois repoussé à plus tard.



GTA San Andreas opère le même travail de précision avec Las Vegas que Vice City l'avait fait pour Miami.



CONTRA

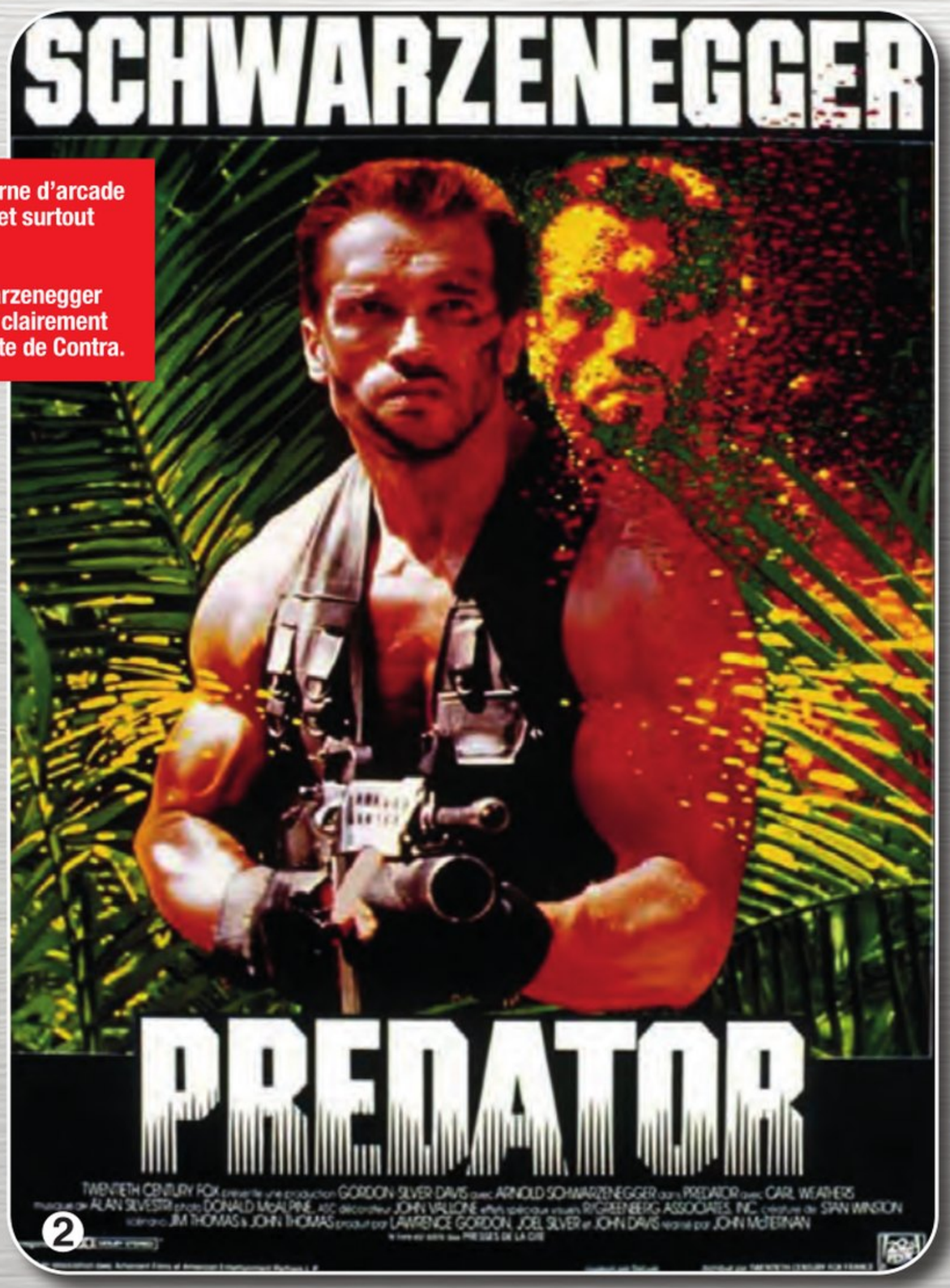
L'ACTION MADE IN 80'S

C'est l'une des licences les plus prolifiques de Konami, qui n'a pas donné que des chefs-d'œuvre, mais qui a largement défini le jeu d'action en 2D à la fin des années 80. De gros flingues, de gros muscles, un rythme frénétique et une difficulté redoutable : c'est la recette de Contra, que nous décortiquons ici. Michaël Lemoine

CONTRA



❶ Contra sur borne d'arcade est plutôt beau, et surtout très maniable.



❷ Arnold Schwarzenegger dans Predator a clairement inspiré la jaquette de Contra.

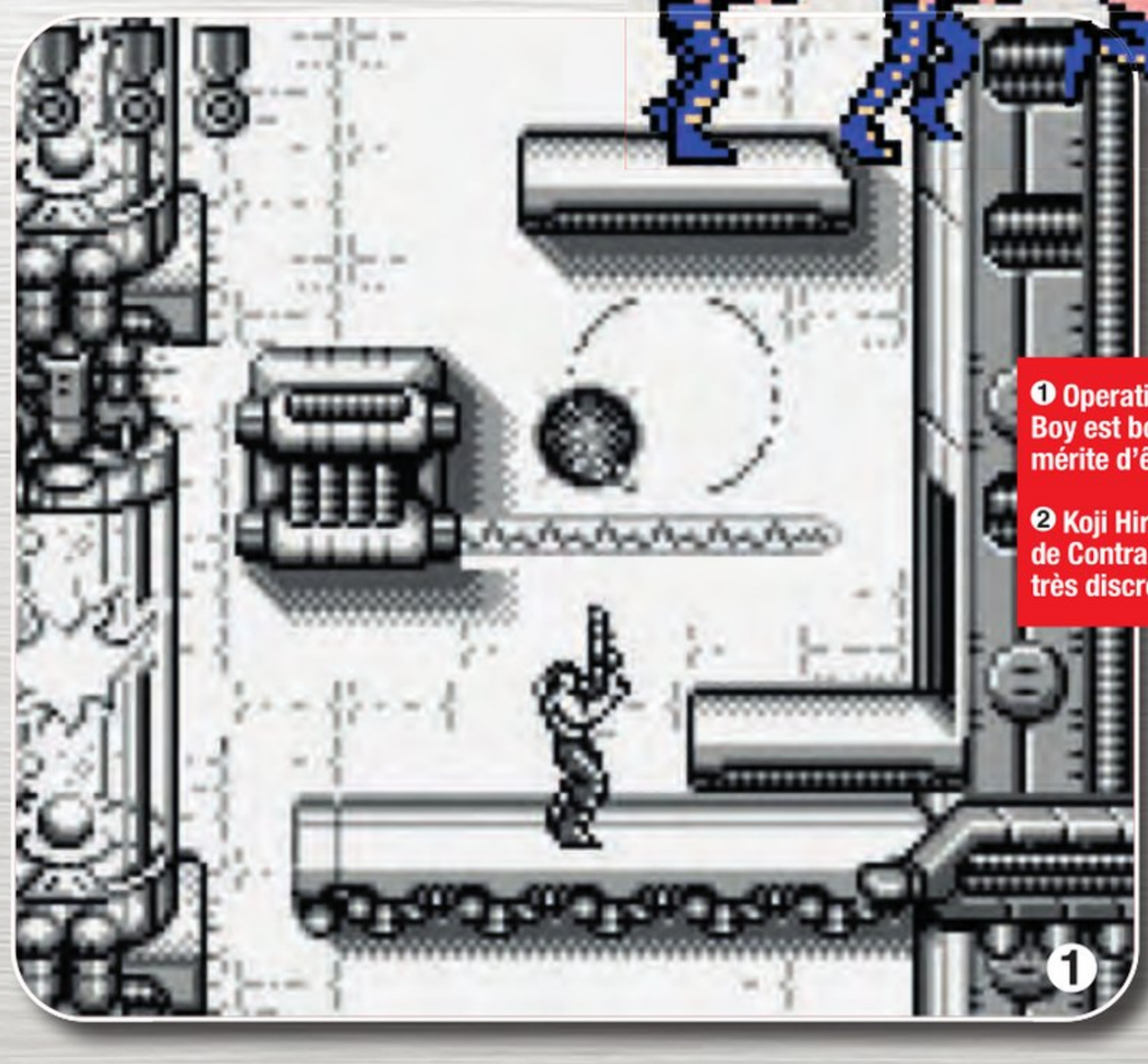
Le genre du « run and gun » n'a certes plus autant la cote qu'avant, mais des noms de licences résonnent toujours doucement aux oreilles des amateurs d'action pixelisée. Parlez-leur de Metal Slug ou de Gunstar Heroes et ils se remémorent leurs meilleurs souvenirs de destruction massive sur Megadrive ou Neo Geo. Mais il y a une licence qui incarne à elle seule ce genre, puisqu'elle a littéralement popularisé la formule auprès du plus grand nombre. Son nom : Contra. Ou Probotector. Ou Gryzor. Car, première particularité, le nom de la franchise n'est pas le même selon les territoires. Nous y reviendrons, mais ces changements de titres impliquent scandales gouvernementaux et lois restrictives sur les contenus violents. Pour l'heure, revenons au milieu des années 80. L'arcade japonaise déborde de créativité et d'idées, et des compagnies comme Capcom, SNK ou Konami font le bonheur des « game center », ces salles d'arcade qui fleurissent au Japon.

AVANT CONTRA, IL Y A GREEN BERET

Après l'explosion du loisir à la fin des années 70 grâce à Space Invaders, le genre le plus en vogue reste le shoot'em up. Tirer sur des ennemis en se déplaçant très vite pour éviter la mort : principe immuable que les studios vont décliner à foison. Très vite, ce ne sont plus des vaisseaux spatiaux que l'on dirige, mais des humains bien ancrés sur la terre ferme. En 1985, Capcom sort ainsi « Commando », un jeu d'action en vue du dessus nous faisant incarner un wanabee Rambo, qui doit nettoyer méthodiquement un champ de bataille à coup de sulfateuse. Un très gros succès, qui sera suivi un an plus tard par Ikari Warriors chez SNK, reprenant peu ou prou le même principe. Du côté de chez Konami, on tente cependant une formule quelque peu différente, en oubliant la classique vue du dessus pour opter pour une vue de profil, plus cinématographique. En 1985 sort ainsi Green Beret ou « Rush n' Attack » aux États-Unis (que l'on peut comprendre comme « Russian Attack », oui c'est fait exprès). Ce jeu d'arcade extrêmement difficile nous propose d'incarner un soldat devant empêcher une guerre nucléaire à travers 6 niveaux, avec pour seules armes un couteau, un bazooka et des grenades. Nous sommes clairement face à l'ancêtre



Le premier Contra sur NES est un petit bijou d'adaptation.



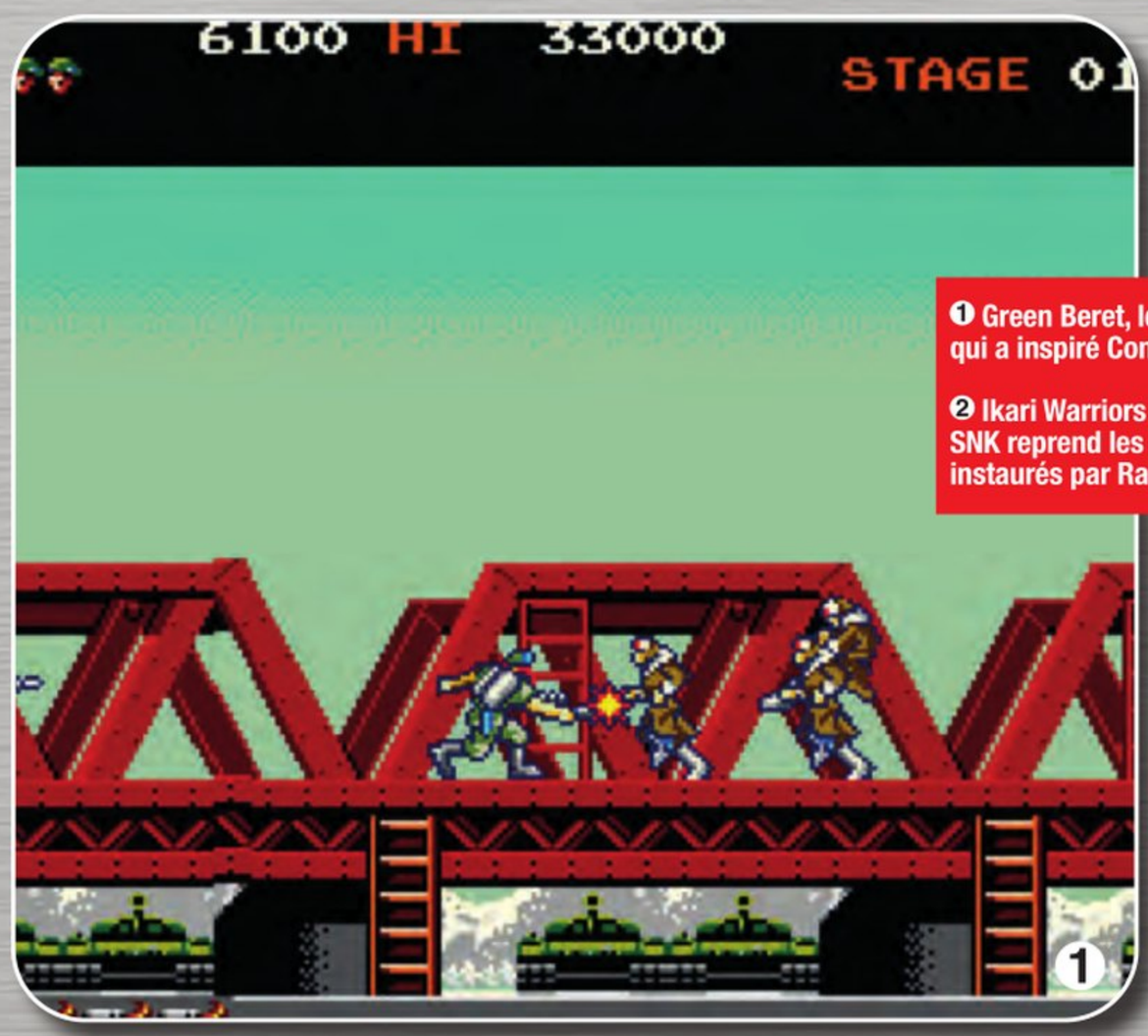


❶ Operation C sur Game Boy est bon jeu d'action qui mérite d'être redécouvert.

❷ Koji Hiroshita, le créateur de Contra, est quelqu'un de très discret.

de Contra. Commando, Ikari Warriors et Green Beret partagent le même point commun : ils sont largement inspirés du cinéma d'action de l'époque et surtout des stars l'incarnant. Chaque personnage de ces jeux copie, au choix, Sylvester Stallone ou Arnold Schwarzenegger. Cette recette va être impeccablement appliquée, avec encore plus d'épices, dans le premier Contra sorti en arcade en 1987. Le concept de Contra vient d'un jeune programmeur de chez Konami, baptisé Koji Hiroshita. Un an auparavant, il produit au sein du studio un jeu d'action en vue du dessus où l'on pilote une Jeep surarmée, appelé « Jackal ». L'ambiance militaro-virile s'inspire de Rambo II et il faut avouer que nous sommes surtout face à un clone de Commando dans un véhicule. Pour son prochain jeu, Koji Hiroshita veut continuer à exploiter le thème de l'action décérébrée, mais avec toutefois une touche de science-fiction. Il reprend ainsi la vue de côté de Green Beret, dote ses héros d'un arsenal plus conséquent et, surtout, de la capacité à sauter en tirer dans huit directions. Il ajoute des aliens et invente l'organisation maléfique Red Falcon : planquée sur une base secrète en Nouvelle Zélande, Red Falcon est en fait une entité extra terrestre voulant détruire l'humanité. Le duo Bill Rizer et Lance Bean doit donc se frayer un chemin jusqu'au cœur du repère du mal. Si l'on parle ici de duo, c'est que Contra offre la possibilité de jouer à deux en coopération, ce qui n'est pas de trop étant donné la difficulté du titre. Car les équipes de Konami se montrent ici impitoyables : vous prenez une balle, vous perdez une vie. Quand votre compteur de vie atteint zéro, c'est terminé. La frénésie de l'action, le côté « mort immédiate » et la grande souplesse de la prise en main vont faire de Contra une borne d'arcade à succès. Et qui dit succès en arcade dit, rapidement, un large nombre de conversions sur les micros ordinateurs de l'époque. C'est là que l'on arrive dans une sorte de « zone grise », où le pire côtoie le meilleur. Il faut ainsi savoir que sur l'immense majorité de micros ordinateurs de l'époque, les adaptations de Contra sont, au mieux tout juste acceptables, au pire totalement catastrophiques. La version Amtrad CPC s'en sort par exemple avec les honneurs, avec notamment des graphismes plutôt réussis pour le support. Mais le scrolling horizontal est ici remplacé par une progression de type « écran par écran » qui nuit à la lisibilité. Mais ce Contra pour CPC est un véritable bijou en comparaison des

“Chaque personnage de ces jeux copie, au choix, Sylvester Stallone ou Arnold Schwarzenegger !”





❶ Green Beret, le jeu qui a inspiré Contra.

❷ Ikari Warriors de SNK reprend les codes instaurés par Rambo II.





❶ Contra III est un véritable festival pyrotechnique.

❷ À cause d'un scandale politique, Contra a été renommé Gryzor aux Etats-Unis.

adaptations pour MS DOS ou pour ZX Spectrum. La première a un rythme beaucoup trop rapide et une maniabilité très approximative, tandis que la seconde empêche carrément le joueur de… reculer.

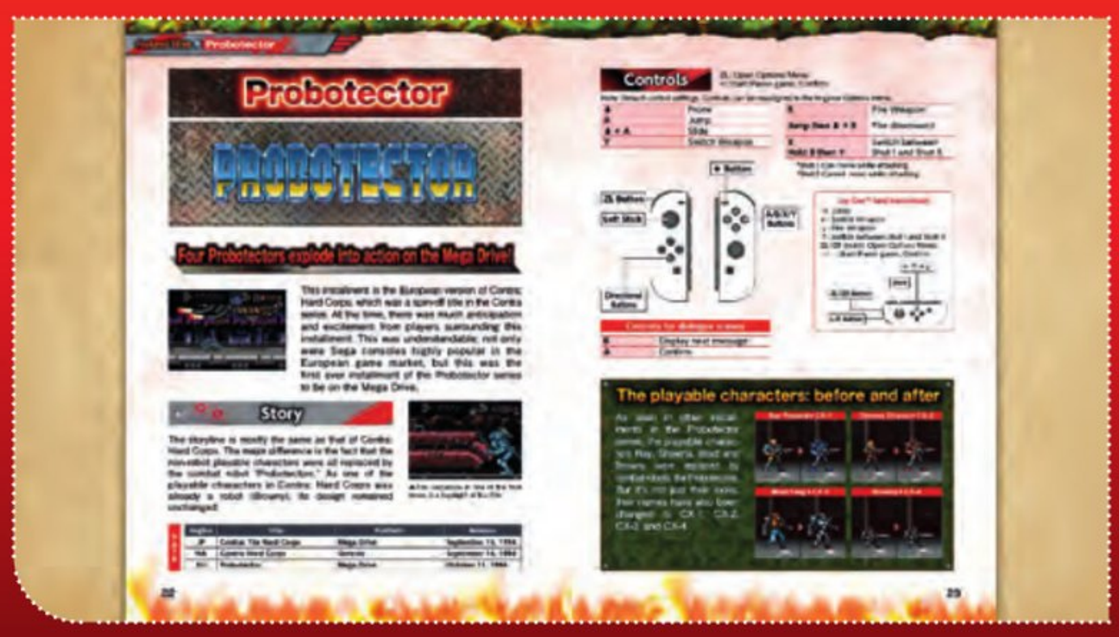
SCANDALE POLITIQUE ET LOIS ANTI-VIOLENCE

Il faut attendre février 1988 au Japon (et le 28 décembre 1990 en France) pour voir arriver une version de Contra qui va réellement valoir le coup, une adaptation tellement réussie qu'elle parviendra à éclipser la version arcade. Contra version Famicom/NES est en effet un excellent jeu, prenant le parti de modifier de grosses portions du titre d'origine, à tel point qu'on peut le considérer comme un remake. Les graphismes sont chatoyants, la bande-son entraînante et la maniabilité ne souffre d'aucun véritable défaut. Rapidement, et encore plus hors du Japon, Contra devient un classique de la NES. Et pourtant, si vous traîniez dans des magasins de jeu vidéo à cette époque, vous n'avez sans doute pas croisé de boite « Contra ». Mais à la place un certain Probotector, jeu d'action en vue de côté mettant en scène deux robots affrontant une terrible menace alien. Nous l'évoquions au début de cet article : en dehors du Japon, à cette époque tout du moins, Contra fut renommé de différentes manières en fonction du territoire : Probotector en Europe et Gryzor aux États-Unis. Penchons-nous tout d'abord sur le cas «Probotector» : ce changement de nom et de héros (adieu les clones de Schwarzy, bienvenus aux androïdes plus « proprets ») est du fait de nos voisins allemands. Une loi y censurait à l'époque durement les jeux considérés comme violents et ces derniers étaient tout simplement interdits à la vente au mineur. Contra n'est pas en soi un jeu très violent (il n'y a pas une goutte de sang ou le moindre effet gore), mais le fait de mettre en scène des soldats humains



CONTRA ANNIVERSARY COLLECTION
LA COMPILATION ULTIME POUR LES GROS BRAS NOSTALGIQUES

La question se pose en 2021 : quelle est la meilleure façon de jouer ou rejouer aux meilleurs épisodes de Contra ? Konami a ce qu'il faut pour vous, sous la forme d'une compilation regroupant une dizaine de jeux. Les derniers épisodes de Contra ne sont clairement pas les meilleurs, même si Contra 4 sorti sur DS en 2007 s'en sort avec les honneurs. Pour celles et ceux qui souhaitent découvrir ou redécouvrir les origines de la saga, le tout dans un écrin moderne, il faut vous pencher sur Contra Anniversary Collection sortie en 2019 sur PS4, Xbox One, Switch et PC. Au programme, une dizaine de jeux couvrant une période allant de 1987 à 1994, de l'arcade à la Mega Drive en passant par la NES, la Super Nintendo et la Game Boy. On y trouve ainsi le Contra et Super Contra issus des bornes, Operation C sur Game Boy, Contra III The Alien Wars sur Super Nintendo ou encore Contra Hard Corps sur Mega Drive. Il y a cependant une légère tricherie, puisque beaucoup de jeux font doublons, à l'instar de Super Probotector qui n'est autre que Contra III avec des robots. Au final, il n'y a donc que 6 jeux véritablement originaux. Mais la compil' vaut tout de même le coup, ne serait-ce que pour un salvateur système de sauvegarde à volonté, qui permet de progresser sans trop souffrir. Cette Anniversary Collection propose également un livre numérique "The History of Contra", qui revient sur chaque jeu de la franchise, sur la timeline de l'histoire des jeux (parce que oui, il y en a une) et permet de profiter d'une assez longue interview de Nobuya Nakazato, réalisateur de Contra III et Contra Hard Corps. Nous avons également droit à tout un tas de documents de design et d'artwork d'époque. Bref, le contenu est très complet et couvre l'essentiel de la série.





IRRESISTIBLE FORCE

CONTRA™

• TWO PERSON INTERACTIVE PLAY

• CONTINUATION FEATURE

• BUY IN FEATURE

KONAMI®

KONAMI INC. · 815 Mittel Drive · Wood Dale, IL 60191
Phone: (312) 595-1443 · Fax: (312) 595-2973 · Telex: 6871385 KONAM UW

KONAMI® is a trademark of Konami Industry Co. Ltd. Contra™ is a trademark of Konami Inc.
©1987 Konami Inc. All rights reserved.



❶ A partir de Contra III, Nobuya Nakaza prend la main en tant que “director”.

❷ Plutôt réussi graphiquement, Contra sur Amstrad CPC se compose d’écrans fixes.





Probotector : la version “édulcorée” avec de gentils robots sauveurs de l’humanité.

semblait problématique. Pour contourner le problème, Konami va tout bêtement redessiner ses héros pour en faire deux robots et en profiter pour renommer les jeux «Probotector» (contraction de «Robot» et « Protector »). Voilà comment toute une génération de joueurs a découvert la série sous ce nom. Titre qui est resté un bon moment, puisqu’il faudra attendre la sortie de Conta : Legacy of War sur Playstation en 1997 pour que Konami abandonne le nom Probotector. Concernant Gryzor aux États-Unis, l’affaire est un peu plus politique. Ici, pas d’histoire de censure et les héros restent les même malabars body-buildés. Au milieu des années 80, l’Amérique de Ronal Reagan est en effet confrontée à un scandale sans précédent : le gouvernement est accusé de vendre des armes à l’Iran - malgré l’embargo - dans le but de financer un groupe de révolutionnaires du Nicaragua… Appelé en espagnol les « Contras». Rapidement, le scandale «Iran-Contras » va éclabousser l’administration Reagan et il est facile de comprendre que la sortie d’un jeu de guerre appelé « Contra» serait problématique aux États-Unis. Là encore, Konami est obligé de renommer son jeu en attendant que les choses se tassent. C’est ainsi que les jeunes Américains ont pu découvrir Gryzor, d’abord sur Arcade puis sur NES.

UN PLAGIAT CINÉMATOGRAPHIQUE ASSUMÉ

Mais peu importe le nom : Gryzor, Probotector, Contra… Le run and gun de Konami est un véritable hit au début des années 90, qui dépasse largement les frontières japonaises. Pour créer la pochette et l’illustration internationale de son hit, on fait d’ailleurs appel à un artiste américain connu à cette époque, Bob Wakelin. Très prolifique dans les années 80, il a été l’illustrateur star des jeux Ocean et Imagine, mais a également travaillé un temps pour l’écurie Marvel. L’illustration de Contra a cependant un fort air de déjà vu. À première vue, on pourrait croire que le personnage de gauche est un sosie d’Arnold Schwarzenegger et celui de droite une réplique de Stallone. Au milieu, un « alien » qui n’est pas sans rappeler le xénomorphe du film de Ridley Scott. Mais à bien y regarder, et en comparant les affiches, on se rend compte que le « Schwarzy » de gauche a exactement la même pose que sur l’affiche du film Predator et que le héros de droite reprend également un plan de l’acteur Autrichien, dans le même film. Bob Wakelin a toujours parfaitement assumé ce « plagiat » expliquant que c’était ce qui fonctionnait à l’époque, d’autant plus que les

LE KONAMI CODE POPULARISÉ GRÂCE À CONTRA

C’est sans doute le “cheat” le plus connu de l’histoire : le fameux Konami Code, qui nécessite d’entrer une série de directions et de boutons avec sa manette, pour profiter d’un généreux nombre de vies. Il apparaît pour la première fois dans le shoot’em up “Gradius” de Konami, en 1985, mais est véritablement devenu populaire grâce à Contra. Il fut même un temps appelé le “Contra Code” par le public. Aujourd’hui, le Konami Code fait partie de la culture populaire, dépassant même le cadre du jeu vidéo. Saviez-vous, par exemple, qu’il était possible de l’utiliser sur le site web de la campagne présidentielle de François Bayrou en 2012 ? En faisant “haut haut bas bas gauche droite gauche droit B A” sur son clavier, le visiteur pouvait accéder à une vidéo cachée. C’est certes moins utile que dans Contra, mais ça a le mérite d’exister.

délais imposés pour la création d'une telle pochette étaient la plupart du temps bien trop courts. Maintenant que Konami tient sa franchise à succès, la compagnie ne s'arrête pas en si bon chemin et va enchaîner les épisodes de Contra. En 1988 sort Super Contra sur arcade (porté sous le nom Super C/ Probotector II sur NES) puis Operation C sur Game Boy (un très bon jeu injustement méconnu), avant que la série ne franchisse un nouveau cap avec Contra III, sorti en 1992 sur Super Nintendo. Contra III (ou Super Probotector en Europe) est l'un des jeux les plus fameux de la Super Nintendo, une véritable démo technique couplée à un jeu d'action survitaminé. Koji Hiroshita laisse sa place à Nobuya Nakazato au poste de réalisateur. Lui et son équipe (réduite : deux programmeurs et deux graphistes) vont tirer pleinement parti des possibilités de la Super Nintendo et notamment le fameux Mode 7, ce qui va apporter des effets en pseudo 3D très impressionnants, de même que des niveaux entiers en vue du dessus où les décors tournaient littéralement à l'écran. Par rapport aux précédents Contra, ce troisième épisode se lâche en matière de mise en scène, avec notamment des passages où les héros sont accrochés à un missile et blastent des dizaines d'ennemis à l'écran ! Disons-le : Contra II : The Alien War est un véritable feu d'artifice, doté d'une animation ultra fluide, exigeant tout en étant très jouable. C'est encore aujourd'hui un des meilleurs jeux d'action de la Super Nintendo. Contra trouve ainsi un second souffle à l'ère 16 bits et a même droit, pour la première fois, à une adaptation sur une console de chez Sega. La Mega Drive a ainsi eu droit à Contra : Hard Corps, là encore une version différente des précédents jeux, mais qui n'est pas dénuée de qualité. Hard Corps est une sorte version sous amphet' de Contra, avec une vitesse de jeu ébouriffante, mais en contrepartie une difficulté ubuesque. Ici, plus que jamais, il faut mémoriser le niveau par cœur pour espérer s'en sortir vivant. Ça bouge vite, ça explose de partout et les héros peuvent porter jusqu'à 4 armes en simultanée, ce qui n'est pas de trop pour vaincre la horde d'ennemis à l'écran. Bref, Hard Corps est exigeant, mais sacrément satisfaisant. Moins connu que Contra III sur Super Nintendo, il mérite d'être redécouvert. À noter que le titre est sorti en Europe sous le simple nom "Probotector". Après son incartade sur Mega Drive et son insolente réussite sur Super Nintendo, Contra semble avoir atteint une sorte d'apogée et la série ne va ensuite que décliner. Les tentatives de changements de vue, le passage à la 3D, les tentatives de retour aux sources n'y font pas grand-chose : Contra reste durement inscrit dans son époque et il n'y a guère qu'une compilation des meilleurs titres des années 80-90 (sortie en 2019, voir l'encadré) pour raviver la flamme.

"Contra III est l'un des jeux les plus fameux de la Super Nintendo, une véritable démo technique !"





C'ETAIT IL Y A 30 ANS...

LE MEILLEUR DU JEU VIDEO EN 1992

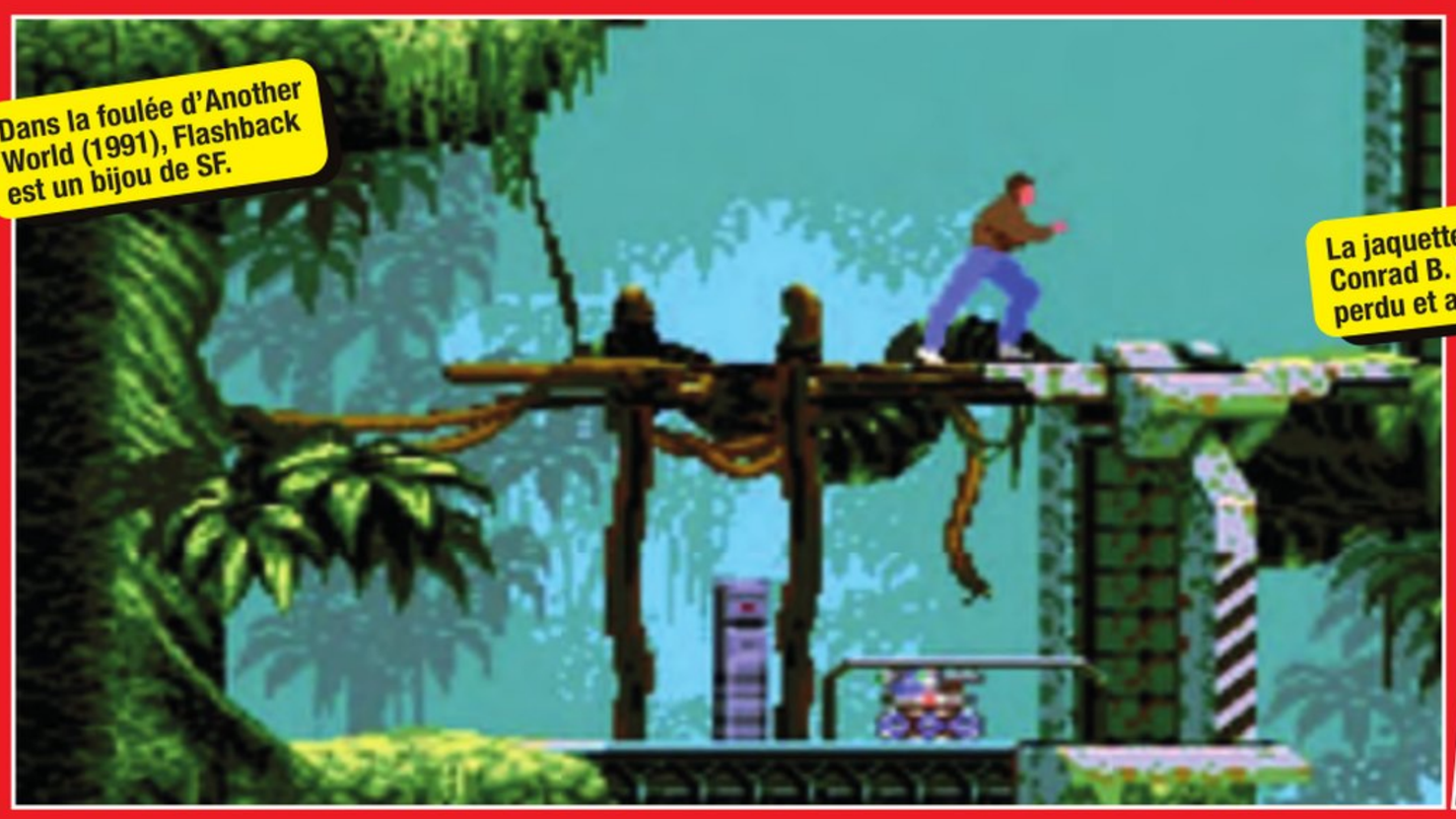
L'histoire vidéoludique serait-elle un éternel recommencement ? Alors que la course à la puissance fait rage entre Microsoft et Sony, en 1992 ce sont Sega et Nintendo qui se tiraient la bourre à grands renforts de (16) bits. Et les joueurs y gagnaient d'excellents jeux.

FLASHBACK

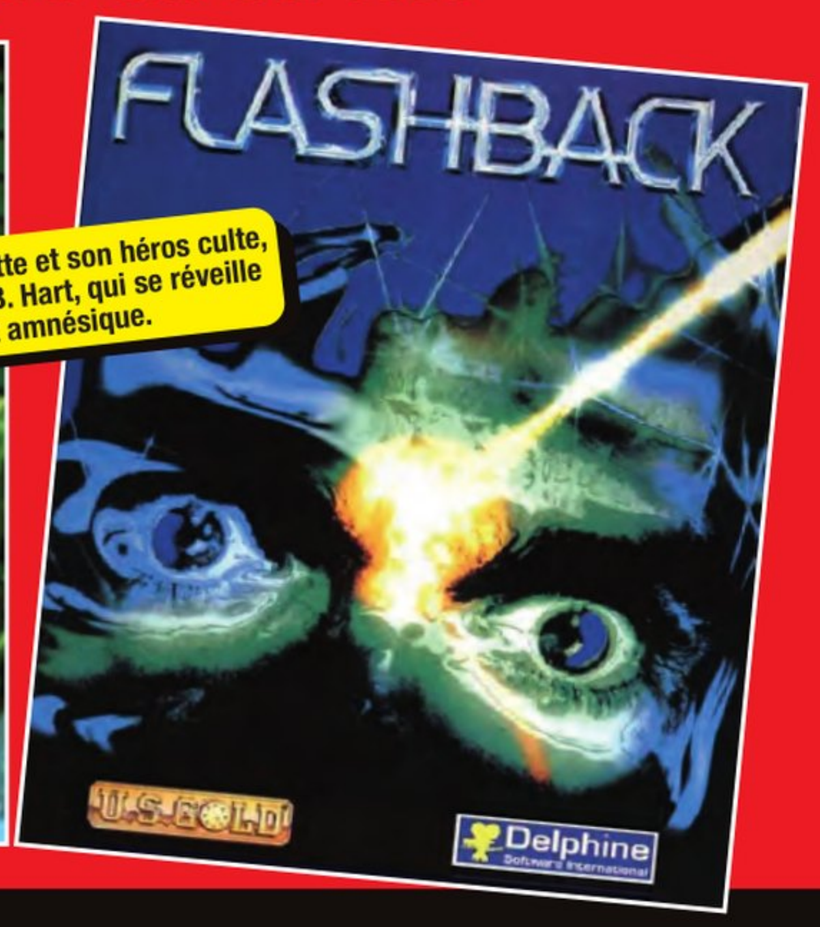
LA FRENCH TOUCH AU TOP

Le jeu de Paul Cuisset a beau être d'abord sorti sur Amiga, il n'en est pas moins viscéralement attaché à la Mega Drive. Pour une raison simple : c'est pour elle qu'il a été pensé ! Le créateur l'a lui-même reconnu il y a quelques années. Et de fait, aucune jaquette du jeu n'est plus culte que celle de la 16-bits de Sega. Et le fait que l'auteur de ces lignes ait eu cette version du jeu n'influence pas du tout son jugement ! Toujours est-il qu'en 1992, Flashback débarque et il tabasse. La réalisation d'ensemble et les animations en particulier, l'ambiance, le scénario… C'est une tuerie. L'histoire de Conrad B. Hart, l'agent amnésique perdu au cœur de la jungle et d'un complot interplanétaire, est passée à la postérité. Ce que ne savait pas Paul Cuisset à l'époque, c'est qu'il signait déjà le jeu de sa vie, une œuvre indépassable qui allait être adaptée, remasterisée, remakée et ressortie pendant les 30 années suivantes.

"Paul Cuisset signait déjà le jeu de sa vie."



Dans la foulée d'Another World (1991), Flashback est un bijou de SF.



La jaquette et son héros culte, Conrad B. Hart, qui se réveille perdu et amnésique.

SONIC THE HEDGEHOG 2

UN HÉRISSON EN GRANDE FORME

Restons quelques instants sur Mega Drive avec ce qui constitue sans doute LE jeu star de la fin de l'année 1992 sur la console de Sega : Sonic the Hedgehog 2. La mascotte est bien installée depuis le carton du premier jeu, sorti l'année précédente. À vrai dire, pour beaucoup de joueurs, ce deuxième épisode est le meilleur. Réalisation aux petits oignons, level design inspiré, challenge mieux dosé, nouveautés de gameplay qui font plaisir (le Spin Dash) et un mode deux joueurs sympa (coucou Tails !) même si compliqué à gérer pour la machine, tout y est. L'accueil de la presse et des joueurs est excellent et clairement, Sega : Sonic the Hedgehog 2 porte la Mega Drive pendant plusieurs mois. C'est d'ailleurs le jeu le plus vendu de la console.



Sonic n'est plus seul : son pote Tails lui file un coup de main !



On peut toujours compter sur l'infâme Robotnik pour venir mettre le boxon.

SUPER NINTENDO

LA RIVALE S'INSTALLE

Si la Mega Drive fait de beaux scores en cette année 1992, une autre petite machine de rien du tout débarque enfin en France, et plus généralement en Europe : la Super NES. La console de Nintendo est installée depuis un an aux États-Unis et presque deux au Japon (fin 1990) mais ça y est, voici enfin la bête. On le sait désormais : l'avance de Sega en France a permis à sa console de rivaliser sans difficulté avec la SNES, ce qui n'était pas gagné au départ. Mais cette dernière arrive avec un catalogue et une aura particulière (c'est la console de Mario et Zelda, quand même !) qui font qu'elle trouve sa place sur le marché. Et même si ce n'est pas spécialement grâce à la France, il ne faut pas oublier que la SNES est la console la plus vendue de sa génération, une dizaine de millions d'exemplaires devant la Mega Drive…



La version mini a fait un carton. On peut aussi retrouver des jeux sur Switch Online.

La console d'une génération ! Tout est réussi… surtout le pad.

SUPER MARIO KART

LE PÈRE MARIO PASSE LE PERMIS

Hit parmi les hits, déclinée depuis sur toutes les consoles de Nintendo, la série Mario Kart a fait ses débuts sur Super NES en 1992… au Japon. On ne présente plus ce premier épisode, qui est d'ailleurs jouable sur Switch via l'émulateur SNES de l'abonnement Nintendo Online. Avec ses plus de 8 millions d'exemplaires écoulés, Super Mario Kart se place en quatrième position des jeux les plus vendus sur la console, derrière deux Super Mario et Donkey Kong Country. Tout est un régal dans « SMK » : les circuits inventifs, le jeu à plusieurs, le feeling de pilotage, l'utilisation du fameux mode 7 de la console pour simuler la perspective, les cadeaux qui peuvent déchirer une famille… Tout est un régal et surtout, tout est déjà là. Les épisodes suivants amélioreront la recette mais c'est en 1992 que Nintendo invente un genre à part entière. Souvent imité, jamais égalé !



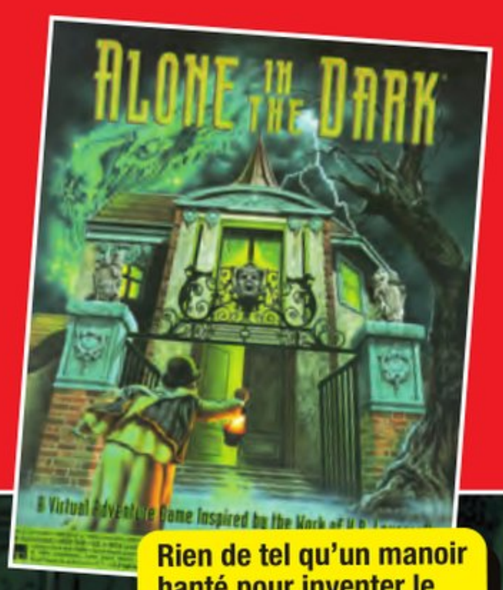
Le rendu a perdu de sa superbe mais quand même, quel pied.

Ne vous fiez pas aux sourires : SMK, c'est la guerre assurée entre potes !

ALONE IN THE DARK

LE PREMIER, C'EST LUI

Alors en vérité, on sait bien qu'Alone in the Dark n'est pas le premier jeu d'horreur. Même Resident Evil a pioché ailleurs que chez lui. Néanmoins, rendons à Frédérick ce qui appartient à Raynal : son jeu, sorti en 1992 sous MS-DOS, est celui sans qui les autres ne seraient pas là aujourd'hui. Shinji Mikami a mis du temps à l'avouer mais Alone fut la source d'inspiration principale de Resident Evil, ne serait-ce que dans la manière de présenter l'action, avec ces décors pré-calculés et une gestion de la caméra qui, de fait, favorise le hors-champ. C'est toute l'école du survival-horror des années 90/début 2000 qui est définie dans Alone in the Dark. Le jeu est un grand succès critique, surtout en France, un peu moins commercial même si les ventes sont plus qu'honorables – il n'est pas simple d'exporter un jeu français en 1992 ! La licence est désormais posée, elle vivra des hauts et des bas mais n'occupera jamais la place qu'elle mérite même si son personnage principal, le détective privé Edward Carnby, est rentré au panthéon des héros du jeu vidéo.





Rien de tel qu'un manoir hanté pour inventer le survival-horror.

Un plan fixe qui masque la suite, c'est la recette Alone in the Dark.

DUNE/DUNE II : LA BATAILLE D'ARRAKIS

UN DUEL BIEN ÉPICÉ

À la rentrée dernière sortait au cinéma une nouvelle adaptation de Dune, le roman de science-fiction fleuve de Frank Herbert, signée du réalisateur Denis Villeneuve (Premier contact, Blade Runner 2049). En voilà une coïncidence car figurez-vous qu'en 1992 sortaient non pas un, mais deux jeux vidéo inspirés de Dune ! On se demande quelle mouche a piqué les studios (le film de David Lynch date de 1984) mais enfin, pourquoi pas. Nous voici donc avec d'un côté Dune, projet français porté par Philippe Ulrich (l'Arche du Captain Blood) pour Cryo Interactive, de l'autre Dune II : La Bataille d'Arrakis, signé du studio Westwood (Eye of the Beholder). Le premier mêle de manière audacieuse aventure et gestion/stratégie, le second est considéré comme un pionnier de la stratégie en temps réel (STR). On a bien compris que la guerre de l'épice avait stimulé l'imagination des développeurs…



D'un côté le frenchy Dune de Cryo et Philippe Ulrich, qui s'inspire du film de ynch…



…De l'autre le Dune US de Westwood, plus directement lié au roman de Herbert.

ECCO THE DOLPHIN

LE GRAND BLEU

Revenons quelques instants sur Mega Drive car à la fin de l'année 1992, sort sur la console de Sega un jeu qui va marquer de nombreux joueurs : Ecco the Dolphin. Vue d'aujourd'hui, la proposition n'a rien de si originale : tout a été fait, ou presque, en matière d'idées saugrenues. Mais à l'époque, dire au joueur qu'il allait incarner un dauphin, ça n'était pas si évident ! C'est pourtant bien ce que proposent les Hongrois de Novotrade International, qui ont convaincu Sega de mettre la main au portefeuille. Ecco the Dolphin est le premier trip grand public du jeu vidéo, mais il est aussi un jeu d'aventure qui propose des phases parfaitement impitoyables pour les nerfs. S'il est resté dans l'esprit et le cœur des joueurs (sans oublier la tête des éditeurs qui l'ont servi ensuite à toutes les sauces sur de nombreuses machines), c'est essentiellement grâce à sa réalisation, somptueuse aussi bien pour les yeux que pour les oreilles.



Une ambiance mignonne qui cache des moments bien corsés.

STREET FIGHTER II

LE ROI DE LA BASTON

Vous pouvez bien tourner autour du pot tant que vous voudrez : s'il faut choisir UN jeu de combat parmi tous, le jeu au-dessus des autres en termes d'attachement et de renommée, il semble difficile d'échapper à Street Fighter II. Mettons les choses au clair tout de suite : 1992 est l'année de sortie du jeu sur les machines de salon, sur Super NES d'abord puis sur quelques autres (Amiga, etc.). Mais en réalité il était disponible en arcade depuis 1991. Bon. Ceci posé, que dire qui n'ait été dit 1000 fois sur ce hit intemporel ? Qui, ayant eu l'âge de le faire, n'a pas claqué toutes ses économies sur la borne près de chez lui ou demandé à ses parents de lui offrir une SNES rien que pour lui ? Ses combats au millimètre, ses personnages tous plus charismatiques les uns que les autres (oui, même Blanka et Dhalsim), ses stages restés dans l'histoire, ses coups géniaux… Tout est parfait, ou presque, dans Street Fighter II. Qui, avec ses réglages très justes, est longtemps resté l'horizon indépassable de la baston en 2D. Depuis ses successeurs ont fait le job mais le roi, c'est lui.



Il ne faut pas se frotter à Chun-Li, tout le monde le sait Ken, enfin !



Chacun son perso préféré [l'auteur de ses lignes confesse son amour de Blanka, désolé].

WOLFENSTEIN 3D

LE FPS PASSE UN CAP

Finissons notre voyage temporel en beauté avec l'un des architectes d'une révolution qui n'en finit plus de faire s'affronter les joueurs du monde entier : le FPS. Car 1992 est l'année de la sortie de Wolfenstein 3D sous MS-DOS. Le titre est développé par id Software avec John Romero à la baguette et comme son nom l'indique, il s'inscrit dans l'univers de Castle Wolfenstein et Beyond Castle Wolfenstein, des jeux du début des années 80. Sauf qu'avec le moteur 3D développé par John Carmack, le shoot de nazis prend un sacré coup de jeune ! Dans cet épisode fondateur, on incarne déjà l'espion B. J. Blazkowicz qui tente de s'échapper d'un château nazi durant la Seconde Guerre mondiale. Les fondamentaux sont là et ils ne quitteront plus la série jusqu'à ses excellents derniers épisodes, Wolfenstein : The New Order (2014) et Wolfenstein II : The New Colossus (2017).



Sympa cette petite déco murale, non ?



Au nombre de soldats, on devine que le jeu ne fait pas dans la dentelle.

ILS AURAIENT PU ETRE LA

Le début des années 90 est une belle période pour le jeu vidéo, et beaucoup d'autres excellents titres sont sortis en 1992. Nous aurions par exemple pu parler de Streets of Rage 2, sorti aux États-Unis à la fin de l'année, de Super Mario Land 2 : 6 Golden Coins ou de Dragon Quest V au Japon, de l'excellent Indiana Jones et le Mystère de l'Atlantide…


BREAKOUT
ATARI
A Warner Communications Company
CX2622

1976

ça passe et ça casse

Ça ne casse peut-être pas trois pattes à un canard aujourd'hui, mais en 1976 Breakout cassait les briques et les codes. Le titre a une sacré réputation dans l'histoire de l'arcade. Une place qu'il doit autant à Atari qu'à la légende que le jeu laisse derrière lui, inspirant l'industrie pendant les dix années qui ont suivi sa création, et même au-delà. *Christophe Öttl*

On ne devrait plus avoir à présenter Pong dans ce magazine, mais pour les besoins de notre histoire un détour par l'âge d'or d'Atari s'impose. Une période où le seul jeu de tennis qui se joue avec une balle carrée fait un carton plein dans les salles d'arcade, plaçant ainsi l'éditeur et fabricant américain au premier plan. Bien que d'autres jeux sortent entre la parution de Pong en 1972 et celle de Breakout en 1976, Atari a bien l'intention de surfer sur le succès de son premier jeu qui ressemble bien plus à un raz de marée qu'à une simple vague. Les nouvelles versions s'enchainent avec plus ou moins d'évolutions techniques, et puis comme par enchantement vient un jour l'idée qui change tout. Le postulat est simple : Pong est un jeu peu pratique puisqu'il nécessite au moins deux joueurs aux manettes, comme la plupart des jeux d'Atari à ce moment-là au passage. Ce qu'il faut à la compagnie c'est une alternative solo à son hit. Les tests ADN n'ont pas réussi à déterminer avec précision qui a la paternité du projet, bien qu'il soit communément admis qu'elle revient à Nolan Bushnell et Steve Bristow. La question se pose parce qu'un certain Steve Jobs et son compère Steve Wozniak ne tardent pas à être mêlés au processus de création de ce qui

"Ce qu'il faut à la compagnie, c'est une alternative solo à son fabuleux hit, Pong."





1 Un score, une barre, des briques : c'est à la fois simple et tellement addictif !

2 Même si cette histoire d'évasion est juste un prétexte, il faut reconnaître que le look du logo est plutôt sympa.



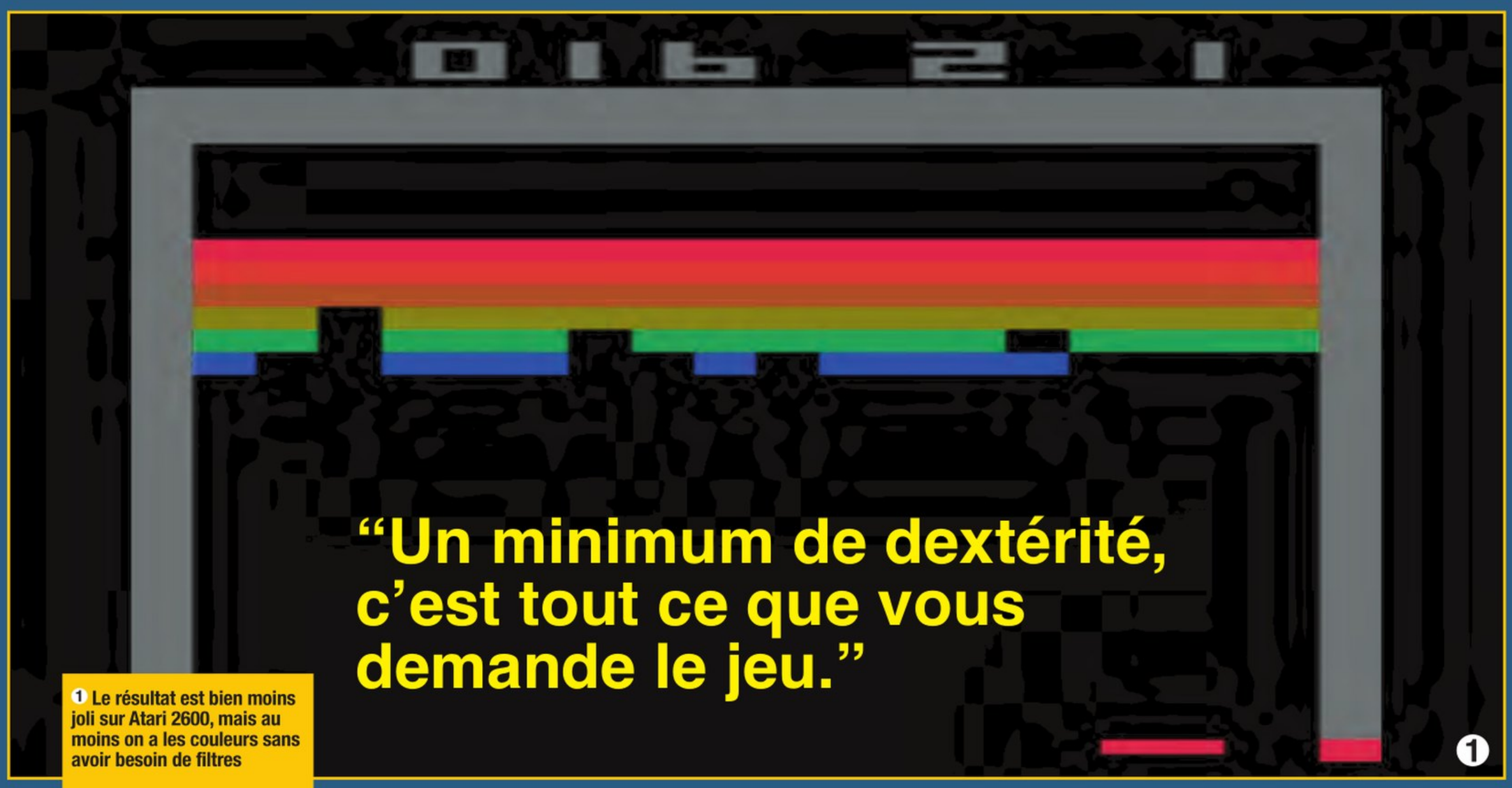
est sur le point de devenir Breakout. Que ce soient les futurs patrons d'Apple ou les ténors d'Atari, le concept est limpide. L'unique joueur contrôle toujours une raquette afin de faire rebondir une balle, non pas vers un autre joueur, mais vers un mur de briques qu'il faut détruire en intégralité. L'idée inspirera largement le design de la borne et le nom du jeu. Breakout signifiant « évasion » en anglais, on ne s'étonne pas de voir sur le logo un prisonnier qui prend la tangente à travers un mur de briques effondré. Bushnell ne doute pas une minute du succès d'un tel jeu.

WRECKING BALL

Peut-être se doute-t-il alors que la petite subtilité qui sépare Pong de son successeur est sur le point de bousculer les salles d'arcade. Ça peut paraître dur à croire pour nous, joueurs de 2021, mais malgré sa simplicité Breakout est un tour de force pour toute l'industrie. En apparence, c'est effectivement juste un Pong qu'on aurait fait pivoter à 90°. La raquette, ou du moins ce qui y ressemble, se situe en bas de l'écran et peut glisser à droite ou

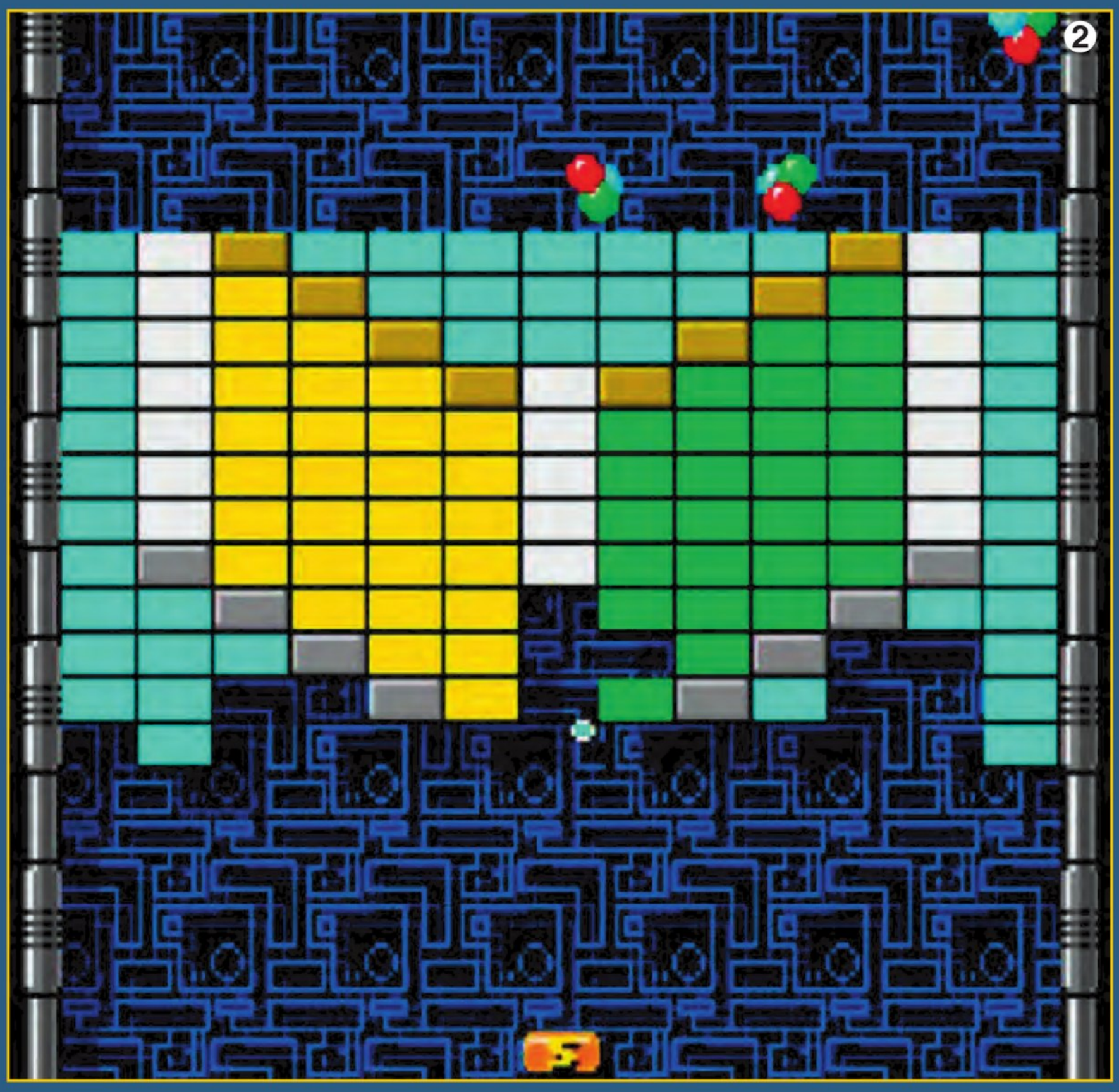
1 Le mode Progressive (celui où les briques descendent) est de loin le meilleur mode de Super Breakout.

2 Jobs et Wozniak ont marqué l'histoire de Breakout, ne serait-ce que pour le drama qui a découlé de leur collaboration.



1 Le résultat est bien moins joli sur Atari 2600, mais au moins on a les couleurs sans avoir besoin de filtres

2 Dans Arkanoid, les bonus tombent en détruisant des briques. Les ennemis, par contre, tombent du ciel périodiquement.



gauche pour rattraper la balle qui rebondit sur le paquet de briques en haut de l’écran. Le projectile a lui aussi assez peu changé. Breakout a l’air mou du genou avec nos yeux de joueurs modernes, mais la balle est plus rapide que le machin qui sert à la réceptionner. Un minimum de dextérité, c’est tout ce que vous demande le jeu et c’est amplement suffisant à sa sortie pour susciter l’engouement. En l’état, le carton en devenir d’Atari a les mêmes qualités et les mêmes défauts que son alter ego multijoueur. Là où les visions divergent c’est quand il s’agit de mettre de l’enjeu. Dans Breakout, le Game Over existe. C’est même assez facile de l’atteindre vu qu’à chaque fois que la balle se fait la malle c’est une vie en moins qui vous glisse entre les doigts. Et vous n’en avez que trois pour endurer les péripéties d’un jeu qui se montre au final assez difficile. Un challenge que l’on peut éventuellement imputer à la prise en main mais qui vient surtout de la montée en puissance du niveau. On vous a déjà expliqué que la balle est rapide mais ce

COMMENT FAIRE SIMPLE...

Le prototype de Wozniak est peut-être économique et brillamment designé, mais selon le principal intéressé c'est une véritable usine à gaz. Ses bidouilles s'avèrent assez incompréhensibles pour le commun des mortels. D'ailleurs Atari ne commercialise pas son modèle, jugé trop compliqué à fabriquer et encore lacunaire sur certains points.

qu'on ne vous a pas dit c'est que sa vitesse continue d'augmenter durant la partie. Le premier boost commence après l'avoir touché quatre fois. C'est à partir du douzième coup qu'intervient le deuxième coup de pression. On peut aller encore plus vite mais ça dépend pour le coup de votre réussite. En l'occurrence Breakout n'accélère qu'une fois que vous avez atteint les briques oranges ainsi qu'une seconde fois après avoir touché les briques rouges, autrement dit les dernières lignes du jeu. Et si la balle passe au-dessus du mur de briques ? Ça ressemble à une aubaine à première vue, sauf que votre planche déjà pas bien large se brise en deux pour encore plus de difficulté. Un souvenir douloureux puisque c'est généralement dans ces moments critiques que l'on bazardait nos rares petites vies sur un ou deux blocs qui ne voulaient pas tomber. Cela dit, on vous parle de briques de couleur et cela devrait vous faire réagir parce qu'en 1976 Atari en était encore aux écrans monochromes, comme tous les fabricants. L'astuce qui fait son petit effet à l'époque c'est le fameux overlay de couleur à poser directement sur la borne. Un trucage connu, et réutilisé sur plein d'autres machines par la suite, qui participe au fait que Breakout devient un incontournable des salles d'arcade. Atari ne reproduit peut-être pas le tour de force de Pong pour ce qui est de la popularité de son jeu. Il tient néanmoins un spécimen unique, connu pour être le pionnier ainsi que l'un des deux plus grands représentants d'un genre naissant : celui du casse-briques. En réalité Breakout n'est pas visionnaire en quoi que ce soit.Le vrai précurseur s'appelle Clean Sweep. Un nom qui ne vous dit probablement pas grand-chose alors que le fabricant américain Ramtek qui en est à l'origine a pourtant deux ans d'avance son le géant de l'industrie. Il est vrai que ce ne sont pas vraiment des briques que l'on détruit dans ce jeu-là mais des points placés un peu partout sur l'écran. La manière de jouer n'en reste pas moins identique. C'est d'ailleurs uniquement grâce à son succès indéniable que Breakout devient le chef de file des casse-briquesà la place du titre

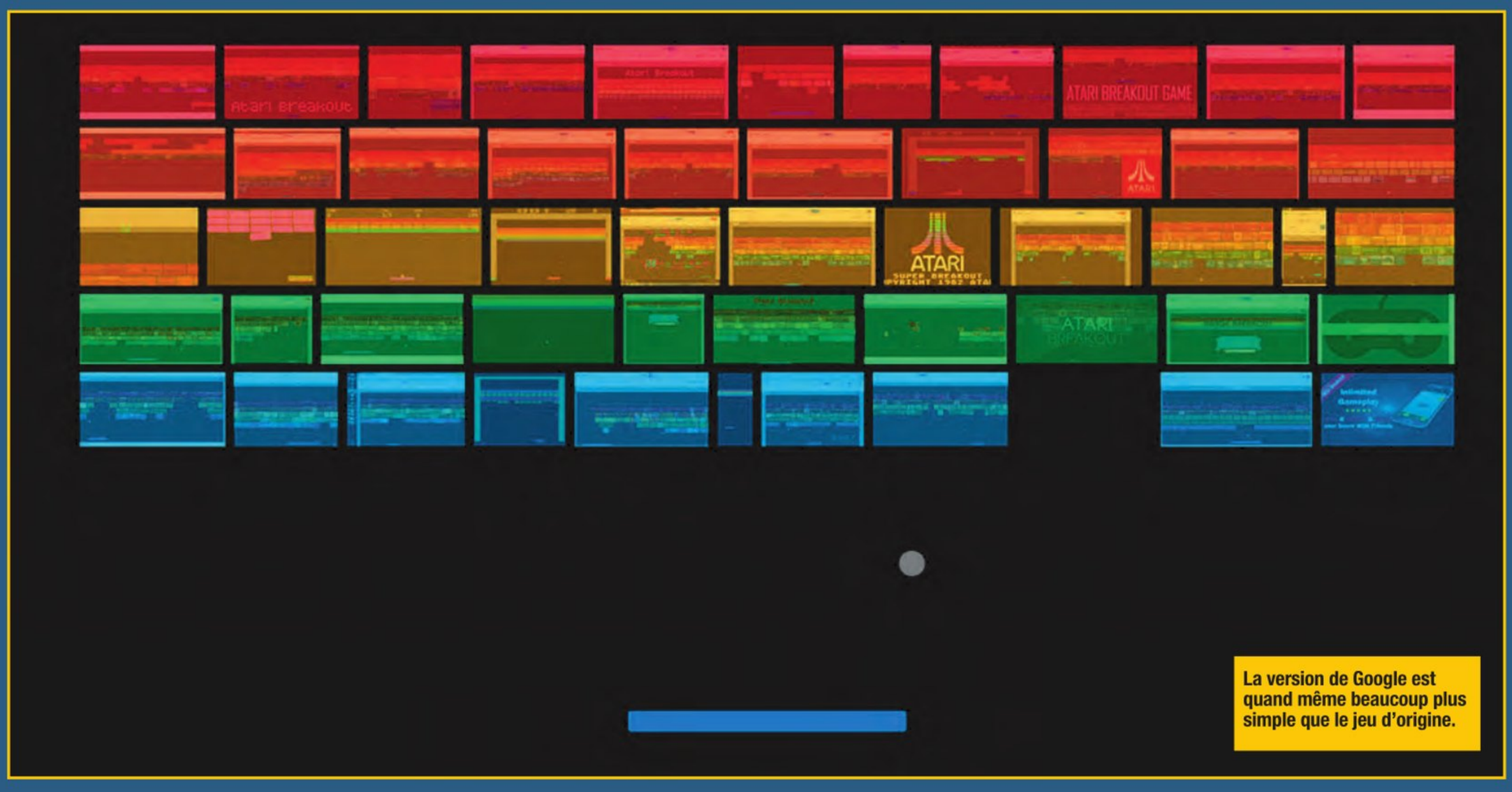


1 On ne présente plus Space Invaders mais notre regard sur lui change quand on sait que Breakout en est à l'origine.

2 La dernière fois qu'on entend parler de Breakout sous l'ère Atari, c'est en 1996 quand Breakout 2000 sort sur Jaguar.



"L'astuce qui fait son petit effet à l'époque, c'est le fameux overlay de couleur à poser sur la borne !"



La version de Google est quand même beaucoup plus simple que le jeu d'origine.

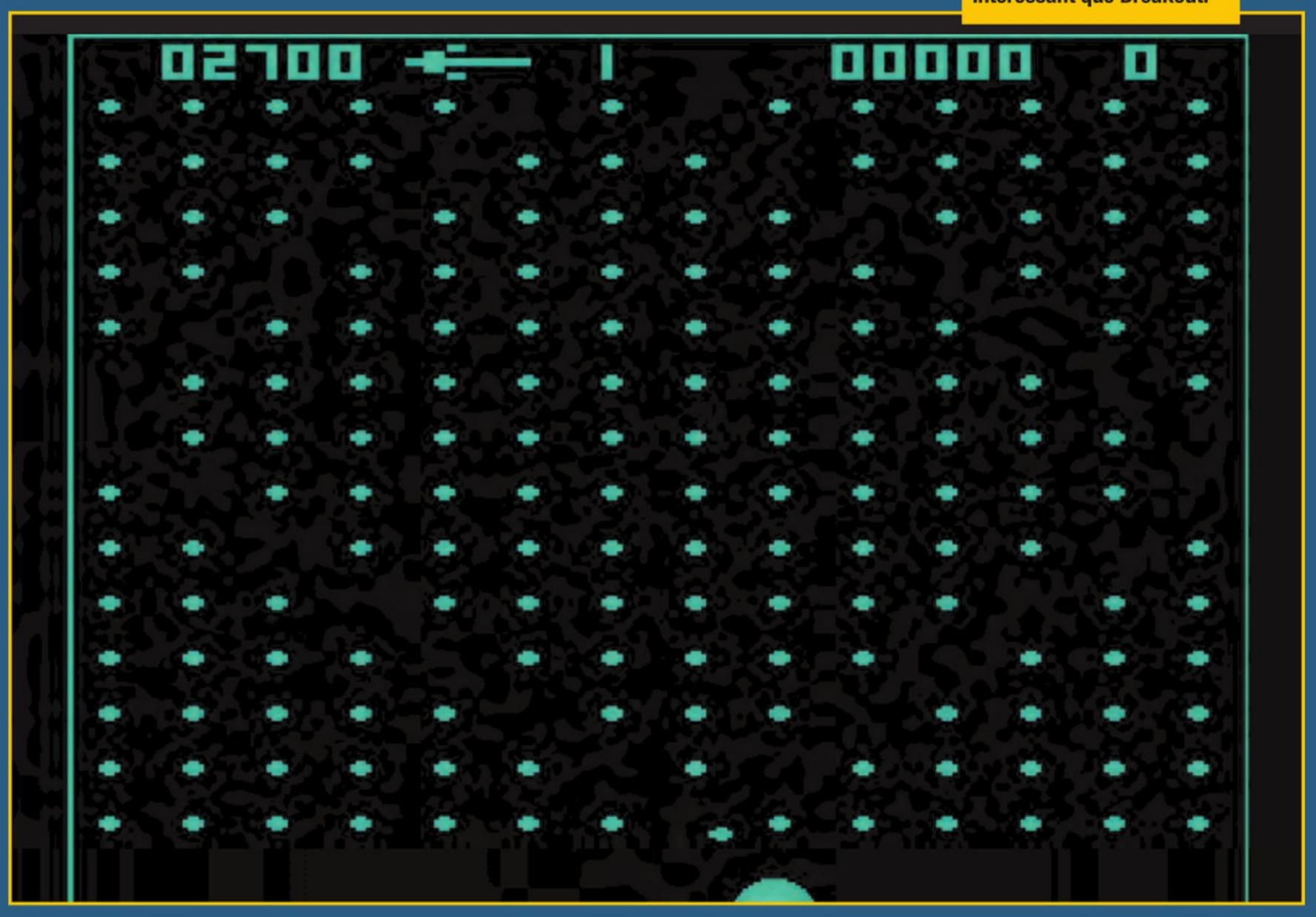
méconnu de Ramtek. Ça se confirme au niveau du calendrier puisque ce n'est qu'après 1976 qu'une flopée de clones du succès d'Atari voientle jour.

TU AVAIS UN JOBS

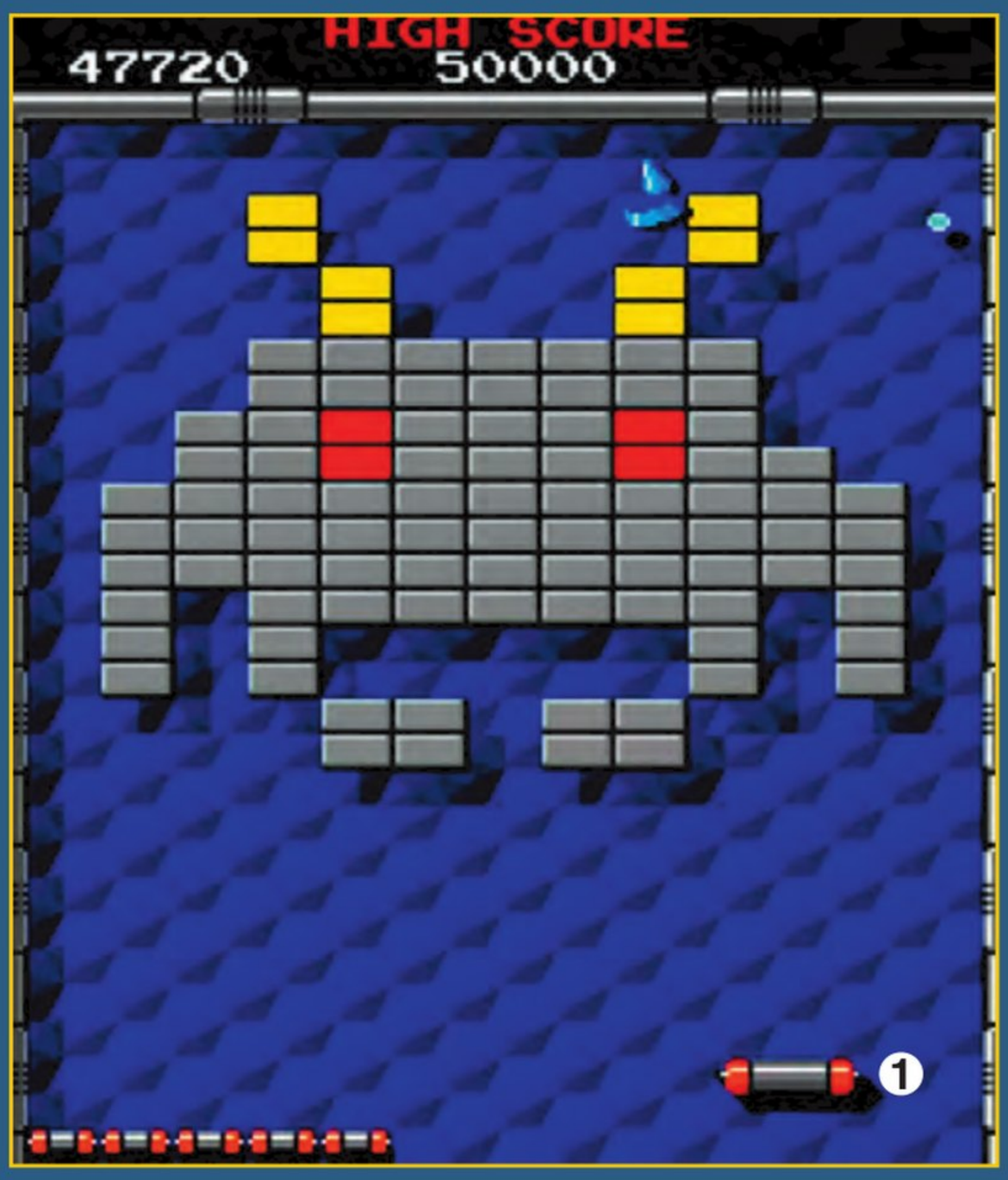
Le fait est qu'aucune de ces productions opportunistes ne partage une genèse aussi particulière que celle de Breakout. Comme nous vous le disions plus haut, le développement de Breakout a atterri dans les mains alors inexpérimentées de Steve Jobs. Qu'un futur poids lourd de l'informatique soit aux commandes d'un projet d'Atari est déjà une anecdote croustillante. Le meilleur reste cependant à venir. Il ne tarde pas à se manifester sous la forme d'une prime que Bushnell est prêt à accorder au jeune ingénieur pour tous les composants superflus qu'il peut retirer du circuit, les jeux de l'époque n'étant pas constitués de microprocesseurs et de RAM. Atari fait une économie substantielle de cette manière et Steve Jobs est sur le point de toucher le pactole. Sauf qu'il a besoin pour cela des connaissances en électronique de son ami Steve Wozniak avec qui il promet de partager en deux la récompense. Le moins que l'on puisse dire c'est que Wozniak est plus qu'un ami fidèle. Ce dernier ne fait même pas parti des effectifs d'Atari. Comme le bon samaritain qu'il est, il travaille pendant quatre jours uniquement sur le temps libre qu'il lui reste après ses journées de boulot chez HP. Sur les 100 à 150 composants habituellement nécessaires pour faire un jeu d'arcade, Wozniak

GOOGLE IT

Les références à Breakout pullulent dans le monde du jeu vidéo. Le dernier clin d'œil complice date de 2013 quand Google nous lachait un easter egg dont il a le secret. En tapant Atari Breakout dans la barre de recherche d'images, les photos se transformaient en un mur de briques identique à celui que nous connaissons. Il ne vous restait plus qu'à manipuler la raquette avec votre curseur pour jouer.



Clean Sweep est assez peu populaire mais pas moins intéressant que Breakout.





1 Taito ne s'est pas gêné pour faire quelques caméo bien senti dans Arkanoid. La diversité des tableaux a beaucoup de charme.

2 Contrairement à Breakout, Arkanoid n'est pas qu'un casse-briques. Le dernier niveau est un combat de boss.

parvient à créer un prototype en utilisant seulement 44. Un petit exploit qui vaut à Steve Jobs un sympathique chèque de 5000 dollars. Ce qui devrait s'achever sur une belle morale prônant l'amitié et le travail collectif est resté tristement célèbre pour être l'une des plus grandes trahisons de l'industrie. Malgré son travail et la popularité de Breakout, Steve Wozniak ne touche que 350 dollars de la prime de son vieux copain. Steve Jobs lui a menti mais on sait moins que les 4650 dollars avec lesquels il s'est enfui ont servi à la création d'Apple que Jobs fonde avec Wozniak peu de temps après cette affaire, le 1er avril 1976. L'honneur est sauf.

AU-DELÀ DU MUR

L'héritage que Breakout laisse derrière lui est à la hauteur de ce qu'a été le jeu à sa grande époque. Dans le cas de Jobs et Wozniak,



“La prochaine étape logique, c’est une suite baptisée Super Breakout qui sort aussi en borne en 1978.”

l’expérience les aidera pour la fabrication de l’Apple II (1977). Mais pour le commun des mortels il s’agit plutôt de savoir qui va prendre la relève de ce monument. Atari fournit un début de réponse en 1978 lorsque Breakout est publié sur d’autres systèmes made in Atari, notamment la Video Pinball mais aussi et surtout l’Atari 2600. Une version plus simple et colorée par rapport à ce que l’on pouvait trouver dans les salles d’arcade. La compagnie américaine n’en a évidemment pas fini avec l’exploitation du jeu. Beaucoup d’autres supports auront le droit à leur portage mais pour l’instant la prochaine étape logique, c’est une suite baptisée Super Breakout qui sort également sous forme de borne en 1978. Atari conserve presque tout du premier épisode. Il ne se démarque d’ailleurs que par l’ajout de nouveaux modes ajoutent plus de balles et plus de raquettes. Une autre option nous met face à un mur de briques qui ne cesse de descendre vers notre raquette. Un mode d’autant plus stressant que la vitesse augmente constamment. Ça n’a évidemment pas suffit à donner un second souffle à Breakout, surtout qu’à partir de là, on s’intéresse à d’autres jeux plus novateurs dans les salles d’arcade. Le nouvel élu n’a plus rien à voir avec les raquettes, les balles et les prisons. Non cette fois-ci nous sommes au beau milieu d’une guerre avec l’envahisseur alien.Et vous auriez raison de penser qu’il n’y a aucun rapport avec Space Invaders, développé lui aussi en 1978 par la société japonaise Taito. Sauf que de l’aveu même de son créateur Tomohiro Nishikado, Breakout est sa principale source d’inspiration au moment de développer son hit absolu. Il considère en tout cas que l’on retrouve dans les deux jeux une tension similaire pour ce qui est de la destruction des « ennemis », ainsi qu’un sentiment d’accomplissement identique. De manière beaucoup moins surprenante, Breakout sert aussi de base en 1986 pour Arkanoid, l’autre jeu incontournable parmi les casse-briques. Les japonais de Taito sont de retour, non pas pour transformer l’idée de base mais pour l’améliorer considérablement. Casser un mur de briques équivaut dans Arkanoid à passer au niveau suivant où un mur à l’architecture bien différente nous attend. On y trouve également des briques plus solides que d’autres qui nécessitent plusieurs coups pour disparaitre. Le genre de choses qui dynamise le contenu original de Breakout au même titre que l’ajout de vaisseaux ennemis ou les power-up qui peuvent entre autres allonger votre raquette, lui greffer des canons ou multiplier le nombre de balles. 10 ans plus tard, la boucle est enfin bouclée par un Arkanoid qui bonifie tout ce qu’a entrepris Breakout. Plus qu’une inspiration ou une suite spirituelle, c’est le signe que le jeu d’Atari a rejoint le panthéon des grands noms de l’arcade.





MICRO AVANCEE

La conception de Super Breakout a été beaucoup plus simple. Fini les circuits imprimés avec plus d’une centaine de composants ultra chers. La suite a pu bénéficier d’un microprocesseur. Par contre, l’écran reste totalement monochrome malgré les avancées technologiques.





QUAND LE JEU VIDEO A RIME POUR LA PREMIERE FOIS AVEC "SCANDALE"

La violence dans les jeux vidéo a toujours fait peur et il n'a pas fallu attendre GTA, Manhunt ou Carmageddon pour que la presse et une partie du public s'indignent devant un contenu choquant. Dès 1976, un parfum de scandale souffle sur l'arcade avec Death Race. Retour sur une des plus anciennes polémiques vidéoludiques. *Michaël Lemoine*



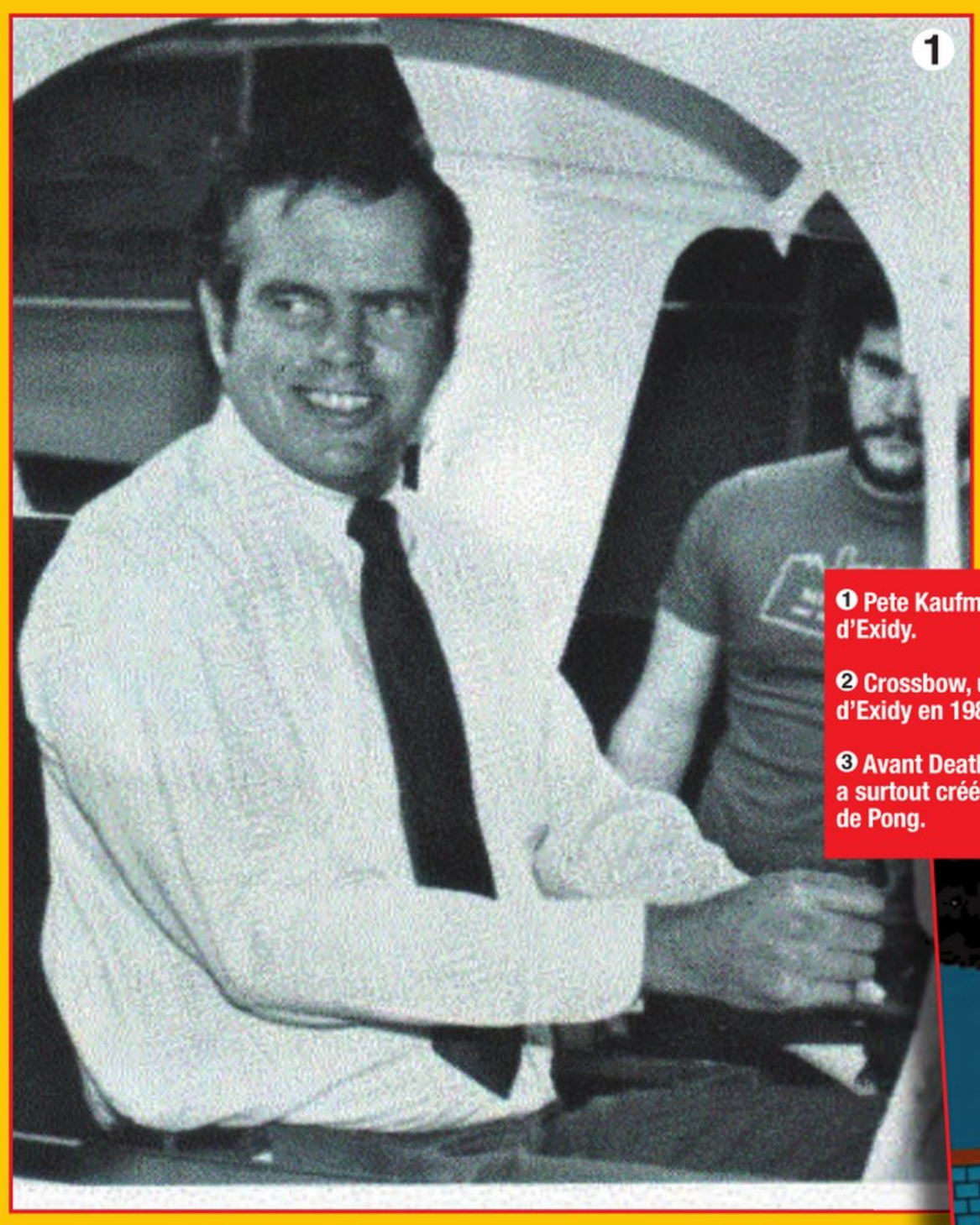
Quelques pixels sur un écran noir : suffisant pour céer un scandale en 1976.

Nous sommes en 2021 et il ne passe pas 3 mois sans qu'un "scandale" lié à un jeu vidéo n'éclate, que ce soit sur les réseaux sociaux ou dans les médias. Contenu choquant, addiction auprès des plus jeunes, violence gratuite… De nombreux blockbusters font toujours les choux gras d'une certaine presse. Prenez n'importe quel épisode de GTA : à chaque sortie la même rengaine et l'on pointe du doigt une trop grande liberté laissée au joueur, qui peut tout à loisir écraser des piétons et tirer sur la foule… En oubliant un peu trop vite que, comme dans la vraie vie, ce genre d'actes va immédiatement alerter la police. Bref, de tout temps, le jeu vidéo a fait peur et il faut avouer que les développeurs et éditeurs ont parfois appuyé sur le champignon pour que l'on parle de leur production. Eh bien figurez-vous que ce n'est pas vraiment le cas de Death Race, un jeu d'arcade sorti en 1976 aux États-Unis et qui est resté dans le mémoire comme étant le premier jeu "violent" mis au pilori par les médias. Une réputation qui n'a jamais vraiment été calculée par sa génitrice, la compagnie Exidy. Pourtant, avec 45 ans de recul, Death Race ne paie pas de mine : un écran noir où l'on dirige une voiture, et des "gremlins" qui se baladent. De petits monstres au ventre rebondi qui sont autant de cibles pour le joueur, qui doit en écraser le plus possible dans le temps imparti. Dès qu'une créature est à terre, elle se transforme en pierre tombale, ce qui crée un obstacle sur terrain. Et c'est à peu près tout. Ah si : en plus de ce concept très simple et, vu de notre siècle, pas bien méchant, Death Race misait sur une borne d'arcade décorée de squelettes habillés comme la Grande Faucheuse.

AVANT DEATH RACE, DESTRUCTION DERBY

En avril 1976, lorsque Death Race débarque dans les salles d'arcade de Californie, le jeu vidéo vit son premier âge d'or. Atari est alors une société toute puissante grâce à d'immenses succès comme Pong ou Breakout (qui arrive deux

DEATH RACE



❶ Pete Kaufmann, fondateur d'Exidy.

❷ Crossbow, un gros succès d'Exidy en 1983.

❸ Avant Death Race, Exidy a surtout créé des clones de Pong.

mois plus tard). Les jeunes Américains se retrouvent dans ces lieux bruyants, bardés de lumières criardes et d'écrans cathodiques pour découvrir le dernier hit à la mode. Il suffisait d'un concept un tant soit peu différent pour que le succès soit au rendez-vous et que les files d'attente se créent devant une borne. C'est dans ce contexte que la société Exidy sort son nouveau jeu sans se douter de ce qui va se passer par la suite.

Fondée en 1973 par Pete Kaufmann, un ancien employé de la compagnie informatique Ramtek, Death Race n'est pas le premier jeu de course d'Exidy. À vrai dire, c'est une période compliquée pour la société. À ses débuts, Exidy a commercialisé (comme tout le monde à cette époque) un clone de Pong baptisé "Thumper Bumper" qui utilisait des films en plastique à apposer sur l'écran pour simuler la couleur. Puis est venue une série de jeux "Pinball" (TV Pinball, Table Pinball) et Table Foosballer. Tous partageaient le même point commun : ils étaient largement inspirés du hit d'Atari de 1972. Mais un autre projet tente de se démarquer : un jeu de conduite nommé Destruction



❷



❸



1

Derby. Notez, ici, que l'on n'emploie pas le terme "course", puisque Destruction Derby vous plaçait au volant d'un véhicule et vous deviez foncer dans d'autres voitures afin d'en détruire le plus grand nombre dans le temps imparti. Un concept qui rappelle bien entendu le jeu du même nom sur PlayStation par Psygnosis en 1995 (il n'y a, a priori, aucun rapport "légal" entre les deux titres). Destruction Derby rencontre immédiatement un grand succès et Exidy doit honorer un grand nombre de commandes de bornes. Problème : la compagnie est encore trop petite et n'a pas une si grande capacité de production. Elle prend alors une décision radicale : vendre la licence Destruction Derby à Chicago Coin, un gros acteur du flipper et de l'arcade. Exidy doit toucher des royalties pour chaque borne de Destruction Derby vendue, mais doit en contrepartie stopper net la production de ses propres bornes. Le jeu est alors renommé Demolition Derby par Chicago Coin. Le gros souci, c'est que Chicago Coin est une société en très mauvaise posture et va passer en liquidation début 1976. Exidy se retrouve dans une impasse : elle a arrêté de produire Destruction Derby d'un côté, et n'a pas touché un centime lié au deal avec Chicago Coin de l'autre. Il faut donc réagir extrêmement vite pour survivre. La compagnie de Pete Kaufmann va acquérir un centre de production de près de 1 400 m² pour construire davantage de bornes et va avoir la bonne idée d'apporter quelques judicieuses modifications à Destruction Derby, qui vont aboutir à Death Race. Le concept de Death Race va venir d'un employé fraîchement arrivé chez Exidy, nommé Howell Ivy. Il a la lourde tâche de trouver un successeur à Destruction Derby, et vite. Dans le magazine "Retro Gamer 125" daté de 2014, il témoigne : "c'est très difficile de changer le gameplay d'un jeu quand il est programmé "en dur» sur la carte de la borne, mais

"La jeunesse américaine a plus que jamais envie de flirter avec l'interdit et veut découvrir Death Race."



2



3

❶ La borne Death Race avait une déco très "remarquable".

❷ Le flyer publicitaire pour Death Race et ses fameux squelettes.

❷ Demoliton Derby, la version "sous licence" de Destruction Derby.

DEATH RACE

changer les sprites n'est pas très compliqué. Et j'ai réalisé que je pouvais transformer les voitures en personnes. Quand ils se font rouler dessus, je ne peux pas mettre un cadavre, mais pourquoi pas une croix ? C'est comme ça que Death Race est né". Un temps nommé Death Race 98, le jeu est commercialisé sous le nom "Death Race" en avril 1976. Malgré ce que l'on peut penser, il n'a a priori rien à voir avec le film Death Race 2000 (La Course à la Mort de l'An 2000 en VF) sorti en 1975 et mettant en scène un tout jeune Sylvester Stallone.

L'ÉTÉ DE TOUS LES DANGERS

Dans les premiers mois de sa commercialisation, Death Race rencontre un certain succès, mais reste relativement anonyme. Il faut attendre l'été pour que l'on entende parler de lui. C'est dans la presse locale que le scandale a débuté : la journaliste Wendy Walker publie le 3 juillet 1973 dans The Daily Oregonian un article nommé "Nouveau jeu : chasser les piétons". Y est décrit le concept de Death Race, avec une comparaison douteuse entre le cri que pousse un "gremlin" et les plaintes d'un enfant. Plusieurs citations sont également notables : "si les gens s'éclatent en écrasant des piétons, vous devez les laisser faire", par le directeur marketing d'Exidy Paul Jacobs, mais surtout une incroyable intervention d'une psychologue ayant "travaillé avec des détenus violents à la prison de St Quentin". Cette dernière affirme "qu'un jeu comme ça fait appel à la morbidité au sein de certaines personnes. Ce type de rapport à la violence est commun chez les prisonniers à qui j'ai affaire. Ils auraient adoré le jeu…" À la lecture de l'article, on sent toutefois que Wendy Walker peine à pointer réellement du doigt d'éventuels griefs envers Death Race. Le patron d'une salle d'arcade de Seattle par exemple, affirme que le jeu est en exploitation depuis deux semaines et que "personne ne s'est plaint jusqu'à présent". Mais c'est suffisant pour mettre le feu aux poudres. À une époque où le web n'existait pas, le "bad buzz" se créait uniquement via les articles de presse. Exidy est donc rapidement obligé de se défendre, en expliquant que, s'ils avaient voulu mettre en scène de véritables humains, ils auraient pu le faire très facilement, juste en changeant légèrement le sprite. Il s'est ensuite raconté que le terme "gremlins" désignant les créatures humanoïdes à écraser (rien à voir, encore une fois, avec le film de Joe Dante, qui est sorti en 1984) a été inventé en urgence par Exidy pour atténuer le scandale. Ce qui est totalement faux, puisque les

L'article de Wendy Walker, qui alluma la mèche du scandale.

Most find it humorous

New game: Chase pedestrians

By WENDY WALKER

SEATTLE (AP) — The latest computerized game at the local bar or poolroom is called "Death Race." For 25 cents, you can pretend you're running down pedestrians with a car.

The game puts the player behind a steering wheel and accelerator pedal and lets him chase "gremlins" across an electronic playing board for 99 seconds.

The skeletal figures bear strong resemblances to people. When hit by a car, they emit a shrieking sound — something like the scream of a child — and turn into gravemarkers.

"If people get a kick out of running down pedestrians, you have to let them do it," said Paul Jacobs, director of marketing for Exidy, the Palo Alto, Calif., company that designed and distributes the game. "This is the sort of challenge that pricks the person's mind a little bit."

Jacobs said "Death Race" has been distributed nationwide but that it's a "trade secret" how many there are. He did say the game "happens to be our most popular game at this time. In fact, the business it attracts far outvalues any of the other games we've ever marketed."

The game scores points for each figure run down, and when it's over the player is rated on a scale ranging from a futile "skeleton chaser" to an acoomplished "expert driver."

"The name 'Death Race' may shock a few people," Jacobs said, "but we find the game humorous."

He said it is an offshoot of an Exidy product called "Destruction Derby," in which players crashed cars into one another.

"We decided to put a twist on that idea, so we added the graveyard effect and the shrieking sound.

Jacobs said the game offended some distributors who refused to contract for it.

Bill Aubbon, director of the Seattle Center arcade, said the game has been in the arcade for about two weeks, "and so far no one has complained."

When first contacted, Aubbon said he wasn't aware of the game, but "it sounds a little hard to imagine." Checking further, he said he was relieved to find out "those are gremlins that you run down. You're not supposed to think they're people."

Intended or not, "I suppose they do resemble human forms," Jacobs said. "I don't think people really get off on thinking they ran down a pedestrian. I think they just like to see how good a marksman they are."

Dr. Byrde Meeks, a Seattle psychologist who once worked with aggressive inmates at California's San Quentin Prison, disagrees.

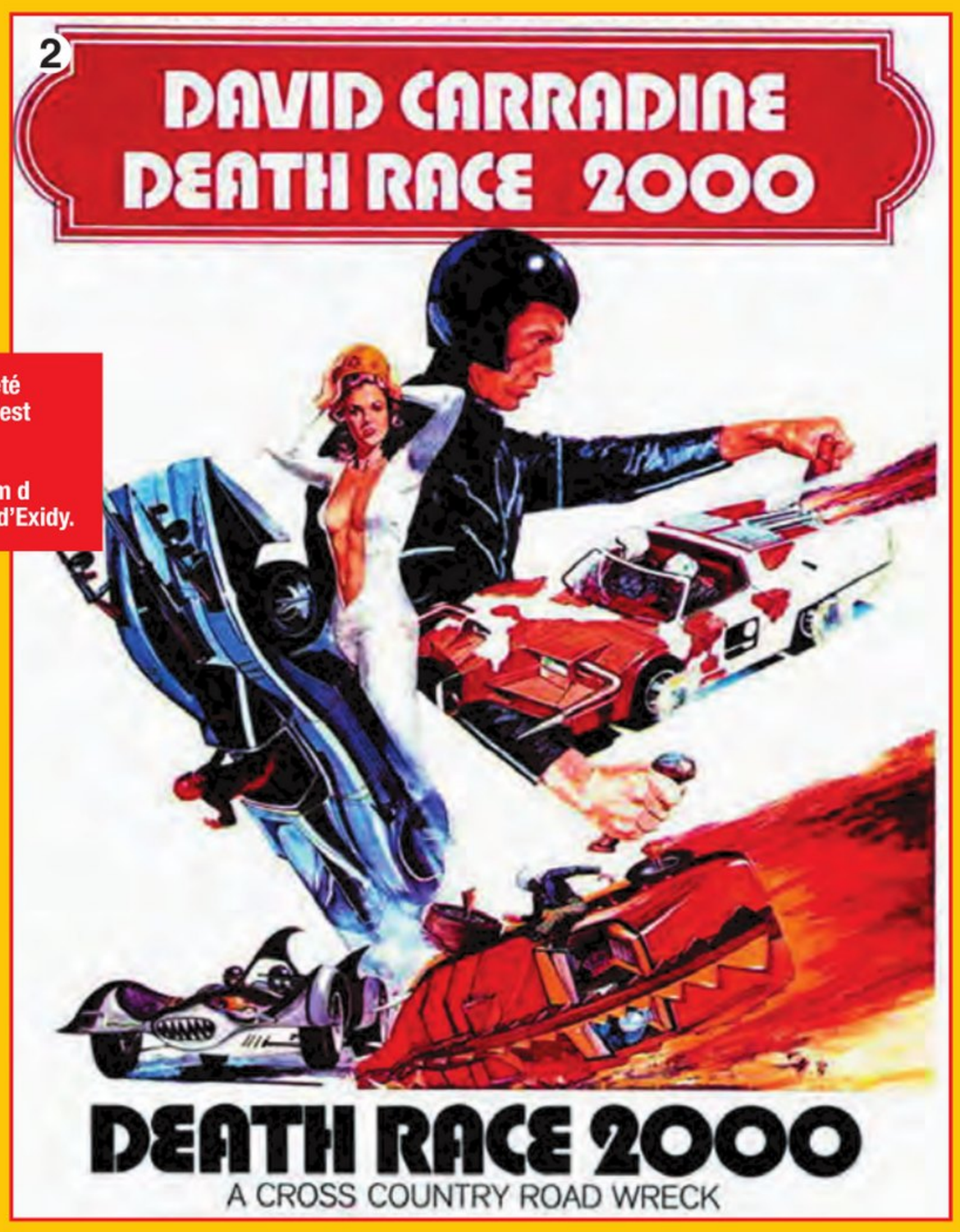
"A game like that appeals to the morbidity in a person," she said. "That type of preoccupation with violence was common in the prisoners I dealt with. They would have loved the game . . . .

"Someone could argue that people act out their hostilities by playing games, but it has been proven time and time again that violence often comes from modeling."



❶ Super Death Chase a été présenté en 1977, mais n'est jamais sorti.

❷ Death Race 2000, le film d 1975, n'est pas lié au jeu d'Exidy.







❶ Destruction Derby aurait pu être le premier succès d'Exidy.

❷ Avant d'être commercialisé, Death Race s'appelait Death Race 98.

"La demande en bornes d'arcade explose et Exidy connaît ainsi son premier véritable hit."

publicités initiales pour Death Race, publiées bien avant la polémique, évoquent directement les gremlins.

DE LA POLÉMIQUE NAÎT LE SUCCÈS

Dans les mois qui suivent l'article initial de Wendy Walker, de nombreux journaux vont s'insurger de la violence de Death Race, parfois (souvent) en misant sur des phrases choc et une description erronée du jeu. On s'interroge, par exemple, sur le bien-être mental d'une jeune fille de 14 ans prise en photo volant à la main : "est-elle en train d'apprécier une mode inoffensive, ou est-ce que le fait de chasser des gremlins sur un écran de TV ne va pas l'encourager, plus tard, à faucher des piétons sur de véritables autoroutes ?". Death Race est aussi décrit comme "un nouveau jeu électronique qui apprend à un conducteur comment tuer des piétons. [...] il plante la graine du non-respect de la vie, sous toutes ses formes, pas juste dans le domaine des véhicules motorisés". Sans surprise, ce déchaînement médiatique va surtout profiter à Exidy, qui se retrouve avec des dizaines de journaux et magazines faisant indirectement la promotion de son jeu. La jeunesse américaine a plus que jamais envie de flirter avec l'interdit et veut à tout prix découvrir Death Race. La demande en bornes d'arcade explose et Exidy connaît ainsi son premier véritable hit. En 1975, les ventes d'Exdity s'élevaient aux alentours de 250 000 dollars. Un an plus tard, après le succès de Death Race, ce chiffre passe à 3 millions de dollars. Étonnamment, aucune véritable suite n'a été commercialisée : Exidy présente en 1977 Super Death Chase, une version qui remplace les gremlins par des squelettes et qui profite d'un grand écran de 36 pouces. Mais le titre n'a jamais été commercialisé. Au début des années 80, Exidy a continué à surfer sur le succès avec un grand nombre de jeux d'arcade à base de pistolet. L'un des plus populaires, Crossbow, demandait au joueur de protéger un personnage à l'écran contre tout un tas d'objets le menaçant. Un concept totalement à l'inverse de Death Race, donc. Exidy a en tout cas bien veillé à ne plus créer de remous, laissant ce plaisir à Midway (Mortal Kombat), id Software (Doom) ou Rockstar (presque tous leurs jeux).



LES GRANDS DEBUTS DU JEU VIDEO

LA VRAIE HISTOIRE DES PREMIERS JEUX ET DES PREMIÈRES MACHINES

GAMER HORS-SÉRIE RETRO

70 ANS DÉJÀ !

LES GRANDS DEBUTS DU JEU VIDEO

REVIVEZ UNE ÉPOQUE TOTALEMENT FOLLE

REVIVEZ UNE ÉPOQUE TOTALEMENT FOLLE !



1977

ATARI 2600 À TRAVERS LES ÂGES

Pour beaucoup, l'Atari 2600 est celle qui a donné forme à l'industrie du jeu vidéo telle que nous la connaissons aujourd'hui. Si on va par-là, c'est aussi celle qui a participé à sa chute prématurée. Dans tous les cas, elle est la console la plus importante de la seconde génération avec une histoire aussi riche que longue.





1978

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

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

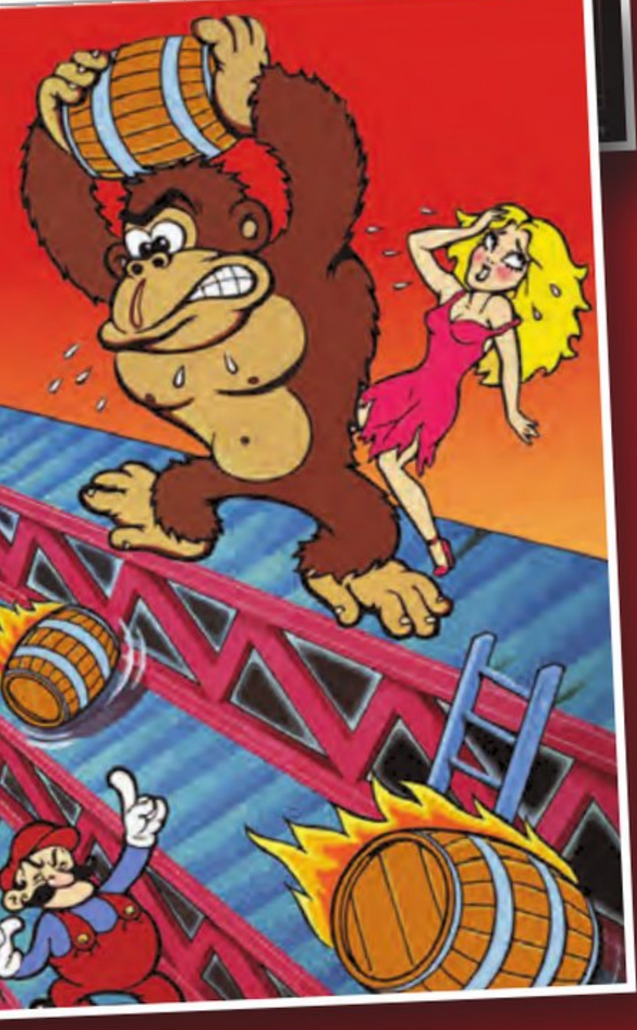


1981

DONKEY KONG MALIN COMME UN SINGE

Créé par un pimpant Shigeru Miyamoto en 1981, *Donkey Kong* est passé de kidnappeur à kidnappé et parvint même à aider Nintendo à pénétrer le marché américain. Qui sait en effet ce que serait devenue la compagnie sans l'arrivée de ce grand singe ? *Damien Ouvré*

"Miyamoto conçoit un jeu mettant en scène Popeye, le fier marin cherchant à délivrer la frêle Olive."



EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

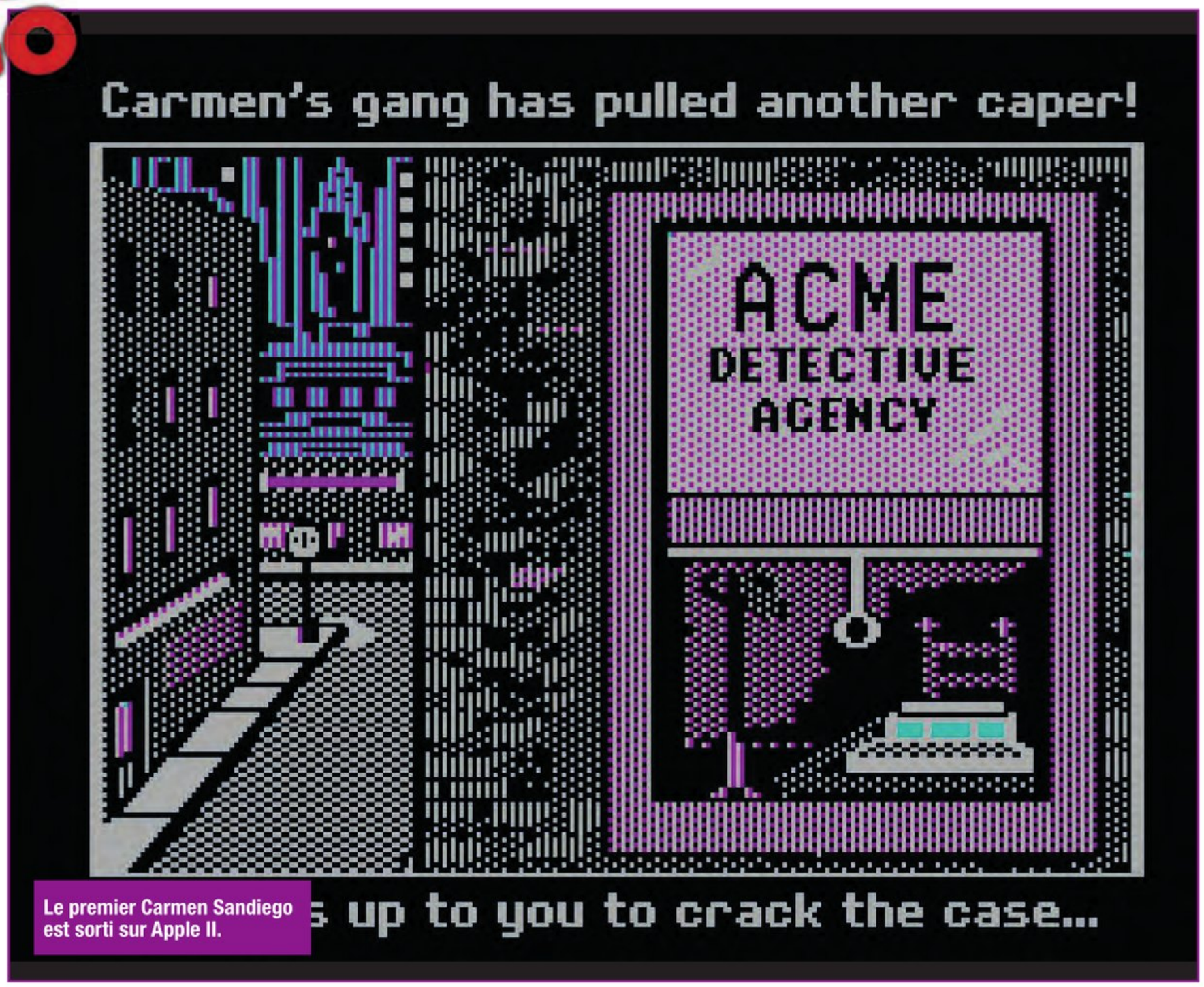
CARMEN SANDIEGO

ET L'AFFAIRE DE LA SAGA DE HAUT VOL

Véritable succès commercial depuis plus d'une trentaine d'années, la voleuse Carmen Sandiego ne cesse de réapparaître dans les médias. D'où vient-elle ? Où se cache-t-elle ? Nous allons tenter de répondre à ces questions.

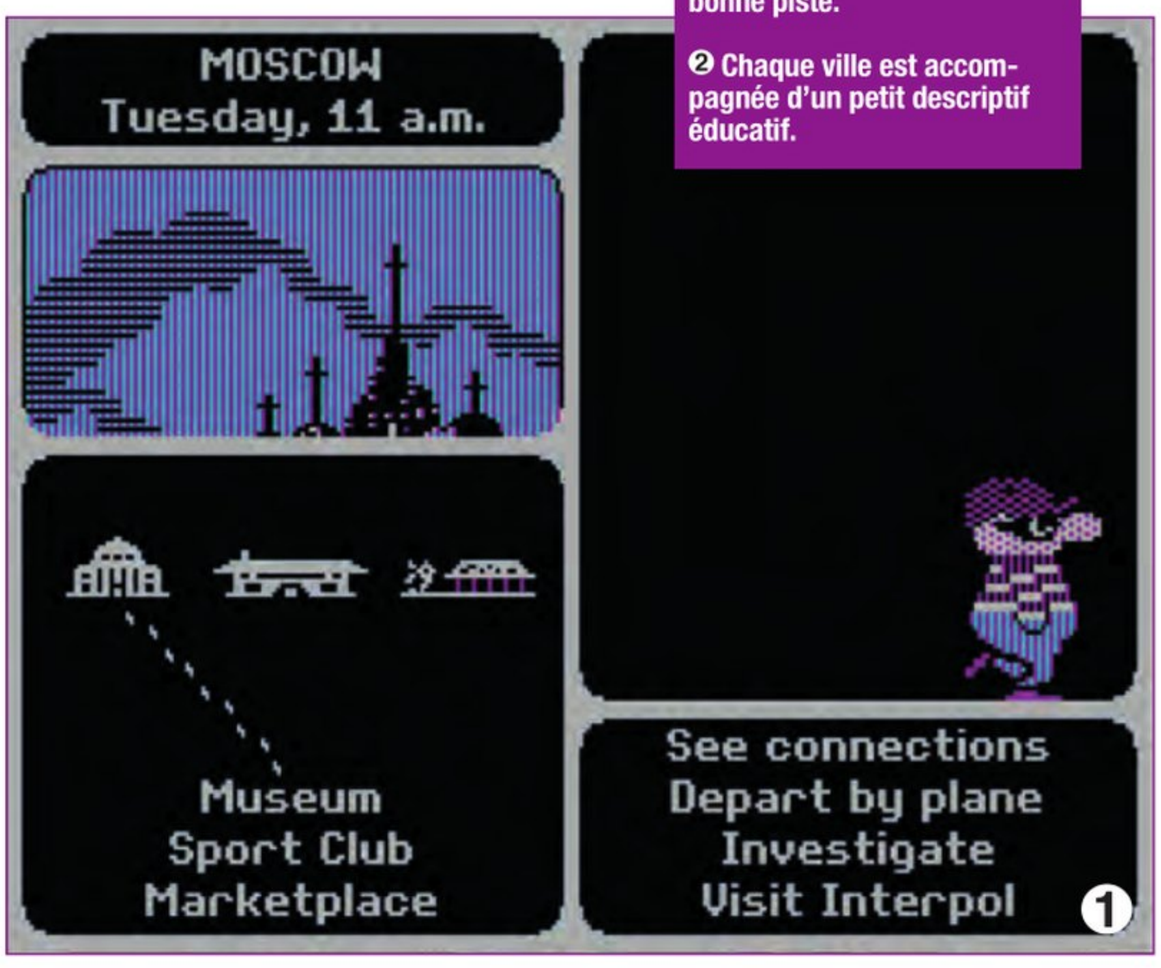


CARMEN SANDIEGO



Le premier Carmen Sandiego est sorti sur Apple II.

Carmen Sandiego, voilà un nom qui ravive des souvenirs. Cela fait plus de 36 ans que la voleuse et son gang ne cessent d'emporter artefacts et monuments, à travers le monde, l'espace et même le temps. Malgré ces innombrables méfaits, seule l'agence de détective ACME tente de l'arrêter depuis toutes ses années, comptant heureusement sur ses millions d'enquêteurs et enquêtrices de tout âge qui la poursuivent à travers différents médias : jeux vidéo, jeux télévisés, livres, comics et même deux séries animées. Toutefois, pour parvenir enfin à savoir où se cache Carmen Sandiego, il nous faut reprendre le dossier à zéro. Montons donc dans notre chronobolide et dirigeons-nous tout d'abord en 1980, aux Etats-Unis, dans la petite ville d'Eugene, en Oregon. Dans une petite maison louée, nous découvrons les frères Doug et Gary Carlston, d'origine suédoise, qui viennent tout juste de fonder la compagnie Brøderbund afin d'éditer les simulations spatiales programmées par Doug. Diplômé d'Harvard où il a pu découvrir les ordinateurs, le frère Carlston s'est d'abord essayé au barreau via le métier d'avocat avant de se lancer, pas à corps défendant, dans le domaine du jeu vidéo. Il a auparavant fait éditer Galactic Empire, son premier volet de sa saga, via la société Adventure Internationale de Scott Adams mais, préfère dorénavant tout vendre lui-même avec son frère, par correspondance, via sa petite société. C'est Doug Carlston qui a eu l'idée du nom Brøderbund, n'existant dans aucune langue, et qu'on pourrait traduire par « liens fraternels » (voir encart). Un an plus tard, le duo sera rejoint par leur sœur Cathy, qui s'occupera un temps de la comptabilité avant de devenir Vice-Présidente du planning dans l'éducation, ce qui aura une immense importance pour le succès de Carmen. Notre chronobolide nous conduit ensuite en 1984 à Novato en Californie, où nous retrouvons les Carlston ayant déménagé l'année précédente et dorénavant à la tête d'une compagnie de 40 personnes. Brøderbund a le vent en poupe, surfant actuellement sur le carton de Choplifter !, un jeu de sauvetage via un hélicoptère et se préparant bientôt à sortir leur plateformer Lode Runner qui connaît un vif succès dans les salons professionnels. Soudain, des éclats de rire résonnent dans le couloir. Nous suivons le bruit et arrivons dans un bureau bourré de jouets où, assis sur son fauteuil, nous sommes accueilli par un quinquagénaire nommé Gene Portwood, réputé dans la société pour avoir travaillé comme animateur autrefois dans les studios Disney sur des productions telles que Peter Pan ou La Belle et le Clochard. En face de lui, nous voyons Lauren Elliott, descendant de la famille Roosevelt, puis nous apercevons également les frères Carlston ainsi qu'un jeune programmeur nommé Dane Bigham qui a notamment porté le jeu Choplifter ! sur Commodore 64. À cet instant, notre chronobolide toussote, chauffe et s'emballe.



❶ Lorsqu'un membre du V.I.L.E. apparaît, c'est signe que nous sommes sur la bonne piste.

❷ Chaque ville est accompagnée d'un petit descriptif éducatif.







❶ Chaque enquête se termine par une petite animation dévoilant l'arrestation du suspect.

❷ Le premier volet ne comporte « que » 30 destinations.

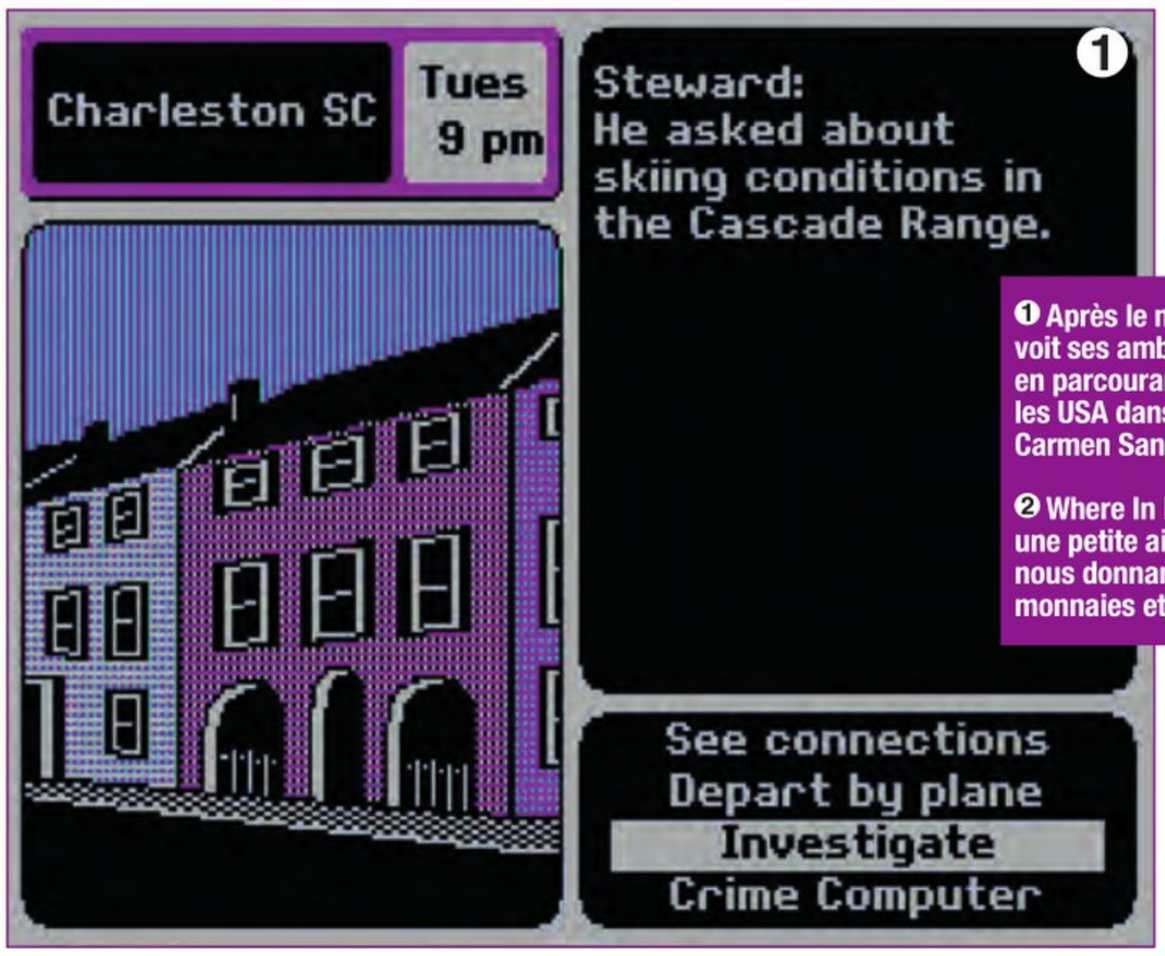
Un bug semble condenser devant nos yeux en seulement quelques minutes, des évènements s'étant déroulés sur plusieurs semaines.

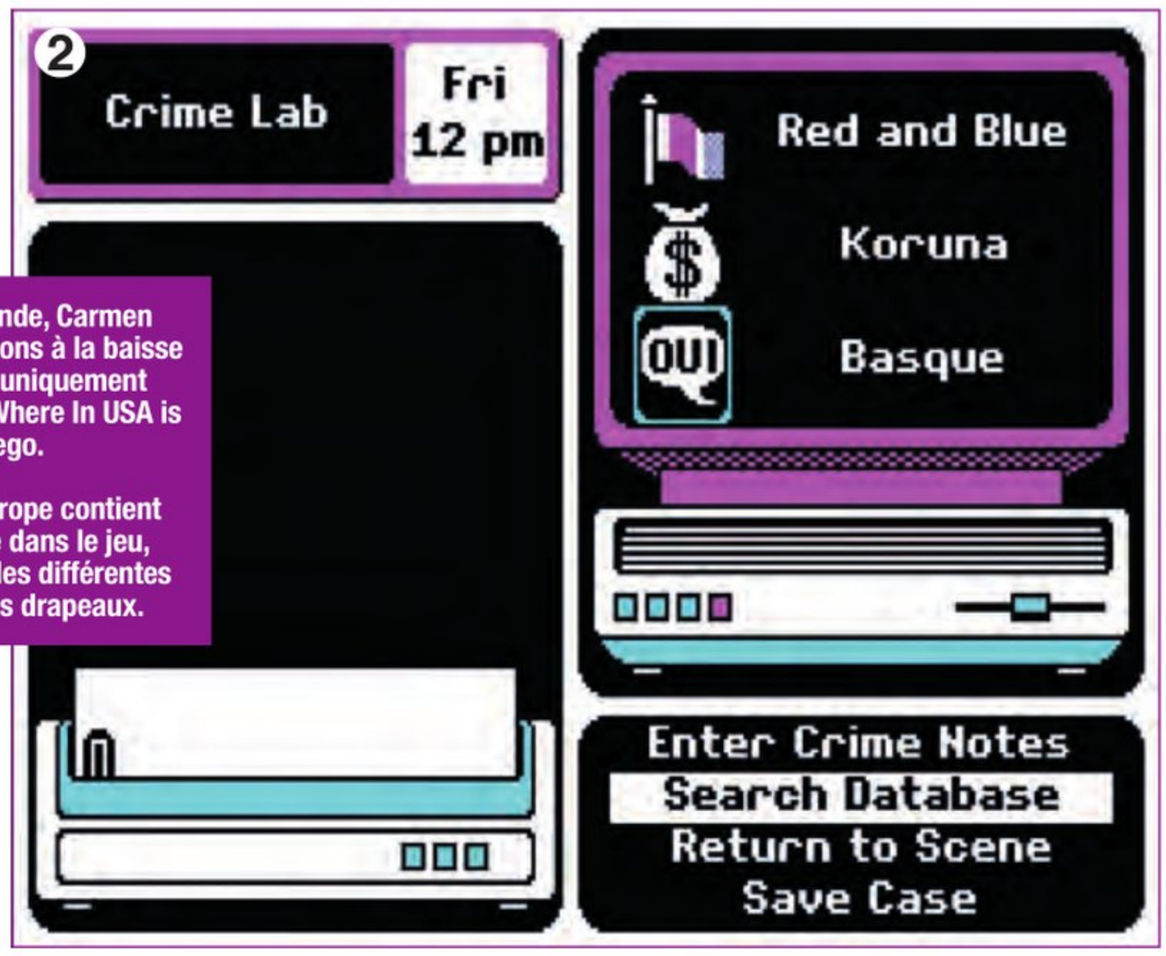
TOUT LE MONDE LA CHERCHE

C'est Dane Bigham qui prend la parole en premier, annonçant programmer actuellement une toute nouvelle interface pour un jeu mettant en scène des policiers à la poursuite de bandits. Il explique avoir voulu changer des sempiternels jeux d'aventures textuels où le joueur doit sans cesse taper des actions à l'écran, sans jamais vraiment savoir ce qui fonctionne ou pas. Ce genre de système est de plus très compliqué pour les enfants qui n'ont pas forcément beaucoup de vocabulaire et c'est pourquoi il a réfléchi à un système de menu déroulant où seules quelques instructions sont indiquées. Son idée serait donc d'inventer un jeu de chasse au voleur pour enfants, avec un menu simplifié. De l'autre côté de la pièce, Doug rebondit sur son concept, qu'il devine sympathique mais pas vraiment exaltant. Cependant, il y trouve du potentiel et pense qu'on pourrait pousser cette chasse aux voleurs à travers le monde et, ainsi, permettre aux enfants de découvrir la géographie. Il se souvient que, lorsqu'il était jeune, il passait ses soirées avec son frère et sa sœur adoptive à faire des quizz d'histoire et géographie en puisant les questions dans les almanachs de la maison. De plus, il a beaucoup voyagé en famille, traversant par exemple l'Europe alors qu'il était seulement âgé d'une huitaine d'années. Puis, brusquement, Gary Carlston se redresse, ayant l'idée du siècle.

Il explique que les compagnies concurrentes comme Infocom bourrent leurs boîtes de jeu avec de multiples documents comme des fausses coupures de journaux ou des dossiers secrets afin d'immerger le joueur dans l'ambiance du jeu dès l'ouverture de la boîte. Il ajoute que cela permet aussi de limiter le piratage puisqu'il est quasiment impossible de finir les jeux Infocom sans ces indices. Continuant sur sa lancée, Carlston énonce qu'on pourrait nous aussi ajouter du supplément dans nos boîtes de jeu et pourquoi pas, justement, le genre d'almanach qu'il lisait quand il était bambin ? Après cette annonce, les journées s'enchaînent : Pendant un temps le jeu semble se nommer Six Crown of Henry VII et le but est de trouver les 6 couronnes du roi éparpillées dans la campagne anglaise, puis, arrive un auteur du nom de David Siefkin qui a écrit en 1976 un livre sur l'histoire hôtelière de San Francisco. On lui énonce le concept : une chasse au bandit à travers le monde. Gary lui donne même un almanach, histoire d'y puiser les différents éléments géographiques. Siefkin réfléchit et revient plus tard avec plusieurs pages tapées à la machine résumant le jeu, baptisé sobrement « World Quest ». En lisant le script, nous découvrons avec stupeur que nous sommes encore bien loin de

“L'idée de Dane Bigham était d'inventer un jeu de chasse au voleur pour enfants, avec un menu simplifié.”





❶ Après le monde, Carmen voit ses ambitions à la baisse en parcourant uniquement les USA dans Where In USA is Carmen Sandiego.

❷ Where In Europe contient une petite aide dans le jeu, nous donnant les différentes monnaies et les drapeaux.

CARMEN SANDIEGO





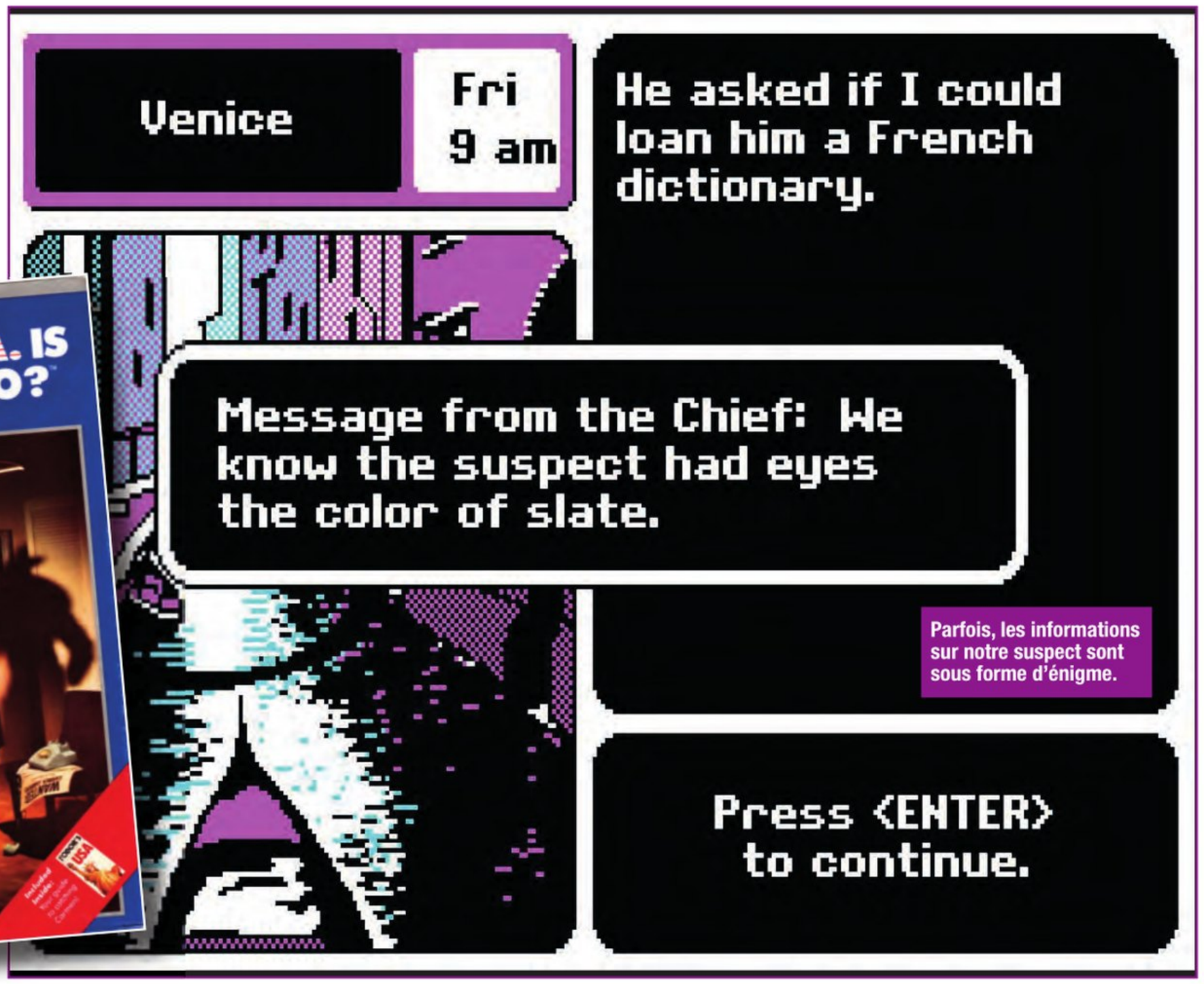
❶ À chaque début d'enquête, le jeu nous indique si le suspect est un homme ou une femme.

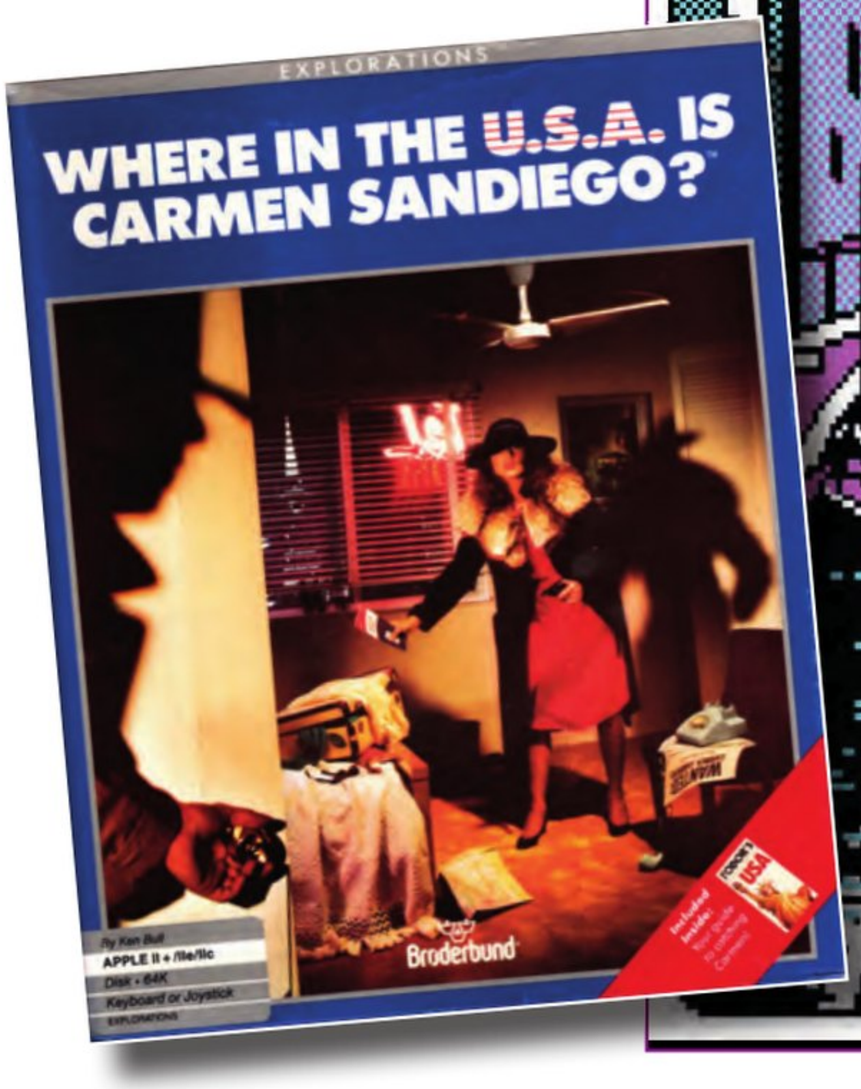
❷ Where In Europe possède de petites animations comme cette voiture, rappelant que, fut un temps, la circulation n'était pas interdite dans la Grand-Place bruxelloise.

Carmen. En effet, ici le méchant est un dénommé Professeur Estaban Devious, richissime enseignant de philatélie à l'université d'Andorre qui, par hobby, d'inestimables trésors nationaux à travers le globe. Grâce à sa bande, notre professeur fait ainsi main basse sur de nombreux artefacts qu'il stocke dans un lieu connu de lui seul et qu'il appelle son « Musée Secret ». Notre but sera donc de poursuivre les criminels en mettant, au fur et à mesure des enquêtes, la main sur plusieurs morceaux d'une carte qui, au final, nous révèlera l'endroit du Musée Secret. Un lieu qui, de plus, change à chaque nouvelle partie, permettant ainsi de rompre la monotonie. Mais alors que nous pensons nous approcher enfin de la naissance de Carmen, notre chronobolide se détraque une bonne fois pour toute et nous voici revenu en 2021.

LES DROITS MIRANDA

Le film Rashõmon d'Akira Kurosawa est construit de cette manière : quatre personnes racontent à leur tour la mort mystérieuse d'un samouraï. Nous découvrons ainsi, à chaque fois, la même scène mais selon différents points de vue. Eh bien pour la naissance de Carmen Sandiego, c'est à peu près la même chose : il existe deux versions différentes. D'un côté nous avons Lauren Elliott qui raconte avoir lui-même choisi de mettre un Atlas dans les boîtes de jeu et que c'est Gene Portwood (décédé en 2000) qui a trouvé le nom de Carmen Sandiego, s'inspirant de la chanteuse et actrice Carmen Miranda. De l'autre, nous avons la version de David Siefkin expliquant que c'est Gary Carlston qui lui a donné un almanach et que Carmen Sandiego était l'une des acolytes du professeur Devious, également inspirée par Carmen Miranda, à laquelle il a accolé le nom de la ville de San Diego. En fait, on pourrait supposer une troisième solution : que les différents patronymes des complices, dont celui de Carmen Sandiego, furent trouvés durant des sessions de brainstorming entre Lauren Elliott, Gene Portwood et David Siefkin. Ce qui est certain, en tout cas, c'est que Katherine Bird, directrice du projet, a lu le script et adoré le nom de Carmen Sandiego, la faisant ainsi monter en grade en devenant cheffe de bande. Pour elle, il y avait déjà trop de mâles dans l'univers du jeu vidéo et de plus, en préférant une femme, le jeu pouvait ainsi plaire à la fois aux





Parfois, les informations sur notre suspect sont sous forme d'énigme.

filles et aux garçons. Ajoutons que l'avatar du joueur ou de la joueuse n'est jamais genré, puisqu'on peut mettre son propre prénom, et que la parité est respectée dans la bande de Carmen avec autant de femmes bandits que d'hommes. Et afin de pouvoir mettre un visage sur les membres de ce gang de voleurs, Carmen incluse, on décide d'incorporer dans le mode d'emploi les photos de plusieurs employé(e)s de Brøderbund déguisé(e)s : Katherine Bird devenant par exemple dans jeu Katherine « Boom-Boom » Bird ou Anna-Lyse de Sandt pour la version française. Et pour que chaque personne soit mémorable pour le joueur, chacun et chacune est doté(e) d'une petite biographie comme celle du bandit Ihor Ihorovitch, prétendant au trône du Tsar et amateur de dessins animés. Probablement grâce à l'influence de Gene Portwood (qui a travaillé dans le domaine de l'animation pour Disney, souvenez-vous), l'univers de Carmen Sandiego se met petit à petit en place, avec les méchants faisant parti du groupuscule V.I.L.E aka Villains' International League of Evil, qu'on traduirait en « Ligue du Mal Internationale des Méchants ». Il faut noter que lorsque le jeu est enfin traduit en français en 1990, le groupe s'appelle d'abord chez nous le M.A.L. (Malfaiteurs Associés pour le Lucre) puis le G.I.G.M. (Groupe International des Gangsters Masqués) pour la version de 1999. Du côté des gentils, c'est-à-dire nous, on intègre au tout début du jeu l'agence de détective ACME (ou en français : S.R.B.I : Service de Répression du Banditisme International) en tant que Rookie, puis grimpons les échelons au fur et à mesure des affaires jusqu'à avoir son nom dans le Hall Of Fame de l'agence après la mission 14.

BRODERBUND ET LES AFRIKAANS

Comme dit dans l'article, Broderbund est en vérité un mot valise composé des mots allemand Broder (frère) et Bund (lien). Les frères Carlston ayant ensuite rajouté une barre sur le O pour lui donner une identité suédoise. Selon Gary Carlston, son frère Doug se serait inspiré de la société secrète Broederbond créé en 1918 en Afrique du Sud et vouée à promouvoir les intérêts des colons néerlandais. Afin d'éviter tout rapprochement avec les Afrikaaners (colons sud-africains), Gary aurait modifié l'orthographe et barré le O.

"Katherine Bird a adoré le nom de Carmen Sandiego, la faisant monter en grade en devenant cheffe de bande."

LA FUITE DANS LES IDEES

De la première version de 1985, nommée Where In The World Is Carmen Sandiego, jusqu'à Where In Space is Carmen Sandiego de



❶ Grâce aux indices distillés durant notre enquête, nous pouvons éditer un mandat !

❷ Lorsque le V.I.L.E. commence à sortir les armes, cela veut dire que nous allons enfin arrêter notr criminel(le).



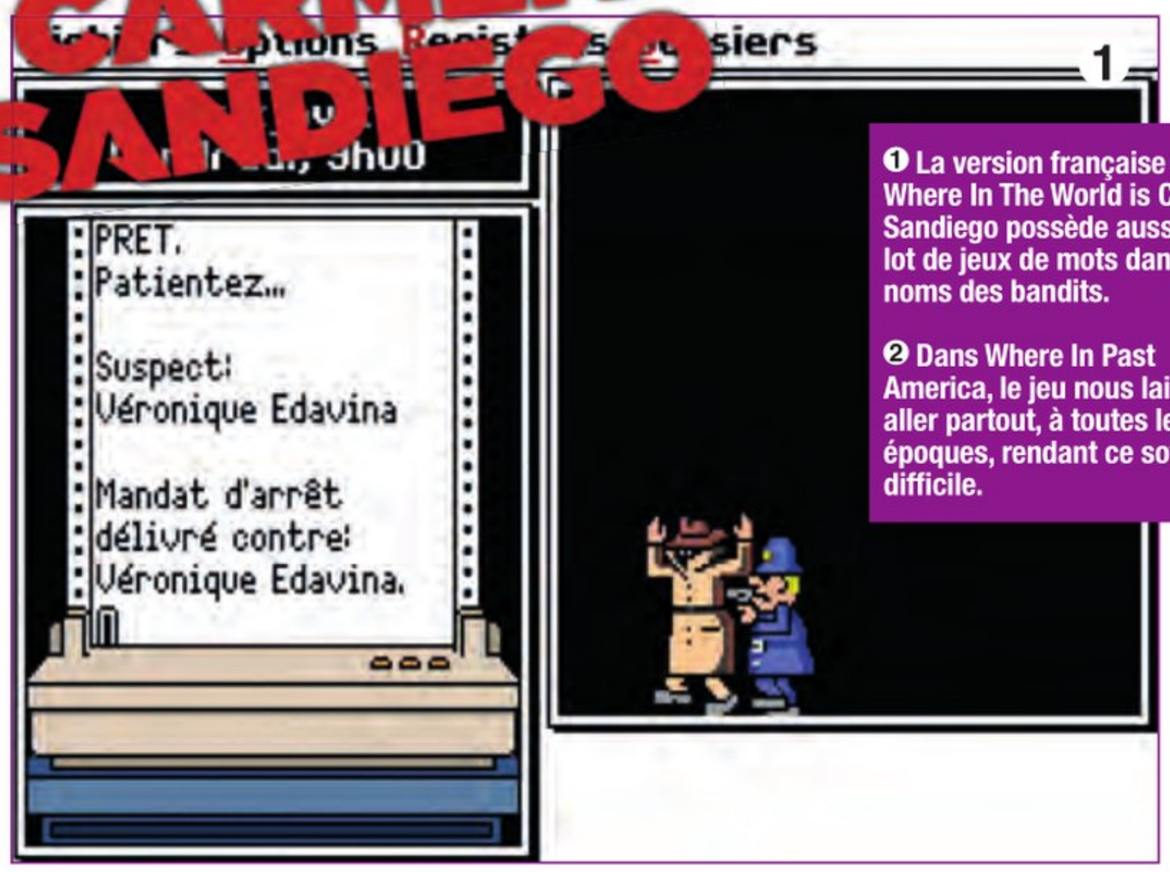




❶ La curieuse version de Where In North Dakota, éditée à seulement 5000 exemplaires et uniquement par correspondance.

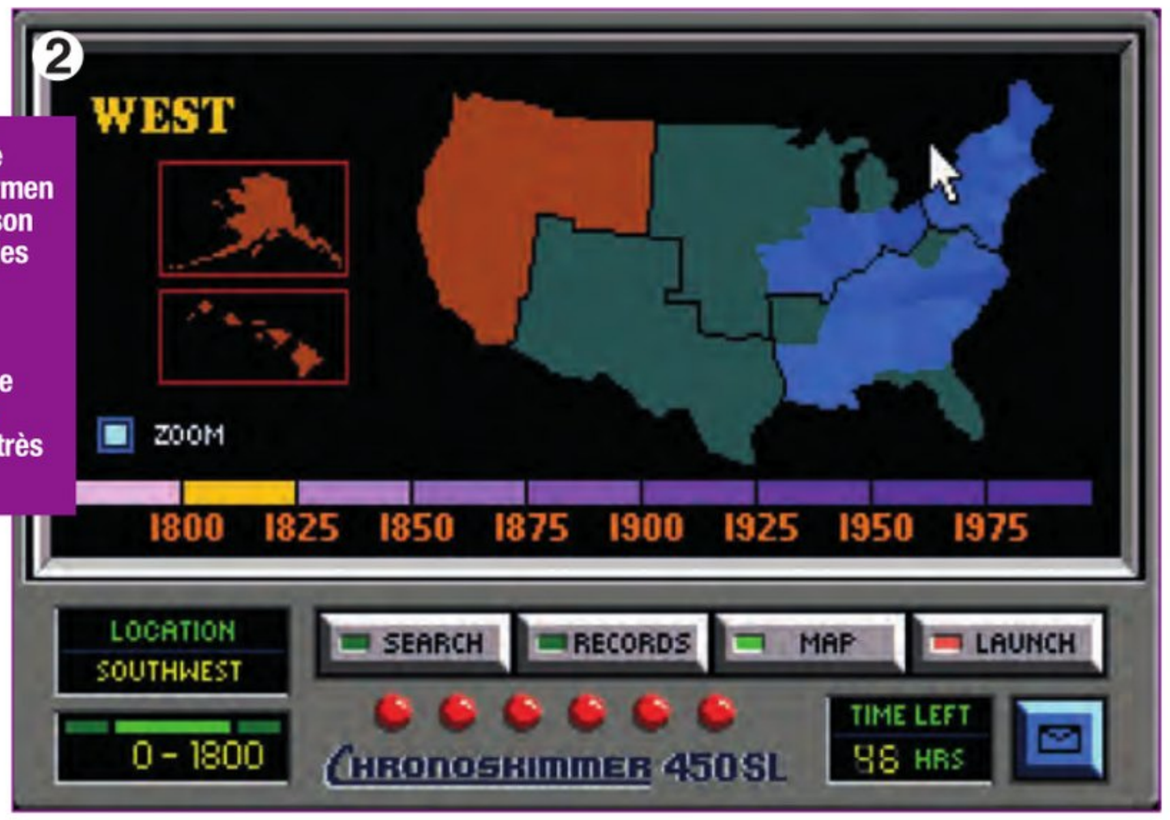
❷ Pour chaque nouvelle destination du bandit, chaque version nous laisse uniquement le choix entre trois ou quatre villes.

CARMEN SANDIEGO



1 La version française de Where In The World is Carmen Sandiego possède aussi son lot de jeux de mots dans les noms des bandits.

2 Dans Where In Past America, le jeu nous laisse aller partout, à toutes les époques, rendant ce soft très difficile.





1 Where In Time a des petites animations humoristiques à chaque étage de cet ascenseur.

2 A partir de Where In Time, les membres de l'agence ACME ont enfin des noms et des visages !



LES MULTIPLES ORIGINES DE CARMEN SANDIEGO

Comme le Joker de Batman, l'histoire de Carmen Sandiego a souvent changé. Dans le tout premier volet elle avait pour surnom « Buffy » et était agent secret monégasque. Son origine change à partir de 1991 pour le jeu télévisé de PBS où, cette fois, elle devient une ancienne détective d'ACME passée de l'autre côté de la barrière. Bien sûr, cette histoire est ensuite reprise pour le jeu vidéo à partir de « Mais Où se cache Carmen Sandiego version 2 » en 1996. Dans le mode d'emploi, ils ajoutent qu'elle a choisi le chemin du mal afin de se donner un défi intellectuel dépassant celui de détective. Pour la série animée de 1994 elle a été recueillie, orpheline, par l'agence ACME avant de choisir une carrière criminelle. Enfin, la série de 2019 reprend tout à zéro et décide d'en faire une héroïne, toujours voleuse, mais combattant les forces du V.I.L.E.

1993, le gameplay va rester fondamentalement le même. On nous contacte pour une affaire de vol d'un artefact ou monument dans une ville avec seulement 6 jours pour résoudre l'enquête, puis, une fois dans la ville, nous pouvons interroger trois à quatre personnes. Ces témoins nous donnent ainsi des indices sur le lieu suivant, comme un nom de monnaie, les couleurs d'un drapeau, une montagne, etc. nous permettant de deviner une nouvelle destination à visiter. Heureusement, pour nous aider, nous pouvons compter sur l'almanach ou l'Atlas livré avec le jeu, même si, de nos jours, nous avons plus vite fait de chercher sur internet. Bien sûr, chaque vol nous prend du temps et se tromper de lieu équivaut à perdre un nombre conséquent d'heures de recherches (sachant qu'on ne travaille pas la nuit). Et ainsi de suite jusqu'à l'arrestation du, ou de la coupable. Parfois les témoins donnent également quelques indices sur la personne à capturer pour que l'on puisse éditer un mandat. Par exemple on peut nous dire qu'elle aime les fruits de mer, qu'il possède une décapotable ou qu'elle a les cheveux auburn. Et ainsi, toutes ces informations nous permettent de deviner l'identité finale de la voleuse ou du bandit, nous donnant ainsi le droit de l'attraper. Il y a donc trois manières de perdre une enquête : ne pas parvenir à boucler l'affaire en moins de 6 jours, éditer un mauvais mandat ou interpeller directement la personne sans mandat. Un gameplay très amusant donc, mais programmé à contrecœur par un Dane Bigham peu intéressé par la dimension éducative du soft. D'ailleurs, il ne travaillera que sur la première version du jeu et quittera Brøderbund en 1992 pour rejoindre Mindscape. Alors il faut savoir que lorsque Where In The World Is Carmen Sandiego ? débarque enfin chez les revendeurs, le succès n'est pas vraiment au rendez-vous. Néanmoins, Cathy Carlston ne s'avoue pas vaincue et, en sa capacité de vice-présidente du planning éducatif, commence à faire le tour des écoles, proposant des boîtes de jeu à plusieurs professeurs afin qu'ils le montrent à leurs élèves. Petit à petit, l'oiseau fait son nid comme on dit, puisque ces élèves, découvrant le jeu à l'école, le demandent ensuite à leurs parents. 18 mois plus tard, la persévérance de la sœur Carlston porte ses fruits puisque le soft dépasse enfin la dizaine de milliers d'exemplaires vendus et d'autres versions commencent à arriver : Where In U.S.A. en 1986, Where in Europe en 1988, Where in Time en 1989, ainsi que, la même année, Where in North-Dakota et Where in Japan deux softs édités à seulement quelques milliers d'exemplaires et considérés comme les plus rares. En 1988, Cathy Carlston instaure également les Carmen Sandiego Days où, le 8 janvier de chaque année, les professeurs et élèves viennent en classe déguisés en voleurs ou détectives. Il faut attendre 1990 et la version Deluxe pour qu'enfin le jeu soit traduit en France, chaque version précédente étant restée en anglais, avec de nouveaux jeux de mots pour les méchants. En 1991 le jeu est même adapté à la télévision



La version Carmen Sandiego : Junior Detective de 1995 reprend les personnages de la série animée. Dans Carmen Sandiego's Great Chase Through Time de 1997, on nous laisse embaumer un mort.

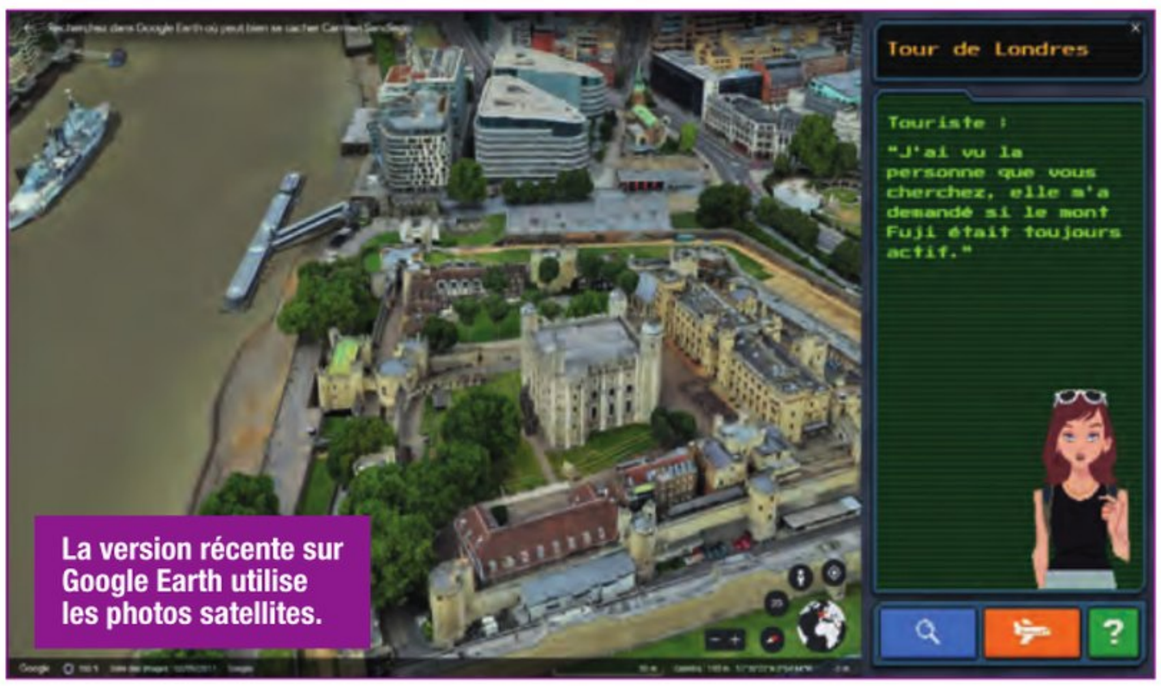


❶ Where In Space nous envoie dans notre système solaire. Probablement le plus difficile de tous, mais avec une excellente ambiance.

❷ Dans les volets Where In Time et Where In The World de 1996 et 1997, l'actrice Lynne Thigpen (décédée en 2003) reprend son rôle du jeu télévisé.



américaine durant plusieurs saisons sur la chaîne éducative PBS avec d'ailleurs sa propre version française dans les Minikeums en 1996 qui n'a malheureusement durée que quelques émissions. La même année nous avons aussi la naissance d'un autre jeu Carmen Sandiego à la télévision américaine, avec une chasse à travers le temps cette fois, tandis que, sur ordinateur, Carmen se frotte à la musique, aux mathématiques et à l'orthographe dans de nouvelles éditions. Puis, toujours en 1996, la formule subit un autre changement avec un gameplay beaucoup plus classique copiant les point & clicks traditionnels, où nous avons même droit à des séquences vidéos digitalisées mettant en scène l'actrice Lynne Thigpen qui joue la cheffe d'ACME à la télévision. Carmen va aussi avoir le droit à une très bonne adaptation animée en 1994 grâce à la compagnie DIC Entertainement qui nous avait déjà donné des versions animées de Sonic et Mario au début des années 90. Enfin, avec l'absorption de Brøderbund par The Learning Company en 1998, puis le rachat de cette dernière par Mattel en 1999, la licence va encore subir quelques modifications, devenant par exemple un jeu de plateforme en 3D en 2004, un nouveau point&clic en 2009 par Mindscape ainsi qu'un jeu mobile en 2015. Récemment, une nouvelle série animée centrée sur Carmen Sandiego et racontant ses débuts, est apparue pour deux saisons sur Netflix avec en sus un épisode interactif. De nos jours, la fameuse voleuse sévit toujours sur l'application Google Earth où l'on pourchasse encore la criminelle à travers le Monde, voyageant dans de nombreuses capitales et visitant les lieux touristiques, le tout basé sur l'univers de la nouvelle série animée. Finalement, 34 ans plus tard, la saga de Carmen reste encore populaire, et l'on passe encore des heures à rechercher cette satané monte en l'air.



La version récente sur Google Earth utilise les photos satellites.

"À partir de 1991, le jeu est adapté à la télévision américaine durant plusieurs saisons sur la chaîne éducative PBS."

PROCHAIN NUMÉRO

PROCHAIN NUMÉRO LE 15 MARS 2022

UN HORS-SÉRIE EXCEPTIONNEL



EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

GAMER VIDEO RETRO

NUMÉRO 22 - JANVIER / MARS 2022

L 13296 - 22 - F: 7,90 € - RD

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