VIDEO GAMER

LE MAGAZINE COLLECTOR DU JEU VIDÉO !

RETRO

#23

8 FPS NEO-RETRO

LE LOOK D'ANTAN,
LA TECHNO D'AUJOURD'HUI !

ADVENTURE

LE VRAI PREMIER JEU D'AVENTURE DE TOUS LES TEMPS

HALO

...ET LE FPS PRIT SON ENVOL SUR CONSOLE

ELLE A 20 ANS !

LE BEST-OF GAMECUBE

FUMITO UEDA

PORTRAIT D'UN CRÉATEUR HORS NORME

35 ANS DE HITS, SPIN-OFFS, REMASTERS !

METROID

LA GRANDE SAGA DE LA PREMIERE HEROINE DU JEU VIDEO

SUPER MARIO WORLD

TOUTE L'HISTOIRE DU JEU LEGENDAIRE !

PC, SMARTPHONES, TABLETTES

RECYCLEZ VOTRE VIEUX MATOS EN CONSOLE RETRO

ON VOUS EXPLIQUE TOUT !

CD PROJEKT

LE PARCOURS MOUVEMENTÉ D'UN STUDIO PAS COMME LES AUTRES

METROID : LA GRANDE SAGA DE LA PREMIÈRE HÉROÏNE DU JEU VIDÉO

180 PAGES ABSOLUMENT TOUT SUR LA SAGA CULTE DU SURVIVAL-HORROR

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

EDITO

ET NINTENDO CRÉA SAMUS

Si on regarde aujourd'hui le nombre de personnages féminins avec lesquels nous partageons bon nombre d'aventures (vidéoludiques bien sûr), il faut bien avouer que ce n'était pas dans l'air du temps il y a 35 ans. Et pourtant, pour ceux d'entre vous qui ont fait le premier Metroid, quelle n'a pas été leur surprise quand, à la fin, ils ont découvert que Samus était une femme ! Heureusement, le succès de Metroid ne repose pas sur le fait que le héros soit finalement une héroïne ! Ce titre a apporté bien d'autres choses que vous pourrez découvrir dans les pages qui suivent. Autre primauté dans ce numéro : Adventure. Le premier jeu d'action/aventure de l'histoire… mais aussi celui qui nous a proposé le premier easter egg. Le plus drôle étant l'histoire qui se cache derrière! L'idée de traiter ce sujet est tout simplement venue de la rediffusion de Ready Player One. C'est vrai que n'avions pas encore parlé de ce jeu dans VIDEOGAMER Rétro, c'est désormais chose faite. Autre gros poids lourd vidéoludique dont nous allons vous parler… Mario ! Bon, quand on dit «Mario», on a tout dit mais aussi rien du tout. Les Mario, on ne les compte plus. C'est donc Super Mario World qui s'invite dans ce numéro et vous avez de la chance, il paraît que ce n'est pas le plus mauvais de tous ;-)

La rédaction

"À vrai dire, le succès de Metroid ne repose pas sur le fait que le héros est en réalité une héroïne !"

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 : Christophe Collet, Jean-Marc Delprato, Thomas Huguet, Mickael Lemoine, Hung Nguyen, Christophe Öttl, Stéphane Philippon, Cyril Trigoust.

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.

100% SWITCH !

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

BIENVENUE DANS *VIDEOGAMER RÉTRO* !

SOMMAIRE #23

p.10

THEA500 MINI
Le grand retour de l'Amiga 500 !

p.11

ANBERNIC RG552
La nouvelle portable rétro

p.12

CHRONO CROSS
On ne l'attendait plus !

p.13

PAC-MAN MUSEUM
La boule jaune court toujours

p.14

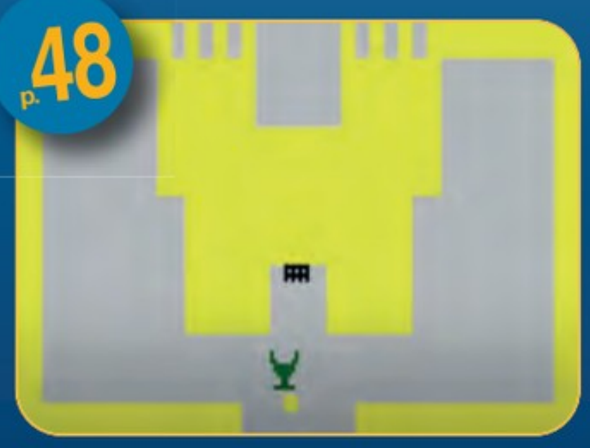
TES 2 : DAGGERFALL
L'antre du RPG game

p.20

TES 3 : MORROWIND
Un cap est franchi

p.42

HALO: COMBAT EVOLVED
La chance du débutant



p.48

ADVENTURE ATARI 2600
Le premier «vrai» jeu d'aventure

p.54

CD PROJEKT
Les débuts du studio

p.62

PORTRAIT : FUMITO UEDA
Un créateur hors norme

p.68

SUPER MARIO WORLD
Retour sur un bijou intemporel !

p.78

FPS « NEO RETRO»
Du vieux avec du neuf

p.84

ELLE A 20 ANS !
Le meilleur de la GameCube

p.92

RECYCLEZ VOTRE VIEUX MATOS
Faites votre rétro !

p.26

METROID
LA GRANDE SAGA DE LA PREMIERE HEROINE DU JEU VIDEO

Retour en… 1993

SENNA C'EST PLUS FORT QUE TOI

Vous vous demandez certainement ce que représente cette image. Il s'agit en fait d'un hérisson (Sonic) qui se fait rouler dessus. Pour bien comprendre de quoi il s'agit, il faut remonter au Grand Prix d'Europe de Formule 1 de 1993. Au cours de cette saison, l'équipe Williams, avec comme pilote Alain Prost, était sponsorisée par le géant japonais mais pas que : SEGA était aussi le sponsor principal du Grand Prix d'Europe. À l'occasion de cette course, Sonic et SEGA étaient partout ! C'est pourquoi le pilote brésilien Ayrton Senna avait fait poser ce sticker sur le flanc de sa voiture pour signifier à SEGA, et surtout à Alain Prost et l'équipe Williams, qu'il allait lui-même se charger de rouler sur son adversaire. Au cours de cette saison, la McLaren du Brésilien est bien moins compétitive que la Williams du Français. Toutefois, lors de cette épreuve, une pluie diluvienne s'abat sur le circuit, permettant à Senna d'exprimer tout son talent dans ces conditions dantesques. Non seulement Ayrton Senna gagne la course, mais il soulève aussi la coupe promise au vainqueur : un Sonic !

GOODYEAR
BOSS

Retour en… 1991

ANOTHER WORLD

On se replonge 31 ans en arrière pour ce qui allait être une petite révolution dans le jeu vidéo. En effet, Éric Chahi allait créer tout seul (excepté la musique) Another World, un jeu à l'ambiance inimitable. Certains diront que c'est une peinture animée. Et effectivement le style graphique du jeu ne laisse personne indifférent, tout comme les animations d'ailleurs. Another World va connaître trois rééditions : en 2006, en 2011, et un portage sur Switch en 2018. Si vous n'avez pas connu ce jeu à l'époque, c'est peut-être le moment de le découvrir, d'autant qu'il se boucle rapidement. De plus, vous aurez la possibilité de choisir entre les graphismes d'époque et les graphismes HD. Éric Chahi a reçu un prix d'honneur pour l'ensemble de sa carrière à l'occasion des Pégases 2021. Aujourd'hui encore, Another World fait partie des incontournables pour tout amateur de rétrogaming.

LES 25 JEUX DU THEA500 MINI !

Alien Breed 3D
Alien Breed: Special Edition'92
Another World
Arcade Pool
ATR: All Terrain Racing
Battle Chess
Cadaver
California Games
The Chaos Engine
Dragons Breath
F-16 Combat Pilot
Kick Off 2
The Lost Patrol
Paradroid 90
Pinball Dreams
Project-X: Special Edition 93
Qwak
The Sentinel
Simon the Sorcerer
Speedball 2: Brutal Deluxe
Stunt Car Racer
Super Cars II
Titus The Fox: To Marrakech And Back
Worms: The Director's Cut
Zool: Ninja Of The «Nth» Dimension

THEA500 MINI

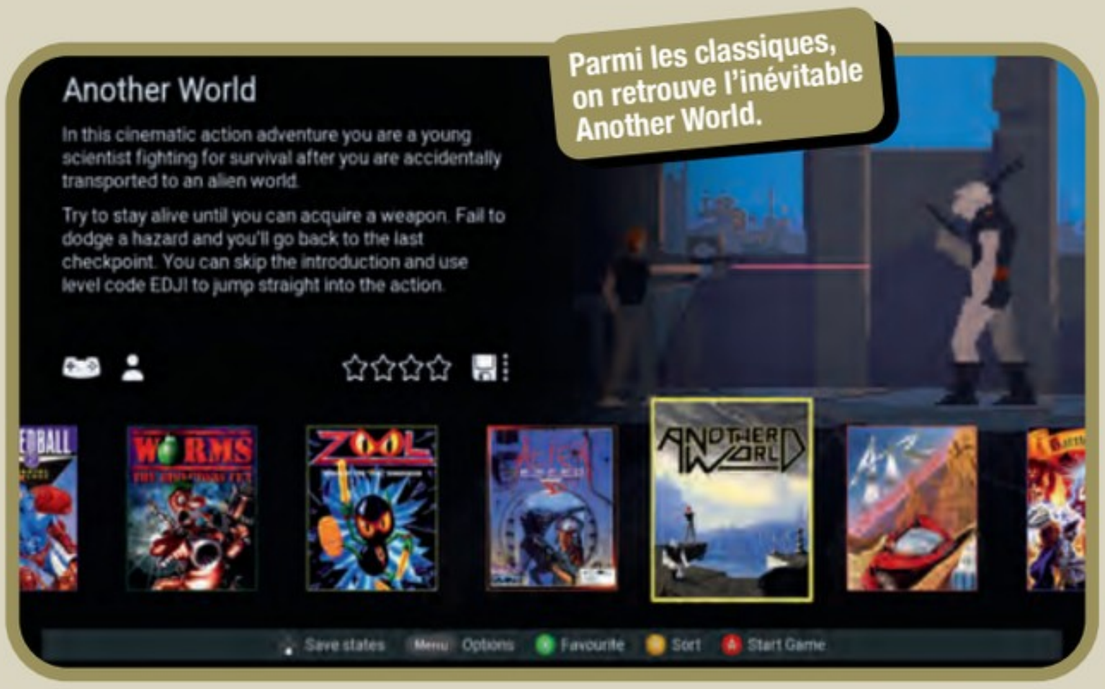
L'AMIGA EST DE RETOUR !

Encore une machine mini qui débarque. Après plusieurs mois d'attente, THEA500 Mini vient de sortir. Alors, on replonge dans les années Amiga ou pas˜?

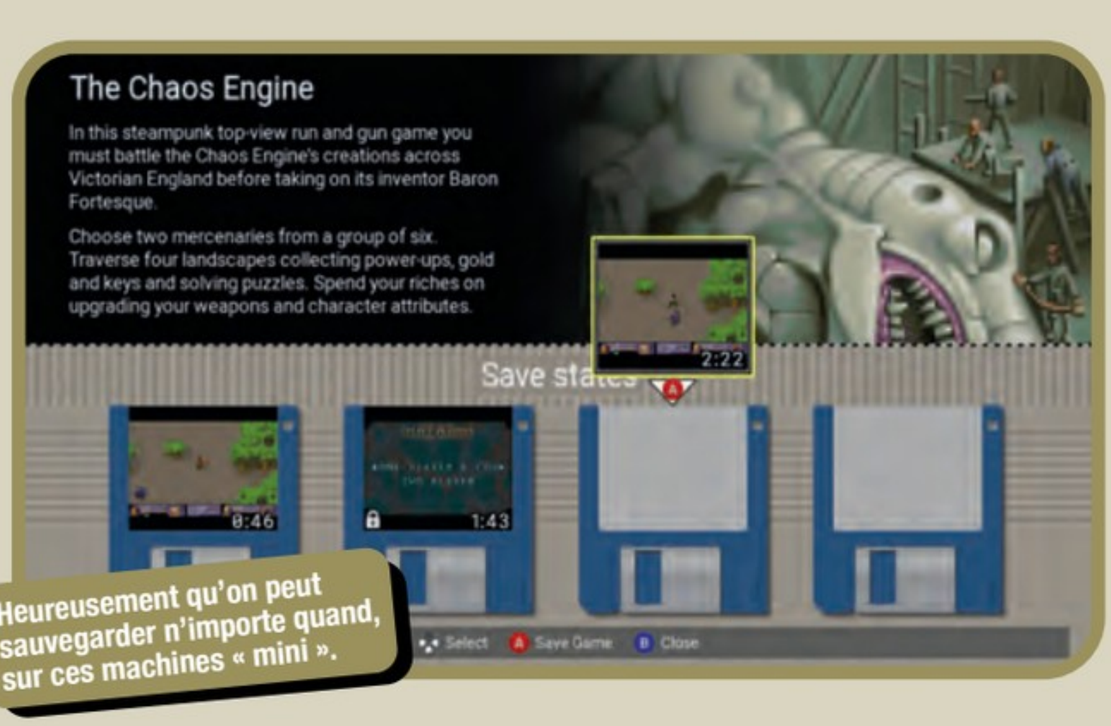
On peut dire qu'avec ses NES et Super NES Mini, Nintendo a ouvert une (grosse) brèche dans laquelle un paquet de petits malins se sont engouffrés ! Sony et la PlayStation, SEGA et la Mega Drive, des Neo-Geo et autres Atari… Tout y est passé, jusqu'au C64 Mini, version XS du fameux Commodore 64. Il n'en manque désormais plus beaucoup, surtout que vient de sortir, après quelques mois d'attente – nous l'avions présentée dans ces pages il y a longtemps déjà – une version mini d'une autre machine culte signée Commodore, l'Amiga 500 !

On replonge là au cœur des années 80, l'Amiga 500 ayant été commercialisé à partir de 1987 pour prendre la suite de l'Amiga 1000. Livré avec une souris old-school à deux boutons, un pad à huit boutons, un câble USB-C pour l'alimentation et un câble HDMI pour l'écran HD, THEA500 Mini fait dans le classique. Idem avec les specs techniques, qui promettent une émulation pour Amiga 500, Amiga 600 et Amiga 1200, des filtres CRT pour faire encore plus rétro, une fréquence de 50 Hz, la prise en charge d'un clavier externe en USB en plus du clavier virtuel, un système de sauvegardes et ainsi de suite. Les équipes de Retro Games Ltd annoncent même la possibilité d'ajouter des jeux – il y en a 25 de base, voir la liste dans l'encadré – en USB grâce à l'appli WHDLoad de la machine. Reste à savoir si des jeux comme Arcade Pool et Stunt Car Racer vous font rêver, mais ça c'est entre vous et vous, on vous laisse gérer. S'il n'a pas connu de retard de dernière minute, THEA500 Mini est disponible depuis le 25 mars au prix de 130€. Pour finir, il n'est pas impossible qu'une version maxi (comprendre, taille d'origine) fasse ensuite son apparition, comme pour le C64. ***C.C.***

"On replonge au cœur des années 80, l'Amiga 500 ayant été commercialisé à partir de 1987."



Parmi les classiques, on retrouve l'inévitable Another World.



Heureusement qu'on peut sauvegarder n'importe quand, sur ces machines « mini ».

ANBERNIC RG552

TOP MODÈLE

Le monde des émulateurs portables est une jungle plus dense qu'il n'y paraît. Au milieu de ce fouillis, faisons connaissance avec Anbernic, véritable phare qui vient justement de sortir un nouveau modèle baptisé RG552.

La famille s'agrandit mais elle compte bien respecter la tradition ancestrale. Si vous ne connaissez pas la marque Anbernic, vous serez peut-être heureux de découvrir ce fabricant chinois spécialisé dans les consoles portables capables d'émuler des consoles rétro. Depuis 2017, il a déjà accouché de pas mal de modèles qui se sont avérés de très bonne facture. La gamme RG351 a d'ailleurs fait son petit nid au sein de la communauté rétro grâce à un savant équilibre entre prix accessible et matos de qualité, bien que les retours sur sa puissance ne lui fassent pas honneur pour émuler les consoles les plus récentes, notamment la PSP ou la Dreamcast. Du coup quand la marque a annoncé un nouveau modèle beaucoup plus ambitieux, tendre l'oreille était la moindre des choses. Ce fameux RG552 aujourd'hui commercé entend faire la même chose que ses ainés, en mieux forcément. Exit la RK3326 un peu faiblarde en guise de CPU. La RK3399 plus rapide prend le relais sur un écran qui a lui aussi revu ses attentes à la hausse. L'écran 5 pouces tactile le rapproche plus que jamais d'une Switch sur la forme. Sur le fond, la console propose pour la première fois un système d'exploitation sous Android en plus du traditionnel OS Linux en microSD. Deux options qui permettent dans tous les cas de rajouter de nouvelles roms en plus de celles déjà (nombreuses) installées par défaut. Ces améliorations ont un prix et c'est peut-être là où le bât blesse, même pour une console qui se veut haut de gamme. 230 dollars, c'est son prix recommandé. Un tarif presque identique en euros bien qu'en réalité il soit difficile de la trouver sur des sites à un prix décent. Toujours est-il que la RG552 affiche une différence de 130 euros par rapport aux RG351 dont nous parlions plus tôt. Une grosse augmentation qui n'a pas manqué d'agacer les potentiels acheteurs, ces derniers arguant que la console n'a pas suffisamment innové pour justifier un tel écart. Des rumeurs indiquent par ailleurs qu'Anbernic n'a pas prévu de s'arrêter en si bon chemin sur la voie du progrès. La société travaillerait en ce moment même sur une console portable PC qui pourrait sortir cette année elle aussi. ***C.Ö***

En termes de finition, Anbernic est un des fabricants les plus respectés du secteur.

Il y a pas mal de répertoires à explorer avant d'en installer de nouveaux dessus.

Le principal argument de cette nouvelle console est de pouvoir faire tourner les jeux PSP ou Dreamcast à plus de 20 FPS !

CHRONO CROSS : THE RADICAL DREAMERS EDITION

LE RÊVE DEVIENT RÉALITÉ

Dans la continuité de ces derniers mois, Square Enix pioche dans son riche patrimoine pour nous proposer une nouvelle pépite remise au goût du jour. Et quelle pépite˜!

Des fuites l'avaient laissé entendre mais c'est désormais une certitude : Square Enix profite du printemps pour ressortir de sa cave aux trésors le mythique Chrono Cross. Enfin, serait-on tenté de dire. RPG culte de la première PlayStation et suite du non moins légendaire Chrono Trigger, il faisait curieusement partie de ces titres qui n'avaient jamais eu les faveurs d'un remake ou d'une remasterisation depuis sa sortie en 1999 (Japon) et 2000 (USA). Avec cette Radical Dreamers Edition, le spécialiste du RPG nippon comble donc un manque réel, et en profite pour sortir officiellement le jeu en Europe pour la toute première fois.

DES AMÉLIORATIONS BIENVENUES

Evidemment, on ne peut que se réjouir de cette nouvelle, d'autant qu'une traduction en français a été commandée pour l'occasion. Non content d'être désormais compréhensible de tous, ce Chrono Cross débarque avec tout un tas d'améliorations destinées à le rendre plus actuel. Ainsi, il sera possible de jouer avec des modèles 3D en HD, de nouvelles illustrations, un filtre sur les décors et une police d'écriture lisse. Des ajouts bien sympas même si l'on aurait aimé avoir la main sur chacune de ces options, celles-ci ne pouvant être activées que simultanément et non séparément. De son côté, la bande-son a été retravaillée pour transcender les compositions du génial Yasunori Mitsuda. Pour ce qui est des combats, quelques options permettent d'adoucir les choses, et si cela venait à ne pas suffire, il est maintenant possible de laisser l'IA faire le boulot voire de désactiver les affrontements aléatoires. Square Enix a vraiment pris ce come back au sérieux, allant même jusqu'à proposer Radical Dreamers - Le Trésor Interdit - en guise de cerise sur le gâteau. Si ce nom ne vous dit rien, c'est normal, puisqu'il s'agit d'un visual novel faisant plus ou moins le lien entre Chrono Trigger et Chrono Cross et qui n'était jouable qu'au Japon par le biais du Satellaview de la Super Famicom. Chrono Cross est disponible à partir du 7 avril sur toutes les consoles et PC, et c'est LA bonne nouvelle rétro du moment. ***H.N.***

Même plus de vingt ans après, l'intro de Chrono Cross reste l'une des plus belles jamais croisées dans un J-RPG.

Les modèles 3D ont été joliment retravaillés pour s'adapter aux résolutions modernes.

PAC-MAN MUSEUM+

VIEILLE CONNAISSANCE

Il y a ceux qui aiment tous les jeux rétro et ceux qui ne jurent que par Pac-Man. Bandai Namco a pensé à ces derniers avec une compilation qui vous donnera envie de vous tatouer la petite boule jaune sur l'épaule.

Tous les quarantenaires aimeraient bien être encore aussi populaires que Pac-Man. L'icône de l'arcade aura encore le droit à un nouveau jeu en 2022. Evidemment rien de bien ambitieux pour ce Pac-Man Museum+. Bandai Namco a dévoilé une compilation reprenant les plus grands (mais surtout les plus vieux) faits d'armes de l'ami Pac. C'est au total 14 titres qui sont proposés dans un écrin qui vous distribue du fan service à la tonne. Du Pac-Man d'origine datant de 1980 à Super Pac-Man en passant par Pac-Land, Pac-Attack ou encore Pac Motos, l'éditeur nous abreuve de nostalgie pixélisée. Alors oui, tous ces titres ne sont pas des classiques, loin de là pour certains, mais la compilation en elle-même se présente comme un clin d'œil à l'âge d'or de l'arcade. Vous contrôlez directement Pac-Man qui a évidemment pour but de s'amuser avec ses propres jeux, mais également d'aménager sa salle d'arcade. Il faut pour cela réussir des missions en jouant, votre principal moyen pour gagner quelques pièces. C'est grâce à ces deniers gagnés à la sueur de votre front que vous pouvez acheter vos bornes d'arcade ainsi que tout un tas de décoration pour égayer votre salle de jeu dans des ambiances aussi kitchs que colorées. La personnalisation de votre autel rétro comprend aussi un jukebox qui se fera un plaisir de cracher de vieux sons biens datés et cultes pour certains. Le rendez-vous pour les gros fans de la licence est donné : Pac-Man Museum+ sort le 27 mai prochain. Toutes les plateformes sont concernées par le nouveau venu de Bandai Namco, y compris la PS5 et la Xbox Series. Le titre a même le droit à une intégration day one au Game Pass, c'est dire. Et puisque Bandai Namco ne refuse visiblement rien à ce qui ressemble clairement à un jeu de niche, sachez qu'un bonus de lancement est également de la partie. Vous pouvez ainsi acquérir cinq figurines en argent et en or à intégrer dans la décoration de votre salle d'arcade, histoire de montrer encore plus votre dévotion à celui qui reste un monument de cette époque. ***C.Ö***

N'hésitez pas à charger la déco, ça nous rappelle encore plus les années 80.

Ce n'est pas les Sims, mais on peut quand même customiser la salle d'arcade à peu près comme on veut.

DAGGERFALL
THE ELDER SCROLLS
CHAPTER 2

l'antre du RPG game

L'un des jeux de rôle PC les plus ambitieux jamais réalisés a fêté ses 25 bougies l'an dernier. Sur les fondations de Daggerfall allait se bâtir une ère grandiose pour les fans de RPG avec les biens nommés Morrowind, Oblivion et Skyrim. Le temps a passé, mais pas les souvenirs du monde de Tamriel. *Stéphane Philippon*

Avec la sortie de Daggerfall en 1996, l'américain Bethesda Softworks entendait bien poursuivre l'épopée The Elder Scrolls débutée avec Arena deux ans plus tôt. Ce second chapitre de l'un des jeux d'action-RPG les plus aboutis dans le monde du jeu vidéo d'alors, peut se comparer à une version électronique des bons vieux jeux de rôle plateau. Le lancer des dés y est primordial pour résoudre les combats et les sorts. Un PC sous MS-DOS suffisait à le faire fonctionner, la partie graphique étant assurée par le moteur maison XnEngine, supporté par les cartes graphiques 3dfx, alors incontournables dans les années 90. Bethesda le propose aujourd'hui gratuitement sur son site à cette adresse : https://beth.games/3slsrrc. Daggerfall est émulé grâce au moteur DOSBox qui simule un environnement MS-DOS. En conséquence de quoi il fonctionne parfaitement sur n'importe quelle machine sous Windows en plein écran.

"RÉINVESTISSEZ CE CLASSIQUE DU JEU DE RÔLE SUR PC EN VERSION FRANÇAISE ET PATCHÉE S'IL-VOUS-PLAÎT ! "

Il arrive de croiser de belles créatures dont il vaut mieux parfois se méfie malgré tout.

The Elder Scrolls: Chapter II

DAGGERFALL

Les sauvegardes sont mémorisées d'une session à une autre. Bref, Daggerfall se revisite sans problème de A à Z en version anglaise… ou française (lire l'encadré «Patches graphiques et jeu complet en français»).

UNE HISTOIRE DE FANTÔME

L'action de Daggerfall, tout comme Arena puis la suite de la saga, se déroule sur la planète Nirn et plus particulièrement sur Tamriel qui en est son principal continent. Territoire immense doté de provinces aux noms évocateurs (Morrowind, Skyrim, Hammerfell…), il permet de sillonner plus de 45 000 km2, visiter 15 000 villes et interagir avec 750 000 PNJ. C'est d'ailleurs bien cette liberté de mouvement dans des décors très divers qui faisait le charme de Daggerfall. Tout comme l'histoire des lieux qui y était racontée et rapportée dans tout Tamriel grâce à des dizaines d'ouvrages disséminés dans l'aventure. Au début du jeu, le joueur est convoqué par l'Empereur qui souhaite lui confier l'enquête sur le décès du roi, un certain Lysandus, dont le fantôme hante les ruelles de Daggerfall. Il lui soumet également une seconde missive, à savoir mettre la main sur une lettre qu'il avait envoyée à la reine et qu'elle n'a visiblement jamais reçue. L'aventure commence dans un sombre donjon dont il va falloir s'extirper, après que le navire transportant le valeureux personnage a échoué sur la côte. Classiquement, les premiers monstres et trésors rencontrés vont permettre de se vêtir, et s'équiper d'armes et de sorts. En sortant à l'air libre dans une campagne sous la neige, celui-ci aura gagné quelques niveaux et sera prêt à affronter son destin.

DES COMPÉTENCES RACÉES

LLLes fans de jeu de rôle plateau qui excellent à créer un personnage leur collant à la peau, ont trouvé en Daggerfall un univers à leur démesure. Les concepteurs n'ont pas lésiné dans leur volonté de créer un monde riche et complexe : outre le choix de l'une des 8 provinces de départ qui permettent de préciser la race (elfes, nordiques, argoniens…) et les compétences générales (intelligence, agilité, vitesse, robustesse...), la classe du personnage se constitue par la suite en répondant à une

❶ Les monstres sont légion dans les sombres donjons et mieux vaut être sur le qui-vive.

❷ C'est à la cour du Roi que l'on peut récupérer des informations sur la quête principale.

❸ Les vastes étendues de Daggerfall sont magnifiées par la version patchée du jeu.

Le tableau des classes de persos n'a rien à envier à Skyrim côté exhaustivité.

Le premier donjon renferme des squelettes puissants très résistants et rapides.

“6 ÉCOLES DE MAGIE PERMETTANT DE MANIER ENVIRON 80 SORTS D’ATTAQUE, DE DÉFENSE ET DE SOINS.”

RETOUR À LA FAQ

Daggerfall continue de vivre sur internet grâce à de nombreux sites web qui lui sont dédiés. Le principal, en anglais, est aussi le plus exhaustif. The Unonfficial Elder Scrolls Pages (https://bit.ly/3FF9Obt) rassemble une myriade d’informations autour des personnages, quêtes, gameplay, mods, etc. On y trouve un espace de discussion et de chat, des croquis haute définition de certains PNJ, des extraits de la presse spécialisée de l’époque, et des liens vers des vidéos YouTube du jeu. Autre page web en français, celle de Lilou (https://bit.ly/3euLZap) qui présente la solution complète pour celles et ceux qui seraient toujours coincés dans un donjon depuis 25 ans !

Daggerfall:Daggerfall

The Elder Scrolls II: Daggerfall (also referred to as *The Elder Scrolls: Chapter II - Daggerfall*, *The Elder Scrolls: Daggerfall*, or simply *Daggerfall*), the second game in the Elder Scrolls series, takes place in the provinces of Hammerfell and High Rock. The Emperor recruits you to exorcise the restless spirit of the late King of Daggerfall, but soon the story unfolds to something far greater than avenging the death of a noble...

Daggerfall is available for free from GOG.com. If you buy another game in the series. Other options for downloading the game can be found here. Also see Daggerfall Unity, which is a fan-made recreation for modern machines.

Contents [hide]
1 Quest Information
2 Character Information
3 Gameplay Information
4 World Information
5 Cheats, Guides, and Secrets
6 Technical Information
7 Mods and Modding
8 Previews and Reviews
9 Miscellaneous Information
10 See Also

Quest Information
- Quests — All the quests upon which you can embark, venturing forth into the unknown
- Quest Related Hints — General tips, involving numerous spoilers, related to solving side quests

Character Information
- Attributes — The attributes of your character and the effects of each
- Character Creation — Explanation of how to create your character
  - Classes — A list of the predefined character classes you can choose from
  - ClassMaker — Thorough explanation of how to make a custom class along with detailed info of special advantages and disadvantages
  - Background — Information as to how your background is generated, along with all the questions and answers
  - Background History — A generated personal history of your character, influenced by class and the background questions
- Leveling and Skills — Advice on proper leveling and the means to increasing skills
- Races — Detailed information on races and gender
- Skills — Information on all the skills you may learn in Daggerfall

Gameplay Information
- Combat — Various combat strategies and tips
- Diseases — A directory of the various diseases your character may be afflicted with
  - Lycanthropy — Information pertaining to becoming a werebear or werewolf
  - Vampirism — Information pertaining to becoming a vampire
- Dungeons — Information on dungeon crawling
- Hints — An archive of player-submitted tips aimed at acquiring the most from the game
- Items — A complete compendium of all in-game items

Daggerfall box art

Setting	Hammerfell, High Rock and Aetherius
Time Period	3E 405
Developer	Bethesda Softworks
PC Release Date	31 Aug 1996
GOG.com Release Date	26 August 2015

UK Terminus Daggerfall box art

série de questions. On a le choix entre 18 classes constituées de 6 classes de guerriers, mages et voleurs. La phase initiale ne s’arrête pas là puisqu’il faut aussi répartir des points de compétences parmi 8 caractéristiques de personnalisation (intelligence, force, agilité, persuasion…). Viendront ensuite des points bonus allant renforcer les compétences au combat, la maîtrise des armes et des sorts. L’originalité de Daggerfall vient du fait que ces caractéristiques sont augmentées au fur et à mesure que le joueur les utilisera : plus il maniera l’épée et plus il deviendra une fine lame, plus il parviendra à forcer une serrure et plus il se transformera en gentleman cambrioleur. En résumé, le jeu rassemble 8 races et caractéristiques, près de 30 compétences, des armes à gogo (une vingtaine), 6 écoles de magie ouvrant sur environ 80 sorts.

UN GAMEPLAY IMMERSIF

DDès le premier volet, Arena, les concepteurs ont concocté un système de jeu innovant et bluffant. La vue 3D subjective ainsi que la manière de combattre ont été reprises dans les chapitres

Daggerfall

The Elder Scrolls: Chapter II

❶ Les contrées où évolue le joueur sont composées de 6 000 villes et villages qui ont leur vie propre.

❷ La carte du monde permet d'avoir une idée de sa taille, deux fois plus grand que la Grande Bretagne !

suivants tant ils permettent de s'immerger dans l'univers de Tamriel. Les combats s'effectuent en maintenant le clic souris droit enfoncé tout en bougeant furieusement le mulot pour donner des coups d'épée de droite et de gauche, du haut vers le bas et inversement. Dès le début des années 90, Bethesda avait compris que ce qui faisait tout l'intérêt d'un vrai jeu de rôle était de pouvoir investir un monde virtuel en perpétuel changement. C'est le cas de Daggerfall puisque le joueur peut déambuler librement où il veut dans un territoire gigantesque composé de 6000 villes et villages. Christopher Weaver, fondateur et ancien président de Bethesda Softworks, avait même affirmé que l'univers de Daggerfall était deux fois plus grand que la Grande-Bretagne ! On peut également discuter avec les PNJ croisés, se reposer pour récupérer de la vie, commercer et réparer ses armes et armures, voire même tomber malade (une vingtaine de maladies environ) puis tenter de trouver des remèdes pour ne pas finir dans l'au-delà. Cette richesse du gaming avait été scrupuleusement pensée et codée, même si d'excellentes idées n'ont pas pu être ajoutées. C'est notamment le cas pour les habits du personnage qui n'influent en

L'ARRIÈRE-ARRIÈRE-PETIT-FILS DANS LES CHOUX !

Si Daggerfall a eu une nombreuse descendance, son arrière-arrière-petit-fils tarde pourtant à voir le jour ! The Elder Scrolls sixième du nom est même très loin de la sortie. Alors même que Skyrim a fêté ses 10 ans en 2021. Bethesda Softworks préfère certainement investir dans The Elder Scrolls Online, la version multijoueur de l'univers de Tamriel qui rassemble plus de 18 millions de joueurs. Quant à la sixième aventure en solo, tout ce que l'on sait est qu'elle sortira sur Xbox Series X, mais pas avant 2026. « TES6 est encore dans la phase de design » a lâché le PDG de Bethesda en juin 2021. Dans l'attente, pourquoi ne pas se créer un nouveau perso dans Daggerfall ?!

Les habits portés par son personnage n'influencent pas sur ses relations sociales avec les PNJ croisés.

définitive pas sur ses relations sociales. Il en va de même des interactions avec les PNJ finalement peu évoluées, au même titre que le système de réputation entre guildes. Enfin, certains éléments graphiques (objets et monstres) n'avaient finalement pas été implémentés à l'époque.

ARTEFACTS ET POUVOIRS SPÉCIAUX

Comme tout jeu de rôle qui se respecte, Daggerfall contient de puissants artefacts, une vingtaine en tout. Amulettes, anneaux, armes, masques, et autres objets divers viennent décupler la puissance du personnage… à la condition toutefois qu'il parvienne au bout de quêtes proposées par les différentes organisations du jeu, en parallèle de la quête principale. L'un des plus puissants artefacts a l'apparence d'une simple dague. Sauf que la dague Mehrunes a la capacité à tuer instantanément un monstre si celui-ci ne parvient pas à contrer son attaque magique. Il est aussi possible de trouver des armes augmentées en fouillant les ennemis, et ce dès le début du jeu dans le donjon inaugural !

Le joueur peut aussi enchanter des objets, armes et vêtements qu'il porte ou qu'il possède dans son inventaire et leur donner des pouvoirs spéciaux (régénération, drain de mana ou de vie, points de compétence en plus, etc.). Si bien que le personnage peut voir sa force décuplée et se jouer des ennemis et sorts alentour en un rien de temps. Les possibilités offertes par Daggerfall sont gigantesques, tant par la taille du monde, que par les quêtes à effectuer, les interactions à privilégier avec telle ou telle guilde, les capacités à développer, etc. Bien plus qu'Arena qui constituait une version « alpha » de Daggerfall, ce dernier contenait en germe tous les ingrédients qui feront le succès des épisodes suivants, jusqu'à la version online de The Elder Scrolls. La presse spécialisée avait vu juste à l'époque, puisque Joystick lui avait attribué la note de 89% et Gen 4 un Hit plus que mérité !

❶ Un sens certain de l'esthétique était présent dans le jeu et qui sera poursuivi dans les épisodes suivants.

❷ Les mages croisés au détour d'un couloir peuvent vous paralyser en un rien de temps. Sauvegardez votre progression !

"DAGGERFALL EST JOUABLE SANS PROBLÈME SOUS WINDOWS 11 EN BÉNÉFICIANT D'AMÉLIORATIONS GRAPHIQUES…"

PATCHES GRAPHIQUES ET JEU COMPLET EN FRANÇAIS

Daggerfall n'a pas été traduit en français lors de son lancement. Fort heureusement, une équipe de valeureux gamers qu'il faut saluer s'est retroussé les manches dès les années 2000 pour sortir une version francisée nommée DaggerfallSetup. La version 2.17.0 est disponible ici : https://bit.ly/3FDvQLH. Elle contient des packs de quêtes supplémentaires, de nombreux correctifs, ainsi que l'utilitaire EyeOfArgonia qui permet d'augmenter la distance de vue (voir ici : https://bit.ly/3FDvQLH). Nous l'avons installé et testé et tout fonctionne impeccablement. Vous avez donc le choix entre la version « officielle » émulée sur le site de Bethesda, ou bien cette dernière que nous vous conseillons en priorité.

The Elder Scrolls III

MORROWIND

un cap est franchi

Après les débuts des années 90 et avant le succès plus mainstream d'un Oblivion, il y eut Morrowind, autrement dit The Elder Scrolls 3. La série passe un cap en matière de technique, de liberté, et elle débarque sur console ! Cet épisode fête ses 20 ans. Ça valait bien un flashback. *Christophe Collet*

Il y a des moments où, on ne sait pas pourquoi, nous avons tous envie de vous parler d'une même série. Appelez ça de la transmission de pensée ou tout simplement des goûts communs, mais pour ce nouveau numéro de VIDEOGAMER RÉTRO, l'un voulait écrire sur Morrowind et l'autre sur Daggerfall, soit les épisodes deux et trois de la série The Elder Scrolls de Bethesda. Une sacrée coïncidence ! Et comme notre rédac' chef adoré n'aime pas contrarier ses journalistes, il a accepté les deux propositions. Voilà pourquoi vous venez de lire dans les pages qui précèdent l'épopée de The Elder Scrolls II: Daggerfall qui fêtait ses 25 ans l'année dernière (1996), et voici pourquoi vous enchainez sur l'histoire de The Elder Scrolls III: Morrowind, qui fête quant à lui ses 20 ans ce printemps, puisque monsieur est sorti en mai 2002. On espère que vous aimez la fantasy, les coups d'épée sur la tronche, la magie et les elfes à

"ON ESPÈRE QUE VOUS AIMEZ LA MAGIE ET LES ELFES À OREILLES POINTUES PARCE QU'AVEC MORROWIND, VOUS ÊTES SERVIS !"

Pas de The Elder Scrolls sans secte vampirique, et Morrowind ne déroge pas à la règle !

oreilles pointues parce que là, vous êtes servis ! Surtout qu'en la matière, The Elder Scrolls III: Morrowind a des choses à raconter.

NOUVEAUX OUTILS, MÊME VISION

Si vous avez l'oeil et/ou un peu de mémoire, vous avez donc vu que Daggerfall et Morrowind ont six ans d'écart (1996, 2002), ce qui représente un temps de développement très important pour l'époque - depuis, l'attente autour de The Elder Scrolls VI bat des records. Il faut dire que les développeurs de la série font table rase des outils du passé : exit le moteur XnGine et coucou Gamebryo, un moteur Direct3D développé par Numerical Design Limited qui servira ensuite de base à Bethesda pour le développement du Creation Engine. Morrowind est autant un jeu des années 2000 que Daggerfall était un jeu des années 90. Dit autrement, si tout semble extrêmement vieux dans The Elder Scrolls II (l'interface textuelle, les menus, les combats, la fausse 3D rudimentaire, etc.), tout est au contraire très moderne dans The Elder Scrolls III. Bien sûr, le titre a pris un énorme coup de vieux visuel et il ne viendrait aujourd'hui à l'esprit de personne de s'extasier sur ses graphismes d'un autre âge, comme c'était le cas à l'époque (où, sans rire, les testeurs tombaient raides devant des décors «plus vrais que nature»). Mais la construction d'ensemble préfigure ce que seront les The Elder Scrolls suivants, Oblivion (2006) et Skyrim (2011). C'est d'ailleurs pour cela, parce que le jeu était d'une ambition folle à l'époque, qu'il a fallu tout à la fois revoir de nombreuses envies à la baisse (la surface du territoire à visiter notamment) et tripler rapidement les effectifs ! Morrowind est un tour de force technique, il embarque le joueur dans une aventure bien plus visuelle que celle de ses prédécesseurs : les personnages y sont proprement (toute proportion gardée !) animés et vivent devant le joueur, les villes et villages sont soignés, les intérieurs sont remplis avec soin, le cycle jour/nuit fait des merveilles, les dialogues ressemblent à ce qui se fait aujourd'hui… Avec un peu d'imagination, on pourrait encore se noyer dans son aventure en 2022. C'est d'ailleurs possible notamment via le Xbox Game Pass, sur lequel est disponible la version Xbox de The Elder Scrolls III:

❶ Un croquis qui rappelle que malgré le bel effectif sur le jeu, l'approche restait encore artisanale à cette époque.

❷ Et le rendu final, qui en jette pas mal encore maintenant.

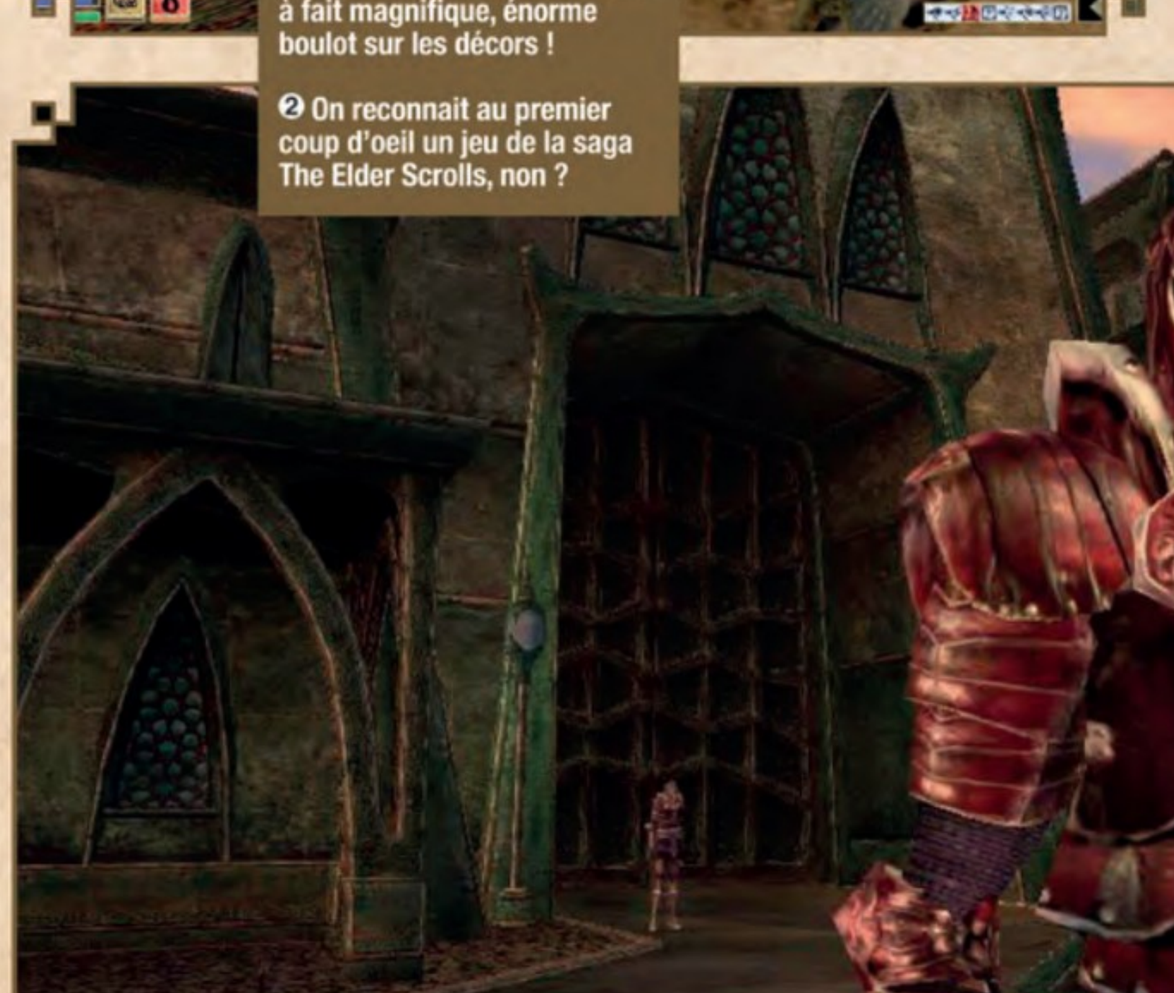
L'action se déroule sur l'île de Vvardenfell, et pas dans tout Morrowind comme voulu initialement.

“IL EST LE PREMIER ELDER SCROLLS À ÊTRE SORTI SUR UNE CONSOLE DE SALON !”

Morrowind, sortie quelques semaines (ou plutôt mois, pour la France) après la version PC. C’est l’une des spécificités fortes de cet épisode, dont la conception en a tenu compte : il est le premier The Elder Scrolls à être sorti sur une console de salon ! Ce qui nous semble évident désormais n’allait pas de soi il y a 20 ans, et cela faisait même grincer des dents…

UN JEU DÉJÀ TROP MAINSTREAM ?

Chez les fans de The Elder Scrolls comme dans toute communauté de fans, plusieurs catégories de gens s’opposent. Il y a ceux qui n’ont rien contre la nouveauté, ceux même qui la recherche, il y a ceux qui préfèrent qu’on ne touche à rien, ceux qui hurlent dès que les développeurs ajustent ne serait-ce qu’un micro-détail… En ce qui concerne la saga The Elder Scrolls, Morrowind marque un tournant. Nous l’avons vu, il est celui qui fait entrer la série dans une certaine forme de modernité, laissant au loin la rugosité procédurale des débuts. Nous ne somme pas encore face au carton planétaire d’un Skyrim mais, d’une certaine manière, c’est un premier pas. De fait, The Elder Scrolls III: Morrowind n’a pas que



❶ L’esthétique du jeu est tout à fait magnifique, énorme boulot sur les décors !

❷ On reconnait au premier coup d’oeil un jeu de la saga The Elder Scrolls, non ?

❶ Alors c'est sûr, il faut aimer lire de bons gros pavés de texte dans Morrowind, sinon on est mal barré.

❷ Les combats sont rigides et du genre punitifs !

des supporters chez les connaisseurs de la série. Il est celui qui ose rendre certaines choses plus accessibles, celui qui ouvre une porte vers un autre public, celui qui ose dire qu'un C-RPG peut aussi être joué par des amateurs d'aventures plus traditionnelles. Et il est, en plus, celui qui s'offre le luxe de sortir sur console, en l'occurrence sur Xbox ! C'en est trop pour certains fans, qui jugent dès sa sortie, et malgré ses immenses qualités, que Morrowind sacrifie l'âme de la série sur l'autel du grand public. 20 ans plus tard, on peut en tirer plusieurs observations. D'une part, ce n'est pas tout à fait faux : Morrowind se rend accessible à un plus vaste public que ses prédécesseurs, par tout un tas de mécaniques qui le rendent plus abordable : la manière de créer son archétype, la navigation dans le monde, la gestion scriptée des quêtes et des informations données au joueur en général, etc. D'autre part, il est clair que le choix s'est avéré gagnant pour Bethesda : le succès critique et commercial de Morrowind (89/100 sur Metacritic, plus de 4 millions de jeux vendus en 2005) a permis ceux d'Oblivion et de Skyrim. Plus personne aujourd'hui ne viendrait se demander si le prochain The Elder Scrolls sort aussi sur consoles alors que par exemple, pour citer un studio américain souvent présenté comme un rival de Bethesda, la question se pose parfois concernant les productions Blizzard. The Elder Scrolls est tellement rentré dans le paysage mainstream qu'aujourd'hui, les joueurs PlayStation craignent surtout de ne pas voir arriver le prochain sur leur machine, maintenant que Bethesda appartient à Microsoft ! Qui l'aurait cru il y a 20 ans… Sans doute pas Todd Howard (le très médiatique directeur de la série) et ses amis. Enfin, pour rester dans l'analyse retrospective de la sortie de Morrowind, le titre constitue aujourd'hui un formidable outil pour qui souhaite étudier l'évolution des attentes et des comportements des joueurs dans le temps.

UN PEU DE PATIENCE, JE VOUS PRIE

Car lancer aujourd'hui The Elder Scrolls III: Morrowind, c'est voir à quel point il n'était pas si accessible que ça ! Dès le début du jeu - le héros est un type lambda libéré par l'Empereur de Tamriel qui voit en lui une espèce de

❶ S'écarter des sentiers battus pour découvrir des grottes et autres trésors cachés, c'est déjà un plaisir avec ce jeu.

❷ C'est là qu'on se dit qu'on aimerait un remake HD…

❶ Les classes et les races reprennent les grands archétypes de la saga, encore en vigueur aujourd'hui.

❷ On espère que vous avez une petite popo sous la main !

messie - et dès la première sortie du village dans lequel on accoste (l'action se déroule sur l'île de Vvardenfell), il faut sérieusement faire attention à ses miches ! Notre personnage se déplace avec une lenteur d'escargot en fin de vie (ça peut s'améliorer par la suite), la moindre bestiole croisée sur la route est capable de nous coller une rouste, la direction à suivre n'est claire que si l'on prend la peine de lire les panneaux qui bordent le chemin… Nous sommes loin, très loin de l'assistanat qui sévit dans les jeux d'aujourd'hui, même ceux qui sont considérés comme laissant une belle marge de manoeuvre au joueur. Tout moderne qu'il est dans sa structure, The Elder Scrolls III: Morrowind reste l'héritier des années 90, durant lesquelles il fallait brancher son cerveau avant de brancher le PC. Cela vaut aussi pour les échanges avec les PNJ : bien plus modernes qu'auparavant dans l'approche, ils n'en restent pas moins souvent cryptiques, et nécessitent d'avoir une bonne mémoire pour en tirer le meilleur, ou d'être équipé d'un calepin pour prendre des notes ! En fait, Morrowind est à cheval entre deux époques, c'est un jeu de transition. Nous avons commencé cet article en disant qu'il était autant un jeu des années 2000 que Daggerfall était un titre des années 90 : c'est à la fois vrai et faux. Morrowind assure la transition entre deux ères de la saga The Elder Scrolls, même s'il ne le sait pas encore. Il est aussi moderne que vieux, aussi simple d'accès que complexe à appréhender. C'est ce qui fait sa force, sa richesse, et ce qui explique la place particulière qu'il occupe au sein de la saga. Avis aux amateurs : tentez l'aventure !

"AVEC MORROWIND, NOUS SOMMES LOIN, TRÈS LOIN DE L'ASSISTANAT QUI SÉVIT DANS LES JEUX D'AUJOURD'HUI !"

MDK

LA GRANDE SAGA
DE LA PREMIERE HEROINE DU JEU VIDEO

LE FRISSON DE LA CHASSE

METROID

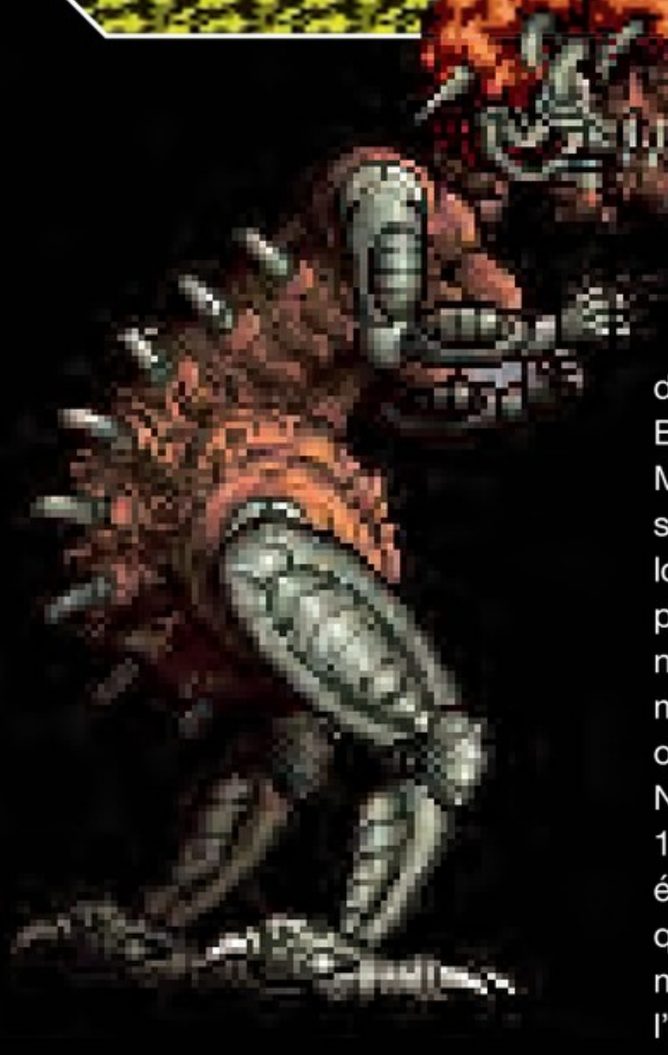
Nintendo n'a jamais manqué de licences et de personnages nés pour briller. Par son histoire, la chasseuse de prime la plus célèbre du jeu vidéo sort toutefois du lot. Combattre des petites boules vertes à dents, c'était beaucoup de galères, de tâtonnements et de remises en question. Mais ça, c'est une chose que l'on oublie vite tant l'héritage de cette série va bien au-delà de la petite personne de Samus. Christophe Öttl

Jean taille haute, épaulettes et blouson en cuir… nous sommes dans le milieu des années 80. Et à cette époque Nintendo n'est pas qu'une société spécialisée dans le jeu vidéo. Il est le moteur du renouveau de cette industrie en crise et le leader mondiale de tout ce qui touche de près ou de loin à ce domaine, bien que le conflit dans les salles d'arcade fasse rage. Mais plus qu'une machine de guerre, Nintendo est un père aimant. En l'occurrence, il chérit par-dessus tout deux de ses rejetons : Mario et surtout la Famicom (l'équivalent de notre NES occidentale) qui se distribue à travers le monde comme des petits pains. Et comme tous les paternels dévoués, il ne veut que le meilleur pour ses enfants. C'est ainsi que commence l'histoire de Metroid. Enfin pas vraiment, c'est ainsi que commence le énième coup de pouce à la console de salon de Big N qui deviendra par la force des choses Metroid. Mais dans l'immédiat, l'espace, les aventures de Samus et les suceurs de cerveaux tout en rondeur, Nintendo n'en n'a pas grand-chose à gratter. Ce qui lui faut, c'est soutenir la sortie en février 1986 du Famicom Disk System, une extension de la Famicom qui lit des

METROID

❶ Savoir que le héros est en fait une héroïne est un bouleversement à la fin du jeu. Par contre Samus n'est pas encore blonde.

❷ En utilisant le mot de passe «Justin Bailey», il est possible de jouer Samus sans son armure et avec tout son équipement.



disquettes ayant plus d'espace de stockage que les cartouches classiques. Et le moins que l'on puisse dire c'est que le consolier sèche sur les jeux qu'il propose dans ce format. Nintendo réédite Baseball, Golf, Tennis, Soccer, Mahjong et Super Mario Bros. pour soutenir l'effort de guerre, mais c'est loin d'être suffisant. La véritable pépite (et l'unique nouveauté) reste néanmoins The Legend of Zelda. Du moins, c'est le cas jusqu'au moment où les cerveaux féconds de l'équipe Nintendo Research & Development 1 se rassemblent. La convocation émane directement du grand patron qui est sur le point de confier une mission presque impossible à l'équipe de Gunpei Yokoi : créer un jeu novateur. La consigne est vague et les moyens humains pour sa réalisation franchement dérisoires. Gunpei Yokoi confie la patate chaude à Hiroji Kiyotake et Hirofumi Matsuoka dont la carrière chez Nintendo est alors toute récente, Matsuoka n'ayant même pas de grosse expérience à son actif. Les deux recrues acceptent le challenge avec un optimisme candide. La dynamique fait plaisir à voir alors qu'en réalité, les compères sont complètement laissés pour compte, l'essentiel de l'équipe étant encore affairé sur les Game & Watch ainsi que sur le support de la NES en Amérique. Ils parviennent néanmoins à griffonner un début d'univers, pour le coup bien plus sombre par rapport à toutes les productions estampillées Nintendo. L'aventure se passera dans l'espace, avec de vastes paysages à explorer pour exploiter les capacités du Famicom Disk System, et une fine gâchette en guise de protagoniste. C'est maigre, mais bien suffisant pour que le nom de code Space Hunter s'impose de lui-même dans un premier temps. Le premier jet s'affine pour laisser sa place à un androïde combattant des extraterrestres dans ce qui ressemble à un métro. On touche du doigt quelque chose. Car s'il reste encore énormément de travail pour aboutir au jeu que nous connaissons, Kiyotake et Matsuoka trouvent au moins le nom du jeu avec un mot valise de qualité : Métro + Androïde = Metroid.

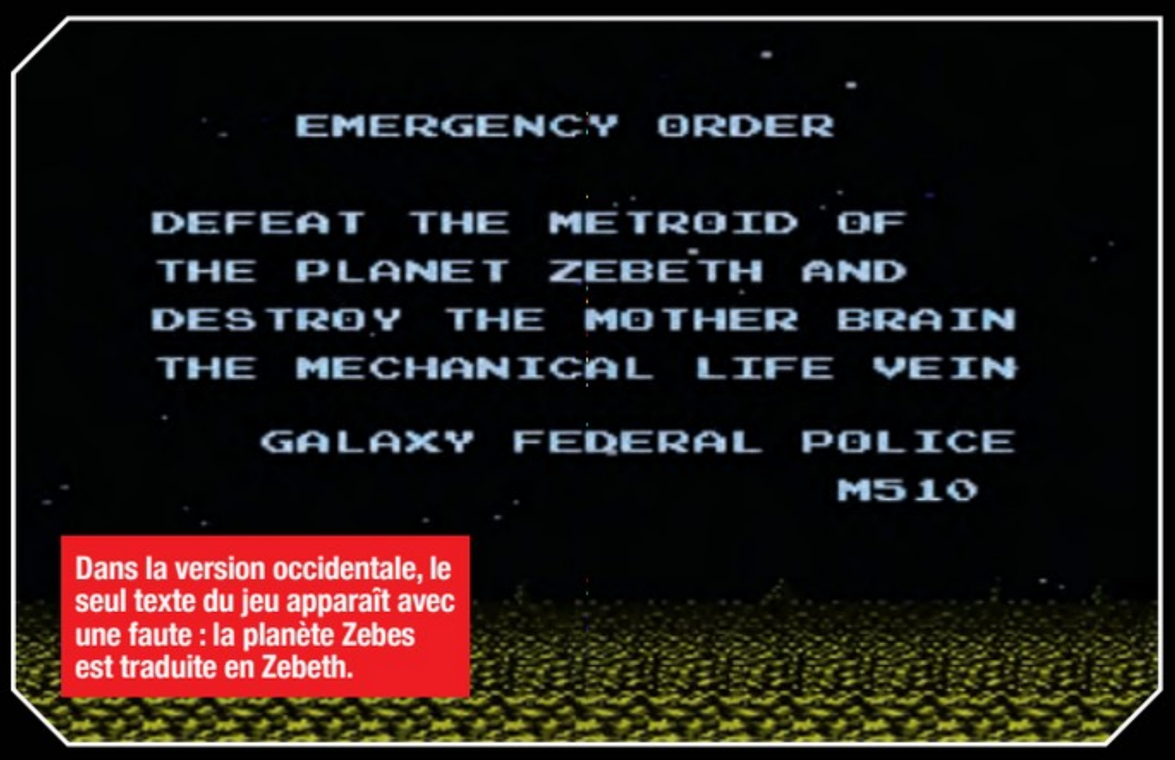
LE PUZZLE S'ASSEMBLE

LLa petite victoire des employés est toutefois loin d'être suffisante. Ça urge comme rarement ça a pressé pour le planning de sortie. Pour soutenir le Famicom Disk System, Metroid doit sortir au mois d'août 1986, ce qui laisse à peine quelques mois pour boucler le jeu. Autant dire qu'avec un titre et un vague concept à pitcher, Kiyotake et Matsuoka ne vont pas aller bien loin. Heureusement pour eux, les renforts ne tardent pas à arriver à mesure que les engagements de l'équipe s'amenuisent. Le projet hérite de plus

LES METROIDES

Attention, blob méchant !

On sait ces parasites volants fortement inspirés de l'imagerie d'Alien. Ils en gardent notamment le système de reproduction et leur capacité à siphonner la vie de la personne qu'ils attaquent. Et si leurs énormes dents laissent supposer des créatures diaboliques, les métroïdes sont en réalité tout à fait neutres. Créés par les chozos, comme beaucoup d'autres choses, ces suceurs de vitalité sont instrumentalisés par les Pirates de l'espace dans le but d'en faire des armes biologiques. Bien que l'état larvaire soit leur forme la plus connue, les metroïdes peuvent évoluer sous de nombreuses formes, toutes plus dangereuses les unes que les autres.



Dans la version occidentale, le seul texte du jeu apparaît avec une faute : la planète Zebes est traduite en Zebeth.

que de simples artisans. Gunpei Yokoi lui attribue enfin un leader qui a pour mission de donner de la cohérence à cette ébauche. C'est Yoshio Sakamoto qui se colle à cette tâche délicate, et assez ingrate il faut le dire. À son grand désarroi, il constate qu'il n'y a qu'une image de personnage avec des capacités spéciales ainsi qu'une poignée de lignes de codes pour faire plusieurs zones du jeu. Le temps manque à la nouvelle équipe pour trouver une nouvelle base de gameplay, d'autant que les premières animations du personnage sont elles aussi déjà réalisées. Assister dans sa tâche par un nombre grandissant de développeurs - dont Satoru Okada, second de Gunpei Yokoi qui supervise le projet à sa place – Sakamoto se penche sur ces histoires d'environnements plus ouverts qu'à l'accoutumé. Il aime l'idée de s'affranchir des traditionnels niveaux et des « Stage Clear » qui vont avec. Le pouvoir du Famicom Disk System lui donne de l'ambition, bien que sur le papier Metroid ne soit pas tout à fait novateur. L'inspiration elle leur vient d'à côté, plus précisément du département Research & Development 4 à qui l'on doit The Legend of Zelda. C'est lui qui donne ses lettres de noblesse à l'aventure telle qu'ils l'imaginent. La volonté de l'équipe va encore plus loin. Elle souhaite faire un mélange des genres audacieux entre l'aventure XXL et non linéaire façon

Les metroïdes se cachent dans la région de Tourian. Leur point faible ? Un petit coup de Rayon de Glace.

"Kiyotake et Matsuoka trouvent le nom du jeu avec un mot valise de qualité : Métro + Androïde = Metroid."

Zelda, de la plateforme made in Mario, tout ça avec des phases de shoot. Vaste programme que celui-ci. Surtout cela implique de nombreuses contraintes techniques qu'il faut contourner, comme par exemple le besoin de réaliser un scrolling horizontal et vertical en même temps, chose qui ne s'était jamais vu sur NES avant Metroid. Elle reprend également l'amélioration de l'équipement de Link pour en faire l'un des piliers de son gameplay. Comme pour ce dernier, chaque nouvel objet ou compétence permet de débloquer de nouveaux passages qui nous refont systématiquement redécouvrir le jeu sous un autre angle. Il ne reste plus alors qu'à faire un level design de haute volée pour exploiter ces allers-retours inhérents au concept. Assez labyrinthique pour que le joueur prenne du plaisir en

Plein de salles de Metroid sont reproduites à l'identique dans Super Metroid pour faire plaisir aux fans.

❶ En obtenant le Rayon de Glace, Samus peut givrer ses ennemis et s'en faire des plateformes.

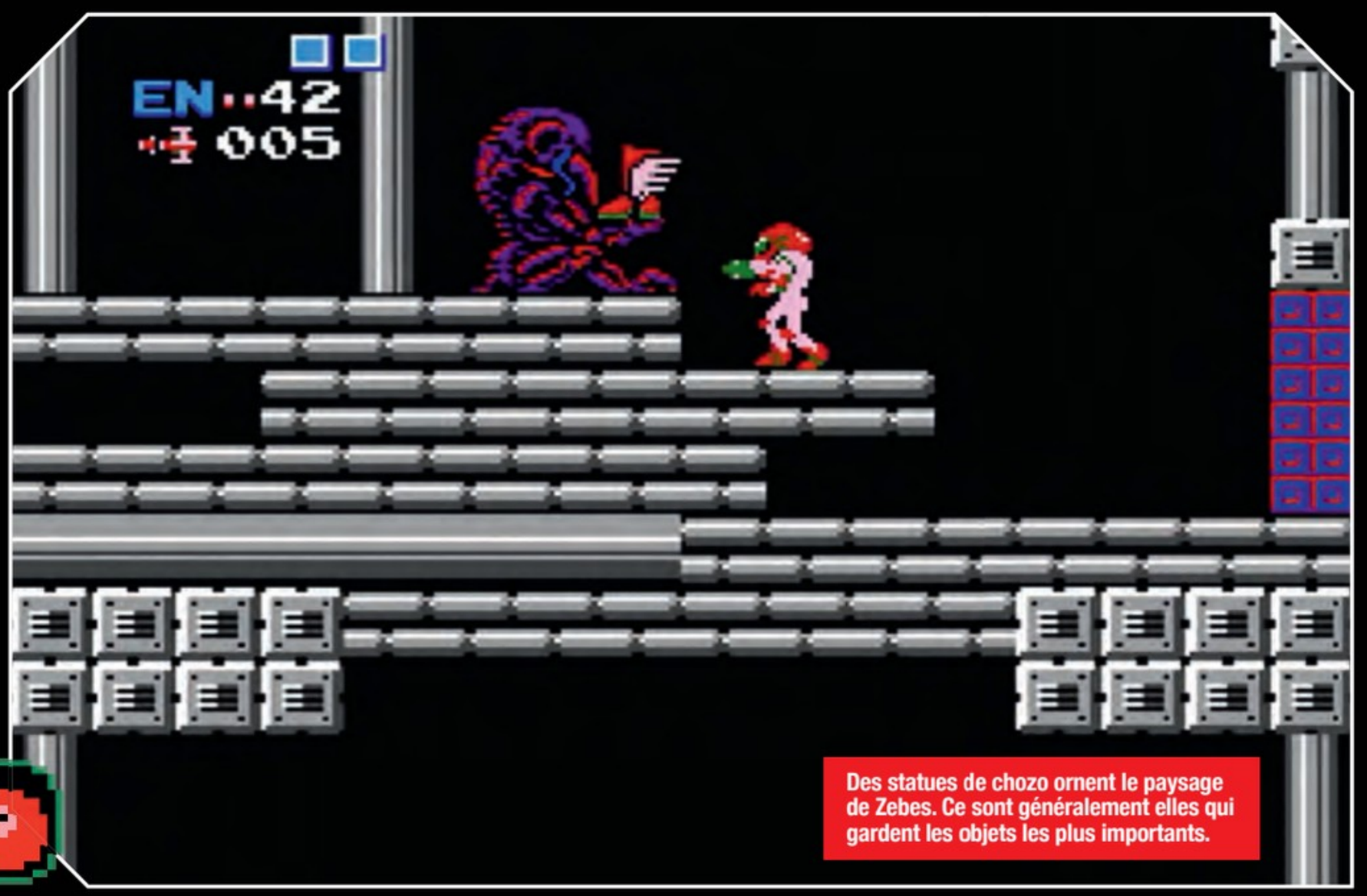
❷ Zebes regorge d'endroits secrets à découvrir avec votre nouvel équipement.

trouvant de nouvelles issues, mais aussi assez bien pensé pour que la progression soit fluide. La forme finale de Metroid est de plus en plus identifiable. Il ne lui manque qu'un brin d'histoire dont se chargent Makoto Kano en grande partie et Hiroji Kiyotake dans une moindre mesure. Le métro disparait rapidement pour laisser sa place à une flopée de nouveaux venus. La Fédération Galactique par-ci, Pirates de l'espace par-là… Les grandes lignes de la série sont là, y compris la planète SR388 d'où viennent les fameux metroïdes qui sont enfin les monstres aux crocs acérés que nous connaissons. Des pompes à dents que les Pirates de l'espace, guidés par leur chef suprême Mother Brain, entendent utiliser comme arme biologique en les faisant se reproduire sur Zebes, là où toute l'aventure va réellement se dérouler. Le folklore est très largement inspiré par le film Alien de Ridley Scott et le cinéma de Dario Argento. Ce sont aussi ces films qui servent de base pour l'ambiance que Sakamoto veut plus claustrophobique que jamais. Idem pour les musiques de Hip Tanaka qui joue des mélodies sombres qui tranchent avec le travail auquel il a habitué les dirigeants de Nintendo. Nous sommes à l'été 1986 et le pari fou de sortir un jeu original en catastrophe est presque réussi. Il y a bien quelques tentatives qui ne passent pas les tests finaux. Dans le lot, cette voix digitalisée que l'équipe veut ajouter à l'écran titre pour lui faire dire « Metroid ». Un ajout prometteur pour coller à l'esthétique futuriste du jeu mais qui lors d'une démonstration devant le président Yamauchi et sa fille ne fait pas mouche du tout. L'enfant n'a en effet pas du tout compris ce que voulait dire la voix. Pour le patron c'est un non ferme et solide. Si le jeune public ne peut comprendre ce son, il n'a rien à faire ici. En revanche des décisions plus hasardeuses ont un écho beaucoup plus positif. Une réunion presque banale, quelques cafés et voilà que l'idée presque anodine de transformer le robot Samus en une femme est lâchée.

PORTRAIT-ROBOT

LLa coquille vide et froide du personnage centrale prend soudainement vie. Ce n'est pas la

"Une réunion presque banale, quelques cafés et voilà que l'idée presque anodine de transformer le robot Samus en une femme est lâchée !"



Des statues de chozo ornent le paysage de Zebes. Ce sont généralement elles qui gardent les objets les plus importants.

❶ Dans le premier jeu, Kraid fait la taille de Samus mais n'en reste pas moins un boss redoutable.

❷ Le premier combat contre Mother Brain est capital, bien que le cerveau ne riposte pas à nos attaques.

METROID SCANNER

1986 METROID

La pierre angulaire de la série définit dès 1986 une grande partie du gameplay et de l'univers qui perdure à travers la saga.
Support : NES

1991 METROID II : RETURN OF SAMUS

Comme son prédécesseur, Metroid II est là pour aider une console à décoller. Le titre finit d'achever la mythologie Metroid. Il transforme notamment les chasses de Samus en une vraie histoire.
Support : Game Boy

1994 SUPER METROID

Ultime production fantasmée par Sakamoto, Super Metroid est le best-of des Metroid en 2D. Sa réussite inspire tant qu'elle devient un héritage pour l'industrie ainsi que la référence de ce que doit être un bon Metroid.
Support : Super Nintendo

LES PIRATES DE L'ESPACE

Cibles d'entraînement

La série n'a jamais été tendre avec les Pirates de l'espace. Ces aliens ont toujours le mauvais rôle. Qu'ils jouent les scientifiques fous essayant de contrôler la puissance des metroïdes ou qu'ils soient les marionnettes de Samus Sombre, les Pirates sont systématiquement de la chair à canon qu'il convient de trucider. Les interactions entre la chasseuse et cette espèce sont rarement cordiales mais Samus peut toutefois lire de nombreux documents écrits de leurs mains à partir de Metroid Prime pour en apprendre plus sur eux.

première fois que Sakamoto et ses compères essayent de donner un peu d'ampleur à ce personnage. Déjà quand il s'agit de choisir son nom, les méninges tournent à fond. La source d'inspiration n'est pas aussi noble que les autres éléments du 7ème art mais elle aurait dû parler à autant de monde. Kiyotake, sportif dans l'âme, cherche cette fois du côté du football. Et le nom qui est sur toutes les lèvres à ce moment c'est celui de Pelé que l'employé de Nintendo croit connaître sous le nom de Sam Arantes Nascimento. Une erreur qui une fois contractée et traduit en japonais nous donne Samus Aran. C'est loin d'être la seule approximation culturelle. L'équipe récidive plus tard avec Zebes qui n'est autre qu'un dérivé de l'anglais « The Base ». Plus folklorique, la planète SR388 est pour sa part inspirée d'une série de motos de la marque Yamaha. On digresse, mais malgré un nom et une humanisation de dernière minute, les développeurs

Il faut courir rapidement après cet affrontement pour échapper à la bombe à retardement qui s'est enclenchée.

MOTHER BRAIN

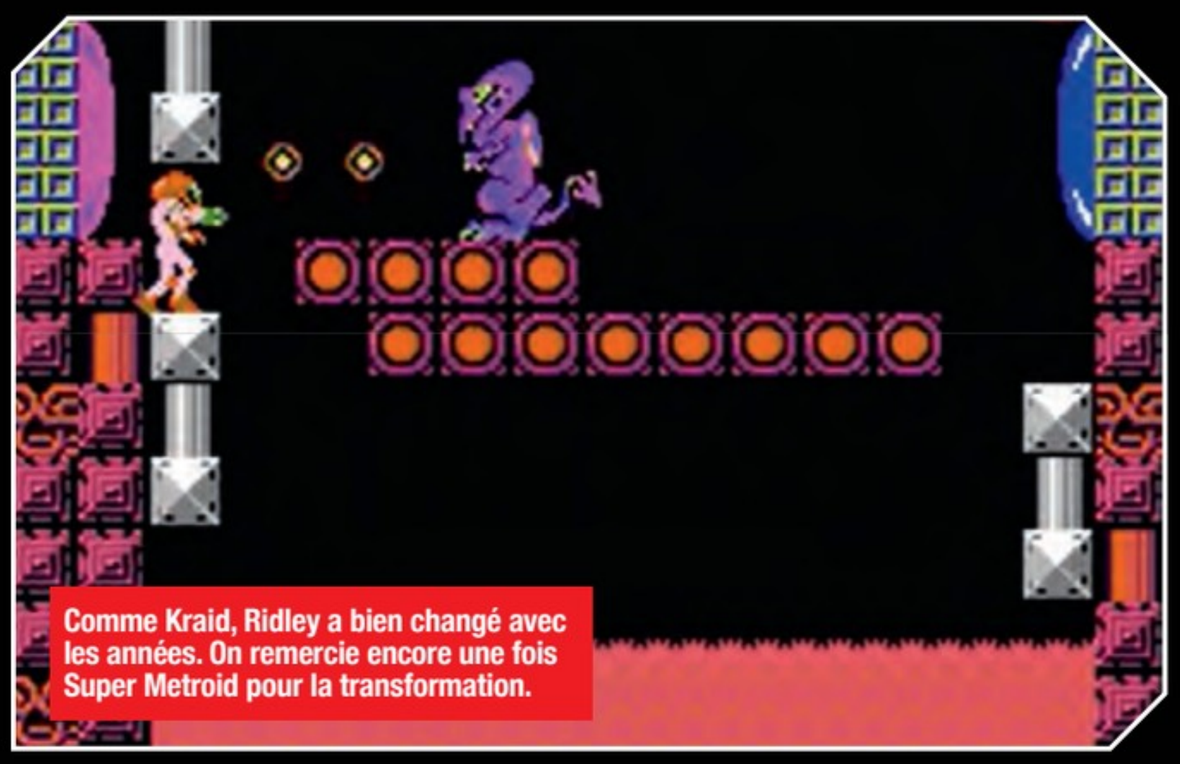
Le mythe en chair et en piques

L'antagoniste principal de la série est ce gros cerveau qui a l'air tout, sauf inoffensif. Le lore officiel raconte pourtant qu'elle a été créée par les chozos eux-mêmes pour unifier la galaxie. Elle est devenue entre-temps la dirigeante des Pirates de l'espace, donnant ses ordres depuis un bocal au fin fond de la région de Tourian sur Zebes. Comme pour Kraid et Ridley, son affrontement dans Super Metroid a aidé à rendre ce personnage ultra populaire au point que de nombreux autres titres de la série fassent référence à elle, et ce même après sa disparition dans le jeu de 1994. Une rumeur visiblement infondée raconte également que Mother Brain était le nom attribué au président historique de Nintendo, Hiroshi Yamauchi. Un fait démenti par tous les employés de Nintendo interrogés !

ne changent pas grand-chose au traitement de leur héroïne. L'équipe d'Okada et Sakamoto mime l'avarice en dialogue de l'illustre The Legend of Zelda. Un pari risqué de rendre cette grosse armure muette, surtout quand son histoire personnelle tient à l'époque sur un post-it. On sait simplement que Samus est une chasseuse de prime engagée par la Fédération Galactique dans le but de combattre les Pirates de l'espace. Ça, c'est que l'on peut lire si on a pris le temps de lire la notice (où son sexe n'est pas révélé), et à vrai dire ça ne va guère plus loin dans le jeu. Faire du personnage principal une femme est pourtant un événement à ce moment-là. En 1986 ce n'est peut-être pas une première, mais les princesses sont encore sauvées dans des châteaux. Nous sommes 10 ans avant la sortie de Tomb Raider qui offre la première grande icone féminine du jeu vidéo (bien qu'ultra sexualisée). La R&D1 n'a pas pour ambition d'en faire un acte militant mais simplement une surprise. Un twist si surprenant qu'il est depuis devenu mythique. On y voit Samus révéler sa véritable identité en dévoilant cheveux longs et justaucorps si l'aventure a été bouclée en moins de cinq heures. La fin varie selon le temps passé sur Metroid (un des premiers exemples de fins alternatives au passage) mais la surprise d'avoir incarné une femme durant toute l'aventure demeure. L'équipement tout aussi populaire de la chasseuse a une histoire beaucoup plus terre à terre. La création de pas mal d'objets et d'animations a dû répondre aux contraintes techniques et à la mémoire insuffisante, et ce malgré l'utilisation des disquettes, qui forcent les développeurs à faire des coupes nets dans leur travail ambitieux. Dans la famille des trouvailles temporaires qui durent, la fameuse Boule Morphing a une place de choix. Elle n'est au départ qu'une solution de secours pour ne pas avoir à rajouter des animations inutilement gourmandes en ressources quand Samus explore des passages étroits. La mythologie Metroid retient cet accessoire comme l'un des plus connus mais il est bon de rappeler que ce premier épisode introduit les trois quarts des équipements marquants de la série, y compris celui de l'Attaque en vrille qui servira également de logo à la saga.

LARVE STORY

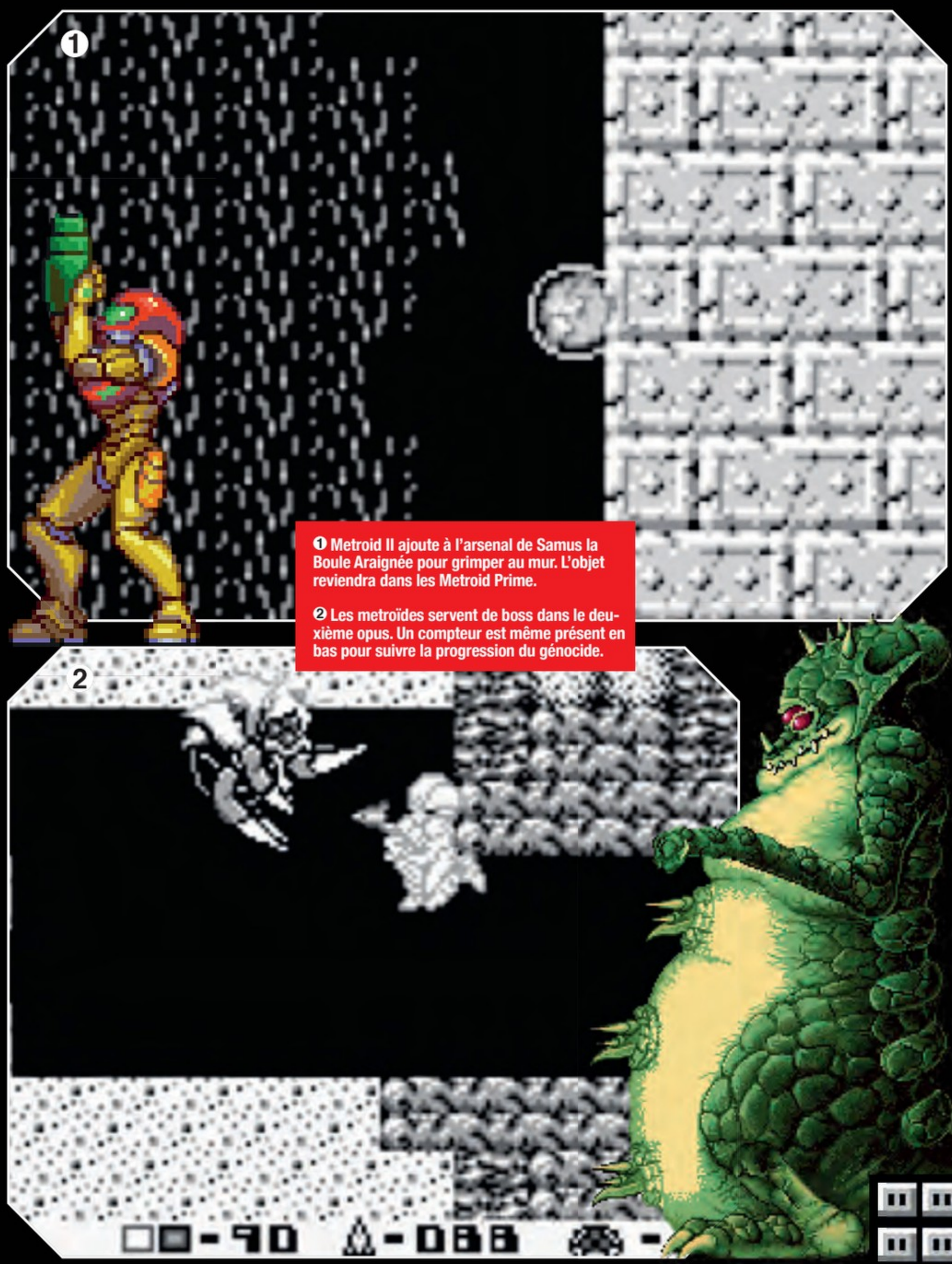
Après un développement aussi court qu'intense - ponctué de remises en question quant aux limites du Famicom Disk System - Nintendo livre une copie qui s'installe confortablement dans les foyers japonais. Ce n'est pas du Mario mais c'est tout de même un petit million de copies qui trouvent preneur assez rapidement. Le succès est également au rendez-vous en Amérique où les ventes sont même légèrement supérieures. Mais la réussite ne semble pas aller au teint de Metroid. En tout cas Nintendo n'enclenche pas immédiatement de suite, préférant boucler d'autres titres comme Kid Icarus et Famicom Wars. Son avenir radieux, la licence le passe dans le noir des cartons de la firme avant d'embrasser le noir et blanc de la Game Boy. Samus n'est rappelée que pour servir la cause de la console portable sortie au Japon en avril 1989. Il y en a toutefois un qui croit dur comme fer au phénomène Metroid. Sakamoto anticipe déjà un retour en grande pompe de la chasseuse sur la future Super Nintendo. Super Metroid (1994) est déjà dans la tête de son principal artisan, et le plus fort c'est que le pitch du jeu précède celui de



Comme Kraid, Ridley a bien changé avec les années. On remercie encore une fois Super Metroid pour la transformation.

Metroid II : Return of Samus qui sort pourtant en fin d'année 1991. Un titre sur lequel Sakamoto ne participe pas d'ailleurs. Il laisse les commandes à son ancien pupille Hiroji Kiyotake qui a depuis pris du galon. Ce dernier n'a pas pour ambition de changer les préceptes sur lesquels repose le premier épisode. Metroid II est toujours cette foire à l'équipement labyrinthique où le besoin de faire évoluer votre arsenal est un moteur pour progresser. Il l'est d'autant plus grâce aux ajouts de nouveaux objets incroyables comme le Saut Spatial qui permet d'enchainer les saltos pour aller dans des zones très en hauteur dont nous n'avons même pas idée de l'existence en début de partie. L'objectif a pourtant changé. Samus n'est plus sur la planète Zebes mais sur SR388 où elle traque tous les metroides pour éradiquer l'espèce. Vous nous direz que ça ne change rien dans la structure globale. Pour le canon de l'histoire en revanche, ça change tout. Ce qui n'était qu'un peu de contexte devient alors une petite histoire quand Samus sauve in-extremis la dernière larve de metroïde qui tourne autour de l'héroïne en croyant qu'elle est sa mère. Super Metroid a à cœur de poursuivre ce récit. Il fait également sien les limites techniques de la Game Boy qui achèvent le design définitif de Samus. C'est « grâce » à l'affichage en noir et blanc que la combinaison Varia, la tenue la plus

"Nintendo n'enclenche pas immédiatement de suite, préférant boucler d'autres titres comme Kid Icarus et Famicom Wars…"



❶ Metroid II ajoute à l'arsenal de Samus la Boule Araignée pour grimper au mur. L'objet reviendra dans les Metroid Prime.

❷ Les metroïdes servent de boss dans le deuxième opus. Un compteur est même présent en bas pour suivre la progression du génocide.

2002 METROID : FUSION

Le titre reste un jeu 2D assez sobre, bien qu'il se permette quelques audaces narratives. Il est par exemple le premier à donner des lignes de dialogue à Samus.
Support : GBA

2002 METROID : PRIME

La réponse à l'adaptation 3D de la série se fait attendre. Elle est néanmoins à la hauteur des espérances, à mi-chemin entre Super Metroid et un FPS plus immersif. Metroid Prime trouve un style qui dure dans le temps.
Support : GameCube

2004 METROID : ZERO MISSION

Pour la première fois, Nintendo s'autorise un « simple » projet. La résurrection du tout premier Metroid sous la forme d'un remake est une petite récompense pour les fans, rien de plus.
Support : GBA

METROID

❶ La rencontre avec la larve de metroïde nous est rappelée au début de Super Metroid.

❷ Elle ne tarde pas à se faire enlever par Ridley dans une introduction qui marque les mémoires.

connue de la série, se voit doter de larges épaulières, elle qui se distinguait dans le premier jeu grâce à sa couleur. À vrai dire, on n'est pas loin du fan-service avec ce nouveau projet qui nous renvoie une nouvelle fois à la surface de Zebes pour affronter les Pirates de l'espace. Ce n'est pas juste la même motivation, c'est carrément la même carte que Sakamoto et son équipe recréent. Certains passages sont mêmes reproduits à l'identique, précisément pour que les joueurs vétérans reconnaissent. Le réalisateur serait-il devenu fainéant depuis 1986 ? Pas vraiment, c'est même tout l'inverse. À mi-chemin entre la suite et le remake, Sakamoto veut faire de Super Metroid la conclusion épique de la série. Avec une quinzaine de personnes à plein temps sur le jeu, c'est bien le moment d'être ambitieux pour réaliser tout ce qui n'a pas pu être fait dans les volets précédents. Design, ennemis, ambiances, nouvelles zones, tout y passe. Les développeurs se montrent perfectionnistes, limite trop. Si la R&D1 est en train de rivaliser un tour de force, elle est également en train de grignoter dangereusement la deadline fixée par Nintendo. Makoto Kano qui officie sur ce projet comme producteur reçoit même un avertissement de la part de Gunpei Yokoi. S'ensuit alors une période de crunch, comme bien souvent chez Nintendo, qui dure environ six mois. Un sale moment à passer qui a néanmoins permis à l'équipe de Sakamoto d'ajouter à la mécanique bien huilée une mise en scène efficace. Le défi est de taille pour un jeu quasi-muet qui joue la carte de l'intuitivité, mais certaines scènes restent néanmoins dans les annales. On pense forcément à la scène d'introduction durant laquelle le récurrent Ridley vole la larve sous les yeux de Samus, mais aussi au combat final qui l'oppose une nouvelle fois à Mother Brain. Un affrontement dantesque où le dernier metroïde se sacrifie pour sauver sa mère adoptive. Des scènes d'autant plus marquantes qu'elles sont servies par les musiques mémorables de Kenji Yamamoto et Minako Hamano qui bossent pour la première fois sur la série et qui ne la quitteront pas de sitôt.

Chaque écran de game over dans Super Metroid montre la tenue de Samus se désagrer pour dévoiler sa féminité.

RECULER POUR MIEUX SAUTER

LLe chef-d'œuvre est incontesté, mais bon sang qu'il arrive en retard. La Super Nintendo est déjà sur le déclin quand Super Metroid sort. Et même si tout le monde est fier en interne, ça travaille depuis un petit moment sur la Nintendo 64 qui est censé rivaliser avec la Saturn et la Playstation qui sortent en fin d'année 1994. Que des consoles qui ont le mot 3D à la bouche. C'est vrai que c'est le futur, l'heure pour le jeu vidéo de s'essayer à cette technologie encore expérimentale sur laquelle bon nombre de licences vont se casser les dents. Super Metroid a à peine le temps de profiter des dernières heures glorieuses de la 2D qu'on lui fait déjà comprendre à demi-mot qu'il est has been. L'ingratitude est palpable pour celui qui emmènera près d'une décennie plus tard le sous-genre du Metroidvania et la pratique du speedrun. Sakamoto doit pourtant s'y résoudre, le Metroid de la Nintendo 64 ne peut se faire qu'en 3D. Une impasse pour celui qui a passé presque dix ans à imaginer le gameplay de la série. Le réalisateur du premier et troisième opus ne trouve aucun moyen pour transposer le rythme soutenu ainsi que l'exploration si chère à la série. Il en conclura plus tard qu'un épisode 3D pour Samus était prématuré. Sakamoto n'a peut-être pas tort mais en attendant Metroid vient de rater le coche de la cinquième génération de console. Même l'appel à l'aide envoyé à un studio externe ne sauve pas la chasseuse de prime de sa lente descente aux enfers. Ce dernier décline la proposition de faire un jeu Metroid, de peur « de ne pas rivaliser avec Super Metroid ». La traversée du désert dure six longues années. Six ans avant que Samus sorte de nulle part lors du Nintendo Space World de 2000 qui annonce en grande pompe l'arrivée d'un certain Metroid Prime, développé par les figures presque inconnues de Retro Studios. Parmi ces Texans, certains ont déjà travaillé chez Iguana Entertainment à qui nous devons entre autre la série Turok. Le premier contact entre les deux sociétés n'est pas fantastique mais Nintendo, par le biais de Shigeru Miyamoto, décèle le potentiel de la structure. Les Américains se distinguent par leurs prouesses graphiques, mais ils ne savent pas où ils vont avec les quatre projets qu'ils ont en cours. Le programmeur star de Nintendo leur confie donc Metroid comme projet

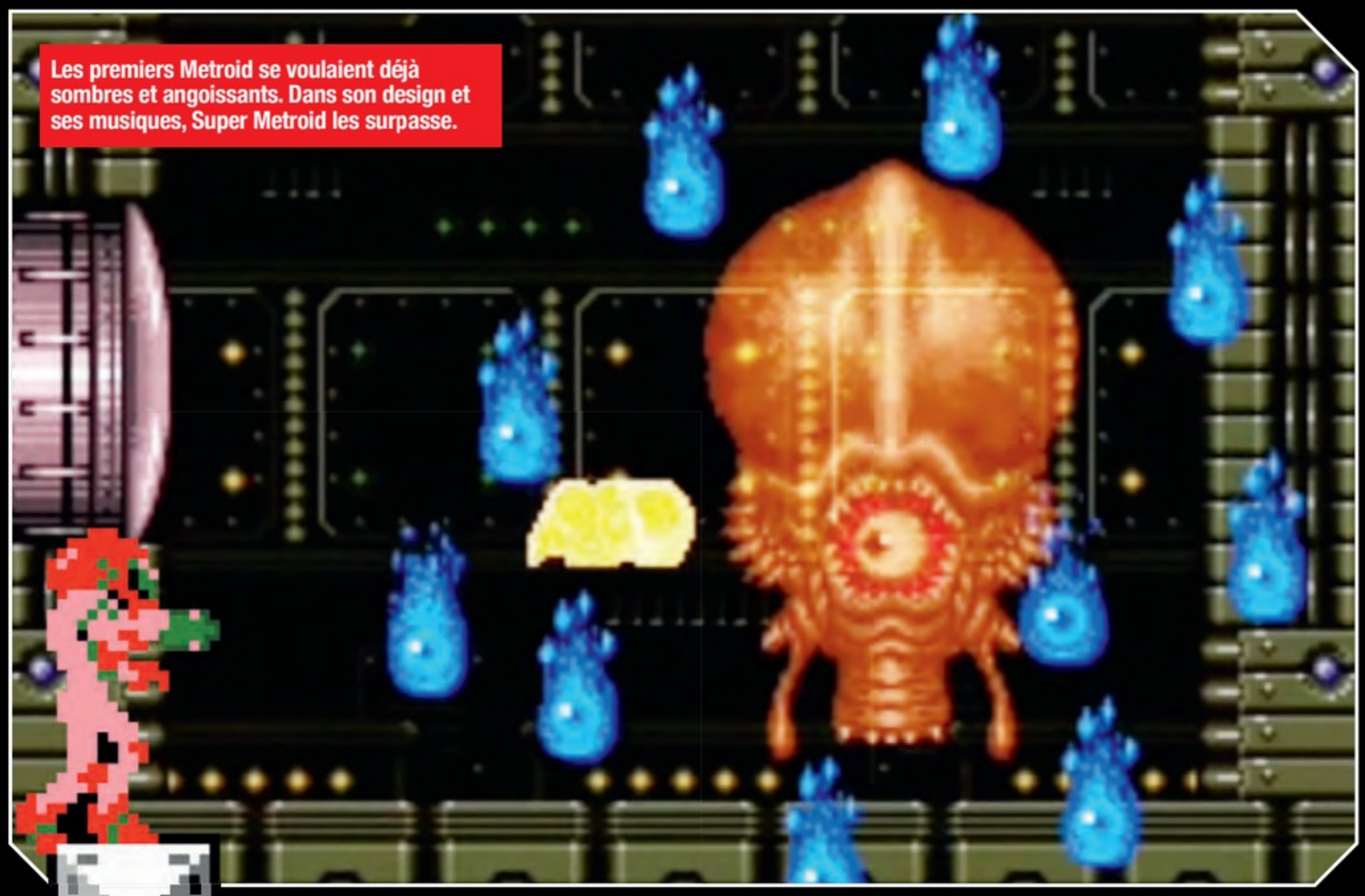
LES CHOZOS

Les gentils de l'histoire

Ce peuple représenté sous la forme d'hommes-oiseaux a disparu depuis bien longtemps. On peut néanmoins trouver de nombreuses traces de leur passage dans l'univers de Metroid. Pratiquement chaque planète explorée par Samus est une ancienne colonie appartenant à cette race très avancée technologiquement. Ils sont à l'origine de nombreuses choses, bonnes comme mauvaises. On leur doit la formation de Samus, à qui ils ont donné sa Tenue de Puissance.

exclusif avec le gros challenge de donner un second souffle à la série. Le fameux épisode 3D, le voilà. Il arrive finalement en Amérique le 18 novembre 2002 sur GameCube, seulement un jour après Metroid Fusion qui prouve sur Game Boy Advance que le gameplay 2D de la chasseuse fait encore mouche malgré les années. Pour ce qui est de Metroid Prime, la mise au point a été très compliquée. Samus a été tiraillée durant sa genèse entre TPS et FPS avant que la seconde solution l'emporte sous l'impulsion de Miyamoto. Le reste, c'est Kensuke Tanabe qui s'en charge en compagnie de Mark Pacini dans le rôle du réalisateur. Lui et son équipe gardent en tête qu'il s'agit avant tout de faire un jeu Metroid et non un jeu de shoot lambda dans lequel on incarne Samus. Ce vieux rêve mouillé de donner vie à un Super Metroid en

"Le chef-d'œuvre est incontesté, mais bon sang qu'il arrive en retard ! La SNES est déjà sur le déclin quand Super Metroid sort."



Les premiers Metroid se voulaient déjà sombres et angoissants. Dans son design et ses musiques, Super Metroid les surpasse.

HIROJI KIYOTAKE ET HIROFUMI MATSUOKA

Papas poule… aux oeufs d'or

Ils ne sont encore que des petits nouveaux quand ils commencent à travailler sur Metroid. C'est grâce au synopsis qu'ils bafouillent ensemble qu'ils sont aujourd'hui considérés comme les pères de Samus, au même titre que Yoshio Sakamoto. Si Matsuoka a rapidement laissé son enfant voler de ses propres ailes, ne revenant travailler que sur Super Metroid, Kiyotake, au contraire, lui tient la main encore quelques années. Son plus grand honneur dans la série est de diriger le projet Metroid II : Return of Samus. Il laisse également sa trace sur la plupart des jeux, exceptés les Prime, jusqu'à Metroid : Other M. Cela dit, Kiyotake a d'autres obligations en dehors de l'univers de Metroid puisqu'il est également crédité en tant que créateur du personnage de Wario.

2004 METROID PRIME 2 : ECHOES

Cette suite mal-aimée confirme la très bonne direction que prend la série avec les Prime. Ses ressorts narratifs et son gameplay sont toutefois moins inventifs.
Support : GameCube

2005 METROID PRIME : PINBALL

Rien de moins qu'un pinball avec des images inspirées de la série. Il peut davantage être vu comme un moyen de la faire vivre.
Support : DS

2006 METROID PRIME : HUNTERS

Plus évocateur déjà, Metroid Prime Hunters est là pour apporter un peu de multijoueur à l'univers de Samus. Ses caméos dans Metroid Prime 3 : Corruption et Metroid Prime : Federation Force laissent penser qu'il pourrait devenir un héros important.
Support : DS

METROID

1

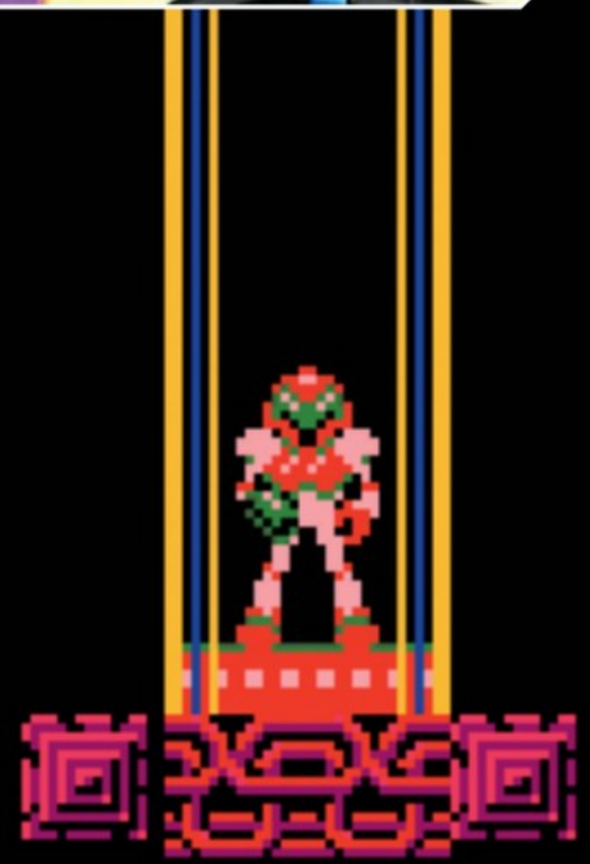
2

❶ La chasseuse a travaillé ses compétences en escalade. Dans Fusion, Samus s'accroche aux parois et à certains murs.

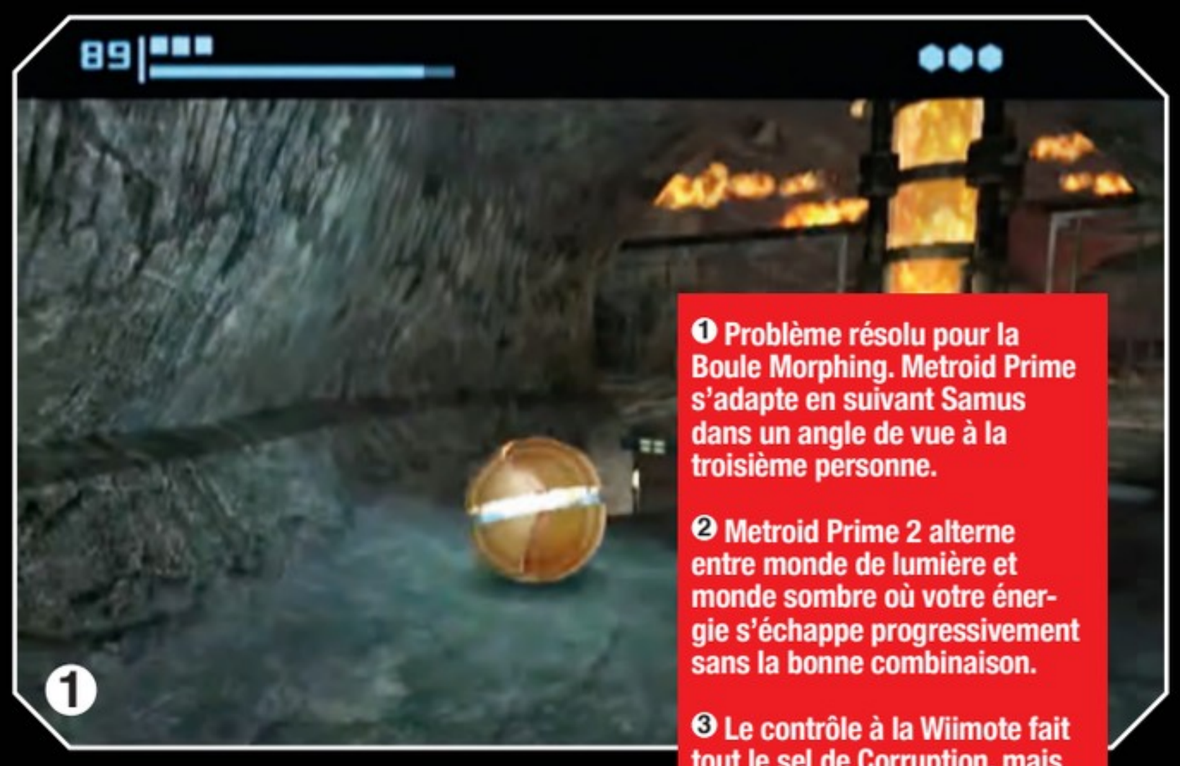
❷ En plus du scanner qui lui permet d'analyser l'environnement, Samus dispose d'autres viseurs utiles dans Metroid Prime.

KRAID
Poussée de croissance

Autre boss emblématique. Tout comme son acolyte ailé, Kraid est dans la série depuis ses tous premiers pas. Il est l'un des plus grands chefs des Pirates de l'espace bien que son apparence dans le premier opus manque un petit peu de charisme. Tout petit, rond et cartoonesque, Kraid y ressemble davantage à la fusion aberrante entre un tatou et une tortue. On est bien loin de l'aspect titanesque qu'il revêt dès Super Metroid. Le gros reptile impressionne alors par sa taille faisant deux fois la taille de l'écran ainsi que son combat, le premier gros affrontement sur le jeu de la Super Nintendo.



3D resurgit alors, et le moins que l'on puisse dire c'est que sa mise en place est aussi compliquée que l'avait imaginé Sakamoto. Donner une fonction aux vieux objets de Samus devient un vrai casse-tête. Rien que la Boule Morphing s'avère être une catastrophe à convertir. Le génie de Metroid Prime est de parvenir à des compromis entre ce qu'il est techniquement possible de conserver pour obtenir cette sensation de « Super Metroid 3D » et les nouveaux éléments à ajouter pour poursuivre cette philosophie. En cela, le scanner est un ajout primordial de le jeu. Sa faculté à analyser la faune, la flore et pratiquement tous les mécanismes à l'écran montre que Samus n'est pas simplement là pour tout détruire. Elle doit aussi fouiller et comprendre l'univers qui l'entoure pour trouver les clés de sa progression. Ce qui peut être perçu comme un genre plus «bourrin» n'apporte finalement à la licence qu'un supplément d'immersion auquel adhère massivement tous les sceptiques qui essayent le jeu en 2002. L'autoroute est toute tracée à partir de là. En réussissant un exploit que l'on pense impossible, Retro Studios se fait un nom et part pour une trilogie qui assure un nouvel âge d'or à la saga. Metroid Prime 2 : Echoes (2004) n'est pas le plus adulé de tous, Nintendo parle même de déception commerciale, mais il montre une belle continuité dans le travail du studio américain. L'idée principale consistant à explorer une planète et sa dimension parallèle sombre est quelque peu éculée, mais elle se montre efficace. On retrouve en revanche toute l'audace du jeu de 2002 dans Metroid Prime 3 : Corruption (2007). Pas question de revoir toute la jouabilité mais « simplement » de l'adapter au motion gaming de la Wii. Question immersion, c'est le chainon manquant. Après s'être senti en



1

❶ Problème résolu pour la Boule Morphing. Metroid Prime s'adapte en suivant Samus dans un angle de vue à la troisième personne.

❷ Metroid Prime 2 alterne entre monde de lumière et monde sombre où votre énergie s'échappe progressivement sans la bonne combinaison.

❸ Le contrôle à la Wiimote fait tout le sel de Corruption, mais le jeu est aussi graphiquement bien fichu.

2

3

RIDLEY

Jamais sans mon Ridley

La légende veut que ce dragon violet porte le nom du réalisateur d'Alien. Un bel hommage à la hauteur d'un méchant toujours présent pour entraver les plans de Samus. Ridley n'a jamais la même apparence d'un jeu à l'autre mais représente toujours un défi de taille dans l'univers de Metroid. Il s'agit tout de même du bras droit de Mother Brain, celui-là même qui ressuscite le gros cerveau après sa première défaite face à Samus.

communion en avec elle, voilà qu'on peut carrément faire les mêmes mouvements que Samus. Conclusion réjouissante, mais conclusion néanmoins. Metroid Prime 3 vient clôturer cinq belles années où la lady de l'espace fait parler d'elle à tous les niveaux. La série est tellement sur de bons rails qu'elle a le droit pour la première fois à un remake. Metroid : Zero Mission (2004) porte plutôt bien son nom. Ceux qui ont vécu la toute première mission en compagnie de Samus la redécouvrent avec une réalisation qui ne manque pas de

rappeler l'excellent Metroid Fusion. La franchise connait aussi ses premiers spin-offs que sont Metroid Prime Pinball (2005) et Metroid Prime Hunters (2006). Rien de foufou en ce qui concerne le premier titre, si ce n'est la tentative de faire vivre la série dans d'autres styles. Metroid Prime Hunters, en revanche, essaye maladroitement de se réapproprier les codes des FPS dans une formule plus orientée multijoueur. L'intérêt, ce n'est pas tout à fait son level design et ses boss répétitifs mais bien les six nouveaux chasseurs de prime qui

donnent leur nom au jeu et qu'il possible d'incarner des parties en ligne.

PRIME DE RISQUE

L'univers de Samus est en pleine expansion et ça aurait dû se poursuivre sur cette lancée. Sauf qu'après avoir compilé tous leurs travaux dans Metroid Prime Trilogy (2009), Retro Studios dit au revoir à Samus pour huit ans. Des affaires plus urgentes les attendent du côté du primate le plus iconique de Nintendo qui revient en 2010 dans Donkey Kong Country Returns. Pas sûr par ailleurs que les américains soient très contents de la revoir en 2017 pour l'annonce laconique de Metroid Prime 4. Le studio a déjà dû reprendre le développement de zéro en janvier 2019. Dire que le développement a l'air chaotique est peu de chose. Ce n'est que depuis la mise en ligne d'un teaser le 17 février dernier que Retro Studios et Nintendo montre enfin des signes encourageants pour le retour du pendant FPS de la licence. Entre temps il s'en est passé des choses pour Metroid. Une fois n'est pas coutume, on les doit à Yoshio

"En réussissant un exploit que l'on pensait impossible, Retro Studios se fait un nom et part pour une trilogie qui assure un nouvel âge d'or à la saga."

Another Metroid 2 Remake voit le jour en 2016, un an avant Samus Returns. En tant que projet de fan, Nintendo le fait interdire.

2007
METROID PRIME 3 : CORRUPTION

La magie des Metroid Prime se combine en 2007 à celle du motion gaming. En découle un troisième épisode encore plus intense que ses ainés.
Support : Wii

2009
METROID PRIME TRILOGY

La compilation des trois jeux Prime transpose le gameplay de Corruption aux deux autres titres de la trilogie. C'est aussi le testament de Retro Studios qui dit adieu à Samus jusqu'à l'annonce de Metroid Prime 4.
Support : Wii

2010
METROID OTHER M

Les ambitions titanesques de Sakamoto font d'Other M un moment particulier dans la saga. Son obsession pour la narration l'empêche d'être le TPS plus banal qu'il aurait dû être.
Support : Wii

METROID

❶ Metroid Zero Mission ajoute les ruines Chozo en plus des autres terrains de jeu déjà existants dans le titre original.

❷ Pour peu que l'on ne trouve pas ce que l'on cherche, les phases à la première personne d'Other M peuvent être très longues.

❸ Les séquences « plus classiques » d'Other M ne proposent pas que des déplacements à l'horizontal.

Sakamoto qui revient à ses premiers amours après avoir supervisé quelques années plus tôt Metroid Fusion et Metroid : Zero Mission. Il n'est pas seul sur le coup. Depuis 2006, Sakamoto s'est rapproché de la Team Ninja (Ninja Gaiden, Dead or Alive) pour développer un nouveau Metroid en TPS s'inspirant fortement des épisodes 2D. Un retour aux sources en apparence, sauf que le réalisateur a en tête un projet bien plus fou. Le genre de jeu beaucoup plus intime qui fait la part belle à la narration. Samus la muette doit délier sa langue pour briller dans des cinématiques revenant sur son passé. Sur le papier, ce Metroid : Other M est prometteur. La Team Ninja crée un titre qui n'est pas avare en action. La chasseuse virevolte, elle dézingue comme jamais et elle a maintenant le pouvoir d'achever ses adversaires dans un enchainement en mêlée qui fait grimper son taux de testostérone. Plus discutable, Other M nous laisse basculer entre le mode TPS et une vue à la première personne inspirée des Prime. Ces phases immobiles sont des moments de pur shoot dans certains cas, mais elles se révèlent également être des séquences de recherches peu inspirées dans lesquelles Samus cherche désespérément des indices pour progresser. La structure déjà batarde finit même par trancher avec ce qui fait habituellement sa force. Other M occulte complètement la recherche d'objets majeurs, rendant le tout assez linéaire. Samus en est déjà équipée et elle ne déverrouille son barda que sur les ordres de son ancien commandant, Adam Malkovich. Qu'importe finalement que la jouabilité divise, c'est sur ce personnage et les relations qui l'unissent à Samus que Sakamoto et plus de cent personnes ont bossé comme des dingues avec l'ambition de faire d'Other M une œuvre digne du 7ème art. Entre les attentes du réalisateur et ce qui ressort du jeu, il y a néanmoins un fossé. Une histoire confuse, perclus d'intrigues oubliables et oubliées qui divise au sein même de la communauté de fans. Pire encore, certains d'entre eux se sentent dépossédés par la nouvelle lecture imposé par Sakamoto. Eux s'étaient pourtant fait une image propre de Samus précisément grâce à son mutisme. Le verdict est sans appel : la narration, qui aurait dû être le point fort d'Other M, le plombe complètement. Premier coup dur pour la série après 24 belles années mais le suivant arrive. En tout cas en 2010, Metroid Prime : Federation Force (2016) commence à peine son développement. Initialement pensé pour être un Prime multijoueur dans la lignée de Metroid Prime Hunters, le jeu se transforme en FPS coopératif

SAMUS SOMBRE

Chasseuse sous stupéfiants

Samus Sombre est le nom donné à son double corrompu par le Phazon, une ressource toxique qui fait son apparition avec le premier Metroid Prime. Ses projets ne sont pas très précis. Elle passe le plus clair de son temps à corrompre tout ce qui bouge à coups de produits nocifs. L'autre partie de son planning est consacré à l'élimination de Samus, qu'elle rencontre à de nombreuses reprises. Ce combat à mort prend plus d'envergure dans Metroid Prime 3 : Corruption où Samus Sombre fait office de boss final.

Malgré des qualités respectables, les grosses têtes de Metroid Prime : Federation Force, ça ne passe pas.

“Ces périodes de vaches maigres montrent en tout cas que l’innovation dans la série est un sujet sensible…”

où les joueurs contrôlent des soldats de la Fédération Galactique avec des grosses têtes cartoonesques. Des réactions excessives ne tardent pas à se faire entendre sur Internet. Un jeu Metroid où Samus n’est pas jouable semble inacceptable.

Le gameplay coopératif à l’instar d’un The Legend of Zelda : Four Swords Adventures a pourtant de l’allure, mais pas assez de réussite pour faire passer la pilule comme l’espère Nintendo. Ces périodes de vaches maigres montrent en tout cas que l’innovation dans la série est un sujet «touchy». Pas facile de savoir quand faire fi des règles. Alors quand le monde a vent du remake de Metroid II appelée Metroid : Samus Returns (2017), son accueil est beaucoup plus sympathique. Est-ce par confort ou par réelle adhésion ? Toujours est-il que ce nouveau Metroid 2D, produit une nouvelle fois par Sakamoto et développé par les espagnols de MercurySteam, fait son petit effet. Simple et efficace, il est la preuve que le studio pourtant méconnu est capable de redorer le blason de la série. Lui donner un second souffle est-il possible ? C’est tout l’enjeu de Metroid Dread (2021) qu’il réalise également. Ses origines ne datent pas d’hier, on entend parler de lui pour la première fois en 2005 mais ce n’est qu’après la réussite de Samus Returns que Nintendo a le déclic pour enclencher sa production. Le concept d’une fuite en avant est fort de café pour un Metroid. Cette pression permanente que subit Samus aurait pu être considérée comme un troisième essai hasardeux. Mais vous qui lisez ces lignes savez sans doute que le changement a eu du bon cette fois. Difficile de juger son impact sur la série avec seulement quatre mois de commercialisation derrière lui. Cela dit, si les louanges qu’il a reçues sont à la hauteur de ses ventes, on pourrait bien assister à un nouvel âge d’or pour la série que l’on espère voir prolonger avec la sortie de Metroid Prime 4.

Les attaques de mêlée d’Other M, c’était visiblement une bonne idée. MercurySteam reprend cela à son compte pour Samus Returns.

2016 METROID PRIME FEDERATION FORCE

Dans la lignée de Metroid Prime Hunters, ce jeu met la coopération au cœur de son gameplay. Un parti pris toutefois éclipsé par l’absence de Samus en tant que perso jouable et un design qui fait débat.
Support : 3DS

2017 METROID SAMUS RETURNS

Un autre remake percutant qui rend cette fois honneur à Metroid II. Comme Retro Studios avant eux, les Espagnols de MercurySteam se montrent très respectueux du matériau d’origine.
Support : 3DS

2021 METROID DREAD

Le pari Metroid Dread n’était pas gagné d’avance. MercurySteam a néanmoins fait un travail d’orfèvre qui nous offre la première aventure originale encensée par le public depuis Metroid Prime.
Support : Switch

RÉTRO-ABO

LE MAGAZINE COLLECTOR DU JEU VIDÉO !
RÉTRO
#16
TELEMAX
AMIGA
8 ANS DE CARRIÈRE, 11 MACHINES !
LA PRESSE JV AVANT INTERNET
NOSTALGIE & ANECDOTES
STARWING
LE RENARD À PUCE SUPER FX
PONG
LA FABULEUSE HISTOIRE DE DEUX TRAITS ET D'UN POINT
GAMEGEAR
QUAND SEGA TENTA DE DESTITUER LA GAME BOY
BEAT THEM'ALL
LE GENRE PHARE DU SIÈCLE DERNIER !
ALONE IN THE DARK
LE PREMIER SURVIVAL HORROR

OFFRE SPÉCIALE 2022

ECONOMISEZ 25%

ABONNEZ-VOUS !

1 NUMERO GRATUIT !

PROFITEZ DE TOUS LES AVANTAGES DE L'ABONNEMENT :

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

3 MOYENS FACILES DE S'ABONNER

1. Directement en ligne

www.abo.nickelmedia.fr

2. Par téléphone

01 44 70 72 32

3. Par courrier ou email

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

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

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
VIDEOGAMER RÉTRO – 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 30/06/2022. 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.

R0230

HALO
LA CHANCE DU DEBUTANT

Si le Master Chief porte fièrement le lourd costume de VRP d'une marque qui s'est construite à travers ses aventures, le développement du premier Halo fut extrêmement chaotique et à peu de choses près, Microsoft aurait pu lancer sa Xbox sans la killer app tant espérée. Thomas Huguet

Nous sommes le 14 mars 2002 et la Xbox débarque en France, quatre mois après une sortie américaine qui donne un ton pas encore parvenu sur nos côtes. Atténué par des forfaits internet balbutiants et l'absence de réseaux sociaux modernes, le buzz se heurte qui plus est à une erreur stratégique majeure : la console de Microsoft et son pad XXL s'échangent contre 479€, une fortune quand on pense aux 299€ d'une PS2 qui surfe sur Gran Turismo 3 ou GTA 3, et qui vient juste d'accueillir MGS2. La bévue sera réparée quelques semaines plus tard mais les débuts de la machine américaine sont contrariés, et ce malgré un monumental catalogue de lancement. Au milieu des Amped, Project Gotham, Max Payne, Dead or Alive 3 ou Jet Set Radio Future, Halo : Combat Evolved se distingue et accompagne quasiment une console sur deux à la sortie du magasin. Un article de magazine par ici, une vidéo téléchargée (sur trois jours) par-là, un coup d'œil dans une vitrine entre les deux et le bouche à oreille s'enclenche sans qu'aucun vaccin ni remède ne puisse contrer la viralité du phénomène. Plus qu'une série et davantage qu'une marque, c'est tout un genre que le titre de Bungie s'apprête à faire décoller : oubliez les dérives ergonomiques de la Nintendo 64 et les tentatives balbutiées sur PS2, c'est avec le combo coup de crosse / grenade d'Halo que le FPS prend enfin son envol sur consoles.

LA NOUVELLE DONNE

Les raisons sont multiples et si certaines touchent plus à l'affect

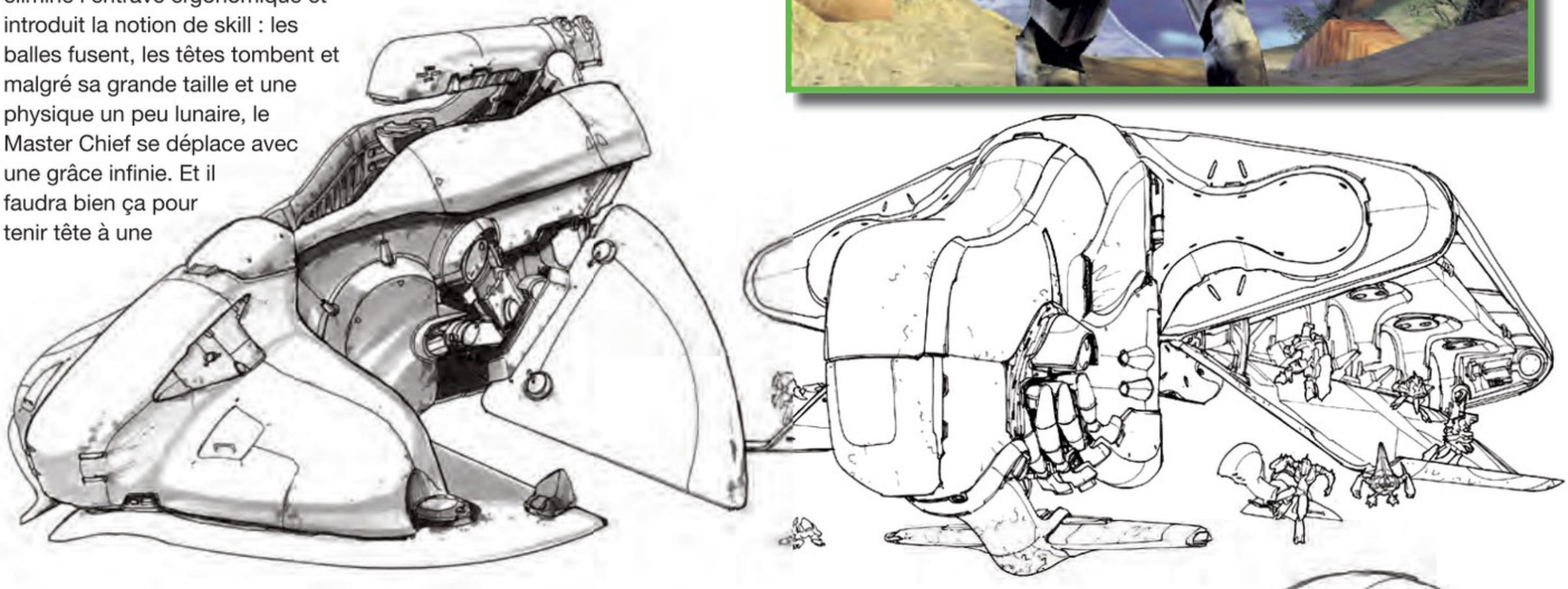
“LE BOUCHE À OREILLE S’ENCLENCHE SANS QU’AUCUN VACCIN NI REMÈDE NE PUISSE CONTRER LA VIRALITÉ DU PHÉNOMÈNE.”

HALO

que d'autres, la proposition faite par Bungie saisit aux tripes dès les premières minutes. Il y a d'abord ces contrôles, qui sonnent comme une évidence malgré des années de mauvaises habitudes. Entre choix forts et ergonomie quasi parfaite, Halo instaure sans forcer – de multiples configurations sont proposées aux réfractaires – des conventions qui valent encore aujourd'hui. Déplacements au stick gauche et visée au droit, grenades en gâchette gauche et saut sur le bouton A, l'évidence transcende les a priori tout en faisant (presque) oublier les dimensions d'une manette très mal née, et qui sera heureusement vite remplacée. L'asymétrie des sticks aide grandement à l'affaire mais crée un schisme qui gênera définitivement les transitions entre Xbox et PlayStation, Sony restant jusqu'ici fidèle à son design passe-partout mais bon nulle part. Plus maniable que jamais auparavant, Halo élimine l'entrave ergonomique et introduit la notion de skill : les balles fusent, les têtes tombent et malgré sa grande taille et une physique un peu lunaire, le Master Chief se déplace avec une grâce infinie. Et il faudra bien ça pour tenir tête à une IA démentielle, évidemment inédite pour un titre console mais qui rend même les joueurs PC envieux. Il y avait les marines d'Half-Life, il y a désormais les Covenants d'Halo ! De son côté, la partie technique se fait cerise sur le gâteau avec des textures au relief inédit, de grands extérieurs à nettoyer un peu comme on veut et des performances solides malgré le festival d'explosions. Comme si cela ne suffisait pas, l'aventure est jouable à deux en écran partagé et un mode multijoueur complet permet de se la donner jusqu'au bout de la nuit (et des déodorants) en reliant quatre consoles et en rassemblant jusqu'à seize joueurs. S'ils perdent quelques frames en demandant à leur Xbox de se mettre en quatre, ils ne boudent pas leur plaisir. Tout à leur plaisir, ils sont sans

1 Halo n'est pas rétrocompatible, mais la version remasterisée est disponible dans le Game Pass (PC et Xbox) via la Master Chief Collection.

2 Au départ, pas de Master Chief mais un « future soldier » que l'on sent destiné à de grandes choses.



Le visage de Cortana est (plus ou moins) basé sur celui de Néfertiti, reine égyptienne.

❶ Le warthog tel qu'on le connaît et l'adore, avec son pilotage si caractéristique.

❷ Le cartographe silencieux, un niveau devenu légendaire pour tous les joueurs d'Halo.

"HALO INSTAURE SANS FORCER DES CONVENTIONS QUI VALENT ENCORE AUJOURD'HUI."

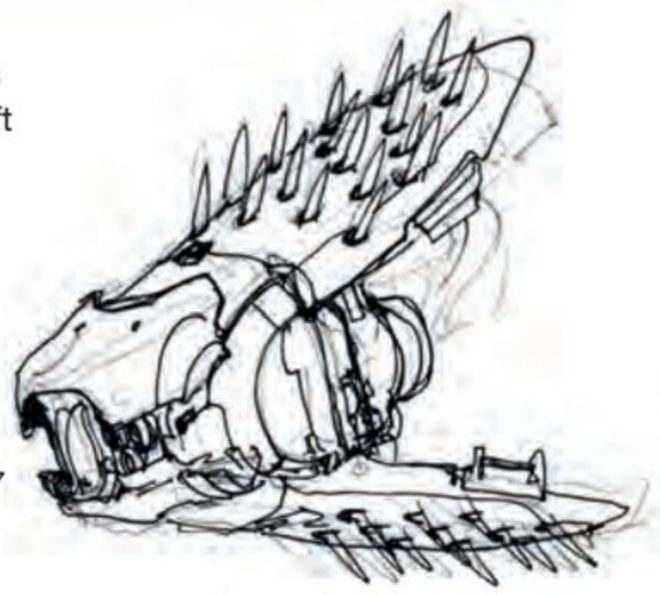
O'DONNELL, PIECE ESSENTIELLE

S'il semble parfois avoir légèrement viré zinzin et s'il ne rate jamais une occasion d'exposer son énorme ego, Martin O'Donnell demeure un musicien génial et sans lui, Halo ne serait sans doute pas ce qu'il est aujourd'hui. En collaboration avec Michael Salvatori, O'Donnell compose pour Halo une bande originale dont les mélopées grégoriennes resteront gravées à jamais dans les oreilles des joueurs. Collaborateur de Bungie depuis Myth, O'Donnell intègre définitivement le studio après le rachat par Microsoft et s'attache à créer une musique dynamique qui s'adapte à ce qui se passe à l'écran. Ses morceaux sont en effet divisés en sections et boucles que le moteur audio du jeu peut réarranger à sa sauce. La recette fonctionne du tonnerre et l'OST fait même l'objet d'une sortie en CD, chose rare pour l'époque !

doute loin d'imaginer l'étendue des difficultés rencontrées par Microsoft et Bungie ces dernières années, et la course contre la montre qu'il a fallu remporter pour livrer ce Halo : Combat Evolved en temps et en heure.

CHEMIN DE CROIX

Pour Halo, tout commence fin 1997 alors que Bungie n'est encore qu'une petite structure spécialisée dans le développement de jeux sur Mac. Maître du FPS avec sa série Marathon, le studio se tourne vers la stratégie temps réel et signe l'excellent Myth, dont l'univers fantasy et la recette originale (sans construction ni ressources, les unités proposées en début de niveau doivent suffire !) font mouche. En attendant l'inévitable suite, quelques développeurs lui opposent, comme projet annexe dans un premier temps, un pendant science-fiction au nom de code aussi générique que prophétique : Armor. De fil en aiguille, ce qui n'est alors qu'un concept au nom de code immature (Monkey Nuts) prend de l'épaisseur et le plaisir qu'ont les développeurs à se balader en Warthog les pousse à rapprocher de plus en plus la caméra de l'action. C'est décidé, le tout fraîchement baptisé Halo sera un TPS et la démo du MacWorld



HALO

Avec ses répliques et ses comportements avancés, l'IA d'Halo fait mouche dès le premier jeu.

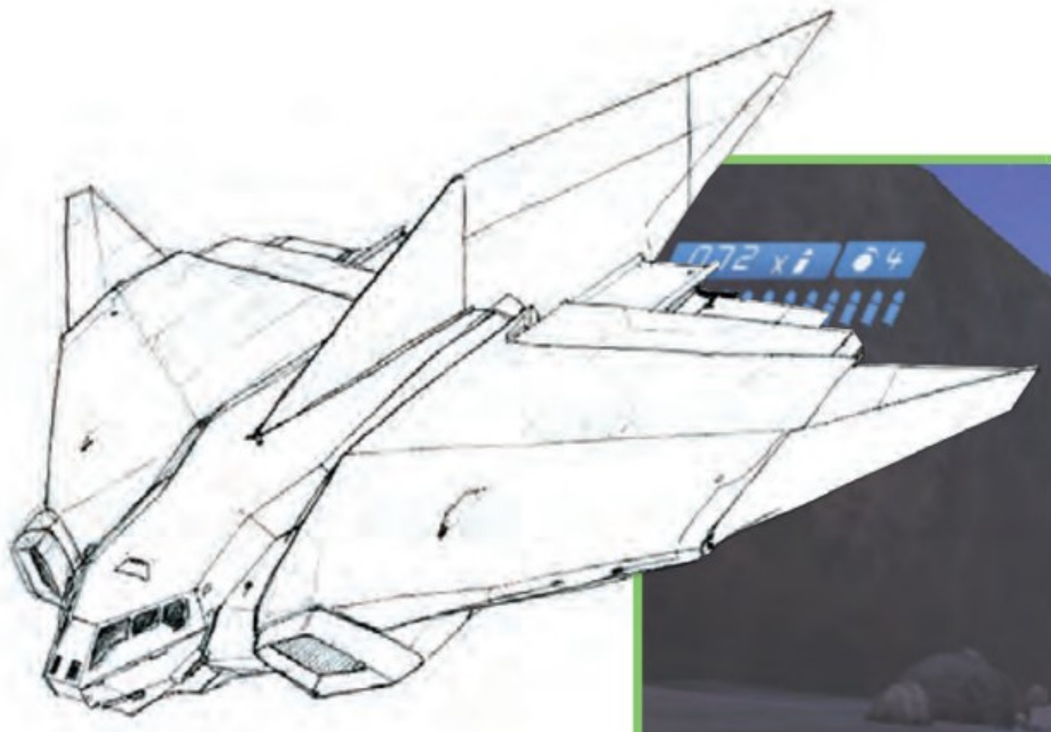
1999 fait tomber les mâchoires de l'assemblée et d'un Steve Jobs qui se régale de son effet, bien que l'affaire tourne sur PC en coulisses. Problème : paru entre temps, Myth II souffre d'un bug fatal – la désinstallation peut causer l'effacement complet du disque dur – qui saigne Bungie, obligé de rappeler et remplacer tous les disques vendus. En grande difficulté financière, le studio perd progressivement son indépendance. C'est Take-Two qui lance les « hostilités » avec un accord d'édition qui forcera le studio à travailler sur consoles dès la sortie d'Oni, qui sort en 2000 sur PC, Mac et PlayStation 2. Microsoft, désormais à la recherche de titres forts pour lancer sa future Xbox, trouve l'occasion trop belle et finit par racheter Bungie pour une trentaine de millions de dollars. Halo devient une exclusivité Xbox et la boîte emménage dans les locaux de Microsoft, à Redmond. Nous sommes à l'été 2000 et près d'un an et demie avant son entrée en piste, le projet qui vient de faire une belle impression à l'E3 n'a toujours pas de scénario, de héros et encore moins de campagne solo. L'idée est là, la direction attendra mais la perspective se resserre tout de même, les progrès de la technologie permettant in fine à Bungie d'opter pour une vue à la première personne. Toutefois, si le studio s'est toujours assuré d'avoir une bonne base de gameplay et un multi fonctionnel avant de se lancer

COMBAT EVOLVED, POURQUOI ?

Avant de se mettre d'accord sur Halo, Bungie s'est longtemps creusé la tête pour donner un nom à sa création. A l'origine, le projet s'appelait « Armor » et aux premiers stades de développement, « Monkey Nuts » fut adopté avant d'être remplacé par « Blam! », plus passe partout. Bungie s'est ensuite attaché les services d'une boîte de marketing pour trouver un nom définitif, sans parvenir à se décider. C'est sous le nom de Covenant que le développement se poursuivit avant qu'un des artistes finisse par dégoter un « Project : Halo » à l'aura de mystère adaptée à ce que le studio recherchait. C'est Microsoft, bien plus tard, qui tiendra à ajouter Combat Evolved sous le titre, ce après avoir tenté de convaincre Bungie de changer de nom pour quelque chose de plus militaire.

❶ Pendant longtemps, Halo n'est qu'un TPS multi par équipe en monde ouvert.

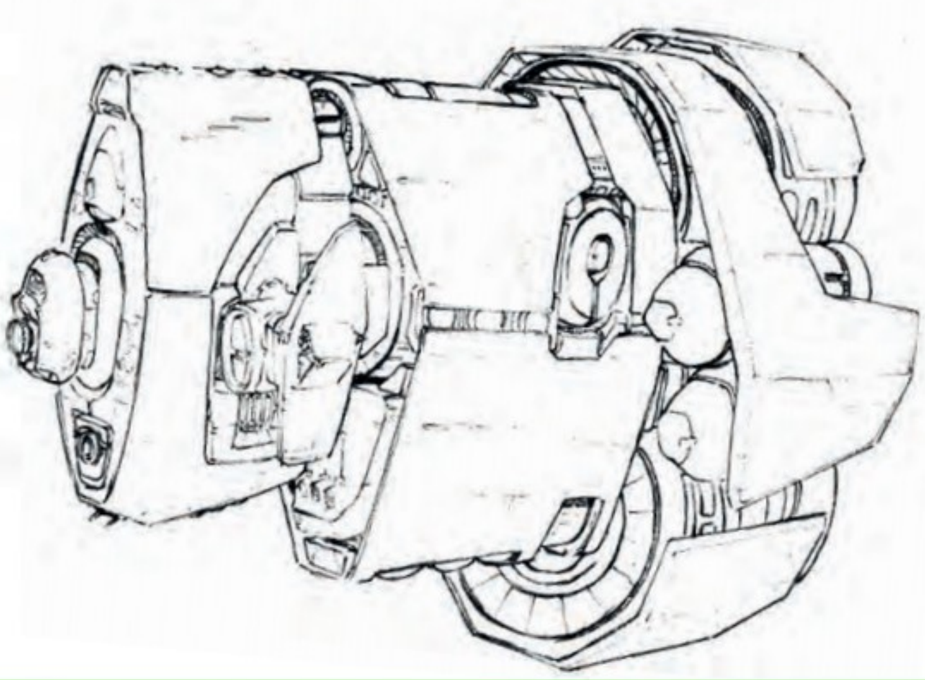
❷ Dès ses premières sorties publiques, Halo impressionne par sa technique.



Halo sort sur PC et Mac à la fin 2003, et le portage n'est pas brillant.

dans la création du jeu à proprement parler, le temps presse. Très vite, la date du 21 novembre 2001 est arrêtée par Microsoft pour la sortie de sa Xbox, et il est évidemment inimaginable qu'Halo ne figure pas au lancement de la machine. Tout Bungie s'engage donc sur la voie du crunch, cette phase de développement acharné qui voit chaque employé mettre de côté sa santé et sa vie privée pendant de longs mois. C'est durant l'année 2001 que tout prend forme pour le Master Chief, Cortana et consorts. En pleine bourre, Bungie n'a pas le temps de soigner ses sorties publiques et les joueurs qui ont l'occasion d'essayer le multi asthmatique de la démo de l'E3 2001 en perdent leur enthousiasme. Incroyable en bien des domaines, la version finale d'Halo garde les stigmates de ce développement pour le moins contracté. On pense par exemple à la coopération en plein écran via consoles séparées, prévue à l'origine mais sabrée pour gagner du temps. Surtout, de nombreux niveaux prévus au cahier des charges finissent par sauter pour être remplacés par un enchaînement de couloirs – en phase aller et retour – qui frôle l'overdose. Fans dès la première rafale de cette armure verte et de son IA tourmentée, les joueurs pardonneront aisément ces défauts de jeunesse. Si le genre se découvre un nouveau champion et une référence à laquelle des concurrents de tous bords empruntent à tire-larigot, l'industrie rencontre quant à elle un nouveau poids lourd. Avec un peu plus de cinq millions de jeux vendus, Halo concerne un possesseur de Xbox sur cinq ! Le démarrage est fulgurant et la trajectoire exponentielle : avant la sortie d'Infinite, il s'est écoulé plus de 81 millions de galettes estampillées Halo !

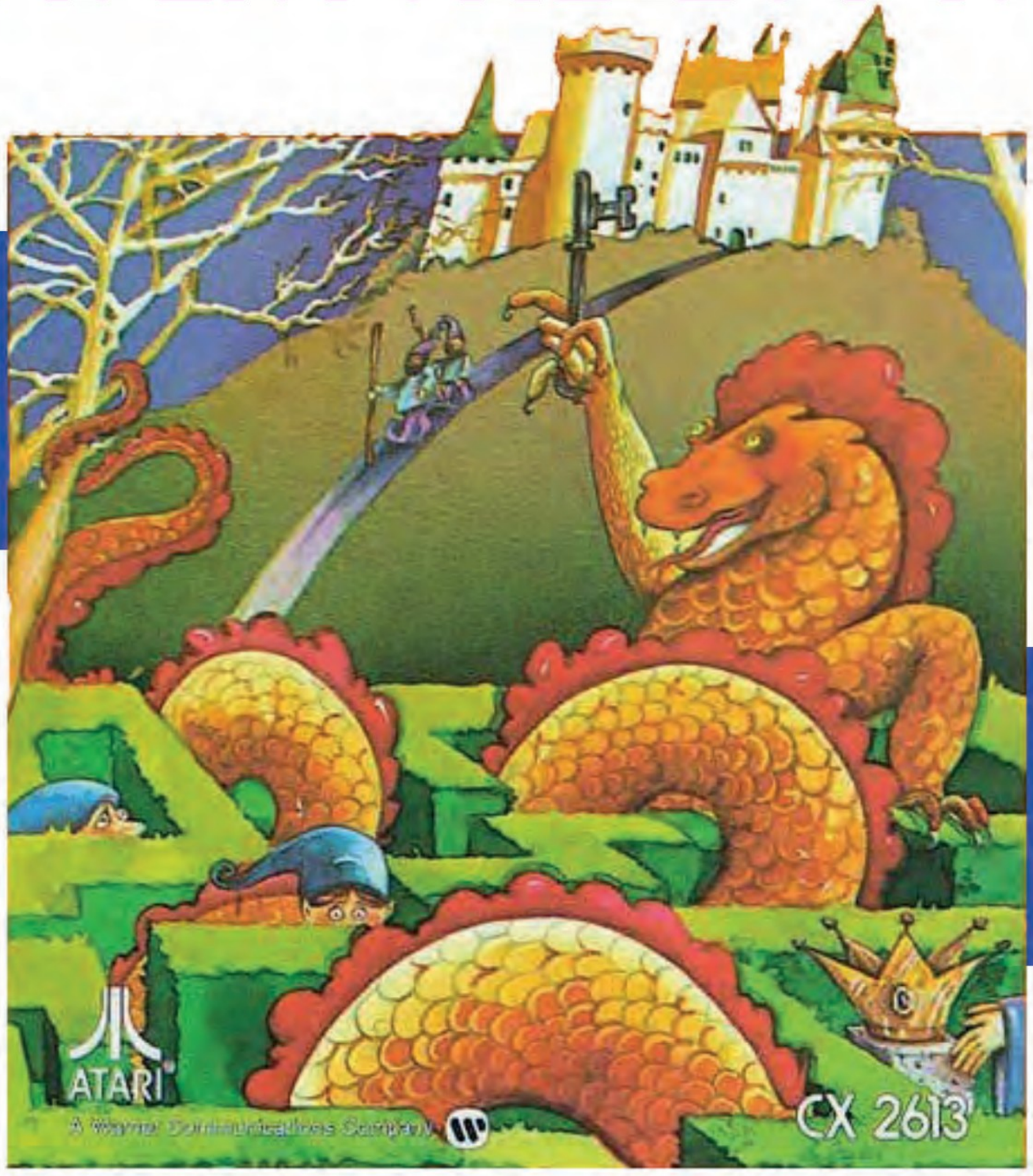
"C'EST DURANT L'ANNÉE 2001 QUE TOUT PREND FORME POUR LE MASTER CHIEF, CORTANA ET CONSORTS."



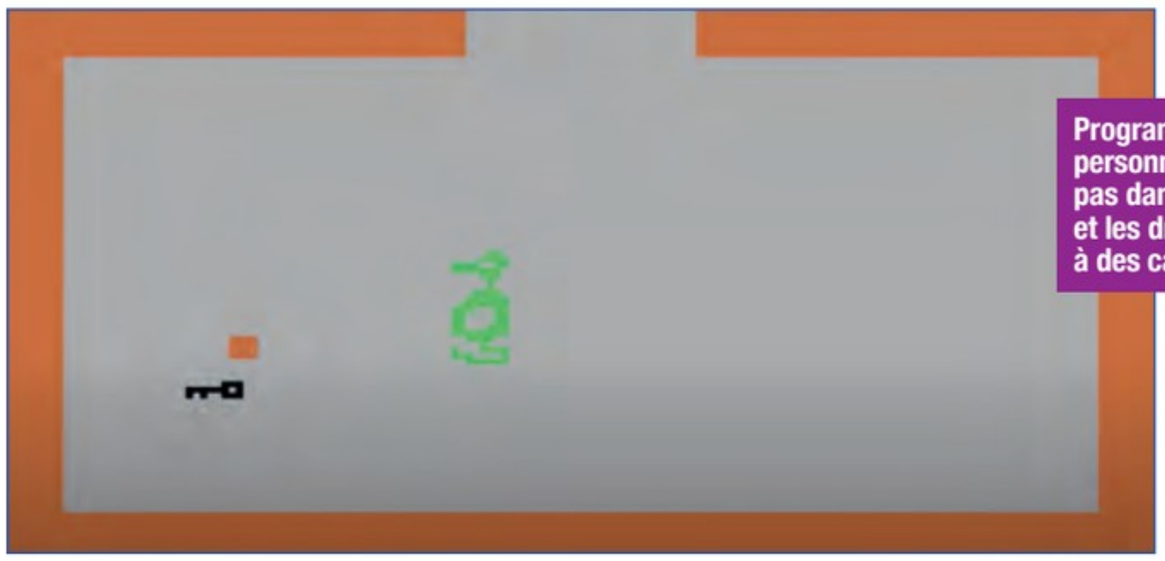
❶ Jouable à seize sur quatre consoles reliées, le multi d'Halo crée un précédent.

❷ Les Floods, un nouvel ennemi qui anime un dernier tiers poussif au niveau level design.

ADVENTURE
ET LE JEU D'ACTION AVENTURE EST NÉ



Alors qu'il n'est encore qu'un jeune bambin, le jeu vidéo réinvente déjà ses codes et réinterprète ses premières productions. Les austères fictions interactives, purement textuelles, passent ainsi à la moulinette de l'Atari 2600 pour donner vie au premier jeu d'action-aventure de tous les temps, qui marque l'industrie par son ambition… et son message caché. *Jean-Marc Delprato*



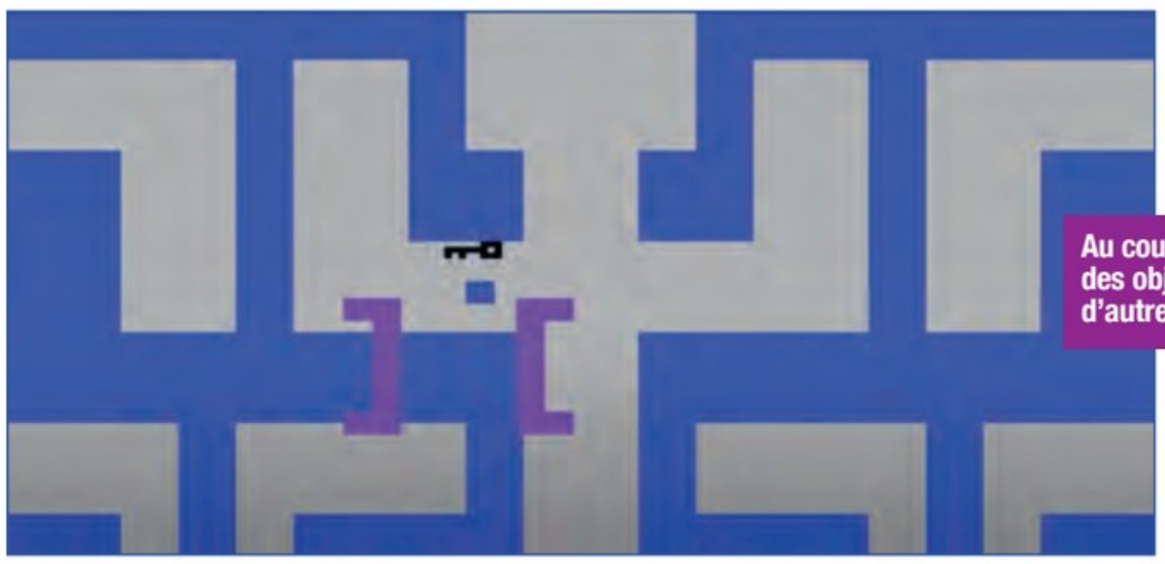
Programmé par une seule personne, Adventure ne fait pas dans la finesse graphiqu et les dragons ressemblent … à des canards !

“ADVENTURE EST LE PREMIER JEU D’ACTION-AVENTURE GRAPHIQUE SUR CONSOLE DE TOUS LES TEMPS !”

Milieu des années 1970. L’odyssée de l’informatique bat son plein, mais on est encore bien loin du déluge pyrotechnique bardé d’effets spéciaux des productions actuelles ou même des débats sur l’intérêt de migrer vers la nouvelle version d’un système d’exploitation à fenêtres. À cet âge primitif, les machines occupaient des armoires et des salles entières pour une puissance de calcul plus limitée qu’une calculatrice actuelle de collégien. Les quelques pionniers qui se sont pris de passion pour ce média, un diplôme en sciences informatiques en poche, programment essentiellement des applications professionnelles en COBOL ou en Fortran sur les premiers mainframes d’IBM, comme le System/360. Les tubes cathodiques des moniteurs ne distillent qu’un baveux affichage en niveaux de vert, les définitions Full HD ou 4K tiennent encore de la science-fiction. C’est dire si ces premiers programmeurs de génie devaient faire preuve d’un immense niveau d’abstraction pour se figurer et développer les premiers traitements de l’ère informatique ! Pour ajouter un brin de fantaisie à leurs machines, entre leurs travaux sur les premières bases de données ou des applications de comptabilité, certains de ces jeunes programmeurs se plaisent à imaginer une visée plus ludique. Les premiers jeux textuels voient alors le jour, leur histoire se déroule au fur et à mesure de commandes à taper au clavier, dans le nouvel élan vers les premières consoles de salon et l’essor des jeux vidéo.

DES BANCS DE L’UNIVERSITÉ AU PREMIER JOB CHEZ ATARI

Parmi ces innocentes productions

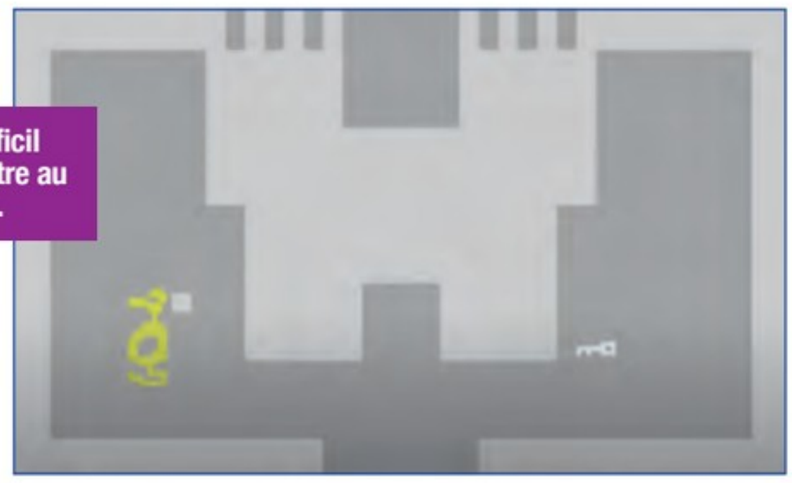


Au cours de l’aventure, vous déplacez des objets en les combinant avec d’autres éléments comme ici une porte.

ADVENTURE

qui ne sont pas encore forcément destinées à être diffusées, six lettres ouvrent une brèche. ADVENT. C'est le nom du fichier créé par William Crowther, un programmeur qui l'a développé en Fortran sur un DEC PDP-10, pendant son temps libre, pour amuser ses deux filles. En l'exécutant, quelques lignes de texte apparaissent à l'écran. «Vous vous trouvez au bout d'une route, devant un petit bâtiment en brique. Une forêt vous entoure. Un petit ruisseau sort du bâtiment, et descend vers un ravin». Le décor est posé, et vous n'avez plus qu'à saisir des commandes au clavier pour avancer vers les différents points cardinaux ou encore interagir avec les éléments qui vous entourent, comme «prendre clé» ou «allumer lumière», tout au long d'un labyrinthe de 130 pièces. Nous sommes en 1975 et ce jeu s'appelle Colossal Cave Adventure, dans son titre exact. «Je trouvais que l'idée d'un réseau de pièces, avec des objets que vous pouvez transporter entre elles, ainsi que des créatures qui se déplacent librement, était vraiment cool. Bien sûr, tout se passait en mode texte, mais ça m'a aussitôt donné envie d'en faire un vrai jeu vidéo», imagine Warren Robinett. Ce jeune programmeur du Missouri n'a alors que 25 ans et vient de décrocher son diplôme en «sciences informatiques appliquées au langage et à l'art» de l'Université de Houston, au Texas. S'il a mis la main sur Colossal Cave Adventure, c'est parce que le jeu a largement dépassé son créateur, des passionnés admiratifs l'ayant diffusé sur l'Arpanet, le premier réseau lancé par le Ministère américain de la Défense à la fin des années 1960 et utilisé par toutes les universités. En 1976, Warren Robinett complète sa formation avec un diplôme en sciences informatiques de l'Université de Berkeley. Pour autant, il résiste à la tentation de rejoindre des multinationales cotées au NASDAQ et d'y faire un travail «sérieux» pour poser ses bagages chez Atari dès novembre 1977. Fondé cinq ans plus tôt, l'éditeur s'est évidemment déjà taillé la part du lion dans le marché balbutiant des jeux vidéo, avec sa borne d'arcade Pong (sortie le 24 novembre 1972) puis avec celle de Breakout (mars 1976). Warren Robinett entre dans l'entreprise à peine quinze jours après le lancement de l'Atari 2600, le 14 octobre 1977, alors connu sous le nom d'Atari VCS (pour Video Computer System). Il s'agit de la troisième console à cartouches de cette jeune industrie, après la Channel F de Fairchild (novembre

"A CAUSE DES LIMITATIONS GRAPHIQUES, MES DRAGONS RESSEMBLENT A DES CANARDS, MAIS C'EST CA DE DEVELOPPER UN JEU TOUT SEUL !" (WARREN ROBINETT)

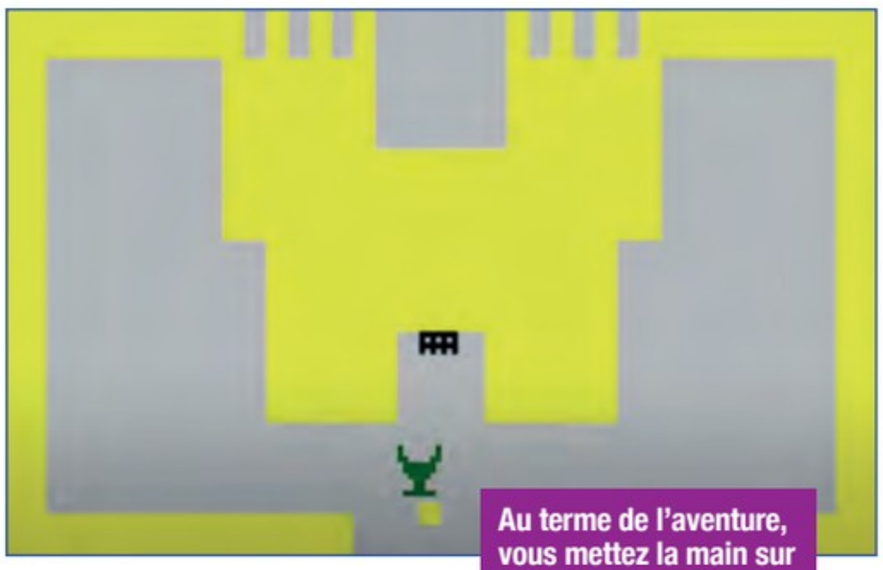


L'épopée d'Adventure est difficil avec trois dragons à combattre au terme d'intenses labyrinthes.

1976) et la RCA Studio II (janvier 1977). En guise de première tâche, il s'attelle au développement de Slot Racers (1978), un jeu de course dans lequel vous pilotez un bolide à travers un labyrinthe qui occupe tout l'écran, en tentant d'éviter les missiles de votre adversaire tout en répliquant à votre tour. Le premier à atteindre 25 points remporte la partie. En substance, le jeu n'a pas grand-chose à voir avec une course de voitures, mais le succès est au rendez-vous et la (confidentielle) presse de l'époque parle de «l'un des jeux de labyrinthe les plus importants de l'Atari 2600». «Je me suis ensuite directement inspiré de Colossal Cave Adventure, j'y avais beaucoup joué en 1978 grâce à l'Arpanet, poursuit Warren Robinett. Mais mon patron, chez Atari, savait que ce jeu nécessitait des centaines de kilo-octets sur un mainframe, alors que l'Atari 2600 n'embarquait que 4 Ko de ROM, 128 octets de RAM et un processeur 6502 à 1 MHz. Il pensait que c'était impossible, et m'a dit de passer à autre chose. C'est exactement pour ça que j'ai créé ce jeu.»

DES DONJONS ET DES DRAGONS, EN COULEURS

Colossal Cave Adventure ne s'articulait qu'autour de textes sur fond noir. Adventure va le réinterpréter autour d'une interface graphique en couleurs, avec des donjons, des portes à ouvrir, des ennemis qui se déplacent à l'écran et des labyrinthes qui se poursuivent sur plusieurs affichages. La zone de rendu reste toujours circonscrite à une définition de 160 x 192 pixels, avec une vue du dessus et un personnage principal représenté par un simple carré, mais les décors continuent sur plusieurs écrans lorsqu'une ouverture laisse passer à gauche, à droite, en haut ou en bas. Vous pouvez également déplacer les objets que vous trouvez sur votre chemin, en particulier les flèches et les épées afin de vaincre les trois dragons et ainsi de libérer la voie vers un précieux calice. À ce stade primitif du jeu d'aventure, l'intrigue tient davantage de l'exploration archéologique façon Indiana Jones ou surtout Dungeons & Dragons que de la princesse à sauver. Les pièces



Au terme de l'aventure, vous mettez la main sur le calice, une précieuse relique.

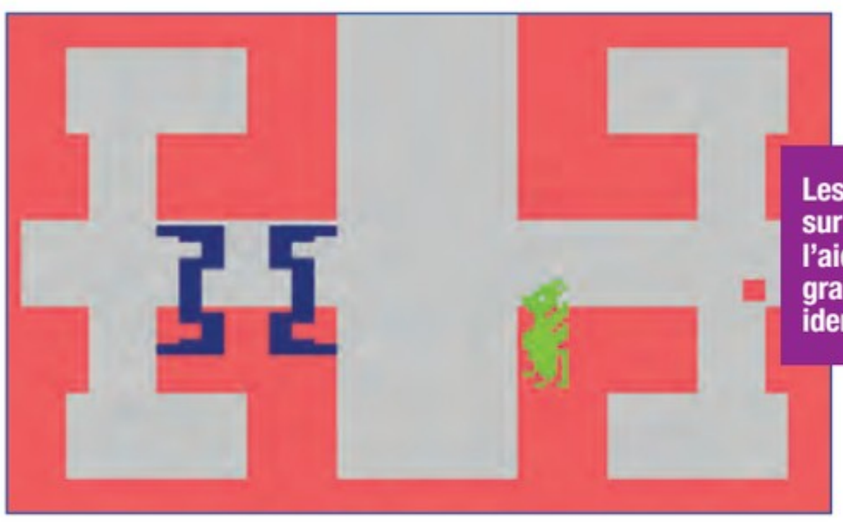
ADVENTURE

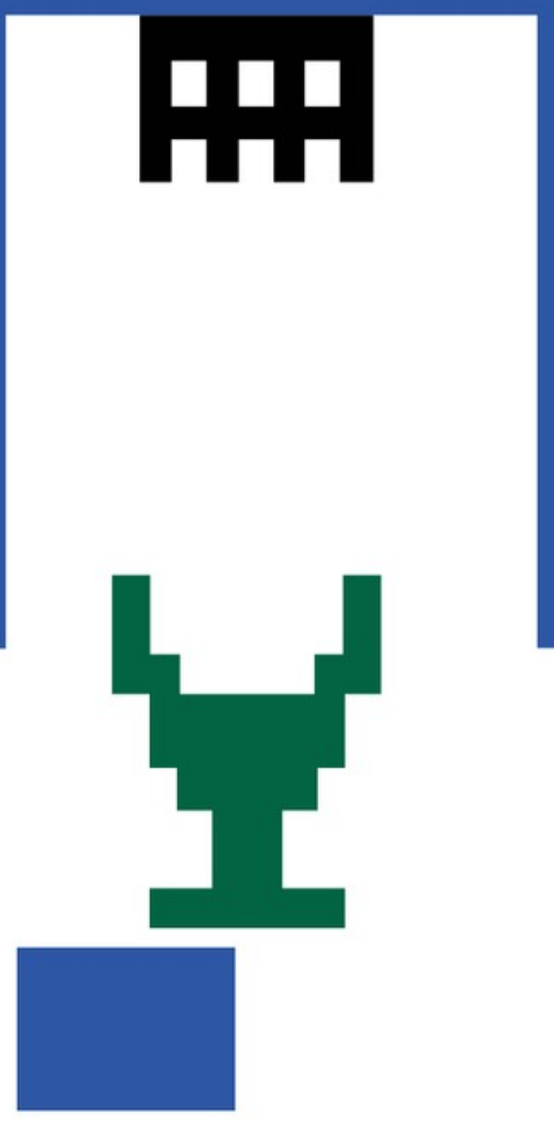
changent de couleur en fonction du donjon à explorer et vous devez faire face aux premiers sérieux puzzles de l'histoire du jeu vidéo, avec des allers-retours successifs à multiplier pour déplacer une série d'objets entre les salles, par exemple. «Mon idée, c'était d'afficher une salle à la fois à l'écran, et de contrôler les déplacements à l'aide du joystick lorsque l'on se déplace vers le bord de l'affichage, au lieu de commandes à taper au clavier, comme «Aller au nord» ou «Aller à l'est» à l'époque, résume Warren Robinett. Pour toutes les fonctions, comme ramasser ou relâcher un objet, je me suis servi du bouton du joystick (comme si l'on écrivait «Prendre clé» ou «Lâcher clé»). Et pour toutes les actions que l'on réalisait dans le jeu textuel en combinant plusieurs objets (comme «Tuer serpent» ou «Lire magazine»), je me suis contenté de laisser le joueur toucher les deux objets, puisque l'Atari 2600 disposait d'un mécanisme de détection des collisions. Tout fonctionnait bien, même si ça m'a donné du fil à retordre au début pour mettre en place le système.»

INSCRIRE SON NOM DANS L'HISTOIRE DE L'INDUSTRIE

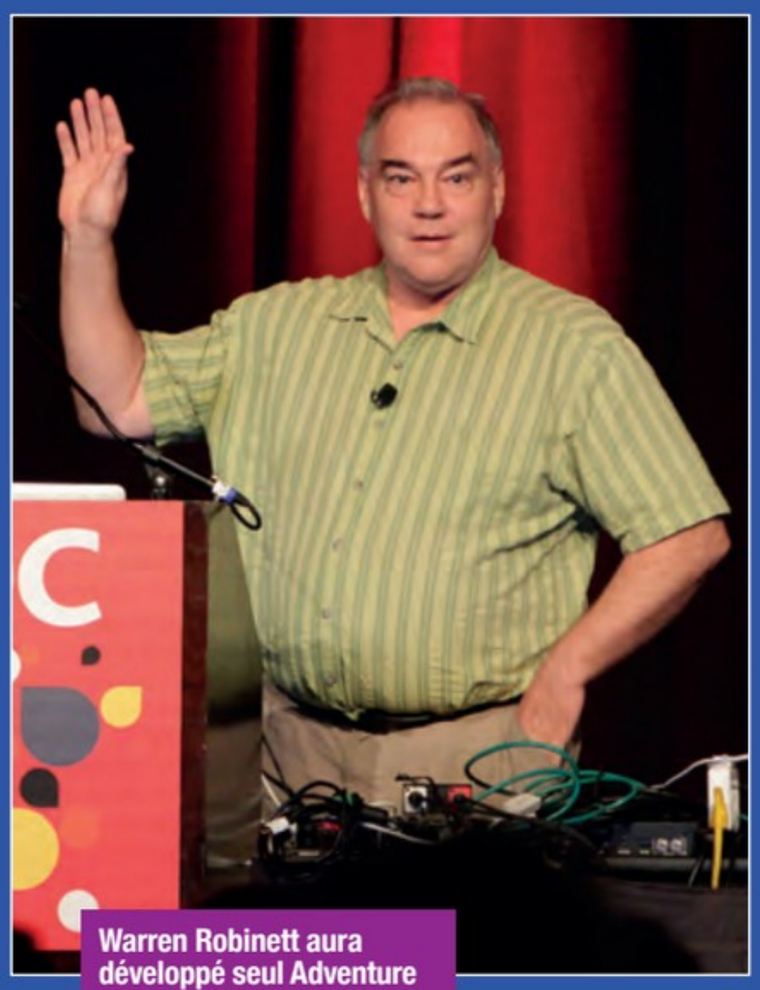
Le développement d'Adventure débute dès la fin de Slot Racers, en avril 1978. Mais face aux premières déconvenues techniques, et puisque le management d'Atari ne croyait pas en son projet, il bifurque vers le

"EN GUISE DE PROTESTATION A LA POLITIQUE SALARIALE D'ATARI, J'AI CACHE MON NOM DANS ADVENTURE !" (WARREN ROBINETT)





Les labyrinthes sont complexes et s'étendent sur plusieurs écrans, en vous déplaçant à l'aide du joystick. De plus, toute la palette graphique de l'Atari 2600 est sollicitée pour identifier chacun des donjons

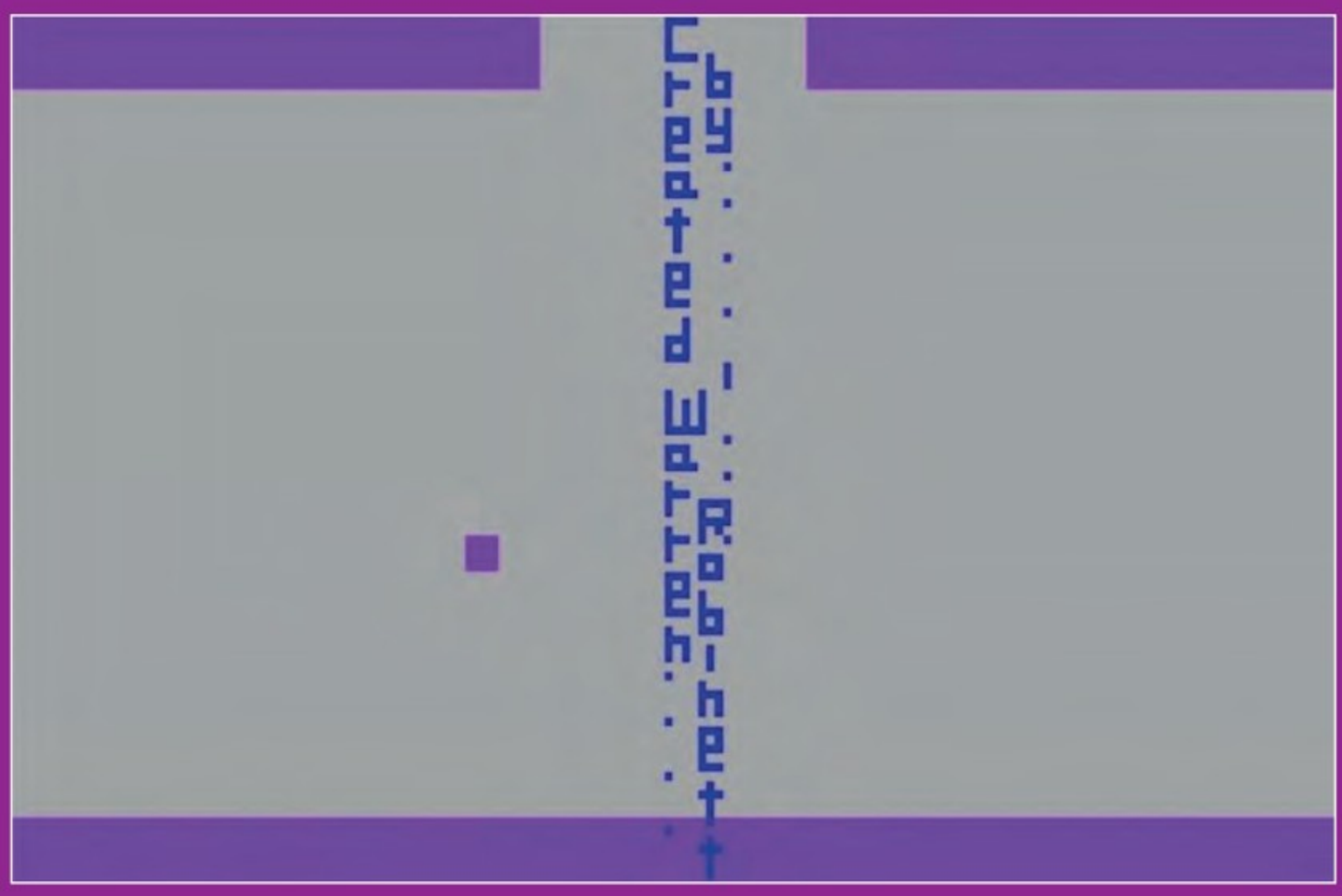


Warren Robinett aura développé seul Adventure entre 1978 et 1979, avant de fonder sa propre entreprise The Learning Company, spécialisée dans les jeux de formation professionnelle (les «serious games»).

développement de la cartouche officielle de développement en BASIC pour l'Atari 2600. Il s'agit d'un vrai interpréteur, pour laisser les joueurs développer leurs propres programmes. Les deux projets finissent finalement en même temps, vers juin 1979. «Il s'est écoulé dix-huit mois entre mon arrivée chez Atari et le travail sur Slot Racers, puis sur Adventure et l'outil de programmation en BASIC, se souvient Warren Robinett. Aujourd'hui, ça paraît très peu mais il faut se souvenir que les cartouches de jeux n'avaient alors que 4 Ko de mémoire. Elles se remplissaient vite !» Adventure s'est écoulé à un million d'exemplaires. Il s'agit du tout premier jeu d'action-aventure graphique, sur console. Mais à cette heure peu avancée de l'industrie des jeux vidéo, les développeurs ne sont pas encore encensés comme des rockstars. Atari est par ailleurs connu pour ne pas avoir particulièrement valorisé ses premiers employés, sans les rémunérer proportionnellement au succès de leurs jeux. Rick Maurer, l'auteur de la version Atari 2600 de Space Invaders, ne perçoit ainsi que 11 000 dollars pour sa création, alors que la cartouche en rapporte plus de 100 millions. Échaudé par la crainte de voir ses meilleurs éléments partir à la concurrence, Atari ne tient pas non plus à faire figurer leur nom sur la boîte, le manuel ou un générique – une technique que l'on retrouve aussi chez les éditeurs japonais des années 80. En guise de protestation, Warren Robinett glisse son nom dans une salle cachée, créant ainsi le premier Easter Egg de l'histoire des jeux vidéo (reportez-vous à notre encadré). Il craint au début que ses supérieurs ne découvrent la faille, mais il quitte finalement l'entreprise avant que le pot aux roses n'éclate. «J'ai travaillé très dur pendant près de deux ans et j'étais prêt à changer. Mon salaire de 22000 dollars, sans royalties ni partie variable, n'était que très moyen pour un ingénieur informatique, se souvient-il. Il crée alors sa propre entreprise, The Learning Company, pour développer des jeux de formation professionnelle, devenant aussi l'un des premiers pionniers des «serious games». Mais il aura marqué l'histoire des jeux vidéo à travers sa création, qui joue d'ailleurs un rôle important dans la saga geek culte Ready Player One, portée à l'écran en 2018 par Steven Spielberg. La consécration !

L'HISTOIRE DU PREMIER EASTER EGG

À la fin des années 70, les développeurs ne sont pas encore valorisés et Atari ne mentionne pas leur nom sur la boîte ou dans un générique, de peur qu'ils filent à la concurrence. Pour marquer malgré tout sa création de son empreinte, Warren Robinett imagine un secret caché. Dans le château noir d'Adventure, il faut rebondir le long d'un mur afin de récupérer un simple pixel caché sur un fond de même couleur. Il faut ensuite le transporter dans un autre donjon et le combiner à plusieurs éléments à un emplacement précis pour pénétrer dans une chambre secrète, où apparaît le message «Created by Warren Robinett». Le secret a été découvert par Adam Clayton, un jeune ado de 15 ans de Salt Lake City, plus d'un an après la sortie d'Adventure. Warren Robinett avait déjà quitté l'entreprise et craignait les représailles de ses supérieurs. Mais réécrire la puce des futures cartouches était coûteux, ils se sont alors résignés et ont au contraire enjoint les équipes à multiplier de tels Easter Eggs, pour populariser leurs titres.



Les débuts d'un studio appelé à devenir culte

CD PROJEKT

Avant de connaître la gloire avec The Witcher 3 et quelques déboires avec Cyberpunk 2077, CD Projekt a dû construire sa légende pierre après pierre. De ses débuts en tant que distributeur dans la Pologne post-communiste à son premier succès, voici l'histoire mouvementée d'un studio pas comme les autres. *Michaël Lemoine*

En 2012, l'auteur de ses lignes a eu la chance de se rendre dans les locaux de CD Projekt à Varsovie. Il y a bientôt dix ans donc - nous sommes presque dans le rétro -, mais la structure était déjà belle et l'on sentait la réussite d'un studio qui allait pourtant devenir encore plus important. À cette époque, CD Projekt sort du succès de The Witcher 2 et vient d'annoncer son prochain projet : l'adaptation d'un jeu de rôle papier crée par Mike Pondsmith, nommé Cyberpunk. Leur jeu s'appellera Cyberpunk 2077 et tournera avec le moteur de The Witcher 2. Il a fallu 8 ans à CD Projekt pour sortir, difficilement, Cyberpunk 2077.

CD PROJEKT

1

Entre-temps, le studio d'Europe centrale est devenu une rockstar grâce à The Witcher 3 : Wild Hunt, un jeu de rôle dans un monde ouvert massif, de loin le plus gros défi qu'il ait eu à relever. Un exploit pour une compagnie créée au milieu des années 90 - qui avait la culture PC fermement attachée aux chevilles - dont les débuts ont été des plus modestes. Les origines de CD Projekt sont férocement liées au contexte géopolitique du début des années 90. En 1988, le mur de Berlin tombe et avec lui tout le bloc communiste. Les Polonais découvrent une nouvelle donne sociale et les opportunités qui vont avec. Pour Marcin Iwiński, la fin du bloc de l'Est va lui permettre de vivre plus simplement sa passion, celle des jeux vidéo. Car il était difficile, jusqu'alors, de trouver facilement les derniers jeux venant de l'Ouest. Il faut ainsi impérativement passer par une sorte de marché gris, où des copies pirates côtoyant des versions officielles (mais illégales à cette époque) s'achètent quelques Zlotys. Ce jeune lycéen est tombé dans la marmite grâce à son père. Réalisateur de documentaires, ce dernier fait partie des quelques privilégiés pouvant voyager relativement facilement à l'Ouest. Il lui ramène ainsi son premier micro-ordinateur, l'ultra populaire ZX Spectrum de Sinclair. Quelques années plus tard, Iwiński fait une rencontre qui va changer sa vie. Durant un cours de mathématiques au lycée, il se lie d'amitié avec Michal Kiciński. Ce passionné de jeux vidéo et d'informatique vend sous le manteau des jeux Atari. Les deux compères ont la même frustration et la même envie : développer pour de bon le marché du jeu vidéo en Pologne, et pouvoir accéder plus facilement à tous les hits qui déferlent sur PC, mais qui sont encore peu disponibles dans leur pays. De l'aveu même d'Iwiński, la création de CD Projekt a avant tout été motivée par la volonté de jouer aux meilleurs avant tout le monde. Au printemps 1994, âgés d'une vingtaine d'années, Iwiński et Kiciński créent leur société avec l'équivalent de 2000 dollars en poche, un ordinateur et une petite chambre dans l'appartement d'un ami, au dernier étage sans ascenseur. Leur but est déjà clair : distribuer des jeux sur PC, de manière légale et en traduire au moins les manuels. Et pas n'importe quels jeux. Leur premier contrat est signé avec American Laser Game, une compagnie spécialisée dans les jeux d'action en "Full Motion Video" (FMV), qui a connu le succès avec Mad Dog McCree ou Crime Patrol. Mais quelques mois plus tard, un bien plus gros poisson est ferré, surtout dans un pays où le PC est ultra dominant. CD Projekt obtient ainsi la distribution exclusive des

1 Marcin Iwiński (à gauche) et Michal Kiciński à leurs débuts.

2 Le FPS polonais Mortyr a servi de moteur au prototype de The Witcher, avant d'être abandonné.

2

1

2

❶ Le site web de CD Projekt en 2004, avec notamment l'annonce de leur premier jeu « maison ».

❷ L'équipe de CD Projekt charge les boites de Baldur's Gate en 1999.

jeux Blizzard. C'est ainsi que le public a l'occasion de jouer à Warcraft II durant l'année 1995. Le succès reste encore limité (CD Projekt vend un peu plus de 2000 copies du titre), mais la progression est encourageante. L'année suivante, c'est au tour de Psygnosis de signer avec CD Projekt, ce qui permettra à des jeux comme Destruction Derby ou Discworld II de passer la frontière. C'est aussi une autre étape de localisation pour la jeune pousse d'Iwiński et Kiciński, qui décident de traduire l'ensemble du packaging en polonais, et pas seulement le manuel.

DE DISTRIBUTEUR À DÉVELOPPEUR STAR

CD Projekt a donc le vent en poupe et commence à se faire un nom sur le marché - encore naissant - du jeu vidéo polonais. Mais ce n'est pas encore un développeur. L'envie est pourtant là, il faut juste attendre une meilleure opportunité. Elle viendra en 1999, grâce à un nouveau contrat d'édition et de distribution avec un acteur majeur du jeu de rôles américain : Interplay. La société fondée par Brian Fargo en 1983 vient d'éditer un véritable hit créé par le tout jeune studio Bioware. Un JDR qui fera date et qui se nomme Baldur's Gate. Pour sa localisation, CD Projekt voit les choses en grand. Le jeu est entièrement traduit en polonais et on trouve même un doublage par des acteurs professionnels locaux. La compagnie soigne particulièrement le packaging, en ajoutant un livre de règles de Donjons & Dragons, une carte sous forme de parchemin scellé à la cire et un CD audio. Malgré le succès des précédentes distributions, CD Projekt doit encore faire face à une forte concurrence du piratage, mais le cas de Baldur's Gate est un peu

"En1994, âgés d'une vingtaine d'années, Iwinski et Kicinski créent leur société avec 2000 dollars en poche."

CD PROJEKT

différent. Le jeu tient en effet sur 5 CD-Rom et il est donc plus difficile à copier. La plus-value apportée par les “goodies” fournis va ainsi faire une grosse différence et le succès va être fulgurant. Malgré un prix de vente deux fois plus élevé que les autres jeux (l’équivalent de 40 dollars au lieu de 20 dollars), Baldur’s Gate s’écoule à 18 000 exemplaires dès le premier jour. Du jamais vu pour Iwiński et Kiciński et un formidable levier de croissance pour CD Projekt. Mais toujours pas de projet de développement de jeu. C’est sans compter sur Interplay qui va leur proposer un nouveau deal à l’aube des années 2000. CD Projekt entre en contact avec David Perry et Fergus Urquhart (le premier va ensuite créer la solution de cloud-gaming Gaikaï racheté plus tard par Sony, le second sera l’un des fondateurs d’Obsidian), qui cherchent à sortir Baldur’s Gate : Dark Alliance sur PC. Sorti en 2001 sur PlayStation 2, Dark Alliance est un (très bon) action-RPG en vue du dessus rappelant Diablo, mais pensé pour les manettes. Le problème, c’est que le marché console est quasi-inexistant en Pologne au début des années 2000. Puisque tout le monde joue sur PC, Interplay va proposer à CD Projekt de développer un portage de Dark Alliance. Le projet est lancé, mais il faut se rendre à l’évidence : ni Iwiński ni Kiciński ne sont des programmeurs et personne dans l’équipe n’a de réelle expérience en la matière. Il faut donc partir de zéro et aller chercher les rares développeurs professionnels polonais. CD Projekt va s’adresser à Sebastian Zieliński et Adam Badowski. Le premier a connu un joli succès avec son FPS Mortyr 2093-1944 et le second est un designer graphique travaillant pour des agences de publicité. Il sera par ailleurs un élément clé de CD Projekt pour la suite et aujourd’hui directeur général de la compagnie, tout en étant crédité comme réalisateur de Cyberpunk 2077. Le portage de Baldur’s Gate Dark Alliance sur PC démarre, à tâtons, certes, mais l’enthousiasme et la volonté de bien faire sont là. C’est un rêve qui se concrétise pour Marcin Iwiński et Michal Kiciński mais c’est surtout un parcours semé d’embûches qui les attend.

THE WITCHER A FAILLI ÊTRE UNE CATASTROPHE

Alors que le portage de Baldur’s Gate : Dark Alliance avance bien, un coup de fil d’Interplay va venir casser l’ambiance. L’éditeur américain est en effet en mauvaise posture financière depuis quelque temps et doit absolument réduire ses coûts. C’est dans ce cadre qu’on annonce à CD Projekt que le portage est purement et simplement annulé. Ce coup dur va cependant se transformer en opportunité pour CD Projekt : Iwiński et Kiciński ont désormais bien conscience qu’ils veulent - aussi - créer des jeux et vont se servir de l’expérience acquise sur Dark Alliance pour créer un titre inédit. C’est ainsi que né, en février 2002, CD Projekt RED, la branche “développement” de CD Projekt. Pour son premier projet, l’équipe va aller puiser dans les classiques de la culture populaire polonaise et acquiert les droits d’une saga d’heroic-fantasy débutée à la fin des années 80 et qui est aussi adulée que Le Seigneur des Anneaux. “Wiedźmin” d’Andrzej Sapkowski n’est pas encore connu hors du pays, mais ça va rapidement changer. “The Witcher” (traduction inventée par le studio) sera donc le tout premier jeu de CD Projekt RED. Sebastian Zieliński et Adam Badowski sont toujours aux commandes et le titre utilisera le moteur du FPS Mortyr. En moins d’un an, un prototype est développé… qui se révèle particulièrement médiocre. Cette version de The Witcher n’a pas grand-chose à voir avec le jeu qui sortira quelques années plus tard. D’une, on y incarne un avatar sans

“Alors que le portage de Baldur’s Gate : Dark Alliance avance bien, un coup de fil d’Interplay va venir casser l’ambiance…”

❶ Baldur’s Gate, le classique de Bioware qui va donner des ailes à CD Projekt.

❷ Le “Computer Market” de Varsovie, l’endroit où trouver des jeux dans les années 90.

❶ Baldur's Gate Dark Alliance, le jeu qu'aurait dû adapter CD Projekt.

❷ La toute première équipe de développement de The Witcher.

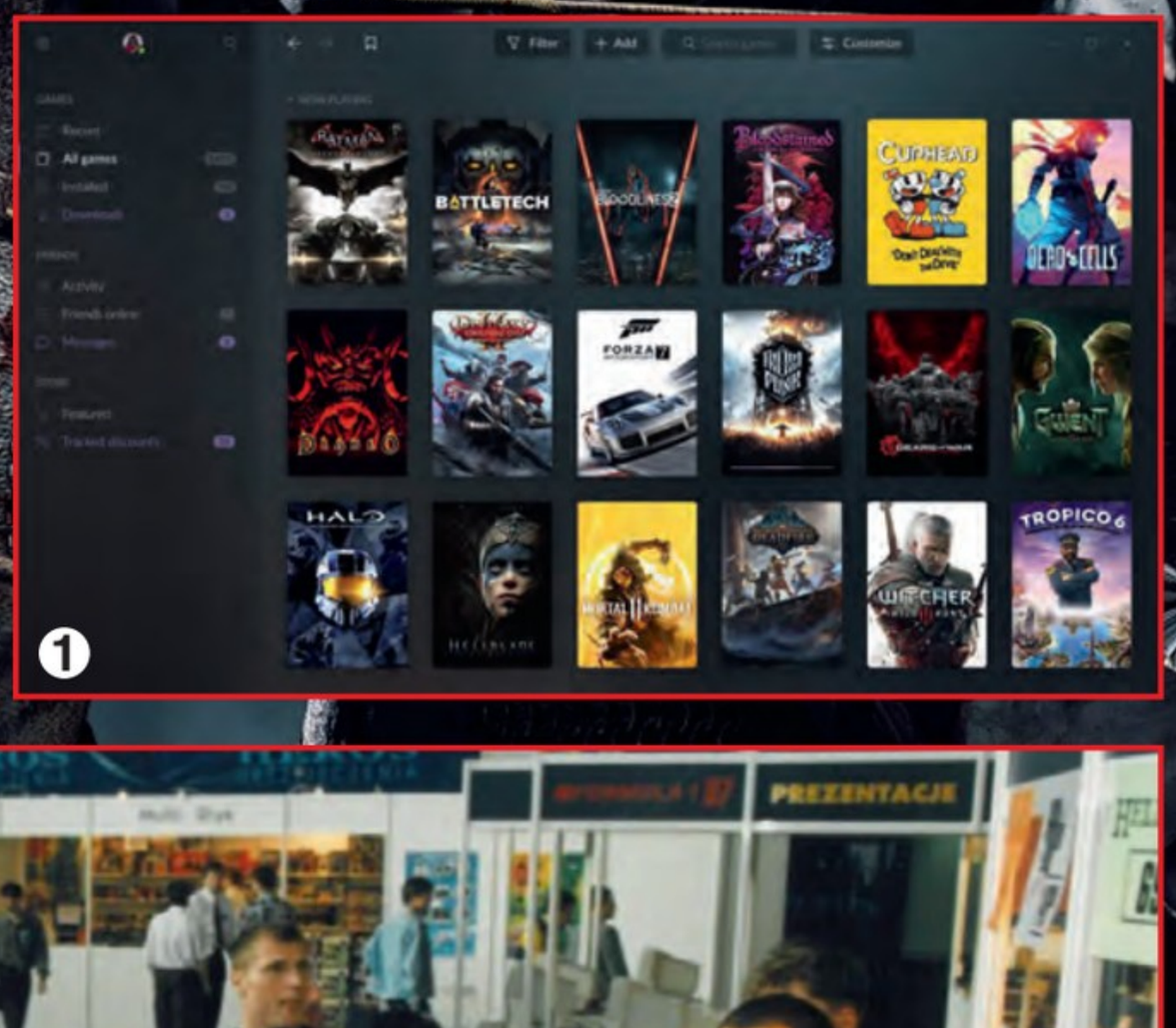
identité, créée de toute pièce par le joueur. Geralt de Riv n'est donc présent que sous forme d'un PNJ et, en matière de charisme, nous n'y sommes donc pas vraiment. De deux, le jeu utilise une vue du dessus avec des décors en 3D, rappelant sans surprise Baldur's Gate Dark Alliance. Cette esquisse de The Witcher s'apparente donc à un action-RPG ou un hack n'slash, sans toutefois offrir le moindre combat satisfaisant. Le gameplay est mou et répétitif et l'ensemble peine à tenir debout. Adam Badowski n'est pas vraiment satisfait du résultat, mais cela n'empêche pas Iwiński et Kiciński de parcourir l'Europe avec cette démo sous le bras, dans l'espoir de séduire un éditeur. Sans surprise, les refus s'enchaînent et il faut se rendre à l'évidence : le projet est très mal engagé et la seule solution est de tout jeter à la poubelle et repartir de zéro. L'un des problèmes soulevés par les équipes de développement à cette époque est le manque de communication et la désorganisation générale qui règne au sein de la compagnie. Il faut aussi préciser que les locaux de CD Projekt RED sont situés à plus de 100 km au sud de Varsovie, là où CD Projekt a ses bureaux. Iwiński et Kiciński décident donc de déplacer les équipes de

CD PROJEKT

développement dans la capitale polonaise, ce que tout le monde accepte sauf Sebastian Zieliński. Sa relation avec The Witcher s'arrêtera donc là, un signe de plus qu'il faut tout revoir. Pour la seconde fois dans la vie de CD Projekt, Bioware va entrer dans l'équation et changer les choses dans le bon sens. Depuis que la compagnie a localisé avec succès Baldur's Gate, Marcin Iwiński et Michal Kiciński sont devenus assez proches de Ray Muzyka et Greg Zeschuck, les deux PDG et fondateurs de Bioware. Ces derniers acceptent de prêter leur moteur 3D flambant neuf. Inauguré en 2002 avec Neverwinter Nights, l'Aurora Engine a ensuite été utilisé sur Jade Empire ou Star Wars : Knight of The Old Republic. Une technologie bien plus adaptée à un RPG que celle de Mortyr, qui va mettre la production de The Witcher sur de bons rails. Autre coup de pouce : Bioware prête un coin de son stand à CD Projekt durant l'E3 2004, pour que le studio puisse présenter The Witcher au public. Une belle opportunité de communication pour la compagnie polonaise, qui va toucher un public de plus en plus international. Mais la route est encore longue et il faut encore 3 ans à CD Projekt RED pour accoucher de The Witcher premier du nom. Durant toutes ces années, il règne une sorte de chaos créatif, où chacun essaie de travailler du mieux possible sans vraiment savoir si le résultat sera génial ou catastrophique. Le studio grossit très vite : alors qu'ils pensaient pouvoir faire le jeu à 15 personnes, Iwiński et Kiciński ont fini par embaucher plus de 100 développeurs, pour la plupart des "amateurs" en reconversion, qui n'avaient par conséquent pas d'expérience de la création en équipe. Bien entendu, le budget explose et The Witcher finit par coûter 20 millions de Zlotys, l'équivalent de 4,4 millions d'euros. Un record absolu à l'époque.

UN DÉVELOPPEMENT ÉPUISANT ET CHAOTIQUE

Le développement de The Witcher est donc très compliqué. Le jeu est repris à zéro plusieurs fois, la plupart des équipes travaille à l'aveugle et personne ne sait vraiment si le projet va aboutir. CD Projekt dépense toute sa trésorerie et joue clairement sa survie. C'est aussi une période de travail très intense pour les développeurs. Le terme « crunch » n'est

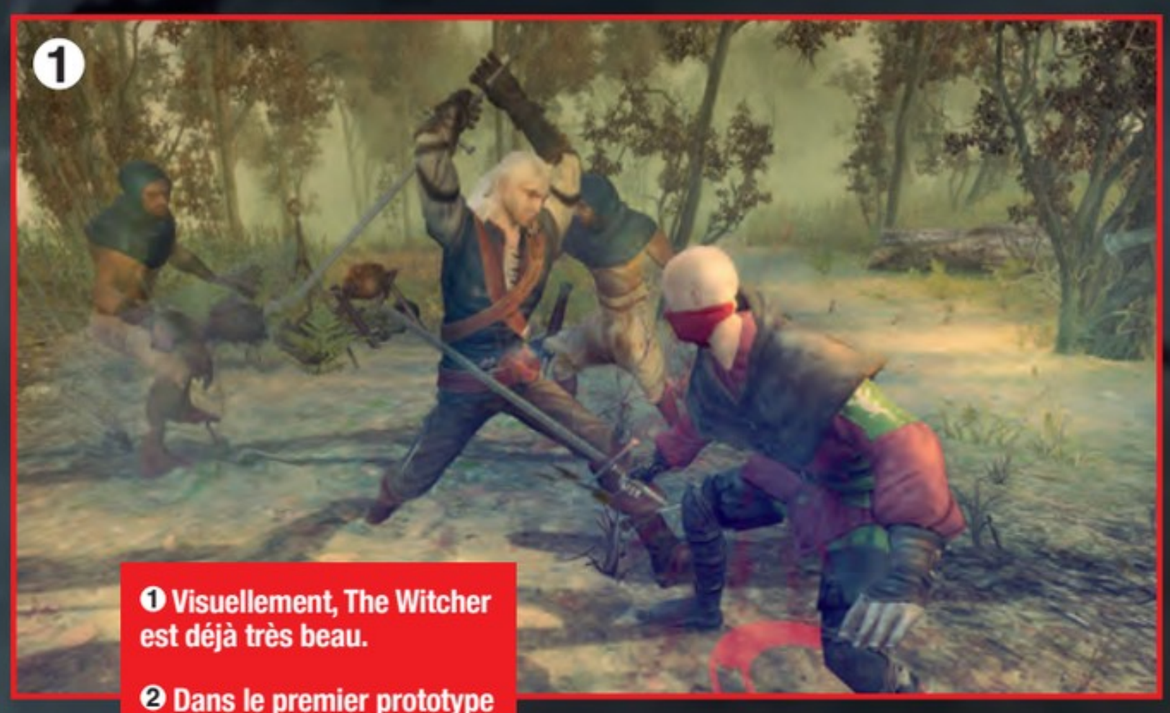


❶ En 2008, CD Projekt lance Good Old Games, à la base spécialisé dans les jeux rétro.

❷ À la fin des années 90, CD Projekt distribue les jeux Blizzard, dont StarCraft.

“The Witcher finit par sortir à l’automne 2007. Immense soulagement : le jeu est bon, très bon même !”

pas vraiment utilisé à l’époque, mais nous sommes clairement dans cette configuration. Paweł Mielniczuk, « lead artist » sur le jeu, témoigne auprès d’Eurogamer avoir travaillé 7 jours sur 7 et douze heures par jour pendant 6 mois pour terminer le jeu. Adam Badowski finira même par dormir sous son bureau tout habillé, parfois pendant 3 jours d’affilée. Bon an, mal an, The Witcher finit par sortir à l’automne 2007 et est édité par Atari. Immense soulagement : le jeu est bon, très bon même et l’accueil de la presse rassure le studio. Les fondations de ce qui sera “la patte CD Projekt” sont déjà là : une technique solide, un propos mature et plusieurs embranchements dans le scénario qui permettent de varier la narration. En France, Jeuxvideo.com lui attribue 16/20 et précise que “CD Projekt frappe un grand coup dans le petit monde du RPG PC. Original, beau, riche, il a presque tout pour s’imposer dans le coeur des rôlistes”. Même son de cloche du côté de Gamekult, avec un 7/10 : “Beau, long, prenant et intense ; The Witcher est une belle réussite, surtout pour un premier titre”. Le public est également au rendez-vous, puisque The Witcher finira par se vendre à plus de 2 millions d’exemplaires, asseyant CD Projekt comme un studio européen majeur et un sérieux concurrent de Bioware et Bethesda sur le créneau du jeu de rôle à gros budget. Maintenant que The Witcher est un succès critique et public (un miracle pour un premier jeu), CD Projekt envisage rapidement la suite. Elle s’annonce multiple : d’une part, l’envie de faire The Witcher 2 en utilisant le même moteur, mais aussi penser à The Witcher 3, avec cette fois-ci une technologie maison. Mais il faut rentrer un peu plus d’argent et pour cela attaquer le marché des consoles en portant The Witcher 1. Le studio polonais ne connait quasiment que le PC et va donc faire appel à un studio externe basé à Lyon, sous la houlette d’Atari : Widescreen Games. L’expérience s’avère désastreuse et la communication entre les entités ne fonctionne pas. CD Projekt engloutit beaucoup de ressources dans ce projet de portage, avant de jeter l’éponge pour de bon : The Witcher restera une exclusivité PC et il faudra attendre The Witcher 2 - qui va finalement utiliser un moteur propriétaire - pour voir arriver un jeu CD Projekt sur console. Si The Witcher est un joli succès, la renommée internationale va définitivement arriver avec The Witcher 2, d’autant plus que la version Xbox 360 est de qualité. Plus rien n’arrête, désormais, ce studio polonais qui a commencé par traduire les jeux des autres avant de devenir une référence du milieu. Ce n’est pas le carton de The Witcher 3 : Wild Hunt qui nous fera dire le contraire. Et même si Cyberpunk 2077 a connu un lancement raté et a quelque peu terni l’image du studio, CD Projekt est incontournable, au point de devenir l’une des plus grosses compagnies de jeu vidéo d’Europe aux côtés d’Ubisoft, tout en sortant infiniment moins de jeux.



❶ Visuellement, The Witcher est déjà très beau.

❷ Dans le premier prototype de The Witcher, on incarnait un avatar lambda.

FUMITO UEDA

De l'animation ... ou rien

Peu sont les créateurs de jeux vidéo à s'être fait un nom. Parmi ces rares élus, Fumito Ueda occupe une place à part. Celle d'un artisan qui ramène le jeu vidéo à son essence : le mouvement. *Christophe Collet*

L'industrie du jeu vidéo n'aime pas mettre ses créatifs en avant. Contrairement au cinéma où l'on connait le nom du réalisateur, voire celui du chef opérateur, du compositeur ou du scénariste d'un film, la conception d'un jeu doit être celle d'un studio, d'une équipe. Cette vision du travail permet sans doute aux gros éditeurs de contrôler l'égo et les vélléités de leurs équipes, pourtant rien n'est moins faux. Certes, le développement d'un jeu n'a rien à voir avec le tournage d'un film. Des dizaines, voire des centaines de personnes sont mises à contribution dans des domaines très différents les uns des autres. Pourtant, même sur des productions XXL qu'on suppose impersonnelles - et a fortiori sur de «petits» jeux conçus en équipe restreinte - il faut qu'une ligne se dégage, qu'une ou plusieurs personnes prennent sur elles d'imposer une vision. On pense au duo

Fumito Ueda est né en avril 1970, ce qui lui fait cette année 52 ans (merci la calculette).

FUMITO UEDA

Bruce Straley et Neil Druckmann chez Naughty Dog pour The Last of Us, à Hideo Kojima chez Konami puis au sein de son propre studio, à Peter Molyneux ou Richard Garriott pour nos plus vieux lecteurs, à Jenova Chen sur la scène indé, à Shigeru Miyamoto chez Nintendo bien sûr. Nous pourrions en citer beaucoup, finalement, même si trop de talents restent encore dans l'ombre de leurs jeux. Dans cette galaxie de «stars», il en est une qui occupe une place à part, il s'agit de Fumito Ueda. Car l'homme est aussi connu des joueurs qu'il est réservé, ses jeux racontent autant de choses que lui ne dit rien. Le créateur de Ico, Shadow of the Colossus et The Last Guardian est un homme discret. Aussi discret que son triptyque - en attendant la suite - en impose. Au fond, que sait-on de Fumito Ueda ?

LE PLUS EST L'ENNEMI DU BIEN

Reprenons du début. Fumito Ueda est né en avril 1970 dans la ville de Tatsuno, dans la préfecture de Hyōgo, au Japon faut-il le préciser. L'enfance calme d'un jeune garçon qui se décrira lui-même plus tard comme très observateur, attentif des gens et des choses. Et créatif, déjà. Mais le jeune homme qu'il est ne sait pas vers quelle branche se tourner. Sans idée précise, il intègre l'université des arts d'Osaka et, de fil en aiguille, amateur qu'il est de jeux vidéo et d'animés, Ueda se tourne vers la «création numérique» et commence à bidouiller deux ou trois choses. Nous sommes au début des années 90, le jeu vidéo connaît un essor formidable sous l'impulsion de Nintendo (Super NES, Game Boy), SEGA et consorts. Fumito Ueda franchit le pas en 1995, année durant laquelle il est engagé par le studio Warp, chez qui il travaille en tant qu'animateur sur Enemy Zero, un jeu Saturn. Mais c'est au milieu de l'année 1997 que sa vie connaît un tournant : alors qu'il a en tête un projet de jeu dans lequel deux personnes se rencontrent et doivent s'aider pour avancer dans un univers de fantasy médiévale (vous l'avez ?), il présente son concept à Sony Japon qui l'embauche pour le développer sur PlayStation. Le travail est complexe, l'équipe formée autour de Fumito Ueda et Kenji Kaido (la futur Team Ico) bosse dur, rate et recommence. Le titre se destine finalement à la PlayStation 2 et Ico sort à la fin de l'année 2001 au Japon et aux États-Unis, en mars 2002 en France. Si le succès critique est immédiat, le public est plus dérouté par la proposition de Ico, en décalage

"FUMITO UEDA A UNE PHILOSOPHIE DE GAME DESIGN PARTICULIÈRE, À REBOURS DE L'ÉPOQUE."

❶ Enemy Zero est le premier jeu sur lequel planche Ueda, en 1995 pour la Saturn.

❷ Une image qui résume à elle seule les intentions et la beauté de Ico (2001).

avec les standards du jeu vidéo au début des années 2000. Il faut dire que Fumito Ueda a une philosophie de game design particulière, à rebours de l'époque, qu'il explique lui-même comme étant de la «création par soustraction». Sans rentrer dans les détails, vous avez compris de quoi il s'agit : alors que les jeux vidéo ne cessent d'aller vers toujours plus de complexité et de densité en matière de gameplay, de mécaniques ou d'UI (interface utilisateur), Ico - et les jeux qui vont suivre - se fait fort d'afficher le moins d'informations possibles à l'écran, de ramener l'expérience de jeu à son essence, à la proposition d'origine. Soit, dans le cas d'Ico, à la balade d'un jeune garçon et d'une jeune fille dans une forteresse abandonnée… ou presque. Pas de carte grande ou petite, pas de mécaniques superflues qui viendraient polluer l'affaire. Juste l'essentiel. C'est cette épure de game design (que l'on retrouve dans toutes les strates du jeu) qui fait l'originalité, la beauté et la force de Ico. C'est précisément ce qui rendra le titre culte plusieurs années plus tard, tout comme après lui les futurs Shadow of the Colossus (2005, sur PS2) et The Last Guardian (2016, sur PS4). Entre-temps, Fumito Ueda a quitté Sony Japon, fondé son propre studio genDesign en 2015 et tout ce que l'on sait actuellement, c'est qu'il planche sur un nouveau jeu pour lequel il a conclu un partenariat d'édition avec Epic Games. Mais alors, si l'on sait si peu de choses sur Fumito Ueda, si l'homme se livre si peu, comment s'approcher de sa personnalité ? Peut-être que le mieux, pour décrypter l'homme, est de s'intéresser à son oeuvre. Que disent Ico, Shadow of the Colossus et The Last Guardian de Fumito Ueda ?

L'ART DE LA SOLITUDE, LE GOÛT DES RENCONTRES

L'avantage avec cet étonnant triptyque, c'est que les jeux qui le composent donnent de nombreuses clés. Le travail de «conception par soustraction» évoque déjà un homme sensible au minimalisme, ce que confirment les environnements de l'ensemble de son oeuvre : qu'il s'agisse des châteaux d'Ico, de The Last Guardian ou des vastes terres désolées de Shadow of the Colossus,

L'immense forteresse de Ico semble bien vide, caméra lointaine oblige. Mais l'est-elle vraiment ?

FUMITO UEDA

Dans Shadow of the Colossus, Wander affronte une douzaine de colosses, point barre. Et c'est fabuleux !

"TOUT DANS L'OEUVRE DE FUMITO UEDA EST UNE ODE AU VIDE, AU REFUS DE L'ÉPATE ET DU SUPERFLUS !"

tout dans l'oeuvre de Fumito Ueda est une ode au vide, au refus de l'épate et du superflus. En même temps, comme tout homme emmêlé dans ses contradictions, Ueda ne rechigne pas à installer des architectures travaillées, très sophistiquées, d'influence médiévalo-gothiques qui tranchent avec cette idée de simplicité, pour ne pas dire d'humilité. C'est cette opposition entre le vide du château et son esthétique (qu'on imagine autrefois flamboyante) qui donne toute sa couleur et son ambiance à The Last Guardian. Quant à Shadow of the Colossus, que dire du contraste entre les décors et les sublimes, étonnantes et colossales créatures qui les peuplent ? Du vide (apparent) à la solitude il n'y a qu'un pas, que l'on franchit forcément lorsque l'on évoque l'oeuvre de Fumito Ueda. Le jeune garçon d'Ico commence seul, il a été jeté dans cette forteresse par des soldats dont on ne connaît pas vraiment les motivations profondes. Le «chevalier» (Wander) de Shadow of the Colossus est seul, aussi, à affronter les colosses qu'il rencontre. Quant au garçon de The Last Guardian, il se réveille aussi abandonné dans cette immense ruine. Est-ce que Fumito Ueda traine en lui quelque trauma sur la question ? C'aurait été envisageable si en réalité, là encore, il n'y avait une opposition. Pas une contradiction pour le coup, mais une astuce en trompe-l'oeil. Car la solitude apparente des héros de ses jeux cache en réalité une passion pour la rencontre, l'altérité, l'autre. Ico ne peut rien sans Yorda, la prisonnière qu'il rencontre et aide à fuir. Il n'est rien et même, elle est tout pour lui : sa jauge de vie, le gage de la progression du joueur alors qu'elle-même n'est pas jouable. Quelle ironie ! Dans Shadow of the Colossus, Wander n'est pas là pour le plaisir de sortir son épée : il cherche à sauver Mono, la jeune femme vêtue de blanc qu'il dépose dans un temple au début de l'aventure. Et dire de Wander qu'il est seul revient à nier la présence d'Agro, son fidèle cheval. Enfin, dans The Last Guardian, tout repose sur la rencontre entre le «garçon» (il n'a pas de nom) et Trico, l'étrange créature qu'il

Au passage, le remake HD de Shadow of the Colossus, sorti sur PS4 en 2018, est vraiment superbe. Jouez-y !

rencontre peu après ses premiers pas. C'est dans ce jeu, sans doute, que s'expriment le mieux les ambitions du créateur : tout passe par le langage du corps, les intentions, le geste, puisque Trico ne comprend pas, en tout cas pas tout de suite, la langue du garçon. Il leur faut donc apprendre à se connaître au-delà des mots, par les non-dits et le mouvement. L'animation, voilà ce qui fait courir Fumito Ueda, de ses plus jeunes années à son travail aujourd'hui en passant par ses études artistiques. Le mouvement et ce qu'il génère. Rien de mieux pour cela que le jeu vidéo, art non figé par excellence et où il y a encore tant de choses à inventer. Ce n'est pas pour rien que Ueda parle volontiers d'Another World lorsqu'on lui demande les sources de son travail. Comme son créateur Éric Chahi, il a en tout cas réussi à imprimer sa patte, et son nom, dans l'histoire du jeu vidéo.

Moins culte que ses prédécesseurs, The Last Guardian est pourtant le jeu qui raconte le mieux Fumito Ueda.

SUPER MARIO WORLD

A JAMAIS SUR LE TOIT DU MONDE

Ce printemps, nous fêtons les 30 ans de la sortie de la Super Nintendo en Europe et donc les 30 ans dans nos vertes contrées de l'un des plus grands jeux de tous les temps˜: Super Mario World. L'occasion était évidemment trop belle pour ne pas revenir sur ce monument intemporel du jeu vidéo. *Hung Nguyen*

Quand on pense à la Super Nintendo, de nombreux jeux, tous plus cultes les uns que les autres, viennent à l'esprit. Mais s'il fallait élire celui qui représente le mieux la mythique console 16-bits, ce serait à n'en pas douter Super Mario World. D'abord parce qu'il a accompagné son lancement partout dans le monde, allant même jusqu'à être proposé en bundle sur de nombreux territoires. Ensuite car il s'agit de sa meilleure vente à l'échelle mondiale avec plus de 20 millions de cartouches écoulées (pour 49 millions de machines environ). Et enfin car il « l'incarne » plus que quiconque, puisqu'il partageait avec elle son identité visuelle – les quatre teintes de Koopa, de Yoshi ou de bloc « ! » reprennent le vert, le bleu, le jaune et le rouge des boutons de façade de la manette de la console ; de la même manière, la jaquette, avec Mario cape chevauchant son fidèle dinosaure, met en valeur exactement les mêmes couleurs. Les deux sont indissociables. Les 30 ans de la Super Nintendo en Europe sont également les 30 ans de Super Mario World. Il fallait donc bien que l'on consacre à ce dernier quelques pages bien méritées.

RETARD À L'ALLUMAGE

Evidemment, l'histoire de ce chef-d'œuvre a démarré bien avant le printemps 1992. Avant de revenir sur ses qualités et ce qui l'a conduit

Visuellement, la différence entre Super Mario Bros. 3 et Super Mario World est sensible.

VIDEOGAMES Collection

SUPER MARIO WORLD

1

2

❶ Big Boo, un ennemi désormais emblématique de la série, fait ses premières apparitions dans cet épisode.

❷ La carte du monde est immense, et encore, certaines zones ne sont pas affichées ici !

à trôner au sommet d'un genre, parlons de sa conception. Difficile de savoir quand celle-ci a débuté précisément. Il est néanmoins établi que le projet était déjà en gestation en 1988, pendant qu'une grande partie du staff s'échinait à boucler Super Mario Bros. 3. Dans d'une interview accordée par Hiroshi Yamauchi en août de la même année à la revue japonaise Touch! Magazine, il est d'ailleurs le premier jeu, suivi de Dragon Quest V, à être annoncé sur la petite sœur de la NES. Le terrible Président, qui dirigeait alors Nintendo d'une main de fer, profita également de cet entretien pour annoncer la tenue en novembre d'un évènement dédié à la présentation de sa console next gen. L'automne arriva et le 21 novembre, plus précisément, eut lieu cette conférence de presse couverte par plus de 200 journalistes locaux en ébullition. Un prototype de la Super Famicom, de son nom japonais, est montré pour la première fois. Tout un tas d'aspects techniques sont abordés : la manette et ses six boutons d'action, la palette chromatique élargie, la taille des sprites, les effets spéciaux inédits permis par le hardware… même les capacités sonores sont évoquées ! Nintendo prend le temps de présenter les choses, d'entrer dans les détails, pourtant, aucun jeu ne sera montré et l'audience

Les développeurs l'ont avoué, pour faire tirer la langue à Yoshi, Mario lui assène un coup sur la tête !

Dans les souterrains, les bruitages se diffusent avec un écho afin de faire une démonstration des capacités sonores de la console.

“IL EST NÉANMOINS ÉTABLI QUE LE PROJET ÉTAIT DÉJÀ EN GESTATION EN 1988... ”

devra se contenter uniquement de quelques démos techniques. En guise de consolation, l’entreprise promet un lancement en juillet 1989 avec comme jeu de lancement le fameux Super Mario Bros. 4. Aujourd’hui, nous savons que la date avancée n’avait rien de réaliste et tenait davantage de l’effet d’annonce que du réel objectif à atteindre. Le but de la manœuvre était probablement d’inciter les joueurs à patienter quelques mois pour les détourner de la PC Engine et de la Mega Drive qui commençaient à grignoter des parts de marché. Qu’est-ce qui nous permet d’avancer une chose pareille ? La suite des évènements, à commencer par le long silence médiatique dans lequel s’est enfermé le constructeur durant la première moitié de l’année 1989. C’est le 28 juillet, à la période supposée du lancement, que la Super Famicom refait seulement surface. Hélas, ce retour ne se fait pas en boutique contrairement à ce qui était attendu. A l’occasion d’une nouvelle présentation faite à la presse, Nintendo annonce en effet que la sortie de la machine est purement et simplement repoussée d’au moins une année ! Aucune raison n’est avancée mais on sait aujourd’hui que les ingénieurs de la firme rencontraient nombre de difficultés pour mettre au point cette nouvelle console. Elle n’arrivera sur les étals nippons que le 21 novembre 1990, soit 2 ans jour pour jour après sa première apparition publique !

UN DÉVELOPPEMENT TRANQUILLE

Trêve de digressions et refocalisons-nous sur Super Mario Bros. 4, ou plutôt sur Super Mario World, titre sous lequel il est officiellement dévoilé lors de la conférence de presse du 28 juillet

Comme toujours, gare à ne pas se faire toucher lorsque Mario est petit, cela lui coûterait une vie.

1

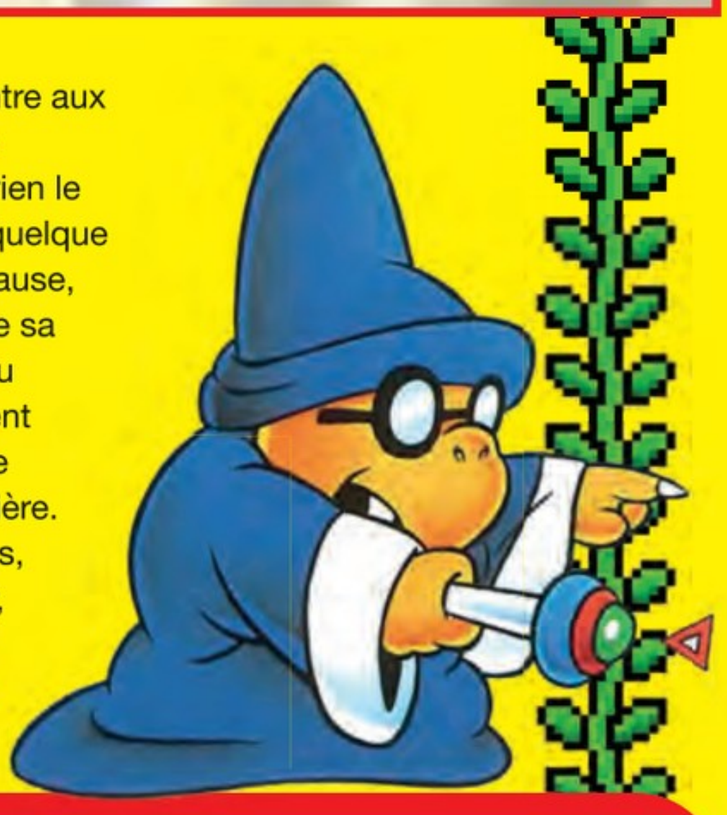
❶ Certains niveaux demandent de la précision, surtout que les plateformes bougent ou que le scrolling est automatique.

❷ Désormais, Mario peut escalader les grilles et, dans ces cas-là, évoluer au premier comme au second plan.

2

SUPER MARIO WORLD

1989. Ce que Nintendo montre aux journalistes ce jour-là est un hybride qui ne préfigure en rien le monument qui débarquera quelque 16 mois plus tard. Et pour cause, nous sommes encore loin de sa version commerciale et le jeu donne davantage le sentiment d'être un épisode 3.5 qu'une nouvelle aventure à part entière. La forme des différents blocs, le look des pièces à récolter, la présence du costume de raton-laveur… L'impression de déjà-vu est incontestable. Heureusement, en coulisse, tout le monde en a conscience. Si ce prototype ressemble à ce point à Super Mario Bros. 3, c'est tout simplement parce que le projet a commencé avec le portage sur Super Famicom de cet ultime volet NES afin que les développeurs puissent tester les capacités de la machine. A mesure qu'ils apprivoisent les outils de programmation, eux-mêmes en cours de création, de nouvelles idées seront injectées, permettant ainsi au jeu de trouver sa propre identité. Organisée autour de Takashi Tezuka, qui renfile la casquette de Réalisateur héritée de l'opus précédent, l'équipe, qui compte moins d'une quinzaine de membres, va avancer à vitesse grand V. Là où il avait fallu environ 2 ans et demi à un staff de 20 à 30 personnes pour mettre au point Super Mario Bros. 3, ce petit groupe resserré ne prendra même pas 24 mois pour accoucher de Super Mario World. Une sacrée performance qui s'explique d'une part par l'arrivée de Shigefumi Hino au poste de character designer, permettant à Tezuka d'être libéré de ce rôle qu'il occupait en plus de celui de Réalisateur, et d'autre part par la puissance de la Super Famicom. Les limitations sur le nombre de couleurs ou de sprites affichés à l'écran ainsi que les facilités de la machine à gérer les scrollings permettent aux développeurs de ne pas trop se soucier de l'aspect purement technique, et donc se concentrer sur la création. Dans une ambiance collégiale, les idées fusent et les essais se multiplient sous l'œil attentif de Shigeru Miyamoto.

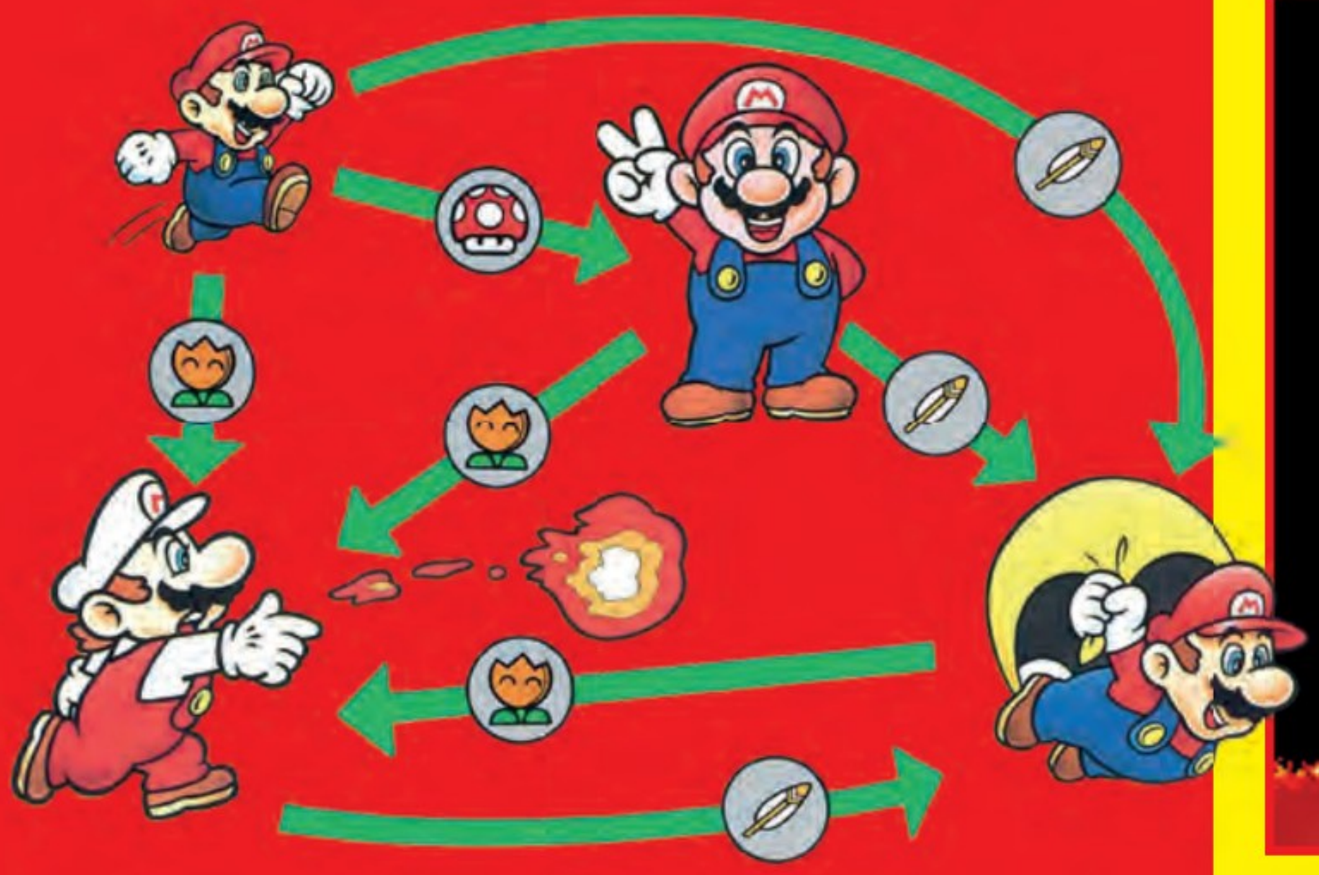


L'INFLUENCE DU PÈRE

Exigeant et intraitable, le papa de la série n'hésite pas à

L'ART DE LA TRANSFORMATION

Super Mario World, comme ses prédécesseurs, compte quelques power-ups permettant au héros de se transformer afin de jouir de capacités supplémentaires. Le premier est évidemment le Super Champignon, qui permet à Mario de grandir. Dans cet état, il peu briser certains types de blocs ou encaisser un coup sans perdre de vie – il redeviendra simplement petit. Autre classique, la Fleur de feu, qui ressemble ici à une tulipe orange, lui permet de balancer des boules de feu, ce qui est bien pratique pour se débarrasser des ennemis les plus faibles. Enfin, cet épisode introduit la Plume. Sous la forme de Mario cape, il est possible de voler à condition d'avoir pris assez d'élan, mais aussi de donner un coup d'étoffe à l'aide d'une attaque tournoyante.



Les boss sont l'occasion d'admirer quelques effets spéciaux comme les rotations, les zooms ou les effets de transparence.

❶ Ici, la hauteur du saut au moment de passer la ligne d'arrivée rapporte plus ou moins de points.

❷ En cumulant 100 points à l'issue des niveaux, on accède à ce bonus stage qui permet de gagner des vies.

mettre son véto quand il estime que les choses ne fonctionneront pas. Quand bien même le résultat à l'écran serait impressionnant et ferait la démonstration des capacités de la console, rien ne doit entraver l'équilibre et le rythme du jeu. Comme sur le troisième volet, il occupe ici le rôle de Producteur et est sur le papier moins impliqué dans la création. Dans les faits néanmoins, son influence reste majeure dans les petits détails comme sur les ajouts les plus importants. Ainsi, si c'est à la suite d'une de ses exigences que l'on doit le fait que le blanc des yeux de Mario apparaisse ici pour la première fois, c'est aussi à lui que l'on doit la création du célèbre Yoshi – sans conteste la plus grosse nouveauté de cet épisode. Il faut en effet savoir que Miyamoto, passionné de western et de musique country, nourrissait dès le premier Super Mario Bros. le désir de voir son plombier moustachu chevaucher un dinosaure comme un cow-boy monterait un cheval. Malheureusement, compte tenu des limitations techniques de la NES, l'idée n'avait pu se concrétiser. Loin d'être reléguée aux oubliettes, celle-ci a patiemment attendu son heure sous la forme très concrète d'un croquis resté scotché à son bureau durant cinq longues années. Les capacités de la Super Famicom pouvant désormais donner vie à ce concept de monture, il sera logiquement exploité. Super Mario World prenant place dans un monde de

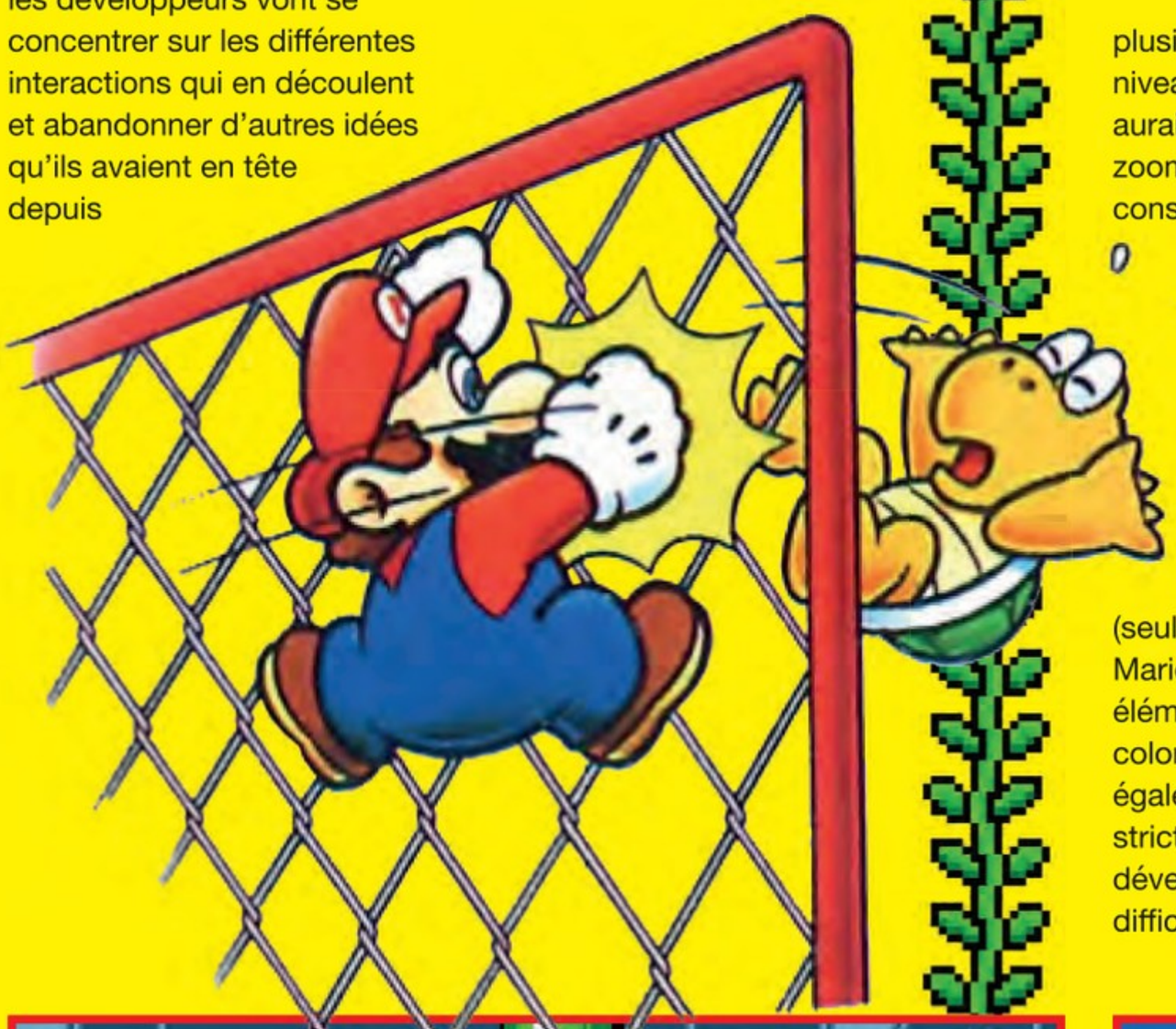
"MIYAMOTO NOURRISSAIT LE DÉSIR DE VOIR SON PLOMBIER MOUSTACHU CHEVAUCHER UN DINOSAURE..."

Souvent, on accède à la sortie alternative d'un niveau en apportant une clé à une serrure planquée dans le décor.

SUPER MARIO WORLD

Super Mario World compte plusieurs manoirs hantés très réussis et à l'ambiance soignée.

dinosaures, Tezuka confie la mission à Hino de concevoir une sorte de reptile. L'idée initiale étant celle d'un cheval, le graphiste va partir dans un premier temps sur un animal assez grand aux allures de crocodiles. Mais parce que ce gros lézard jurait pas mal avec l'univers de la série, Hino reverra fort logiquement sa copie. C'est en s'appuyant sur une ébauche de Tezuka qu'il aboutira assez rapidement au look final de Yoshi, lequel est, la précision a son importance, un cousin des tortues, ce qui explique pourquoi il porte une minuscule carapace sur le dos – eh non, il ne s'agit pas d'une selle ! Mario chevauchant une créature étant devenu une réalité, les développeurs vont se concentrer sur les différentes interactions qui en découlent et abandonner d'autres idées qu'ils avaient en tête depuis



plusieurs années, à l'instar des niveaux jouables à deux qui, ici, auraient dû exploiter la fonction de zoom arrière du mode 7 de la console. La partie sonore, nécessitant la création de nombreux samples, va demander une quantité astronomique de travail au légendaire Kôji Kondo, qui y consacrera une bonne année et demie de sa vie. La faible quantité de mémoire de la cartouche (seulement 4 mégabits là où Super Mario Bros. 3 en avait 3 pour des éléments bien moins détaillés et colorés à stocker) imposera également des limites un peu strictes. Mais globalement, le développement se déroule sans difficultés majeures et, comme prévu, le 21 novembre 1990, le jeu est prêt pour accompagner la sortie de la Super Famicom dans le commerce.

LA DÉCOUVERTE DU NOUVEAU MONDE

Annoncé en tant que Super Mario Bros. 4 avant d'être rebaptisé Super Mario World au moment de sa présentation, le jeu envahit finalement les étals japonais sous le nom de Super Mario Bros. 4 : Super Mario World ; avec ce

1

2

❶ Le Yoshi de base est vert, mais il est possible d'en trouver d'autres aux capacités différentes.

❷ La cape, qui fait son apparition ici, offre des sensations de vol vraiment grisantes une fois maîtrisées.

❶ Monter un Yoshi, c'est comme bénéficier d'un point de vie et si l'on se fait toucher, il suffit de le rattraper.

❷ Globalement, les châteaux sont plus difficiles que les niveaux de base, et c'est tout à fait logique.

sous-titre bien en évidence. Un choix on ne peut plus judicieux car, outre le fait qu'il deviendra le titre du jeu à l'international, c'est par sa représentation du monde que cet épisode fera la différence. En effet, si chacun s'accorde à le trouver fantastique au moment de sa sortie, beaucoup n'y ont vu qu'un prolongement logique de ce qui a été fait sur NES. Le jeu est certes plus beau et coloré que son prédécesseur, avec des contrôles toujours plus précis pour un plaisir inégalé manette en main. Mais là où Super Mario Bros. 3 constituait une révolution, sa suite se contente, à première vue, d'en n'être qu'une simple déclinaison. Il faut dire que sur certains points il arrive même à faire moins bien que son glorieux ainé. Ainsi, s'il compte lui aussi deux transformations – Mario de feu et Mario cape, qui remplace Mario raton-laveur –, aucun des costumes (tanuki, grenouille, botte ou marteau) ne fait son retour ou n'est remplacé. De la même manière, si l'on prend les

"LE JEU ENVAHIT FINALEMENT LES ÉTALS JAPONAIS SOUS LE NOM DE SUPER MARIO BROS. 4 !"

Comme d'habitude dans la série, les combats de boss sont plaisants mais n'ont rien de sorcier.

UNE QUESTION DE PRATIQUE

Super Mario World appartient à une époque où les jeux ne nous assommaient pas sous une tonne de tutos. Du coup, lorsque l'on enfile la cape pour la première fois, il n'est pas évident de savoir comment s'en servir. Courir, prendre de l'élan puis sauter pour s'envoler dans les airs, ça va à peu près, mais si l'on fait rien d'autre, Mario va finir par se laisser retomber. Pour vraiment voler et rester dans les airs, parfois d'un bout à l'autre d'un niveau, il faut en fait jouer avec les directions gauche et droite afin d'alterner entre un mouvement piqué (pour la vitesse) et une ouverture de la cape (pour la gonfler d'air et reprendre de l'altitude). Ne vous attendez pas à une trajectoire rectiligne, ici on zigzague dans les cieux !

SUPER MARIO WORLD

❶ Le P-Ballon est une transformation temporaire qui fait de Mario une baudruche gonflée à l'hélium.

❷ Le jeu est à ce point parfait que même ses niveaux aquatiques s'avèrent réussis !

chiffres bruts, le troisième volet propose 90 niveaux là où sa suite en compte à peine plus de 70.

L'impression, pour certains, d'être face à un jeu moins riche est donc légitime. Pour autant, dès que l'on comprend comment Super Mario World est construit, il ne fait guère plus de doute qu'il l'égale, voire le surclasse. En lieu et place des huit mondes distincts et plutôt linéaires de Super Mario Bros. 3, ce nouvel épisode propose en effet une gigantesque carte sur laquelle il est possible, selon son degré d'avancement, d'aller et venir. Cela peut sembler anodin dit comme ça, mais outre la relative liberté que cela octroyait à la progression, cette nouveauté apportait beaucoup en termes d'immersion. En fonction de l'endroit où se trouvait le niveau, il était possible d'en deviner le type de décor. Et, mieux que ça, le jeu s'avère être un véritable réservoir à (passages) secrets. Une grosse vingtaine de stages, généralement identifiable sur la carte par leur couleur – rouge et non jaune –, proposent ainsi des sorties alternatives permettant d'accéder à des tableaux cachés.

LE SOMMET DU GENRE

La manière d'envisager l'aventure n'est donc plus tout à fait la même. Là où Super Mario Bros. 3 était pensé pour des joueurs aguerris, aux réflexes solides, Super Mario World se fait plus accueillant. Le level design est une nouvelle fois brillant et ciselé, peut-être même plus que jamais. Mais désormais le challenge et le plaisir résident plus dans des séquences millimétrées mais davantage dans la capacité du joueur à explorer de fond en comble un niveau. Ceux-ci sont d'ailleurs faits pour être parcourus plusieurs fois, ce qui n'était pas vraiment le cas auparavant et confère au jeu une profondeur assez inédite ainsi qu'une certaine forme de replay value. Il compte moins de niveaux que son grand-frère ? Certes, mais avec 96 sorties de niveaux en tout, il fait d'une certaine manière mieux que lui. Les capacités proposées sont

"CE NOUVEL ÉPISODE PROPOSE EN EFFET UNE GIGANTESQUE CARTE SUR LAQUELLE IL EST POSSIBLE D'ALLER ET VENIR."

❶ La Star Road est la première zone cachée du jeu, avec des niveaux plus corsés. Mais la vraie difficulté se situe dans le Special World.

❷ Ce Big Boo tout en transparence est possiblement l'un des boss les plus chouettes du jeu.

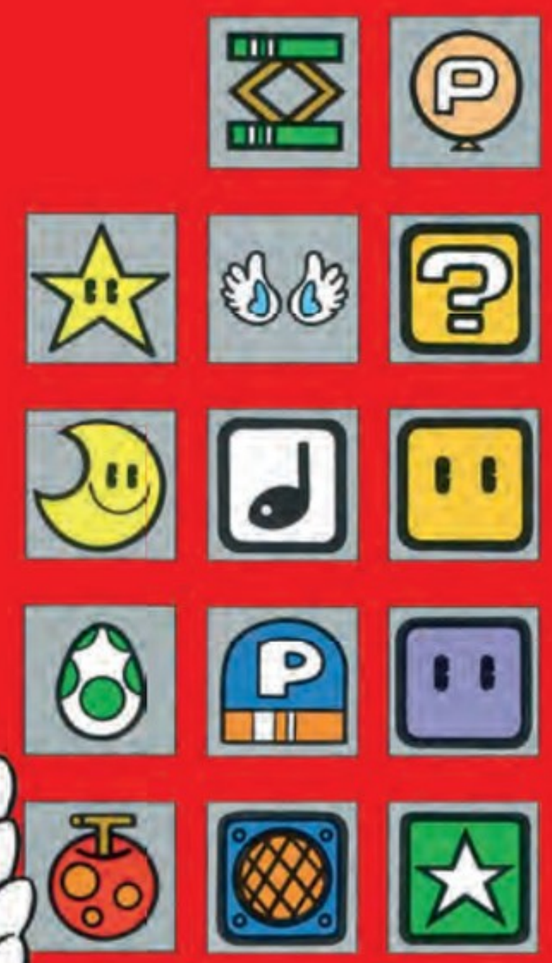
❶ Parfois, les sorties alternatives sont clairement visibles mais pas facilement accessibles.

❷ Le jeu ne laisse rien au hasard : si cet Interrupteur P est là, c'est qu'il faut s'en servir.

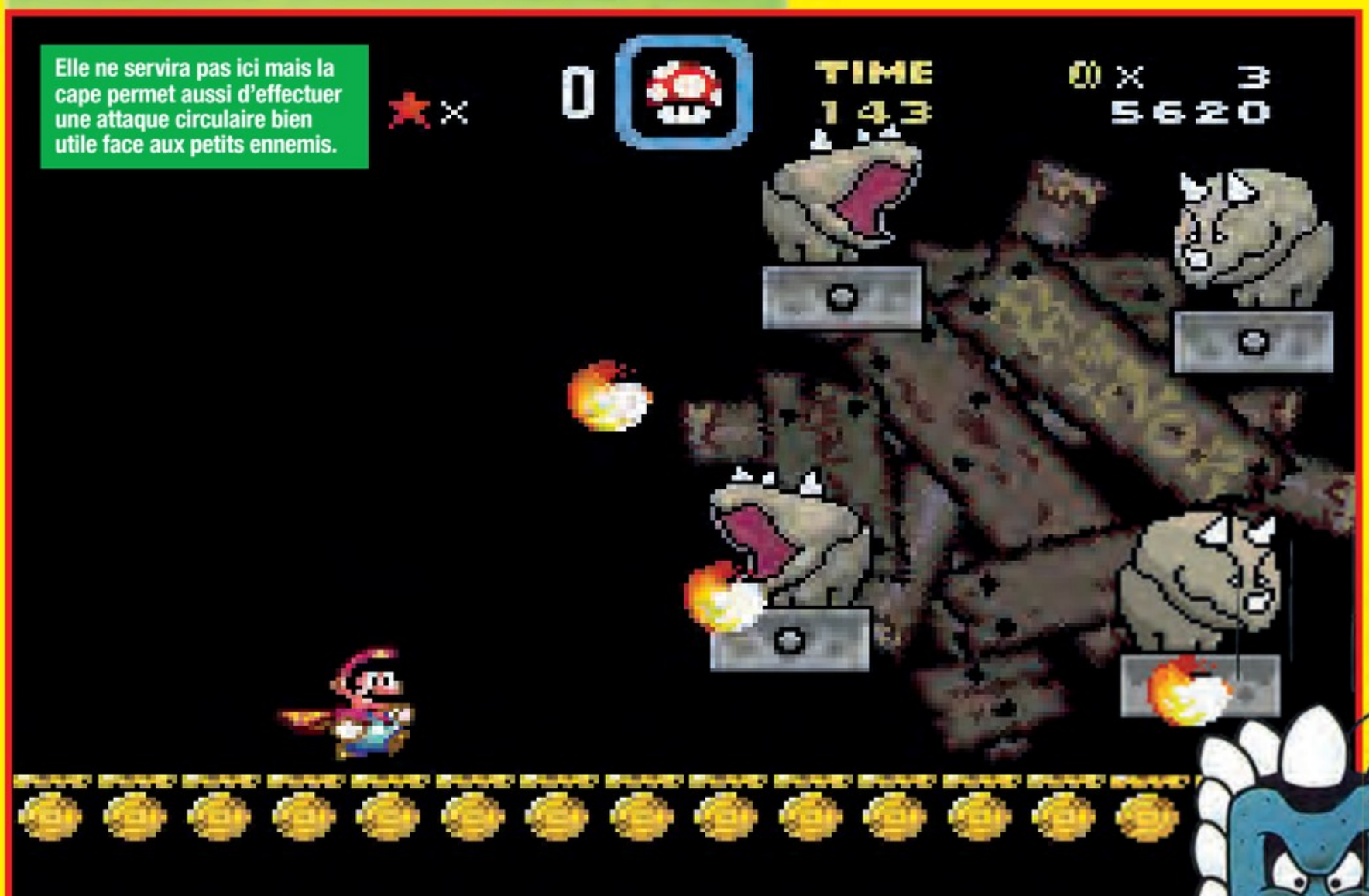
moins nombreuses ? Peut-être, mais entre l'apparition du saut vrillé, le maniement exquis de la cape ou l'apparition de Yoshi avec tout ce que cela implique, le jeu nous met entre les mains pile les bons outils pour s'en sortir. Certains y verront toujours une régression. De notre côté, on préfère plutôt parler de game design marqué du sceau de l'intelligence. A notre sens, il y a vraiment dans ce Super Mario World une forme d'aboutissement, de perfection. Rien n'y est superflu et tout est à sa place pour mener à la quintessence de ce que la série pouvait offrir en 2D. Shigefumi Hino partage également cet avis, puisque c'est précisément pour cette raison qu'il a préféré faire de Yoshi le protagoniste au moment de créer Super Mario World 2 : Yoshi's Island. Le jeu constitue un tel sommet, à l'échelle de la série comme du jeu vidéo en général, qu'en dépit des décennies écoulées, il n'a rien perdu de sa superbe. Ce n'est sans doute pas pour rien si Nintendo a attendu plus de quinze ans pour de nouveau mettre sa mascotte à moustache à l'affiche d'un ambitieux jeu de plateforme 2D (dans New Super Mario Bros. en 2006, sur DS). C'est probablement parce qu'il avait conscience que celui-ci souffrirait de la comparaison. Bref, Super Mario World fête ses 30 ans en Europe et malgré son âge avancé pour un jeu vidéo, il demeure encore et toujours le roi, preuve que le temps n'a aucune prise sur les authentiques chefs-d'œuvre.

CONNAITRE SON ENVIRONNEMENT

Les transformations suffisent souvent à accéder aux portions secrètes des niveaux, mais le level design de ce Super Mario World ayant bénéficié d'un travail d'orfèvre, il est important de ne pas négliger les différents blocs et objets croisés en cours de route si l'on tient à finir le jeu à 100%. En effet, leur utilisation est parfois indispensable. Il est donc plus sage de connaître les propriétés du trampoline, du P-Ballon, des ailes de Yoshi ou encore des blocs pivotants ou à empoigner pour ne rien laisser passer.



Elle ne servira pas ici mais la cape permet aussi d'effectuer une attaque circulaire bien utile face aux petits ennemis.

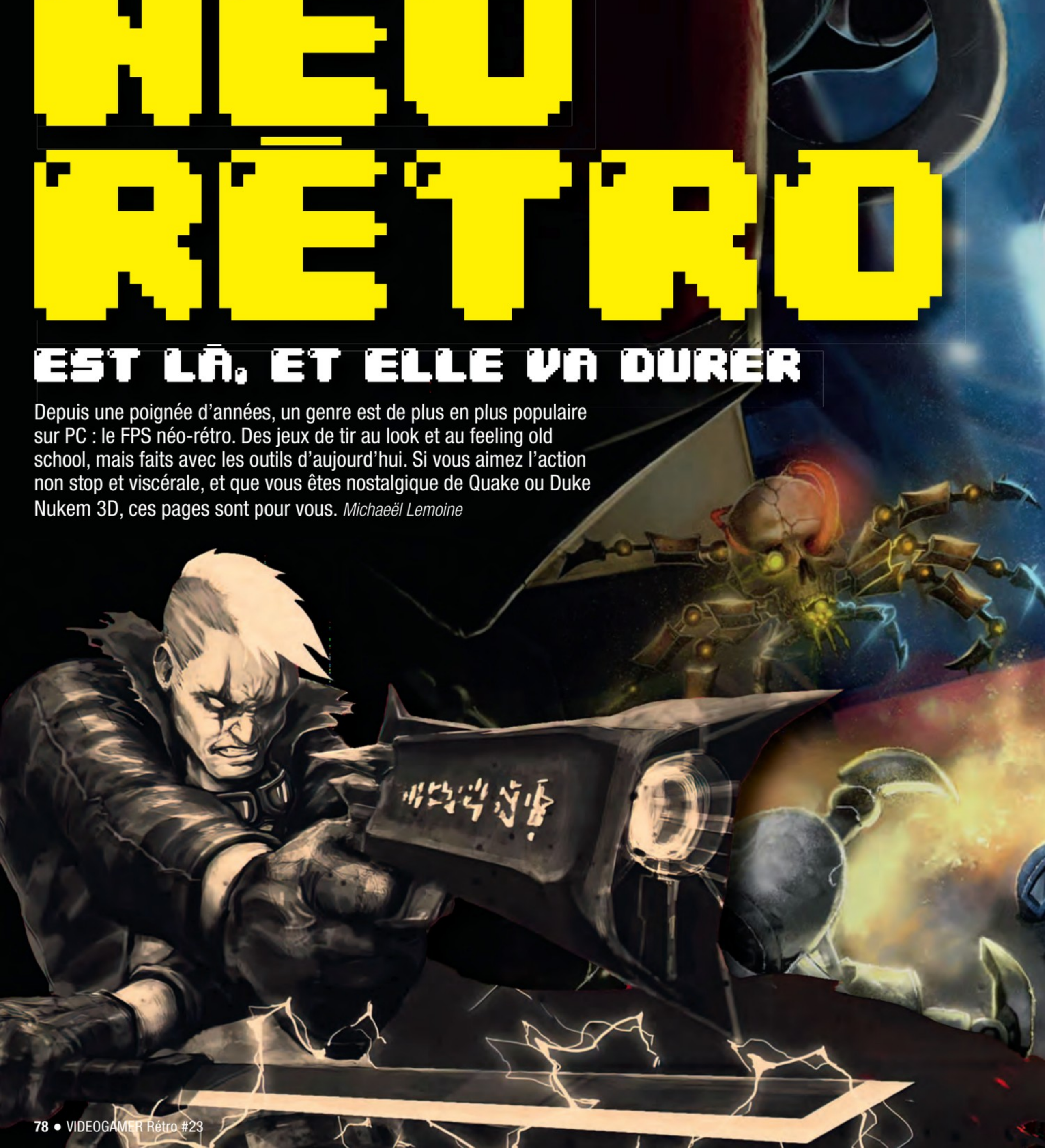


FPS

LA VAGUE NÉO RÉTRO

EST LÀ, ET ELLE VA DURER

Depuis une poignée d'années, un genre est de plus en plus populaire sur PC : le FPS néo-rétro. Des jeux de tir au look et au feeling old school, mais faits avec les outils d'aujourd'hui. Si vous aimez l'action non stop et viscérale, et que vous êtes nostalgique de Quake ou Duke Nukem 3D, ces pages sont pour vous. *Michaeël Lemoine*



DUSK

LE QUAKE DES ANNEES 2020

L'un des plus fiers représentants du genre a été créé par une seule et unique personne. Dusk est en effet un jeu de David Szymanski, un passionné de FPS qui a voulu créer « son Quake ». Le titre a ensuite été édité par New Blood Interactive, une toute petite compagnie qui s'est depuis spécialisée dans les FPS rétro (que l'on citera régulièrement dans ces pages). L'inspiration évidente de Dusk est bien entendu Quake, le FPS gothique et indus culte d'id Software. Mais il ne se contente pas d'être un simple clone et apporte de nombreuses excellentes idées, en plus d'offrir des sensations de tirs tout bonnement excellentes. Ici, ça va vite, très vite. Il faut tout le temps être en mouvement et adapter son arsenal à la situation. Divisé en trois grands chapitres, Dusk jouit également d'un fantastique level-design, qui encourage l'exploration et la prise de risque. D'ores et déjà un classique, disponible sur PC mais aussi sur Switch.

Visuellement, Dusk est très "grossier" mais il s'en dégage un vrai charme.

Dusk sait être gore quand il faut.

ION FURY

L'ESPRIT DU DUKE EST DE RETOUR

Au milieu des années 90, les amateurs de FPS devaient choisir leur camp : il y avait d'un côté les fanas de Quake, son ambiance oppressante et sa réalisation tout en 3D. En face, il y avait Duke Nukem 3D, sa gouaille, son esprit potache et ses niveaux labyrinthiques. En 2022, "Duke 3D" a sa suite spirituelle, Ion Fury. Le jeu assume à 100% la filiation, et pour cause : on retrouve ici le même moteur 3D qu'en 1996 (le Build Engine, heureusement modernisé) et la même compagnie derrière le projet. 3D Realms est en effet toujours vivant et se spécialise depuis quelque temps dans les FPS à l'ancienne, en misant beaucoup sur ses anciennes gloires. Ion Fury n'est cependant juste un wanabee Duke et nous sommes face à un vrai bon FPS, qui a bien compris ce qui faisait le sel du jeu d'origine. Le level design est très travaillé, l'ambiance futuriste façon année 80 fonctionne très bien et le feeling des armes est excellent. Et on n'échappe pas non plus aux vannes de l'héroïne, qui aime insulter copieusement ses ennemis. Savoureux.

Le jeu propose l'inévitable double flingue pour plus d'efficacité

ULTRAKILL

PLUS SPEED TU MEURS

A l'instar de Dusk, Ultrakill est également édité par New Blood Interactive et l'on retrouve donc le même ADN rétro, mais avec les potards de la vitesse poussés à 11. Surnommé "Devil May Quake" par son éditeur, Ultrakill pousse le porte de fast-FPS à son paroxysme, en misant énormément sur le style et les combos. Vous pouvez effectuer des double sauts, faire des "dash" au sol ou dans les airs et même écraser vos ennemis grâce à une furieuse attaque vers le bas. Le jeu se présente comme un succession d'arènes, toujours très inventives, qu'il faut nettoyer avec le plus de style possible pour obtenir la meilleure note. Ça va donc très, très vite, les gerbes de sang sont omniprésentes et le style graphique très épuré offre une excellente lisibilité. À la fois ultra rétro et très moderne dans son approche des combats, Ultrakill propose même des réglages graphiques "PlayStation 1" qui offrent la possibilité de pixeliser plus ou moins le rendu. Le jeu est toujours en accès anticipé sur PC, mais le contenu est déjà très conséquent et il y a de quoi occuper pas mal d'heures, surtout si vous voulez obtenir les meilleurs scores.

Le style graphique d'Ultrakill rappelle presque Minecraft.

AMID EVIL

DU FPS ET DE LA FANTASY

Troisième jeu de chez New Blood Interactive de cette sélection, Amid Evil a une identité bien à lui, tout en s'inspirant d'un autre classique des années 90 : Heretic. Moins connu que Doom, Quake ou Duke Nukem 3D, Heretic était l'un des rares FPS de l'époque à miser sur une ambiance médiévale, mettant de côté les flingues pour les sortilèges. Amid Evil reprend donc cet esprit mais ajoute une esthétique presque lovecraftienne à certains décors. Vous allez vous battre à coup de hache, de sabre et de bâtons magiques, contre une horde de chevaliers démoniaques, squelettes et autres créatures volantes. Amid Evil est résolument à l'ancienne dans son gameplay (niveau labyrinthique, portes à débloquer…), mais très moderne dans sa réalisation, puisque c'est l'un des rares rétro FPS à supporter le ray-tracing, si vous avez une carte graphique compatible. En résulte des éclairages ultra travaillés et des reflets très réalistes. Le mélange avec les textures pixelisées fonctionne ici étonnamment bien. Un FPS néo-rétro original et impressionnant.

Avec ses éclairages en ray-tracing, Amid Evil est souvent très beau.

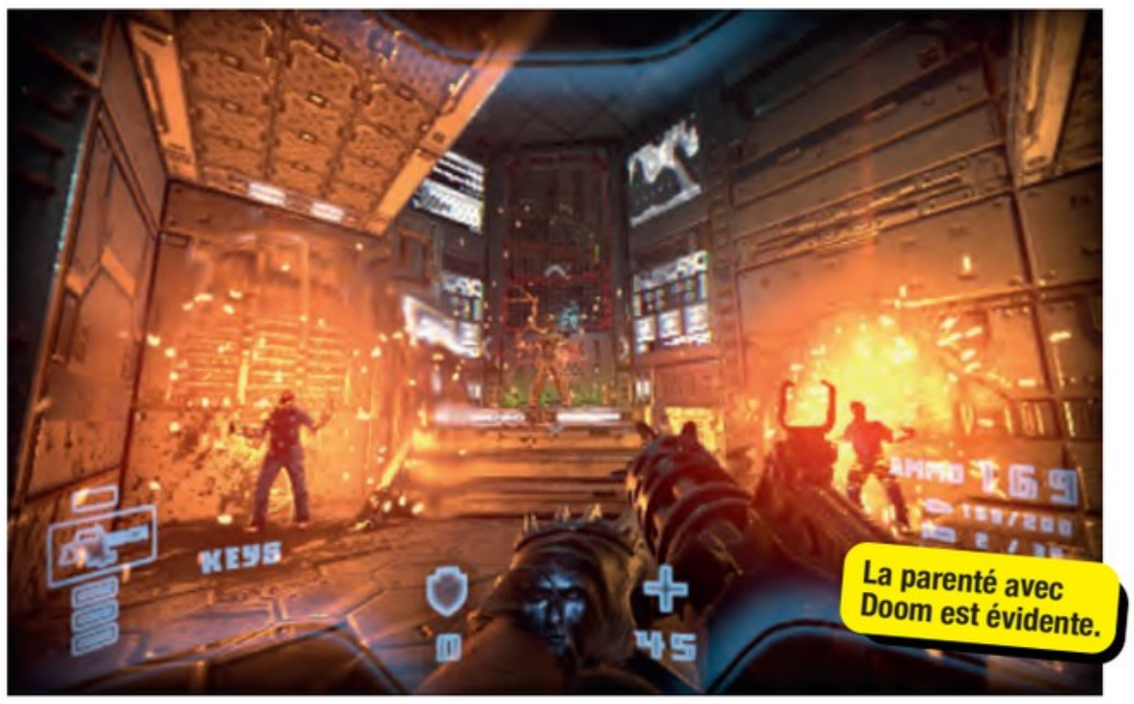
Les boss d'Amid Evil sont souvent très réussis.

PRODEUS

DOOM RENCONTRE EVIL DEAD 3

Prodeus est sans doute le jeu de cette sélection qui assume le plus l'héritage de Doom, ne serait-ce qu'en matière d'univers. Mélange de SF kitsch et de décors infernaux, le titre déroule toute la panoplie des démons peu ragoûtants, qu'ils soient à pied ou dans les airs. Mais, comme beaucoup de jeux de ce genre, finalement, Prodeus a ce petit quelque chose en plus qui le rend unique. Visuellement, il opte pour un rendu très particulier, avec des ennemis que l'on croirait animés en « stop Motion », comme dans un film de Ray Harryhausen ou Evil Dead III de Sam Raimi. On peut aussi compter sur de superbes éclairages et des gerbes de sang grand guignolesque comme on aime. Prodeus est toujours en accès anticipé : la campagne est assez courte (pour le moment) mais le titre donne accès à un espace de téléchargement qui permet de découvrir des niveaux créés par une communauté déjà très active. Bref, une sorte de « FPS Maker » doté d'un très gros potentiel et qui devrait offrir une solide durée de vie.

Des litres d'hémoglobine en guise de peinture.



La parenté avec Doom est évidente.

POST VOID

RISQUE DE SURCHAUFFE

Si beaucoup de FPS Néo rétro s'inspirent de classiques tels que Doom, Quake ou Duke Nukem 3D, Post Void ne ressemble à rien de tout cela. Jeu le plus fou et étrange qui hante ses pages, il n'est sans doute pas fait pour tout le monde, ne serait-ce que par son style visuel criard et ses nombreux flash de lumière (à chaque tir, à vrai dire). Le principe est d'une simplicité démoniaque : vous devez terminer une suite de niveaux créés de manière procédurale en essayant de rester en vie. Votre barre d'énergie diminue inexorablement et le seul moyen de survivre est de tuer des ennemis pour gagner des points de vie. En découle un jeu au rythme si haletant qu'il est difficile de faire de longues parties. Mais le plaisir est indéniable, ne serait-ce que grâce aux différents bonus que vous débloquez entre les niveaux, qui vont vous donner bonus ou malus. Post Void n'est sans doute pas le jeu le plus "abordable" de cette sélection, mais c'est le plus original. La bonne nouvelle, c'est que vous pouvez vous y essayer sans prendre trop de risques, puisqu'il ne coûte que 2,5€ sur Steam.

Finir un niveau le plus vite possible est la garantie de la survie.

WRATH : AEON OF RUIN

MELTING-POT SAVOUREUX

Tout comme Ion Fury, Wrath : Aeon of Ruins est un jeu 3D Realms, mais cette fois-ci le style est très différent. Le titre ne s'inspire en effet pas de Duke Nukem 3D mais va plutôt aller chatouiller la concurrence de l'époque, notamment du côté d'id Software. S'est en effet un mélange de styles qui rappelle à la fois Quake et Doom, avec un soupçon de fantasy façon Hexen. Un cocktail qui pourrait manquer d'identité et de cohérence mais qui s'avère diablement efficace souris en main. On apprécie notamment l'excellente patate des armes, que ce soit des armes à feu ou des arbalètes ou encore les niveaux à la fois ouverts et labyrinthiques, typiques des FPS des années 90, où les allers-retour et les secrets sont nombreux. Fast FPS très nerveux qui n'autorise pas la moindre seconde d'inattention, Wrath : Aeon of Ruins n'a comme seul véritable défaut d'être encore en accès anticipé sur PC, même s'il est tout de même possible de s'amuser pendant 7 à 8 heures. À noter que seules 6 armes sont disponibles pour le moment, contre 9 dans la version finale.

Les niveaux sont assez ouverts et librement explorables.

DREAD TEMPLAR

BULLET TIME SANS BULLET HELL

Autre jeu en accès anticipé de cette sélection de FPS néo-rétro, Dread Templar est, à première vue, le jeu le moins original de cette sélection. Reprenant une ambiance sombre à la Quake et des armes relativement classiques, mais efficaces en matière de sensations, le jeu du studio T19 Games pourrait passer pour un parent pauvre. Que nenni, car il se dote de quelques possibilités très agréables et intéressantes, à commencer par l'effet bullet-time. Plus vous vous battez, plus vous remplissez une jauge que vous allez pouvoir ensuite vider d'une touche et qui active un ralenti "à la Max Payne/Matrix/F.E.A.R". L'effet est toujours agréable et permet de se sortir de plus d'un mauvais pas. Ajoutez à cela la possibilité de modifier votre arme - notamment un katana qui peut se transformer en lance pour transpercer l'adversaire - ou encore un dash de tous les côtés, et vous obtenez des combats très nerveux et dynamiques. Dread Templar est donc une belle surprise, qui compense son classicisme visuel par de très bonnes idées de gameplay.

Le style visuel de Dread Templar est plutôt gothique.

Là encore, on apprécie la présence du double flingue

C'ETAIT IL Y A 20 ANS...

LE MEILLEUR DU JEU VIDEO

SPÉCIAL GAMECUBE

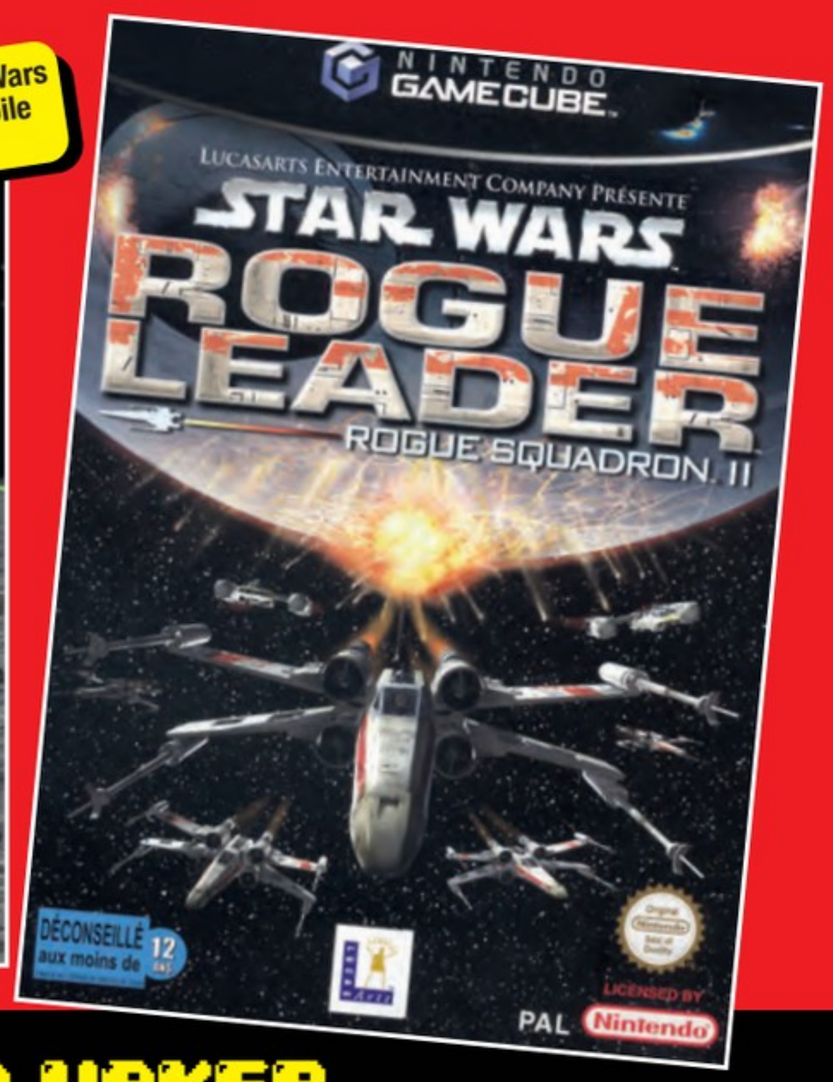
Il y a tout juste 20 ans sortait en France la (ou le, si vous y tenez) GameCube, la console de salon signée Nintendo qui prenait la relève de la N64. Si la machine n'a pas connu un succès foudroyant, elle n'en abrite pas moins quelques pépites. Voici le meilleur du line-up GameCube ! *Christophe Collet*

STAR WARS : ROGUE SQUADRON II - ROGUE LEADER

LA FORCE ÉTAIT AVEC LUI

Si l'on commence ce top par Star Wars : Rogue Squadron II - Rogue Leader, c'est pour une raison simple : il s'agit du meilleur jeu présent au lancement français de la GameCube, en mai 2002 ! On y trouvait aussi Luigi's Mansion et Wave Race : Blue Storm, pour citer quelques exclus sympa, mais notre préférence va au Star Wars. La réalisation dépotait, la bande-son nous mettait dans l'ambiance comme jamais et les dogfights étaient tout simplement monstrueux ! On y trouvait plusieurs moments mythiques comme l'attaque de l'Étoile noire ou une invasion de TB-TT (AT-AT en anglais, les fameux quadripodes impériaux) et le rythme des scènes était spectaculaire. Encore aujourd'hui l'un des meilleurs jeux Star Wars, même s'il a pris un inévitable coup de vieux.

Pas de shooter Star Wars sans attaque de l'Étoile noire, voyons !



THE LEGEND OF ZELDA : THE WIND WAKER

LINK A LE PIED MARIN

Sorti un an après la console, c'est peu dire que The Legend of Zelda : The Wind Waker a dérouté les joueurs. Des graphismes cartoonesques en cel-shading alors que tout le monde attendait l'option plus « réaliste » entrevue lors du Nintendo Space World de 2000, un Link au look très kids (il vient de fêter ses 12 ans), et surtout cette fameuse carte des mers sur laquelle vogue notre héros d'île en île. Nous sommes loin des aventures traditionnelles de Zelda : Ocarina of Time ! Hyrule a été englouti sous les eaux, notre héros est un descendant du « héros du temps »… Bref, tous les éléments de la mythologie Zelda sont là (Ganon, la princesse, etc.) mais passés à la moulinette d'un concept original ! Le résultat est d'une inventivité fabuleuse, à commencer par le gameplay lié à la navigation sur le bateau Lion rouge. Comme le titre n'a pas pris une ride (ou presque), on vous conseille d'y jouer mais pour ça, il vous faut une GameCube… ou une Wii U !

LINK SE TOURNE VERS LA SUITE

En 2006 sortait The Legend of Zelda : Twilight Princess. Pourquoi ne pas lui avoir donné plus de place ici ? Tout simplement parce que plus qu'un jeu GameCube, c'est d'un jeu Wii qu'il s'agit, puisqu'il avait été reporté pour accompagner son lancement.

Link troque son cheval pour un bateau, et c'est tout simplement génial !

METAL GEAR SOLID : THE TWIN SNAKES

SNAKE EST DANS LA PLACE

Là, on se fait un plaisir perso car à vrai dire, il n'est pas tout à fait certain que Metal Gear Solid : The Twin Snakes compte parmi les meilleurs jeux de la GameCube. Mais avouez que retrouver une aventure de Solid Snake sur une console Nintendo, 17 ans après le premier Metal Gear sur NES (eh oui), ça fait un petit quelque chose. C'est donc en 2004 qu'a débarqué ce remake de Metal Gear Solid sur GameCube et il faut le savourer car c'est le seul existant à ce jour ! Certes les ajouts ne sont pas incroyables (cinématiques et bande-son revues, quelques clins d'oeil à Nintendo ça et là) mais l'aventure de base reste fabuleuse. Shadow Moses, ses boss géniaux et son final à tomber, cela reste un grand moment de jeu vidéo. Donc si, allez, c'est bien l'un des meilleurs jeux du Cube !

Le travail graphique était épatant. On aimerait tellement que Konami fasse la même chose aujourd'hui et ressorte le premier MGS…

RESIDENT EVIL 4

LA FROUSSE PASSE À L'ACTION

Encore une série labellisée PlayStation qui prend ses quartiers sur GameCube. Et de quelle manière ! Avec Resident Evil 4, Capcom met un coup de fouet à sa série en même temps qu'aux jeux d'action dans leur ensemble. Six ans après les évènements de Resident Evil 2, Leon S. Kennedy part en Espagne retrouver la fille du président américain, faite prisonnière par une secte. Sur place, les premiers habitants croisés se révèlent agressif… Caméra à l'épaule, exit les plans fixes, coucou l'action et les QTE pour dynamiser les scènes : Resident Evil 4 n'est plus seulement effrayant, il est explosif ! Depuis sa sortie début 2005 sur GameCube (en exclusivité temporaire avant son arrivée sur PC et PS2 plus tard dans l'année), le titre a eu le temps de devenir culte. Il est l'une des plus grandes réussites de la série, portée sur toutes les générations de machines depuis.

Plus d'action et moins d'angoisse, c'est le pari gagnant de Resident Evil 4.

ENCORE UN PEU DE RESIDENT EVIL ?

Qui dit GameCube dit remake du premier épisode de la série. Sorti en 2002, Resident Evil (parfois appelé Rebirth) est d'une beauté stupéfiante Contrairement aux remakes récents de Resident Evil 2 et 3, il ne modernise pas l'action du jeu d'origine. Mais quelle ambiance fabuleuse !

PIKMIN

LA PETITE BÊTE QUI MONTE

On dit souvent des boss de Nintendo qu'ils ne savent que capitaliser sur le succès de leurs deux plus vieilles vedettes, Mario et Link. Et c'est vrai que les consoles de Big N semblent parfois en faire la démonstration, GameCube comprise. Mais de nouvelles mascottes apparaissent aussi, et celles-ci se nomment les Pikmin. Les petites bestioles chargées d'aider le commandant Olimar à réparer son vaisseau sont aussi mignonnes que débrouillardes. Avec elles, Nintendo tient un concept original lorsque le jeu débarque, quasiment à la sortie de la machine : entre le jeu de plate-forme, d'action et de stratégie puisque l'on gère quasiment une petite armée de Pikmin aux capacités variées. La réalisation du jeu est magnifique, ses idées sont excellentes et après tout c'est normal : à la baguette même s'il ne réalise pas directement le titre, on trouve l'irremplaçable Shigeru Miyamoto.

Les Pikmin sont de différentes couleurs, et à chacune sa spécialité.

ANIMAL CROSSING

LA VIE À LA COOL

À la fin des années 90, la fièvre des Tamagotchi s'empare du monde en général et du Japon en particulier. Pourquoi est-ce qu'on vous dit ça ? À vrai dire on se demande, vous en faites ce que vous voulez. Toujours est-il que dans la foulée, Nintendo développe une nouvelle idée qui sortira au Japon sur N64 puis dans le reste du monde sur GameCube à partir de 2002, Animal Crossing. Le concept est étonnant : vivre la vie d'un petit personnage au look animalier au milieu d'un village, et donc nouer des relations avec les autres habitants du bled – on parle de PNJ, nous ne sommes pas dans un MMO. S'il y avait un but dans Animal Crossing, ce serait de rendre les habitants du coin heureux en satisfaisant leurs désirs, sachant que la progression est libre et que les heures dans le jeu s'écoulent en temps réel. Le maitre-mot est « relax », et ça n'a jamais dévié depuis.

Ça fait 20 ans qu'Animal Crossing nous invite à profiter de la vie à la cool

SUPER MARIO SUNSHINE

DES COULEURS QUI FONT TACHE

Il est rare qu'un Mario divise à sa sortie. Personne ne s'y attendait à l'arrivée de Super Mario Sunshine (2002), d'autant que l'on sortait du fabuleux Super Mario 64. Oui mais voilà : le nouveau Mario n'affiche pas l'excellence habituelle. Il a beau être très original et coloré (il se déroule sur l'île ensoleillée de Delfino), sa progression revêt une certaine forme de répétitivité. Mais c'est la gestion de la caméra et de l'outil JET de Mario qui pose le plus de problèmes, ce qui est tout à fait inédit : d'habitude, les productions Mario sont irréprochables en la matière.
C'est ainsi que Super Mario Sunshine jouit d'une réputation ambiguë : une partie de la critique fait ses éloges, une autre s'en passerait bien. Idem au niveau du public : 6 millions de ventes c'est un excellent score… sauf pour un Mario, et Nintendo l'a reconnu. Et vous, vous aimez Sunshine ou pas ?

Attention, image tirée de la version remaster du Super Mario 3D All-Stars de la Switch.

QUAND MARIO LA JOUE RPG

La GameCube est la console de Paper Mario : La Porte Millénaire (2004), considéré comme le meilleur épisode de cette série née sur N64 avec Paper Mario. Pour rappel, ici Mario n'est plus seulement le roi de la plate-forme, il devient aussi un pro du RPG.

METROID PRIME

SAMUS CHANGE DE DIMENSION

La série Metroid change de cap et s'offre un jeu en 3D avec vue FPS. Et ça marche !

Après Link dans The Legend of Zelda : The Wind Waker, encore une figure emblématique de Nintendo qui surprend les joueurs, et pas qu'un peu ! Metroid Prime est une énorme claque pour les fans des aventures de Samus Aran. Après la 2D vue de côté façon Castlevania (à l'origine de l'école des Metroidvania), c'est en 3D que revient la série de SF, avec en prime (quel humour…) une vue à la première personne. On prend tout et on recommence ! Si Metroid Prime occupe une place à part dans l'histoire de Nintendo, c'est aussi parce qu'il constitue la première collaboration d'envergure entre la firme et un studio étranger, en l'occurrence les Américains de Retro Studios, d'ailleurs rachetés avant même la sortie du jeu, début 2002. Au-delà de ces considérations, Metroid Prime est un bijou qui a donné lieu à deux suites excellentes. Vivement le quatrième !

MARIO KART : DOUBLE DASH!!

TOUJOURS AUSSI EFFICACE

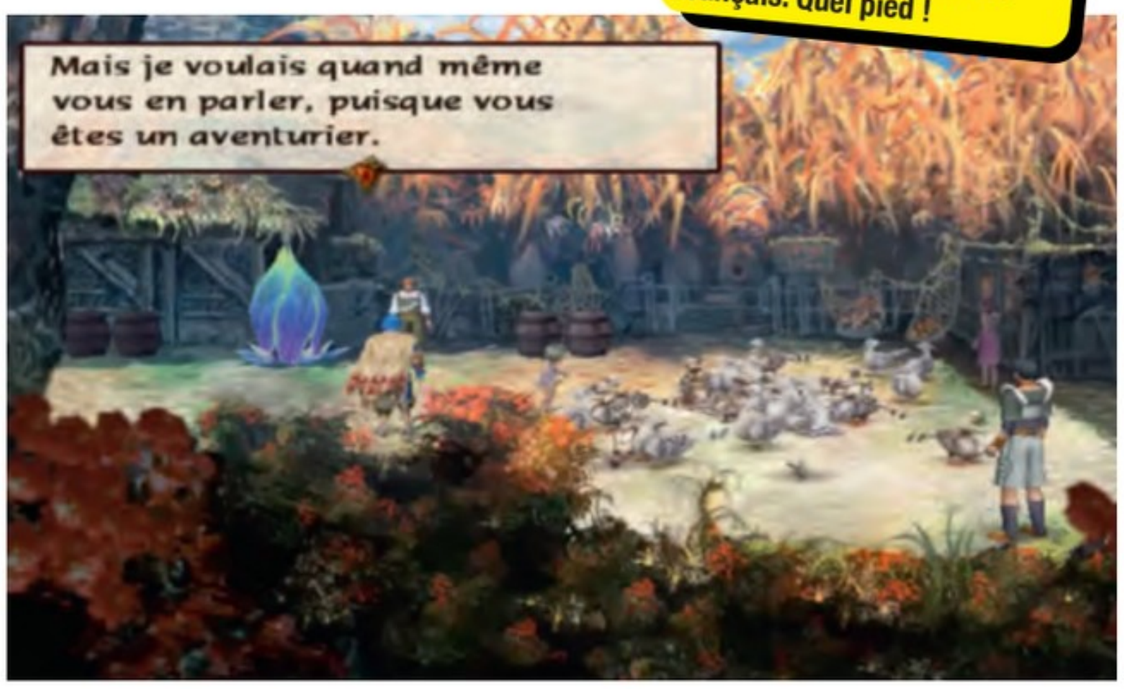
Le classement des meilleurs jeux d'une console Nintendo sans un Mario Kart qui traine dans les parages, ce serait étonnant. Depuis l'arrivée de la série sur Super NES en 1992, le karting façon Mario et Luigi fait un malheur partout où il passe. Comme pour d'autres jeux présentés dans ces pages (notamment Super Mario Sunshine), Mario Kart : Double Dash!! souffre cependant de la comparaison avec son prédécesseur N64, qui avait mis la barre très haut. La grande nouveauté de cet épisode, ce sont bien sûr les deux personnages par kart, le premier chargé de piloter pendant que le second gère les cadeaux ! C'est rigolo mais en pratique, cela ne change pas grand-chose. Voilà d'ailleurs ce qu'on peut dire de Mario Kart : Double Dash!!: il est rigolo, mais il ne change pas grand-chose. Il n'en reste pas moins un incontournable de la GameCube.

La grande affaire de cet épisode GameCube, ce sont les deux persos sur un même kart.

BATEN KAITOS

LE J-RPG DE LA GAMECUBE

Il aura fallu attendre plus d'un an (décembre 2003 au Japon, avril 2005 en France) pour voir arriver chez nous Baten Kaitos : Les Ailes éternelles et l'Océan perdu, mais à une époque où la sortie de RPG japonais dans le reste du monde n'était pas assurée, c'était déjà une bonne nouvelle ! Et mieux que ça. Car Baten Kaitos n'est pas simplement un excellent titre qu'on doit au studio Monolith Soft, composé d'ex de Square et désormais aux manettes de la série Xenoblade Chronicles. C'est sans doute l'un des meilleurs RPG du début des années 2000, et assurément le plus ambitieux qu'ait vu passer la GameCube. Du système de combat (à base de cartes, déjà) aux énigmes et donjons en passant par la narration et les personnages, tout est formidable, c'est aussi simple que ça. Nous pourrions vous parler des heures de Kalas et des autres, des îles flottantes et des cités entrevues, du propos sur la foi et de la sublime BO du jeu… On pourrait mais non. Jouez-y. Vite.



Non seulement le jeu est sorti chez nous, mais traduit en français. Quel pied !

SUPER SMASH BROS. MELEE

LA RECETTE PREND FORME

Le premier Smash Bros. avait vu le jour sur N64, il était déjà réussi et posait de solides bases, mais c'est cette suite, Super Smash Bros. Melee, qui impose la série dans la cour des grands. Roster définitif et XXL (près d'une trentaine de personnages venant de tous les univers possibles), modes de jeu variés et riches, gameplay aux petits oignons, multijoueur encore plus savoureux… Impossible de rater sa soirée avec Super Smash Bros. Melee ! D'ailleurs, personne ne s'y est trompé. Ni les critiques qui l'ont encensé, ni les joueurs qui lui ont fait un triomphe (surtout au Japon) malgré son registre particulier. Aujourd'hui encore, il s'agit du jeu le plus vendu de la GameCube, avec plus de 7 millions d'exemplaires écoulés dans le monde.

Mario vs Bowser, c'est un classique. Mais « SSBM » réserve bien d'autres surprises…

SANS OUBLIER…

Parce que nous n'avons pas la place de mettre tout le monde mais qu'ils auraient pu tout aussi bien être dans ce dossier, citons aussi : Luigi's Mansion, F-Zero GX, Tales of Symphonia, Eternal Darkness, Final Fantasy Crystal Chronicles, Viewtiful Joe…

Retour en… 2002

XBOX

Cette année, nous fêtons les 20 ans de l'arrivée de Microsoft dans le monde du gaming (en France). Souvenez-vous, en 2002, le géant américain avait pour ambition de se frotter à Sony, SEGA et Nintendo sur le marché des consoles de jeu. C'est en 1999 que les choses sérieuses commencent. Bill Gates dévoile enfin ses intentions de conquête à la presse, sans pour autant montrer la machine. L'annonce est un peu précoce sachant que la Xbox n'est pas du tout prête… et pas prévue avant 2001. C'est en mars 2002 que la console débarque chez nous et avec elle, quelques mois plus tard, le Xbox live. Finalement, elle enregistre 24 millions de ventes, dont 15 millions en Amérique du nord. Grâce à cela, elle est la deuxième console la plus vendue de cette période, loin derrière l'aberrante PlayStation 2 et ses plus de 150 millions de consoles écoulées.

NE JETEZ PLUS VOS VIEILLES MACHINES, TRANSFORMEZ-LES EN CONSOLES !

DEVENEZ FAITES-LE VOUS-MÊME

Même si la loi de Moore est loin derrière nous, nos machines continuent à rapidement évoluer au point de nous laisser fréquemment de «˜vieux˜» PC, tablettes ou smartphones sur les bras. Plutôt que de les entasser dans un tiroir, voyons comment leur offrir une superbe seconde vie ! Cyril Trigoust

L'écologie peut rester une préoccupation, même dans notre passion construite autour du plastique et du silicium. Beaucoup essaient de garder leurs objets high-techs le plus longtemps possible ou rapidement en tirer profit sur le marché de l'occasion, mais nous avons tous ce vieux PC ou ce mobile qui date de Mathusalem, aujourd'hui invendable, stocké dans le fond d'un placard. Bonne nouvelle, il est temps de le ressortir ! Peut-être que certains d'entre vous se sont être déjà essayés aux jeux rétro lancés sur autre chose que le matériel original et en gardent un mauvais souvenir. L'interface des logiciels n'était pas claire, l'ergonomie très discutable ; ça n'avait rien d'exaltant. Mais cette époque est révolue.

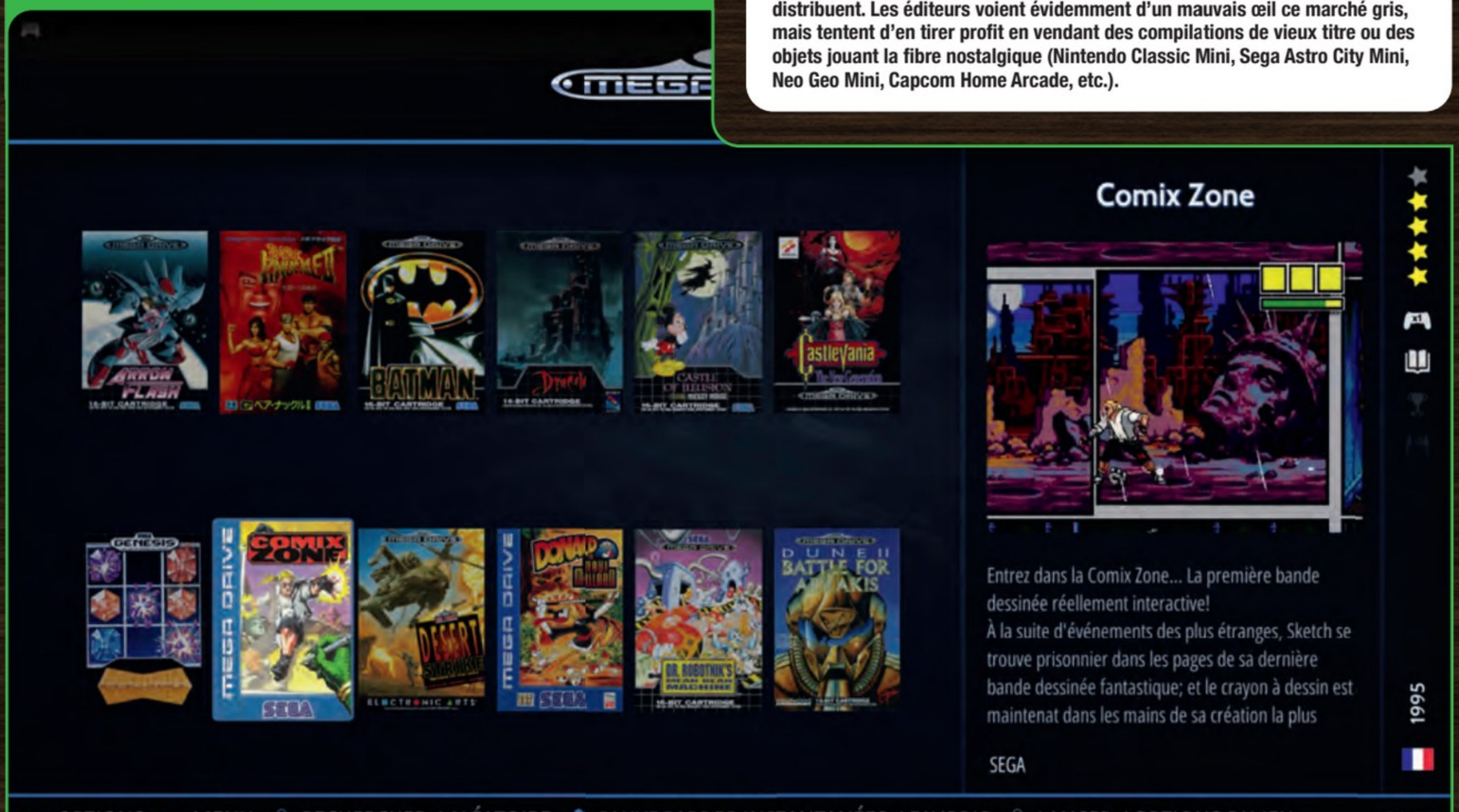
EN MODE AUTOMATIQUE

Aujourd'hui il existe des frontends (pas de panique, nous allons y venir) ne nécessitant quasiment aucun paramétrage. Et quand bien même il faudrait mettre un peu les mains dans le cambouis, de nombreux Youtubeurs se fendent de dizaines de vidéos pour vous y aider. Ainsi votre vieux matos se retrouve capable de lancer les consoles de 8 et 64 bits, toutes les portables jusqu'au catalogue infiniment riche de la Game Boy Advance, voire plus selon les capacités de votre machine. Le tout dans de superbes interfaces donnant l'impression de se confectionner son petit musée personnel. Qu'on se le dise ; votre vieux matériel a de l'avenir.

46/50

QU'EST-CE QU'UN FRONTEND ?

Fini l'époque où vous aviez besoin d'installer une application par console dans des logiciels aussi enchanteurs qu'une balade à Silent Hill. Depuis plusieurs années, de nombreuses solutions émergent pour regrouper un très grand nombre d'émulateurs dans une même architecture. Ces outils clés en main s'appellent Recalbox, Retrobat, Batocera, Retropie, Emuelec, etc. Ils regroupent vos jeux par consoles et affichent des images, des vidéos et même les notices des jeux.



QUID DE LA LEGALITE ?

Des contrevérités tournent sur l'utilisation des ROM ou les bios des vieilles consoles. Beaucoup y ajoutent des arguments soi-disant irréfutables comme « l'éditeur ne l'exploite plus » ou « c'est notre façon de sauvegarder le patrimoine vidéoludique ». Alors non, nous n'avons pas le droit d'utiliser des ROM que nous n'avons pas extraites nous-mêmes de nos jeux, ce que personne ne fait. On constate une tolérance (toute relative) due à un usage très répandu de ces fichiers. La chasse est surtout faite aux sites qui les distribuent. Les éditeurs voient évidemment d'un mauvais œil ce marché gris, mais tentent d'en tirer profit en vendant des compilations de vieux titre ou des objets jouant la fibre nostalgique (Nintendo Classic Mini, Sega Astro City Mini, Neo Geo Mini, Capcom Home Arcade, etc.).

NOUS SOMMES TOTAL RECAL !

Parmi les frontends les plus utilisés, Recalbox brille non seulement par sa communauté échangeant dans la langue de Molière, mais aussi par son équipe de créateurs intervenant régulièrement sur YouTube et les réseaux sociaux. Nous vous invitons à vous abonner à la chaine Recalbox afin de bénéficier de nombreux tutos, mais aussi d'interviews de personnes gravitant dans l'industrie du jeu vidéo ainsi qu'une émission hebdomadaire de plus de 2 h sur l'actualité du rétrogaming. Eh oui ; « actualité » et « retrogaming » ne sont pas antinomiques !

QUELLE CONSOLE EST EMULEE ?

Tout dépend de votre matériel. Sur des PC accusant une quinzaine d'années, vous lancerez très facilement toutes les consoles jusqu'à la Megadrive, la Super Nintendo, la Neo Geo, ainsi que ce que l'on appelle les « ordinosaures » (Atari, Amiga) sans oublier des milliers de jeux d'arcade et les portables jusqu'à la Game Boy Advance. Last but not least la PlayStation devrait tourner sans encombre. En somme, une bonne partie de ce qui est sorti jusqu'au début 2000. Sur tablette et smartphone, là encore, tout dépend du modèle. Certains iront jusqu'à la Wii, la PlayStation 2. Un PC récent irait plus loin encore, mais nous sortons là du domaine du retrogaming.

RECALBOX ? POUR LES VIEUX ORDINATEURS

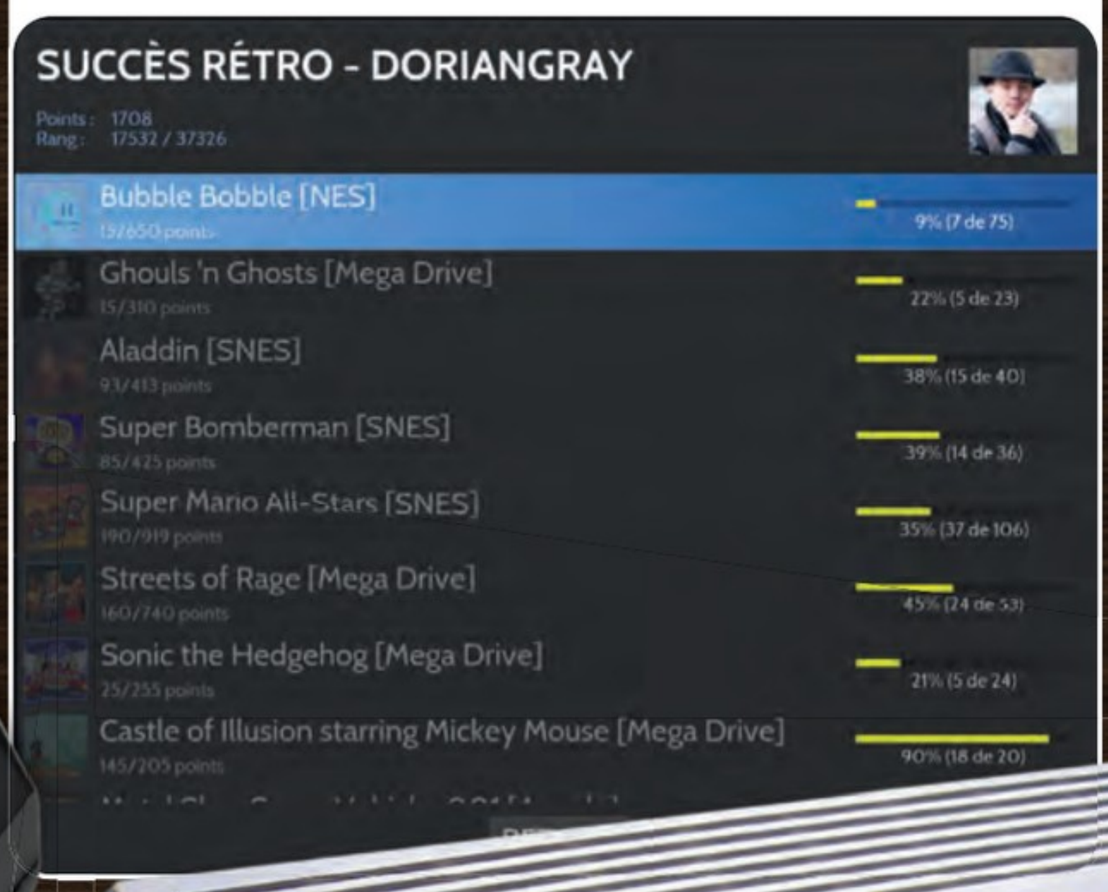
Ce frontend est idéal pour animer une console disposant d'un Raspberry Pi. Nous y revenons en page suivante. Dans le cadre du recyclage, nous le recommandons pour les ordinateurs dont l'OS n'est plus soutenu par Microsoft. En somme, tout ce qui est avant Windows 10. Dans ce cas, vous pouvez extraire le disque dur de votre portable et installer le frontend directement sur celui-ci. Si vous êtes effrayé par le côté bricolage, vous pouvez installer Recalbox sur un support de stockage externe, comme une carte microSD. Il suffira alors de booter sur celui-ci pour disposer d'une machine transformée en console et hermétiques aux nuisibles susceptibles de coller des malwares dans les vieilles versions de Windows.

RETROBAT ? LE PLUS SIMPLE ET COMPLET SUR WINDOWS

Si vous disposez d'un ordinateur de moins de dix ans équipés de Windows 10, inutile de le consacrer uniquement au jeu. La version 4 de Retrobat apporte sur un plateau d'argent un frontend très complet et d'une grande simplicité. Il suffit d'installer l'application récupérée sur leur site (retrobat.ovh), de copier vos ROM dans le dossier éponyme et le tour est joué. Ce frontend, comme Recalbox et d'autres, et construit autour d'Emulation Station, leurs architectures sont donc très proches. Notre cœur balance pour Retrobat pour plusieurs raisons. Ses menus incluent les retroachievements. Vous obtenez les notices des jeux, lorsqu'elles sont disponibles, en scrappant vos ROM. Vous lancez des jeux directement depuis des sauvegardes automatiques disponibles dans les menus et enfin vous paramétrez chaque jeu indépendamment des autres… Le choix d'un frontend n'est pas celui de la peste ou du choléra, la majorité est très bien conçue. Retrobat 4 est simplement, selon nous, un peu mieux que les autres.

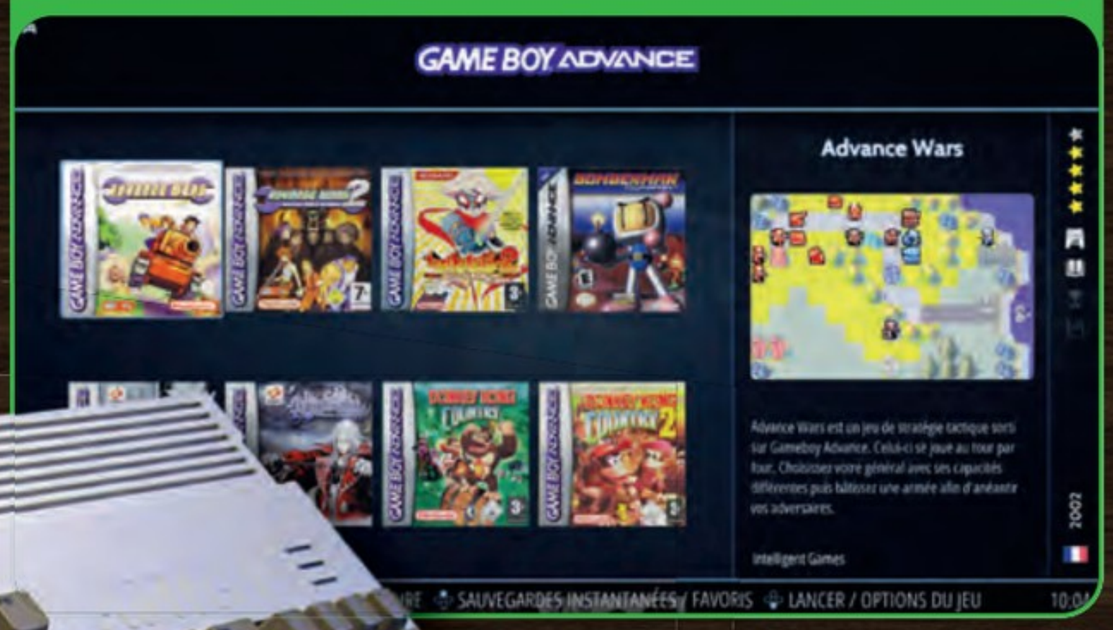
LA FOLIE DES TROPHEES

Les succès sont un moteur pour beaucoup de joueurs. Les jeux rétro ont aussi leur plateforme dédiée : retroachievements.org. Vous devez d'abord vous inscrire puis insérez vos identifiant et mot de passe dans le frontend que vous aurez choisi. Une fois fait, à vous la chasse aux trophées dans vos jeux rétro préférés. Vous retrouvez ensuite vos exploits en ligne ou, si vous utilisez Retrobat, dans le menu principal, section Succès rétro.



TOUT POUR L'ESTHETIQUE

Autre site très important si vous souhaitez vous faire une belle borne de jeux : screenscraper.fr. Une fois inscrit, vous devez là encore entrer votre identifiant et mot de passe dans votre frontend. Ensuite vous trouverez facilement dans les menus, des options de « scrap ». En quelques secondes vous allez alors pouvoir importer la jaquette du jeu, une vidéo de présentation, des images, et, selon les frontends, une notice. Plutôt qu'une liste de jeux, vous affichez une ludothèque. Effet « waouh » garanti !



QUELLE SOLUTION POUR ANDROID ?

Nous avons du mal à nous laisser convaincre par un frontend semblable à Recalbox et consorts sur Android, que ce soit sur smartphone ou une box TV. Aussi, nous avons directement installé Retroarch. Ce dernier reste un frontend, mais plus austère dans sa présentation. Il nécessite quelques manipulations supplémentaires, notamment télécharger les cores (les émulateurs). Une opération qui ne demande que 2 tapotements (Menu Principal/Charger Core) ! Vous indiquez ensuite dans quel répertoire se trouvent les jeux (Menu Principal, Charger contenu) et le tour est joué. Retroarch est en réalité un incontournable du monde de l'émulation rétro, il tourne en fond de la majorité des frontends. Ce que vous voyez à l'écran sur Recalbox, Retroarch (etc.) est une couche graphique posée sur Retroarch afin de le rendre plus ergonomique et esthétique.

SAUVEZ UN VIEUX TÉLÉVISEUR

Dans l'esprit de recyclage, nous avons évoqué les vieux ordinateurs et périphériques tactiles, mais vous aurez peut-être aussi l'occasion de sauver un téléviseur d'un aller simple à la déchetterie. Dans la photo ci-jointe, ce vieux 80 cm à éviter de peu les encombrants. Nous lui avons ajouté un Raspberry Pi sous Recalbox récupéré d'occasion. Ces petites cartes mères coutent, neuves, entre 30 et 50 € selon les modèles auquel vous ajoutez, éventuellement, le prix de la coque (ici une imitation NES). Il suffit ensuite d'une carte SD pour installer un frontend et vos jeux. Les autres consoles étaient déjà en notre possession. La manette filaire a été récupérée sur notre Xbox 360. Coût de l'opération : 40 € !

UN VIEUX PC TRANSFORME EN CONSOLE

Nous avons pris comme exemple ce Sony Vaio soufflant bientôt ses 15 bougies. À bord, un Core 2 Duo, 4 Go de RAM, une Radeon 3650 et Windows Vista. Évidemment, nous avons retiré cet environnement de l'enfer pour installer Recalbox. Notre vieux pépère n'a montré aucune faiblesse pour lancer tous nos jeux 8 et 16 bits, en console de salon et portable. Il n'a pas davantage sourcillé face aux ordinosaures, mais mieux encore, le clavier et le pavé tactile ont été automatiquement reconnus. La Neo Geo et les jeux arcades sont aussi à la fête. Nous avons alors connecté un stick 360 pour nous y adonner ; aucun souci de compatibilité. Deux bonnes heures pour tout installer, et ce vieux machin prenant la poussière est désormais une petite borne d'arcade transportable !

AU PIXEL PRÈS

Si par chance vous dégotez dans un grenier un vieil écran cathodique, alors vous retrouverez exactement l'image des vieilles consoles même à partir d'émulateurs. Recalbox a en effet lancé une campagne de participation autour d'un objet appeler le RGB Dual. Celle-ci a été remportée haut la main, et les contributeurs seront les premiers servis. Aussi il faudra un peu de patience avant de récupérer cette petite carte à insérer sur un Raspberry Pi. Vous pourrez alors, pour une quarantaine d'euros (en plus du coup du Raspberry Pi) bénéficier d'une sortie péritel offrant une image en tout point identique à celle des consoles.

LA MANETTE MULTIPLATEFORME

Évidemment, dans le cadre d'un papier sur la récup', nous vous invitons avant tout à ne pas investir dans un morceau de plastique supplémentaire. Utilisez plutôt vos manettes de Xbox (360 en filaire, One, Series) ou Playstation (4 et 5). Surtout que vous en avez peut-être plusieurs si vous avez l'habitude de jouer entre amis devant le même écran. Ce sont les modèles à privilégier pour profiter pleinement de toutes les consoles et bornes d'arcade.

LES VIEILLES SENSATIONS

Si vous préférez retrouver les douleurs au doigt ou dans les paumes, des manettes s'inspirent des modèles originaux, comme la 8BitDo SN30PRO. Vous retrouvez alors les formes de l'époque, mais avec un ensemble de boutons adapté à l'ergonomie des différents frontends. Évidemment, si vous pensez toujours que Sega est plus fort que vous, n'hésitez pas à craquer pour un modèle Megadrive. Surtout, ne négligez pas le marché de l'occasion ; notre stick arcade pour Xbox 360 acheté dans un lot nous est revenu à une bouchée de pain.

NVIDIA SHIELD TV ? LA CONSOLE INATTENDUE

Il est temps de vous débarrasser de votre décodeur loué par votre fournisseur d'accès à Internet. Les box Android, outre afficher vos programmes télé, peuvent accueillir les émulateurs du Play Store. La Nvidia Shield, avec sa puce Tegra, donnera toute la célérité nécessaire aux consoles jusqu'à la Dreamcast ou la Gamecube. De plus, si votre PC est équipé d'une carte Nvidia, vous streamerez les jeux depuis celui-ci sur votre téléviseur.

POUR CLIQUER SUR ANDROID

Toujours dans un esprit d'économie et de récup', pour jouer sur Android, nous vous conseillons de prendre une fixation pour manette Xbox ou PlayStation afin de ne pas dépasser la quinzaine d'euros. Toutefois, le poids du smartphone peut entrainer un déséquilibre gênant à long terme. Dans ce cas, une manette telle que la GameSir X2 enceint votre téléphone à la manière d'une Switch. Le système idéal, mais aussi le plus cher (de 40 à 70 € selon les modèles).

PROCHAIN NUMÉRO

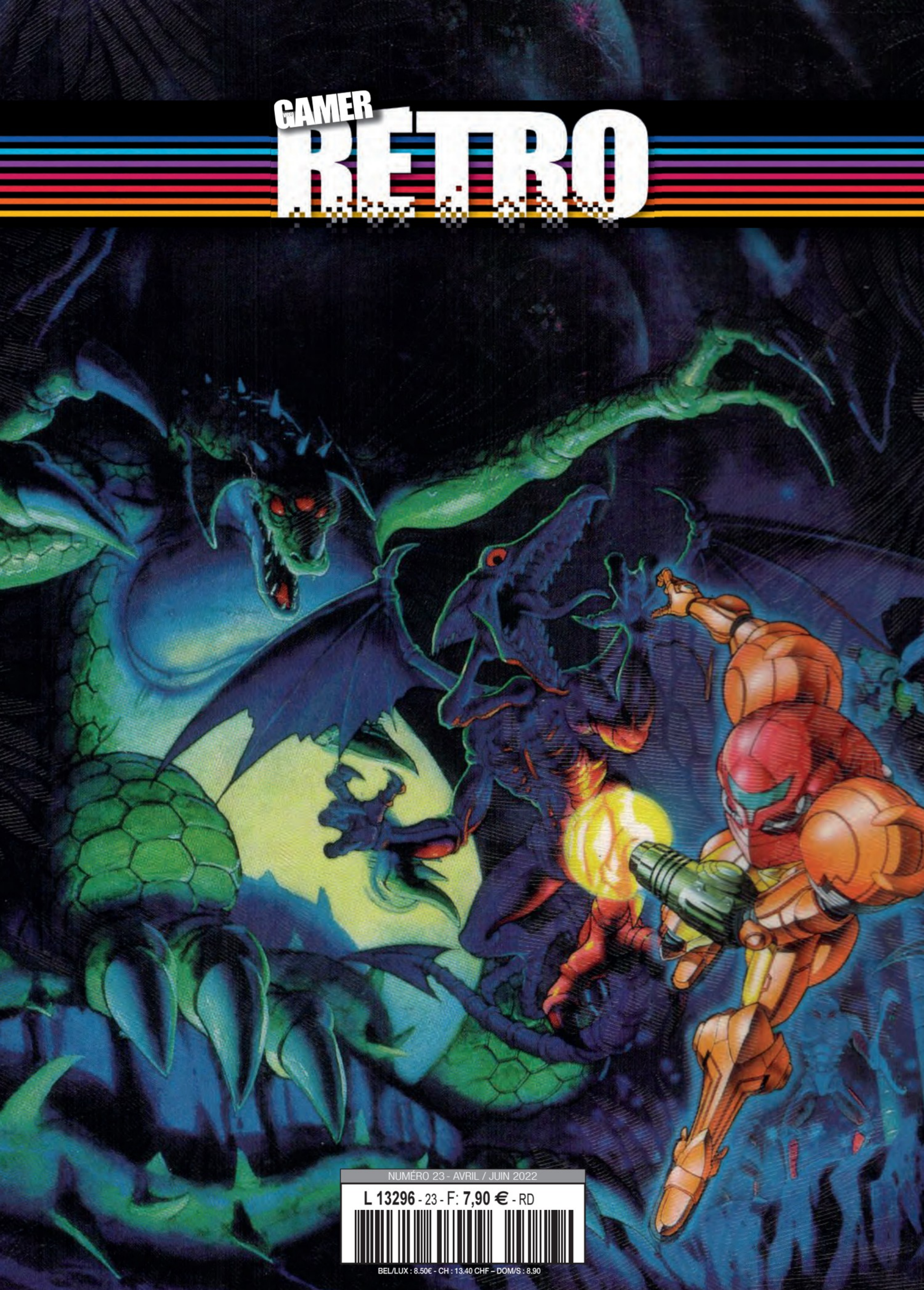
PROCHAIN NUMÉRO LE 23 JUIN 2022

Passion FOOT !

3 magazines pour tout savoir sur tes Stars préférées

En vente chez ton marchand de journaux

GAMER RETRO



NUMÉRO 23 - AVRIL / JUIN 2022

L 13296 - 23 - F: 7,90 € - RD

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