

GAMER

RETRO

#27



STEAM DECK :
LA CONSOLE
RETRO ULTIME ?



LES 30 MEILLEURS BEAT THEM ALL

DE TOUS LES TEMPS

ILS ONT DYNAMITÉ NOS ANNÉES 90 !

LES NOUVEAUX
VENUS DE
2023



DE ALADDIN
À LA JAGUAR EN
PASSANT PAR ZELDA :
LE MEILLEUR
DE 1993

SUIKODEN

RETOUR SUR UNE SÉRIE ICONIQUE
DE L'ÈRE PLAYSTATION

QUAKE

LE DOOM-LIKE EST MORT, VIVE LE FPS !

UNDER A KILLING MOON

LE FMV DANS TOUS SES ÉTATS

HERETIC

UN FPS MÉDIÉVAL FANTASTIQUE !

BATTLE CHESS

LE PREMIER JEU D'ÉCHECS ANIMÉ

NOUVELLE ÉDITION
INCLUT LA 9^e GÉNÉRATION

NUMÉRO COLLECTOR



COLLECTOR
164 PAGES + GEANTS



HORS-SÉRIE TOTAL JEUX VIDÉO CLASSICS

DE 1996 À 2023

LA FABULEUSE HISTOIRE DES

Pokémon

NOUVEAU
INCLUT LA
9^e
GÉNÉRATION



JANVIER/MARS 2023 - 164 PAGES

BEAUX : 14,90 € - CH : 20,60 FS - CAN : 22,99 SCA

1010 POKÉMON
ILLUSTRÉS

TOUS LES SECRETS
DE LA SAGA

SÉRIES, CARTES, GOODIES...
TOUT UN UNIVERSE

DISPONIBLE EN ÉDITION NUMÉRIQUE SUR LES PRINCIPAUX E-KIOSQUES

FAITES PLACE NETTE

Dans le jeu vidéo, des genres, il y en a beaucoup !

Que ce soient les Action/Aventure, les RPG, les jeux de plate-forme, les FPS, les MOBA, les simulations de course ou encore les MMORPG. Mais, s'il y a en a un qui a marqué les années 80-90 c'est bien le genre Beat'em all. À cette époque, les ados agitent frénétiquement les sticks des bornes d'arcade pour venir à bout de hordes de méchants qu'il faut

tout simplement... tabasser. C'est à la fois simple et complexe et il faut bien reconnaître que le genre est taillé pour les bornes d'arcade. Pour les meilleurs, les combos sont de mise, pour les débutants, c'est un véritable défi. Nous avons voulu, dans ce numéro, rendre un hommage à ce registre via notre classement des 30 meilleurs titres de cet âge d'or. Sachez qu'aujourd'hui encore, il est possible de trouver de nouveaux

Beat'em all excellents. Vous pourrez les découvrir à la fin de notre dossier et éventuellement les faire tourner, comme les anciens, sur le Steam Deck. Et puisqu'on parle de la console de Valve, nous nous sommes demandé si le studio était, à ce jour, le roi du rétrogaming ? Bonne question à

laquelle nous répondons dans les pages qui suivent. Nous vous souhaitons une excellente lecture.

La rédaction

“À cette époque, les ados agitent frénétiquement les sticks des bornes d'arcade.”



DISCORD
Nickel Gaming



FACEBOOK
@videogameretro

MAIL
videogameretro@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. ÖTTL

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



HUNG NGUYEN

Faut que ça saute !
Sport, bizarries 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 : videogameretro@nickelmedia.fr

Rédacteur en chef : Laurent Deheppé

Création graphique : Éric Sallé

Ont collaboré à ce numéro : Christophe Collet, Jean-Marc Delprato, Damien Duvot, Thomas Huguet, 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 : 191-195, 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

Jeux d'exception - Sagas cultes
Machines mythiques - Persos iconiques
Créateurs de génie



Le nouveau magazine
juste légendaire

N°
164 PAGES

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX
abo.nickelmedia.fr

Bienvenue dans VIDÉOGAMER RÉTRO !

SOMMAIRE

#27



06

KIRBY SUPER STAR

La plate-forme dans tous ses états



08

SEGA ASTRO CITY MINI V

L'arcade dans le creux de la main



09

TALES OF SYMPHONIA REMASTERED

Le retour d'un épisode à part



10

NINTENDO EN AVANCE SUR LE RETRO

Le Game Boy s'invite sur Switch



12



14

PHARAOH : A NEW ERA

La grande Egypte est de retour



16

UNDER A KILLING MOON

Le FMV vous aimez ?



22

SUKODEN

Quand Konami fait du RPG



50



58

QUAKE

Le Doom-like est mort, vive le FPS



64

MYST

Un jeu d'aventure atypique



72

LE MEILLEUR DE 1993

De Aladdin à la Jaguar



80



86

HERETIC

Le FPS sauce fantasy



92



STEAM DECK

La meilleure machine rétro ?

30 MEILLEURS
BEAT THEM ALL
DE TOUS LES TEMPS
ILS ONT DYNAMITÉ NOS ANNÉES 90 !

28

ZOOM





Retour en... 1996

KIRBY SUPER STAR

C'est en rallumant notre Super NES Mini que nous avons pris le temps de lancer une petite partie de Kirby Super Star... et quel plaisir de refaire tous ses mini-jeux ! Ce jeu de plate-forme, développé par HAL Laboratory et édité par Nintendo débarque sur la Super NES en 1996. Le titre est une compilation de plusieurs mini-jeux mettant en scène le célèbre personnage de Nintendo. Il se divise en sept modes. On vous laisse les découvrir si jamais vous n'avez pas eu la chance d'y jouer. Sachez toutefois que chaque mode réclame une approche différente. Si le mode Spring Breeze est une réinterprétation du premier Kirby, Dynablade suit la petite boule rose dans sa quête pour vaincre un oiseau géant, tandis que Gourmet Race est une course de nourriture totalement ridicule ! Bien évidemment, la mécanique de jeu est toujours la même, bien que parfois on se demande ce qu'il faut faire ! C'est le genre de question que l'on ne se posait pas il y a encore quelques années... Cela dit, si ce n'est pas avec Kirby que vous pensez trouver votre bonheur, la Super NES Mini possède bien d'autres perles qui sont à faire ABSOLUMENT !



SEGA ASTRO CITY MINI V

LA "MINI" BORNE D'ARCADE

Depuis l'arrivée des premières consoles "mini", la possibilité de (re)jouer à des jeux d'époque sur nos télévisions modernes suscite l'interêt des nostalgeeks, mais aussi des petits nouveaux qui souhaitent découvrir les jeux d'une autre génération. Avec l'arrivée de l'Astro City Mini V, la conquête continue.



Elle est disponible depuis quelques mois aux États-Unis, mais c'est aujourd'hui l'Europe qui s'offre la réplique mini de la borne d'arcade originale d'Astro City, qui dominait les salles d'arcade dans les années 1990. La SEGA Astro City Mini V reproduit la spécification d'écran vertical commune à de nombreux classiques du tir de l'époque. Un must pour les fans et les collectionneurs rétro. Elle dispose d'un écran LCD de 4,6 pouces, d'un joystick à bille et de boutons d'action censés reproduire

parfaitement la véritable sensation d'arcade. Nous vous en dirons plus à ce sujet lorsque nous testerons la bête. Son échelle est de 1/6 et il est possible de la brancher en HDMI sur votre TV si d'aventure l'écran vous semble trop petit. Vous pouvez aussi ajouter une manette pour jouer à deux. Du côté de la ludothèque, on retrouve 22 titres, dont Zaxxon.

L.D.



LES JEUX DISPONIBLES...

- Moon Cresta
- Zaxxon
- Terra Cresta
- Cosmo Police
- Galivan
- Action Fighter
- Truxton
- Wrestle War
- Fire Shark
- Raiden
- Out Zone
- Sonic Wings
- Truxton II
- Dogyuun
- Desert Breaker
- Batsugun
- Grind Stormer
- Samurai Aces
- Kingdom Grandprix
- Gunbird
- Strikers 1945
- Armed Police
- Batrider
- Battle Bakraids
- Unlimited Ver.



Visuellement, on ne peut même pas dire que le jeu se contente du strict minimum.

TALES OF SYMPHONIA REMASTERED POUR LE SYMBOLE

Alors que son vingtième anniversaire se profile, Tales of Symphonia fait son grand retour sur Switch, PS4 et Xbox One dans une version remasterisée. Chouette nouvelle ou retour opportuniste°?

C'est un fait établi, Symphonia est loin d'être le plus brillant de sa lignée. S'il a droit, à travers cette nouvelle sortie, à une attention spéciale, c'est surtout parce qu'il occupe une place un peu à part. Premier épisode à être réalisé tout en 3D, il permettait à la série d'afficher une ambition qu'on ne lui connaît pas. Mais c'est surtout dans le cœur des fans, et plus particulièrement dans celui de nous autres, Européens, qu'il a élu domicile : avant lui, jamais la série ne s'était aventuree sur le Vieux Continent. Comme pour un premier

amour, difficile de ne pas conserver une certaine tendresse. Pouvoir le redécouvrir vingt ans plus tard dans une version remise au goût du jour est quelque part une chance, à condition néanmoins d'être d'une extrême tolérance.

DANS SON JUS

Autant il y a des jeux sur lesquels le temps n'a aucune prise, autant il y en a qui ne devraient pas être remis sur le devant de la scène. Du moins, pas de cette manière. Tales of Symphonia est de ceux-là et ce n'est pas la mention Remastered

qui y changera quoi que ce soit. D'un point de vue technique, les développeurs se sont en effet contentés du strict minimum. C'est certes visuellement plus lisse, plus fin, mais qu'est-ce que c'est simpliste ! Les modèles 3D, les textures, les animations, tout est extrêmement vieillot et ne donne guère envie de partir à l'aventure. On pourrait penser que le scénario ratraperait le coup, mais l'écriture, naïve à souhait, cadre mal avec les enjeux dramatiques et les thèmes abordés (racisme...). Même le gameplay, que l'on trouvait

dynamique à l'époque, affiche vite ses limites, les combats s'avérant très limités et répétitifs. Dix ans après Tales of Symphonia : Chronicles, une compilation PS3 des deux Symphonia dans des versions déjà retravaillées, on pouvait légitimement s'attendre à plus. À un vrai remake par exemple ou, à défaut, une nouvelle compile. À moins d'être un fan absolu et de vouloir collectionner tout ce qui se rapporte au jeu, difficile de trouver un intérêt à cette remasterisation, d'autant qu'elle est tout de même vendue 40 euros. **H.N.**

Si seulement les graphismes avaient été refaits pour être au niveau de l'intro en dessin animé.



Les combats, orientés action, peuvent toujours être joués à quatre sur une même console.





Les monstres dans les donjons d'Etrian Odyssey sont coriaces. Il faut souvent s'y reprendre à plusieurs fois pour boucler l'affaire.

NINTENDO SWITCH

EN AVANCE SUR LE RÉTRO

Une grosse ambiance rétro planait sur le dernier Nintendo Direct. Les papas de la Switch ont annoncé le retour de pas mal de licences pour 2023, et pas forcément les plus connues. De quoi jouer la carte de la surprise en plus de la nostalgie. On doit d'ailleurs dire qu'il n'y a pas que les jeux qui nous ont étonnés...

Jamais là où on l'attend, Nintendo nous a pris au dépourvu avec ses envies rétro de dernière minute. Apparemment, Pikmin 4 et The Legend of Zelda : Tears of the Kingdom n'étaient pas assez pour occuper sa présentation, il a fallu que l'éditeur nous en mette plein la vue en faisant appel à nos bons souvenirs. Enfin, plutôt à ceux des connasseurs en réalité. Ghost Trick : Détective Fantôme ne parle sans doute pas à tout le monde. Nul doute que son arrivée sur Switch l'été prochain permettra de corriger cette injustice car ce puzzle game, sorti chez nous en

2011 sur DS, a un sacré potentiel. Il a rapidement été rejoint par We love Katamari Reroll + Royal Reveries, un remaster farfelu du titre de 2005 qui s'ouvre à un nouveau public en quête de bizarries. Disons que ce n'est pas tous les jours qu'un jeu vous propose de rouler sur tout ce qui bouge pour faire une grosse boule informe qui pourrait éventuellement satisfaire votre père, le Roi de tout le Cosmos, si elle est assez grosse ou si elle contient certains objets ! Nintendo n'étant visiblement pas à court de surprises, We love Katamari Reroll + Royal Reveries est déjà daté

pour le 2 juin prochain. Mieux encore : les abonnés Nintendo Switch Online ont pu découvrir le titre du 20 au 26 février histoire d'avoir un avant-goût de n'importe quoi. Pour rester dans les licences plus ou moins connues, signalons aussi le retour d'Etrian Odyssey et de Baten Kaitos, des jeux un peu plus sérieux. Le premier revient dans une collection, astucieusement baptisée Etrian Odyssey Origins Collection, regroupant les trois premiers opus de la franchise de dungeon crawler. Une compile que l'on découvrira au passage le 1 juin prochain. Baten Kaitos I & II HD

Remastered n'attendra pour sa part pas bien longtemps derrière. Planifié pour cet été à l'instar de Ghost Trick, ces deux RPG ont fait les beaux jours de la Gamecube avec leurs combats innovants mêlant deck building et affrontements au tour par tour. Il n'a peut-être plus la primeur de ce côté-là, mais il reste un indémodable rétro avec d'autres concepts audacieux, notamment celui d'incarner une sorte d'ange gardien tissant un lien de confiance avec le véritable héros de l'histoire, Kalas. La marée rétro intarissable de Nintendo nous a aussi apporté la date de sortie de



Oui, oui, le personnage mort dans une drôle de position au centre, c'est bien le héros de *Ghost Trick*.



Samus n'a pas changé en 20 ans. Elle est juste plus jolie qu'avant... et plus maniable aussi.



titres dont nous connaissons déjà l'existence mais que l'on attendait plus vraiment. Dans le cas d'*Advance Wars 1+2 : Reboot Camp*, il y a forcément un peu de surprise (et de soulagement) de le voir enfin nous donner rendez-vous le 21 avril prochain. À peine quelques jours après le plus discret *Megaman Battle Network Legacy Collection*, fraîchement daté au 14 du même mois.

ENCORE PLUS SURPRENANT ?

Inutile de vous dire que nous n'avions rien vu venir de tout cela, et même certaines rumeurs pouvaient paraître invraisemblables. C'était le cas des bruits de couloir au sujet de *Baiten Kaitos*, mais aussi celui du grand

retour de Samus sur Switch. Il ne s'agit évidemment pas de *Metroid Prime 4* qui n'a pas du tout été mentionné, et à vrai dire on ne l'attendait pas, mais de *Metroid Prime Remastered*, une version HD toute jolie des premières aventures de la chasseuse de prime en FPS. Comment ne pas voir ce débarquement soudain comme une rustine de la part de Nintendo en attendant le prochain épisode canonique ? Un subterfuge qui fait évidemment mouche étant donné que *Metroid Prime* n'est rien de moins que l'un des meilleurs épisodes de la série en plus d'être un des piliers de la Gamecube. Ce besoin

de nous faire attendre paraît d'autant plus évident que *Metroid Prime Remastered* n'a pas seulement été annoncé. Le titre est jouable depuis le 8 février en téléchargement, mais il est sorti également en boîte le 3 mars dernier pour les amateurs. Et alors qu'on s'apprêtait à donner la médaille de l'annonce étonnante à ce remaster, voilà que Nintendo annonce rien de moins que l'arrivée de jeux Game Boy pour les abonnés Nintendo Online ! Ce coup-ci changement de stratégie, les utilisateurs ont le droit à quelques grands classiques de la console monochrome et de sa déclinaison Color. Parmi les élus de la première heure, l'inévitable *Tetris*,

Kirby's Dream Land ou encore *Metroid II : Return of Samus*. Le catalogue est par ailleurs plus fourni pour ceux ayant souscrit au Nintendo Switch Online + Packs Additionnels puisque ces derniers ont également une sélection de jeux Game Boy Advance. *Mario Kart : Super Circuit*, *The Legend of Zelda : The Minish Cap* ou *WarioWare, Inc.* font figure de favoris parmi les premiers jeux disponibles. Et bien que la liste exhaustive des jeux Game Boy Advance ne plaide pas pour l'instant en faveur de l'abonnement le plus cher, l'intégration future de titres comme *Metroid Fusion* ou *Golden Sun* pourrait changer la donne. C.Ö.

ET LES NOMINÉES SONT...

Leader sans partage dans le monde du rétro, autant avec ses consoles qu'avec ses jeux, Nintendo vient de marquer une nouvelle fois son territoire grâce à sa belle liste de jeux Game Boy et Game Boy Advance disponibles sur son service en ligne. Les jeux teasés valent aussi le détour...

Déjà dispo sur Game Boy

Tetris
Super Mario Land 2 – 6 Golden Coins
Kirby's Dream Land
The Legend of Zelda : Link's Awakening DX
Gargoyle's Quest
Game & Watch Gallery 3
Alone in the Dark : The New Nightmare
Metroid II : Return of Samus
Wario Land 3

À venir sur Game Boy

The Legend of Zelda : Oracle of Ages
The Legend of Zelda : Oracle of Seasons
Pokémon : Trading Card Game
Kirby : Tilt 'n' Tumble

Déjà dispo sur GBA

The Legend of Zelda : The Minish Cap
Super Mario Advance 4 : Super Mario Bros. 3
WarioWare, Inc. : Mega Mini-jeux
Kuru Kuru Kururin
Mario Kart : Super Circuit
Mario & Luigi : Superstar Saga

À venir sur GBA

Metroid Fusion
Kirby & the Amazing Mirror
Fire Emblem
F-Zero Maximum Velocity
Golden Sun



Certains jeux Game Boy et Game Boy Advance sont compatibles pour être joués en ligne contre d'autres joueurs.



Advance Wars 1+2 : Re-boot Camp profite que la polémique soit derrière lui pour enfin trouver une date de sortie.

RISE OF THE TRIAD : LUDICROUS EDITION

DU GORE, DU FUN... ET UN JEU DE RETOUR !

Revenons ensemble sur l'histoire doucereuse d'un titre tout en nuance, nous rappelant de célébrer chaque jour la bienveillance et la douceur, pour que le bonheur envahisse nos coeurs... Non, on plaisante. Cette « guerre sombre » est un jeu complètement bourrin et gore, il revient dans un remake HD.

Nous sommes en l'an de grâce 1994, soit en 1 après la tornade Doom, le titre qui a popularisé le genre et apporté un nouveau moteur convaincant. Si l'on remonte le temps de seulement une année encore, tout allait décidément très vite à l'époque, un certain Wolfenstein 3D, au rendu bien plus vieillot de nos jours, devenait déjà un classique. Rise Of The Triad était censé en être une suite, car Apogee software souhaitait voguer sur le succès de sa chasse aux nazis. Le jeu répondait au nom de Rise of The Triad : Wolfenstein 3D Part II, mais il devint un stand alone, distribué en shareware sous le nom Rise of the Triad : the hunt begins avec quelques niveaux inédits par rapport à la version commerciale complète, Rise of the Triad : Dark War. Le jeu fait grand bruit à sa sortie. Si Doom n'avait rien d'une promenade bucolique, ROTT séduit notamment par son côté gore, ses voix digitalisées avec certains ennemis vous priant de ne pas les tuer et son choix de personnage au début du jeu avec des caractéristiques différentes de vie, de puissance ou de vitesse.

Il n'y a pas tromperie sur la marchandise, la Ludicrous Edition reprend le visuel de la jaquette, retouché pour l'occasion, signe que nous bénéficierons d'une version haute définition fidèle à l'original.

Les ennemis sont des sprites numérisés portant le visage des membres de l'équipe. À l'époque, exploser des adversaires si « humains » avait aussi contribué au côté délicieusement choc du jeu.



Tom Hall, le game designer du jeu avait été écarté du studio ID Software après des désaccords avec John Carmack sur le design de Doom. Il apporte ici l'idée rafraîchissante d'une certaine verticalité permise par des plateformes vous propulsant dans les airs. Le jeu prend alors une dimension totalement fun, visant avant tout la vitesse de déplacement, des chargeurs à vider sur des ennemis en surabondance et des explosions sanguinolentes avec des armes aussi improbables que des lance-roquettes à tête chercheuse, le bâton de

magicien (Dark Staff) ou même l'excalibur, une batte de base-ball capable de désintégrer les ennemis en étalant à l'écran des morceaux de chair et des yeux. Un régal ! De l'humour bien gras, donc, mais sur un titre qui déjà à l'époque accusait le poids des années avec un moteur proposant des textures pauvres et répétitives sur une carte où se succèdent des salles carrées à peine

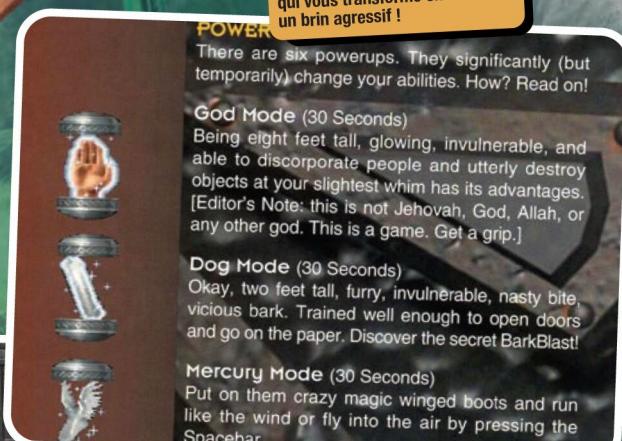
distinguables les unes des autres.

N'oublions pas que ces mêmes années sortent aussi Heretic et

Dark Forces, entre autres. Rise of the Triad aura bien une cartouche en réserve ; son multijoueur. Il était en effet possible de s'y adonner à 11 dans des modes deathmatch, capture de drapeau, collecte d'objet ou même un mode proie avec un joueur chassé par tous les autres. Mais à une époque où le jeu en réseau n'est pas aussi simple et répandu qu'aujourd'hui, notamment pour des raisons techniques, cela ne suffira pas à le faire exister face à la concurrence. En 2013, Apogee tente un reboot sobrement nommé Rise of the Triad. Souhaitant coller à

l'atmosphère du jeu original tout en revoyant sa forme, le jeu s'avère aussi nerveux que difficile, mais son gameplay archaïque lui vaudra un succès très mitigé, pour ne pas dire un échec. Mais comme c'est avec les vieux pots que l'on fait les meilleures tartines de gore, Apogee décide cette fois de ressortir le jeu original en version 4K ultra large afin que l'œil qui jaillira sur votre écran soit bien moins vitreux qu'à l'époque. Il s'agit donc de faire vibrer la fibre nostalgique, car vous retrouverez la même jouabilité, dans des cartes toujours aussi « angulaires », mais avec un multijoueur cette fois bien plus facile à mettre en place entre amis ou contre des adversaires du monde entier. De quoi déguster un bon verre d'hémoglobine à la paille avec le petit parasol en papier qui va bien ! **C.T.**

“Le jeu prend alors une dimension fun, visant avant tout la vitesse de déplacement.”



PHARAOH : A NEW ERA

LE MEC... IL S'APPELLE ON, C'EST LE PHARAON !

La licence Caesar tient une place importante dans notre petit cœur de joueur. À l'époque nous rêvions de cet Empire romain dominant, de la façon dont il organisait la cité et s'étendait sur une grande partie du monde connu. Caesar III sorti en 1998 nous fascinait, mais à peine un an plus tard, nous ne pensions plus à autre chose qu'à la grandeur de l'Égypte. Incroyable, la revoilà !

Quand on pense retrogaming, très vite arrivent sur le tapis les consoles 8 bits, le duel Sega/Nintendo, la Rolls Neo Geo... mais pour nous c'est aussi nos premiers PC et les city builders sur lesquels nous avons passé en définitive des dizaines d'heures de plus que sur tous les jeux de plateforme de la NES et la Megadrive réunis. Bien sûr nous avons éreinté nos souris sur des Simcity, The Settlers, Anno, Caesar, mais on se souvient de l'arrivée de Pharaon en 1999, développé par Sierra alors au sommet de son art et qui allait nous proposer de reconstruire rien de moins que les grandes pyramides. Avant cela, il fallait assurer la prospérité d'une ville. Le jeu reprenait largement les mécaniques de Caesar, à savoir des quartiers dont on assure, en quelque sorte, la gentrification en répondant à tous les besoins de leurs habitants. Une modeste hutte se transforme alors en grande demeure classieuse si elle a accès à des marchands, des lieux de divertissement et de culte, que la police, les médecins, les casernes et les architectes assurent la sécurité et la salubrité des lieux. Assurément, Numérobis n'aurait pas de trouvé de travail dans ces cités tant tout doit être géré au





cordeau avec à la fois de la macroéconomie impliquant de la diplomatie, des guerres ou du commerce avec l'extérieur, mais aussi une microgestion de chaque quartier pour assurer le bonheur de chacun. Il fallait en plus s'assurer

que les dieux soient satisfaits de votre dévotion en construisant des édifices et en les célébrant régulièrement. Quelques pluies tombaient parfois sur vos habitants, elles n'étaient pas au nombre de 10, Moïse n'est pas au casting du jeu, mais il suffisait d'une inondation, une épidémie, une invasion pour détruire un quartier et déséquilibrer votre organisation de la cité. Pharaon était en tout point une réussite et, bonne nouvelle, c'est le studio Français Dotemu à

qui l'on doit notamment Street of Rage 4, TMNT : Shredder's revenge, Windjammers 2, Wonder Boy : The Dragon's Trap (etc) qui se charge d'appliquer une patine moderne à ce grand classique.

LE RETOUR DE CLÉO !

Très respectueux de l'original, Pharaoh vous propose de jouer jusqu'en 4K (et 144 Hz en ce qui

nous concerne, les limites de notre écran de test), et cela donne non seulement de la finesse, mais aussi une belle fluidité au jeu. La nouvelle interface et les menus s'avèrent très clairs, même si en son temps, Sierra n'avait pas failli sur ce point. La cinquantaine de missions assure une durée de vie... pharaonique, comme le précise l'éditeur, et l'on ne peut qu'acquiescer. Il ne faudra pas moins d'une centaine d'heures pour assurer le développement de chaque ville en suivant le scénario principal. Pharaoh reste un titre captivant où vous devez prendre le temps de regarder vivre votre cité pour régler chaque détail dans une gestion très rigoureuse de tout ce qui contribue à l'éducation, le divertissement, la religion, le travail et la bonne santé de votre peuple. Puis arrive le moment où vous construirez les dispendieux mastabas et autres pyramides ; le plaisir à voir ériger un tel édifice est immense. Désormais drapé de graphismes plus fins et une ergonomie optimisée, Pharaoh devient plus accessible à toutes les générations de joueurs. **C.T.**

“Il fallait que les dieux soient satisfaits de votre dévotion en construisant des édifices.”



UNDER A KILLING MOON SECTE MENSONGES ET VIDEO

Dans la jungle urbaine de la full motion video (FMV), un détective du XXI^e siècle est parvenu à se hausser au sommet. Voici son histoire (Toum toum~!)... Ou plutôt celle de Under A Killing Moon, sorti en 1994 et réalisé par Access Software. Damien Duvot

Grâce à l'arrivée de lecteurs CD-ROM à des prix abordables pour le commun des mortels, les développeurs peuvent enfin profiter de ce surplus de mémoire, bien supérieur aux disquettes, pour caser de la vidéo dans leurs projets. Afin de s'extirper des

« films interactifs » des années 80 tels Dragon's Lair ou Night Trap où le gameplay se résume en fait à appuyer sur le bon bouton au bon moment, certaines équipes de développement souhaitent améliorer tout ça en créant d'abord un gameplay avant le moindre tour de manivelle. De fait, au début des années 90,

nous pouvons trouver des softs comme Wing Commander III où les scènes filmées sont insérées entre les séquences de simulation 3D ou bien Gabriel Knight II : The Beast Within utilisant le concept populaire du point & Click mais avec l'apparition de personnages en chair et en os. Evidemment, vous

l'aurez compris, Under A Killing Moon fait partie de cette dernière catégorie.

LA FAMILLE NUCLÉAIRE
Le jeu se déroule dans un futur proche, en cette radieuse année 2042 où, depuis trente ans, la Terre a été bousillée par les retombées radioactives de la





troisième guerre mondiale. La couche d'ozone n'existe plus, certaines zones sont interdites car trop contaminées et, telle la BD X-Men, l'humanité s'est séparé en deux catégories avec d'un côté les « normaux » ou « norms », insensibles aux radiations du Soleil et de l'autre nous avons les « mutants » qui, comme le nom l'indique, ont mutés.

C'est dans ce monde obscur à la Blade Runner et dans ce système ségrégationniste où les norms habitent les beaux quartiers tandis que les mutants sont relégués dans de vieilles bâties insalubres, que vit Tex Murphy, un norm détective de son état. Sympathique à l'égard des mutants, Murphy vit près d'eux dans le quartier de Old San Francisco, au pied de la Coit Tower, dans l'ancien hôtel Ritz, rue Chandler (Raymond Chandler était un romancier spécialisé pour ses sombres histoires de détective, dont s'inspirent en partie les jeux Tex Murphy). Alors il faut savoir que, avant Under A Killing Moon, il y a déjà eu deux jeux mettant en scène Tex Murphy. Tout d'abord Mean Streets en 1990, inspiré du film

“Aaron Conners décide de redistribuer les cartes en faisant du détective un type désabusé, divorcé et fauché.”

Blade Runner, combinant simulateur de vol avec histoire policière (et sans aucun lien avec le Martin Scorsese éponyme). Puis, l'année suivante, sort Martian Memorandum, inspiré du film Total Recall (qui comme Blade Runner, est librement adapté d'une nouvelle de Philip K. Dick) où Murphy enquête sur une compagnie de Terraforming sur Mars. Tous ces jeux sont à la base des créations de Chris Jones, qui a servi de modèle pour le personnage (dessiné dans le premier et en photo digitalisé pour le second) et qui est aussi accessoirement le co-fondateur de la compagnie Access qui développe les softs. À ces deux casquettes s'ajoute aussi celle de réalisateur et

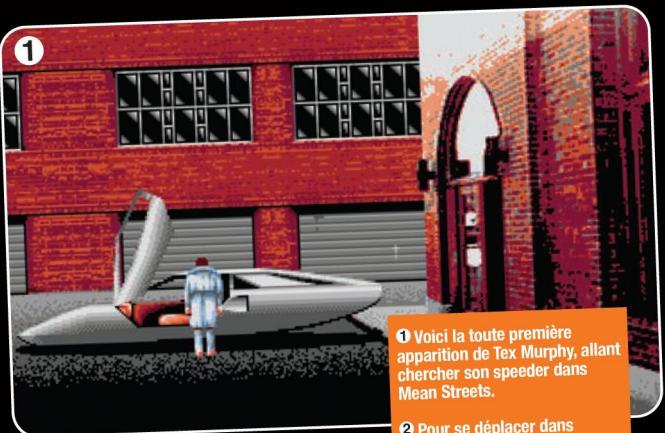
UNDER A *Killing Moon*

acteur de courts métrages à ses temps perdus dont le parodique Plan 10 From Outer Space conçu entre deux jeux vidéo et mettant en scène un détective privé intitulé Tex Mutant. Et lorsqu'il a fallu trouver un protagoniste pour Mean Streets, Chris Jones a donc tout simplement Tex du placard en le renommant Murphy à la place de Mutant.

C'EST PAS MOI, C'EST MURPHY

À leur sortie, les deux opus sont très bien accueillis par le public et par la presse : Mean Streets a obtenu 90% dans le magazine Joystick et 17 dans Tilt tandis que Martian Memorandum a été noté 92% dans Joystick et dans Génération 4. Chris Jones veut donc en profiter pour lancer la création d'un troisième volet, en essayant de surpasser la concurrence actuelle et en donnant à la série une vision encore plus cinématographique. C'est ainsi qu'il engage le scénariste Aaron Connors qui, à cette époque, écrit des Murders Party : des jeux de rôles où chacun et chacune joue un personnage et enquête sur un ou plusieurs meurtres. Et alors que Tex Murphy semblait mener la belle vie dans les deux précédents opus, étant marié à la magnifique Sylvia Linsky

et ayant même sa propre secrétaire, Aaron Connors décide de redistribuer les cartes en faisant du détective un type désabusé, divorcé et fauché. En fait, l'une de nos premières missions sera même de nous acheter un nouveau fax (à crédit) afin de remplacer l'ancien pour qu'on puisse nous contacter. En cela, Connors s'inspire des romans de détective des années 1930 et 1940 écrits notamment par Raymond Chandler ou Dashiell Hammett dont les plus connus restent le Faucon Maltais ou le Grand Sommeil grâce à leur adaptation sur grand écran avec Humphrey Bogart dans les deux rôles. De plus, ils choisissent également de partir du côté de la parodie en s'inspirant de l'excellent Les Cadavres ne portent pas de costard de Carl Reiner qui s'est amusé à insérer l'acteur Steve Martin au milieu des décors et comédien(ne)s de multiples films noirs des années 1940 et 1950. Ainsi, Murphy n'est plus le détective sans faille des précédents mais plutôt un type maladroit et cynique capable de basculer en arrière avec sa propre chaise durant un dialogue important ou de perdre son revolver en jouant simplement avec. Enfin, comme toute œuvre cyberpunk qui se respecte, Aaron Connors et Chris Jones en profitent également pour parler dans leur scénario des différents problèmes de l'Amérique actuelle : la disparition de la couche d'ozone, la montée des sectes et surtout un racisme systémique au sein des différentes institutions. Par exemple, dans le jeu, on nous explique que certains mutants se



1 Voici la toute première apparition de Tex Murphy, allant chercher son speeder dans Mean Streets.



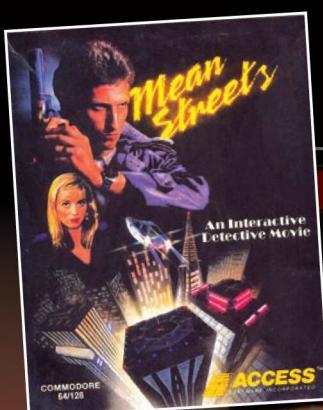
2 Pour se déplacer dans Mean Streets, il faut saisir les coordonnées du lieu puis soit se diriger manuellement, soit via le pilote automatique.

sont vus passés à tabac par des policiers adeptes d'une « race pure », rappelant un fait divers de 1992 lorsque le jeune afro-américain Rodney King avait été battu par les forces de l'ordre. C'est d'ailleurs pour cela que Tex Murphy habite dans un quartier mutant, déjà parce que les loyers sont peu chers mais aussi parce qu'il peut aider les délaissés du système judiciaire. Il ira même au cours de son enquête jusqu'à

empêcher l'annihilation de tous les mutants par une secte, rappelant ainsi la fin du Moonraker de 1979 où Hugo Drax souhaite anéantir l'espèce humaine pour garder uniquement ses « bons » aryens.

FIRST PERSON DETECTIVE

Passé l'écriture du scénario, l'équipe débute ensuite le casting du jeu, essayant de donner les rôles à des acteurs et actrices



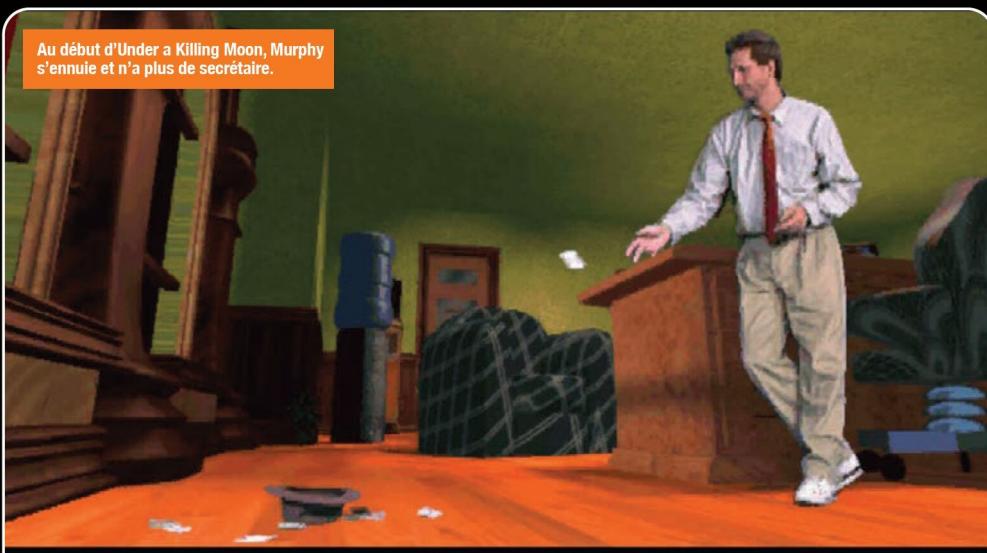
Tell me about: SYLVIA LANSKY

1 Dans Mean Streets, on doit taper au clavier les sujets des questions, avec la bonne orthographe, sinon le logiciel ne comprend pas.

2 Dans Martian Memorandum, Tex Murphy occupe un splendide bureau, avec même une secrétaire.



LOOK OPEN MOVE GET USE GOTO TALK TRAVEL HELP



Je dois trouver du boulot. Contrairement à ce que peut penser le Colonel, je suis un aussi bon détective qu'il l'était lui-même. Mais maintenant, je dois le prouver. Je vais me dégoter un job aujourd'hui, même s'il ne s'agit que de retrouver un chien perdu.

professionnel(le)s afin de faire oublier le côté amateur de Martian Memorandum qui utilisait des employé(e)s d'ACCESS pour les séquences vidéos. Ces séquences seront donc filmées sur fond bleu dans un entrepôt en Utah, non loin des bâtiments d'ACCESS, permettant ainsi d'incruster les comédiens et comédiennes dans des décors en synthèse. D'ailleurs ils ont également la chance d'avoir dans la liste des fans des premières aventures de Tex Murphy le fils

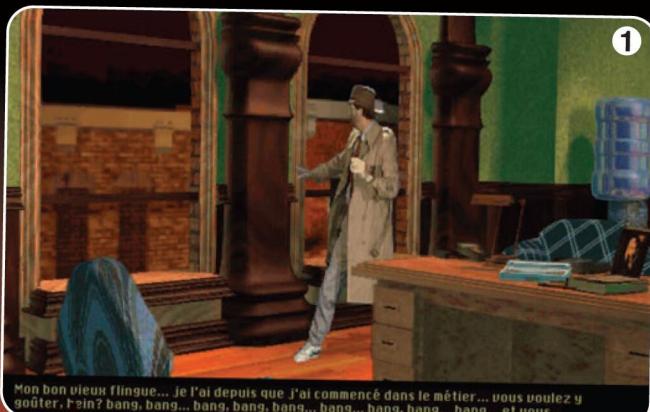
d'un certain James Earl Jones, étant notamment connu pour son rôle du père d'Eddie Murphy dans Un Prince à New York ou la voix de Dark Vador dans les Star Wars. Ils proposent de fait à l'acteur d'interpréter carrément Dieu dans leur jeu, narrant l'histoire et nous réprimandant à chaque fois que l'on meurt. Et puis, de fil en aiguille, ils engagent d'autres professionnels comme Brian Keith (Young Guns et The Second Civil War), Margot Kidder dans un petit rôle (Lois Lane dans les Superman

de Richard Donner) ou bien l'amérindien activiste Russel Means (Le Dernier des Mohicans, le chef Powhatan dans Pocahontas). Tous ces noms pouvant ainsi aider à promouvoir un peu le soft, et surtout permettre à Chris Jones d'interagir avec des habitué(e)s du grand écran afin de faire progresser son jeu d'acteur. Car ce dernier souhaite continuer à incarner Tex Murphy, déjà parce qu'il le jouait déjà dans les jeux précédents et aussi parce que ça

“Ils ont la chance d'avoir dans la liste des fans des aventures de Tex Murphy le fils d'un certain James Earl Jones...”

ACCESS LA STORY

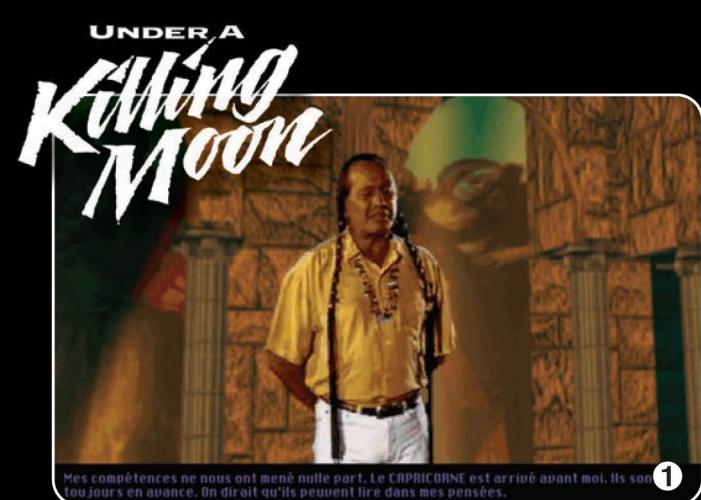
Co-fondé par Bruce Carver et Chris Jones, mormons, en 1982 à Salt Lake City, la compagnie Access Software connaît son premier grand succès avec Raid Over Moscow où le but est (déjà) d'empêcher un cataclysme nucléaire. Mais la société va surtout connaître la renommée grâce à ses simulations de golf et principalement la saga Links avec ses merveilleux graphismes en photos digitalisées (qui dura de 1990 à 2004). Puis, au début des années 2000, Access va fournir deux séries sportives assez réputées : Top Spin (tennis) et Amped (ski) sur Xbox. Entre temps, la compagnie est rachetée d'abord par Microsoft en 1999 puis par Take-Two en 2004, qui va fermer le studio deux ans plus tard. Chris Jones va alors fonder une toute nouvelle société baptisée TruGolf proposant, à nouveau, des simulateurs de golfs et va également, en parallèle, développer la compagnie Big Finish Games afin de proposer des jeux mobiles et de continuer les aventures de Tex Murphy. Les deux sociétés existent encore de nos jours.



1 Au début d'Under a Killing Moon, Tex Murphy perd son flingue et ne le retrouvera jamais. Ceci afin d'éviter les scènes de fusillades inutiles des volets précédents.

2 Tous les décors du jeu sont virtuels, ce qui décontente les acteurs vétérans.





1



2

CRIME LINK 99A

1 L'activiste Lakota Russel Means qui joue le caméléon dans Under A Killing Moon.

2 On peut retrouver des suspects en rentrant ses caractéristiques dans notre ordinateur, à la manière des jeux Carmen Sandiego.

“Alors qu’ils avaient prévu 12 mois de développement, Under A Killing Moon va nécessiter deux années complètes.”

lui permet d'économiser un salaire. De plus, il connaît parfaitement l'univers de la série et reste également toujours disponible au cas où il faudrait tourner des scènes rapidement.

Profitant aussi de toute cette nouvelle technologie, Aaron Conners et Chris Jones veulent marquer un grand coup avec ce volet et décident de changer complètement le moteur du jeu.

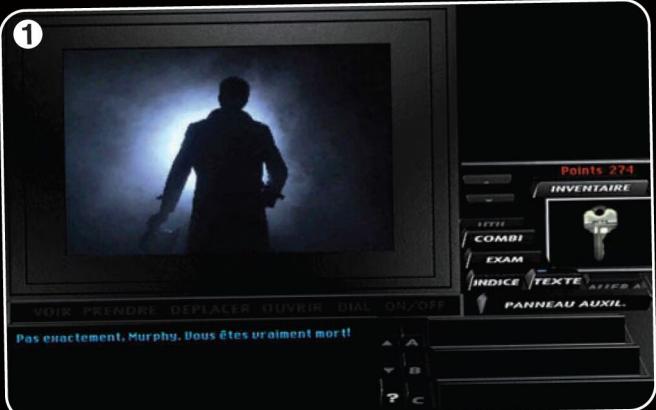
Il faut savoir que, pour Mean Streets, Jones avait d'abord imaginé faire tout simplement un simulateur de Speeder (la voiture volante de Blade Runner) mais, sachant qu'il ne pouvait pas rivaliser techniquement avec la série des Flight Simulator, il avait décidé finalement d'y incorporer une aventure policière afin de faire un jeu différent. De fait, pour Under A Killing Moon, Jones et Conners souhaitent refaire la même chose, sachant qu'ils ne pourront jamais faire un point & click en 2D capable de surpasser les jeux d'aventures conçus par Lucasarts ou Sierra On-Line. C'est ainsi qu'ils ont l'idée de s'inspirer d'un autre soft qui cartonne en ce début des années 90, à savoir le Wolfenstein 3D développé par ID Software. En fait, ils aimeraient avoir des décors en 3D aussi magnifiques que le 7thGuest, mais au lieu de cliquer sur des images fixes comme dans ce dernier, ils aimeraient que le joueur puisse se promener librement. D'ailleurs, quitte à se balader en 3 dimensions, on pourrait tenter de reproduire l'expérience d'un véritable détective en ouvrant les tiroirs, fouillant les placards, ou même se baisser complètement afin d'examiner le sol ou le

dessous des tables. Bref, nos deux artistes semblent miser sur un projet très ambitieux rendu possible par le fait

que Chris Jones est le co-créateur et comptable de la société Access et que, surtout, la licence Links est extrêmement profitable et permet d'engranger les millions nécessaires pour la création de leur bébé.

CHAPEAU !

Car, alors qu'ils avaient prévu 12 mois de développement, Under A Killing Moon va finalement nécessiter deux années complètes, avec un coût estimé entre 2 à 5 millions de dollars (Chris Jones parle de 2 à 3 millions, Conners estime le budget aux alentours de 5). Le jeu sort ainsi le 31 octobre 1994 en Amérique du Nord puis un mois plus tard en Europe où, comme pour les précédents, la presse l'accueille à bras ouverts avec une note de 95% dans Joystick et Génération 4. Les ventes suivent également, s'écoulant à plus de 400 000 copies dans le monde entier, devenant ainsi un best-seller. Nos deux amis ne souhaitent donc pas s'arrêter en si bon chemin et débutent le développement d'une suite, reprenant la technologie inventée pour celui-ci. En fait, Conners a déjà commencé à écrire la trame du jeu, inspirée de la série X-Files qui cartonne à la télévision à ce moment, et décide de le publier d'abord en roman sous le nom The Pandora Directive en 1995. Et puis, afin de surprendre les joueurs qui auraient lu le livre avant de jouer au jeu, Conners aimeraient pousser encore plus loin le concept de



1



2

1 La voix de James Earl Jones nous accueille à chacune de nos morts. N'hésitez pas à sauvegarder (très) souvent.

2 Notre relation avec Chelsee va s'améliorer de jeux en jeux.



« film interactif » en écrivant plusieurs fins différentes, que le joueur débloquerait en fonction de son aventure et de ses choix de dialogues. Tourné cette fois dans des décors en durs et non plus virtuels afin d'aider les acteurs, The Pandora Directive surpasse en tout points son prédecesseur avec une histoire se basant sur l'affaire Roswell où, tels Mulder et Scully, Tex Murphy doit démêler les fils d'un complot gouvernemental. Et si l'on retrouve forcément les habituels de Chandler Street comme Louis LaMintz dans son dinner, ou Chelsee Brando derrière son kiosque à journaux, le joueur découvre bien évidemment de nouveaux personnages incarnés par des habitués du petit et grand écran tels Kevin McCarthy (Dr. Miles J. Bennell dans L'invasion des profanateurs de sépultures de 1956) ou Tanya Roberts de Dangereusement Vôtre. Sorti en 1998, The Pandora Directive est encore un immense succès et alors que Conners débute l'écriture d'une trilogie, la compagnie Access forme un deal avec la société Intel qui insiste pour que le prochain volet soit développé en une seule année pour un tout nouveau support nommé DVD.

LE MUTANT MUTIN M'ATTEND

Afin d'aller plus vite, Aaron Conners et Chris Jones décident alors de reprendre directement le



scénario d'une aventure précédente en développant une sorte de remake de Martian Memorandum. Bien sûr, il faut toutefois réécrire quasi entièrement les dialogues et les personnages afin d'adapter ce qui n'était qu'un point & click en 2D pour le transformer en jeu d'aventure en FMV. On décide néanmoins d'en faire quand même une suite de The Pandora Directive en nous montrant Tex Murphy raconter à Chelsee les événements de Martian Memorandum, et on joue donc cette histoire à la manière d'un flashback. Evidemment, dans les faits cela veut aussi dire que les autres fins de Pandora Directive n'existent pas et que seule celle où l'on choisit Chelsee compte. Intitulé Overseer, le jeu sort donc en 1999, un an après le

précedent, mais malheureusement dans un contexte particulier puisque le jeu d'aventure est désormais passé de mode, Intel a finalement rompu le deal et la compagnie s'est faite racheter par Microsoft durant le développement, ne laissant peu de temps pour mettre une place une bonne campagne publicitaire. Le jeu sort donc dans l'indifférence générale et les ventes sont très en deçà des espérances, mettant ainsi fin pour un temps aux aventures de Tex Murphy sur micro. Pour couronner le tout, l'équipe avait choisi de conclure Overseer sur un cliffhanger avec un groupe interrompant brutalement le rendez-vous romantique entre Tex Murphy et Chelsee Brando, laissant les joueurs et joueuses dans l'expectative. Pour combler

cette frustration, Jones et Conners lancent en 2001 une saga mp3 en 6 épisodes, avec le même cast, racontant la suite des événements permettant d'apporter un semblant de conclusion. Et puis, en 2012, après avoir mentionné un probable retour de l'homme au chapeau, Chris Jones annonce le lancement d'un projet de financement participatif afin de récolter les 450 000 dollars nécessaires au développement d'une suite scénarisée par Aaron Conners. Au final ils parviennent à engranger 657 000 dollars auxquels s'ajoutent 300 000 dollars via la toute nouvelle société Big Finish Game fondée par Chris Jones. Baptisé The Tesla Effect, le jeu sort en 2014 sur ordinateurs permettant de retrouver Tex Murphy 15 ans après avoir disparu de nos écrans (et se déroulant 7 ans après les événements d'Overseer). Amnésique, le détective a oublié toutes ces dernières années et ne sait pas non plus ce qu'il est advenu de Chelsee. En plus de ces événements, le scénario nous fait également enquêter sur une technologie perdue de Nikola Tesla et on y trouve même des zombies. Cette fois le jeu est accueilli froidement par la presse qui parle de graphismes dépassés et d'une jouabilité d'une autre époque, mais cela ne rebute pas les fans, ravis de retrouver leur détective désabusé préféré. Et puis, après avoir annoncé un temps une suite intitulé The Poisoned Pawn, le duo se sépare pour des raisons inexpliquées laissant néanmoins le droit à Aaron Conners de publier en roman cette nouvelle histoire en 2021. Pendant ce temps, Big Finish Games est parvenu à remettre la main sur les vidéos des tournages des jeux précédents, et si les bandes d'Under A Killing Moon sont malheureusement inutilisables, la compagnie espère parvenir à digitaliser et remastériser toutes celles de Pandora Directive afin d'en faire un remake HD. Ainsi, que ce soit en livre ou sur nos écrans, Tex Murphy n'a pas fini de faire parler de lui.



Quel plaisir de revoir Tex dans Tesla Effect !



Suikoden

幻想水滸伝

L'étoile sur le retour du J-RPG

Série iconique de l'ère PlayStation, Suikoden est amené, avec l'arrivée d'un remaster de ses deux premiers volets et celle d'un successeur spirituel, à squatter l'actu dans les prochains mois.

Le moment était donc venu pour nous de revenir sur ses origines méconnues. Hung Nguyen

De Suikoden, tout amateur de J-RPG qui se respecte sait qu'il puise son inspiration dans l'un des quatre grands classiques de la littérature chinoise qu'est Au bord de l'eau, un récit d'aventure au long cours issu de la tradition orale qui fut compilé et couché sur papier au XIVème siècle par l'auteur Shi Nai'an. Mais sorti de cette influence revendiquée jusque dans son titre – Suikoden étant le nom japonais du roman –, force est d'admettre que les détails de sa gestation sont seulement connus des fans les plus passionnés. D'une console avortée à un heureux malentendu, le développement du jeu, comme nous allons le voir, n'a en effet pas été sans rebondissements.

UNE HISTOIRE D'ANNULATIONS

Tout comme la création de Dragon Quest est étroitement liée au nom de Yûji Horii et celle de Final Fantasy à celui de Hironobu Sakaguchi, Suikoden porte essentiellement la signature d'un homme : Yoshitaka Murayama. Entré chez Konami en 1992, à



l'issue de ses études universitaires, il démarre sa carrière de manière assez banale, jusqu'à ce que le destin s'en mêle. Six mois après son embauche, il reçoit l'ordre de mettre tout son travail à la poubelle. Cela peut sembler fou aujourd'hui, alors que Konami se remet à peine à

s'intéresser sérieusement au jeu vidéo domestique, mais il fut un temps où l'entreprise nourrissait de grandes ambitions. Lorsque Murayama reçoit cette consigne, elle s'était en effet lancée dans le plus grand secret dans le développement d'une console de jeu ! Chargée dans un premier temps d'envahir les salons,



Certains détails, comme les reflets au sol, prouvent que l'on est sur PlayStation.

“D'une console avortée à un heureux malentendu, le développement du jeu n'a pas été sans rebondissements...”



Suikoden

幻想水滸伝

celle-ci va bifurquer en cours de route pour prendre les traits d'une portable capable de faire de la 3D polygonale. Un concept inhabituel pour l'époque, pour lequel il devait donc concevoir un titre. En compagnie notamment de Junko Kawano, elle-même jeune recrue et future character designer de Suikoden, Murayama commence à plancher sur un RPG. On peut le dire : déjà.

Malheureusement, au bout d'un an, rebeloche, tout est de nouveau à mettre à la benne. La console comme ses trois jeux en préparation (le RPG de Murayama, donc, ainsi qu'un jeu de combat auquel il a aussi participé et un jeu de course) sont purement et simplement annulés. Murayama n'a ceci dit pas le temps de tergiverser après cette décision brutale puisque la direction de l'entreprise décide dans la foulée de réorienter une partie de ses forces vers une machine en préparation chez un petit nouveau dans l'industrie : Sony. En tout, les patrons de Konami décident de lancer cinq projets pour celle qui deviendra la PlayStation : un jeu de baseball, un de course et trois RPG. C'est sur l'un de ces trois projets qu'il va atterrir en compagnie de Kawano,

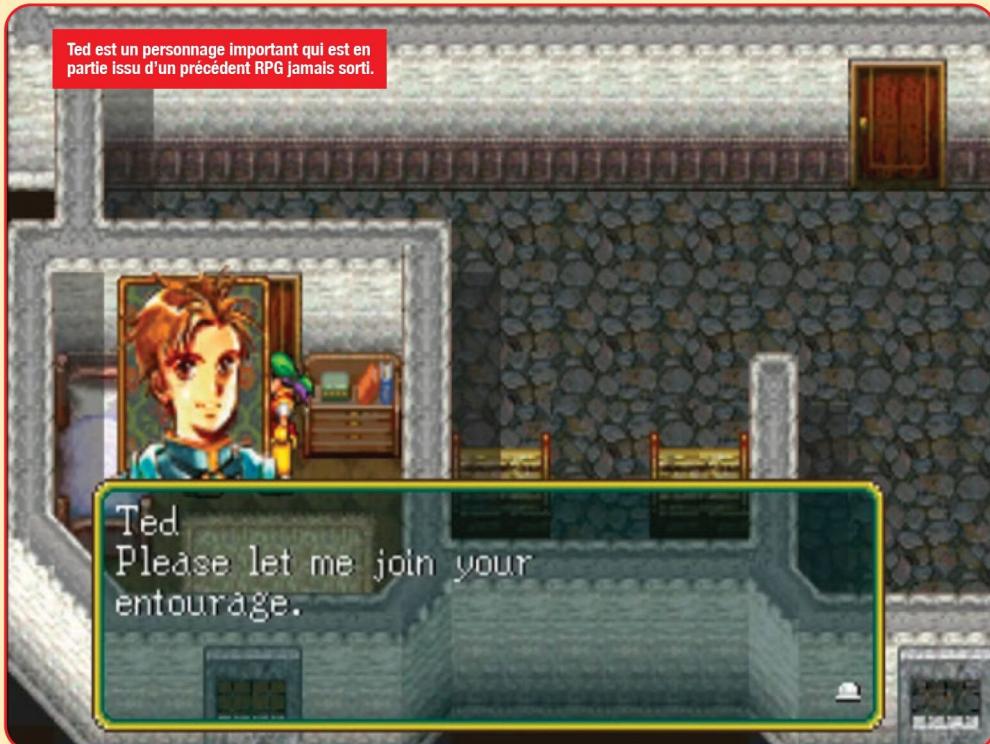
alors que ses envies personnelles du moment se dirigeaient davantage du côté du shoot'em up. Le fait d'avoir mis à la poubelle sa propre machine et pris la décision de développer pour un challenger laisse à penser que Konami y croyait dur comme fer mais ce n'était pas le cas. Il ne misait pas forcément sur un succès de la PlayStation. Ce manque de conviction s'est néanmoins révélé être une aubaine pour Murayama, qui a presque eu carte blanche pour mener son projet. Les seules exigences ? Dégainer avant Square et Enix, les patrons du genre, et faire en sorte que le titre établisse une nouvelle franchise.

COMME UN MALENTENDU

Vu la tournure des événements, on pourrait penser que Murayama et Kawano se sont autorisés à recycler une partie de leur travail inachevé. Dans les faits, ce n'est pas le cas. Il y a bien Ted, un personnage important qui a plus ou moins été repris mais c'est à peu près tout. Le scénario mettant en scène deux amis d'enfance qui se retrouvent à guerroyer dans des camps opposés servira,



Ted est un personnage important qui est en partie issu d'un précédent RPG jamais sorti.



lui, de base à Suikoden 2. Contrairement au jeu abandonné, dont la composition était classique et resserrée mais dans lequel les personnages pouvaient se spécialiser dans plus d'une soixantaine de classes, l'idée de départ pour ce nouveau titre était de proposer un casting très étendu. Influencé par des mangas cultes comme Saint Seiya, Hokuto no Ken ou Captain Tsubasa, Murayama ne souhaitait pas que le héros, comme souvent dans les RPG, accapare à lui seul toute la lumière. Il voulait à la place une large palette de personnages secondaires marquants, susceptibles de rendre l'aventure vraiment mémorable.

Cependant, au moment d'en faire le pitch à son supérieur hiérarchique, le jeune développeur prend conscience qu'ils ne partagent pas les mêmes références. Pour se faire comprendre de ce quinquagénaire, il décide donc, pour illustrer son concept de groupe pléthorique, de prendre comme exemple le fameux *Au bord de l'eau*. Connue dans une grande partie de l'Asie, cette histoire dans laquelle 108 brigands, les 108 étoiles de la

destinée, se réunissent pour se rebeller contre un empire gangrené par la corruption parle immédiatement à son interlocuteur. Ce dernier trouve l'idée brillante et donne sans attendre son feu vert. S'appuyer sur ce roman n'était donc pas l'intention initiale de Murayama, mais face à l'enthousiasme affiché, il n'osera pas préciser sa pensée. S'il le regrettera plus tard, c'est bien en partant de ce malentendu qu'il va donner naissance à l'une des séries les

Le successeur spirituel

Comme Keiji Inafune (Mighty No. 9) ou Kôji Igarashi (Bloodstained : Ritual of the Night) avant lui, Yoshitaka Murayama, qui a quitté Konami peu avant la sortie de *Suikoden III*, a succombé à la tentation du Kickstarter pour pouvoir produire une suite officielle de sa série fétiche. Menée durant l'été 2020, la campagne de financement s'est achevée avec un total de 4 541 481 dollars, qui ont été récoltés auprès de 46 307 donateurs. Depuis, le jeu, *Eiyuden Chronicle : Hundred Heroes* de son petit nom, a reçu le soutien de l'éditeur 505 Games, qui projette de le commercialiser dans le courant de l'année. Si l'on ne sait jamais trop sur quel pied danser avec ce genre de projets, tous les ingrédients qui composent un *Suikoden* répondront à l'appel, le tout sublimé par une réalisation en HD-2D.



“Murayama ne souhaitait pas que le héros, comme souvent dans les RPG, accapare à lui seul toute la lumière.”



Suikoden

幻想水滸伝



plus appréciées du panthéon du J-RPG.

UN DÉVELOPPEMENT MOUVEMENTÉ

Bien que le roman de Shi Nai'an et plus particulièrement ses 108 protagonistes servent de base à la conception de Suikoden, celui-ci n'a pas vocation à en être une adaptation stricte. Des éléments de fantaisie occidentale sont donc ajoutés pour donner une autre coloration à l'univers, tandis que les écrits de Michael Moorcock, et plus spécifiquement ceux mettant en scène le Champion Eternel, viennent nourrir et étoffer le récit. Le développement du jeu progresse tant bien que mal mais après six mois de travail, Murayama (écriture, programmation) comme Kawano (design, graphismes) commencent à tirer la langue.

Parce que le malheur des uns fait le bonheur des autres, ils vont voir des collègues les rejoindre dans

l'aventure. Les deux autres RPG prévus sur PlayStation sont en effet annulés à cette période et le personnel qui en avait la charge est réaffecté à Suikoden. Murayama se retrouve à diriger une équipe relativement conséquente et, en dépit de son inexperience, les choses vont se dérouler dans une atmosphère détendue. Ainsi, tous les matins, nouveaux personnages et nouvelles idées sont proposés. Les productions de la concurrence sont décortiquées, et le jeune réalisateur va notamment beaucoup apprendre de Dragon Quest V sur la manière de rendre un univers crédible. Avant même l'élargissement de l'effectif, la

décision avait été prise de ne pas réaliser le jeu en 3D. La technologie n'étant qu'à ses balbutiements, le rendu ne se serait pas révélé convaincant. Pour que les nombreux personnages soient en mesure de véhiculer leurs émotions, les têtes pensantes du projet optent pour des sprites, à l'ancienne, agrémentés de quelques effets spéciaux plus accord avec les capacités d'une 32-bits. Cette volonté de mettre l'accent sur l'histoire et ses acteurs plutôt que sur la technique ou les mécaniques témoigne d'une vraie réflexion sur le genre, laquelle fut aussi nourrie par l'expérience frustrante qu'a eue Murayama de Black Onyx, un pionnier du RPG qu'il avait mis des mois à finir en raison de sa complexité. Le créateur se livre corps et âme pour donner naissance à son premier jeu, à tel point qu'il a passé plusieurs mois à vivre dans les locaux de l'entreprise, passant ses nuits à écrire des lignes de dialogues. Un

Six combattants répartis sur deux lignes participent aux combats pour amener un soupçon de tactique.



1 Les batailles d'armée sont très loin de ce que propose un Dragon Force, mais elles apportent malgré tout de l'ampleur au scénario.

2 Les zooms et autres mouvements de caméra rendent les combats dynamiques.



1



2



Plus on recrute de personnages
parmi les 108, plus le QG grandit
et gagne en fonctionnalités.

“Si Suikoden ne brille pas d'un point de vue visuel, tous les joueurs s'accordent pour saluer sa qualité d'écriture.”

travail épaisant qui a même contribué à déclencher chez lui des hallucinations auditives. L'aventure Suikoden n'a pas été de tout repos, et ce, jusqu'à son ultime jour de développement. Alors qu'il était rentré chez lui pour la première fois depuis trop longtemps, pensant pouvoir profiter d'un repos bien mérité après avoir envoyé le jeu en duplication, il reçut un appel de ses collègues : un dernier bug a été découvert ! De retour au bureau avec quelques collaborateurs, Murayama va heureusement constater que celui-ci se corrige en quelques minutes. Plus de peur que de mal, donc, mais de quoi installer une ambiance de mort durant tout le temps où cette version définitive était en train d'être gravée.

LA VICTOIRE DU CŒUR

Après deux et demi de production, c'est sous le nom de Gensō Suikoden que le jeu débarque au Japon le 15 décembre

1995. Le démarrage est timide. La PlayStation ne s'est pas encore imposée face à la Saturn de SEGA et Konami, malgré sa renommée, n'est pas un spécialiste du RPG susceptible de drainer vers les boutiques les amoureux du genre. Grâce à un bouche à oreille favorable, le jeu va cependant gagner des adeptes au fil du temps et finir par se faire une place de choix dans la ludothèque de la jeune console. Si Suikoden ne brille pas d'un point de vue visuel, tous les joueurs s'accordent pour saluer sa qualité d'écriture qui transpire d'humanité. Les efforts consentis par Murayama et le soin qu'il a mis dans l'élaboration des personnages payent.



Il est important de souligner que nous avons été épargnés, en Europe, de cette hideuse jaquette américaine.

une obligation, est également plébiscitée. L'aspect collectionnite donne de la valeur à chaque membre, sans compter que la manière dont ils ont été intégrés est assez brillante. Plutôt que d'en faire 108 combattants, Murayama a eu la bonne idée d'en cantonner un certain nombre à un simple rôle de PNJ (marchands, forgeron, etc.), les recruter permettant alors d'améliorer les installations et le confort de ce qui deviendra l'un des concepts phares de la série : le QG du groupe. Bien que s'appuyant sur un basique système de pierre-feuille-ciseau, les combats en duel viennent quant à eux apporter dans la tension à la narration, tandis que les batailles d'armée donnent un caractère épique au conflit. Les musiques de Miki Higashino font quant à elles mouche. Suikoden n'est évidemment pas exempt de défauts. À de nombreux égards, on sent d'ailleurs qu'il s'agit d'un premier jet. Ce qui ne l'empêchera pas de sortir aux Etats-Unis l'année suivante puis en Europe au cours du printemps 1997. Là encore, l'accueil sera chaleureux dans les cercles d'initiés. Bien que la décision fût déjà prise, cela n'a pu que conforter Konami dans sa décision de démarrer le développement d'une suite. Un second volet qui deviendra d'ailleurs un chef-d'œuvre absolu du genre. Mais ça, c'est une autre histoire.

Le retour inespéré

Certainement motivé par l'accueil réservé au Kickstarter d'Eiyuden Chronicles, Konami a eu la bonne idée de ressortir Suikoden du placard. Ce retour attendu dans les prochains mois prendra la forme de Suikoden I&II HD Remaster Gate Rune and Dunan Unification Wars, soit une compilation des deux premiers volets de la saga dans des versions remasterisées. Décor complètement retravaillés en HD, effets d'ambiance remis au goût du jour, options de confort ajoutées (combats accélérés, sauvegarde automatiques)... On sent que le projet est mené avec sérieux, signe que le grand Konami est peut-être sur le chemin du retour.



Ces nouvelles versions des deux premiers Suikoden proposeront bien plus qu'un simple lissage visuel.

LES 30 MEILLEURS BEAT THEM ALL DE TOUS LES TEMPS ILS ONT DYNAMITÉ NOS ANNÉES 90 !

LES
NOUVEAUX
VENUS DE
2023

Vous avez les pieds et les poings qui vous démangent, vous avez soif de justice ou vous voulez tout simplement vous défouler dans un déluge d'explosions et de coups spéciaux ? En marge des classiques jeux de baston qu'ils ont d'ailleurs contribué à faire émerger, les beat'em all constituent l'un des genres les plus féconds de l'histoire des jeux vidéo, avec des dizaines de titres qui se sont succédés en quatre décennies. Voici nos préférés ! Jean-Marc Delprato

En marge des classiques shoot'em up des années 70 et des premiers jeux de plates-formes, en particulier parce qu'ils baignaient dans la culture des arts martiaux, une poignée de studios japonais ont peu à peu façonné un nouveau genre à part entière : les beat'em all. Empruntant aux premiers leur principe d'éliminer des vagues d'ennemis à l'écran et aux seconds leur défilement dans des décors, ce genre s'est longtemps cherché avant d'inonder massivement les salles d'arcade et les consoles de salon, dans les années 80-90. Il faut dire qu'avec leur action soutenue mais limitée à une poignée de niveaux successifs et surtout les compétences et les réflexes qu'ils exigent de leurs joueurs, c'est aussi un

genre taillé sur mesure pour les bornes, dont le monnayeur devient compulsivement alimenté ! Des dizaines de titres légendaires se sont ainsi succédés au fil des années, affinant sans cesse le principe général et démontrant à merveille comment des studios pourtant concurrents ont œuvré ensemble pour mieux parfaire les bases du gameplay et du level design. Dans les pages qui suivent, nous parcourons le panthéon des plus grands classiques, en montrant chacun de leurs apports. Ultime note avant de plonger dans notre classement : nous utilisons délibérément le terme «beat'em all», largement popularisé par la presse spécialisée française des années 90, en hommage à l'âge d'or du genre – les puristes nous le pardonneront, l'expression consacrée au plan international restant «beat'em up».





30

ALIEN STORM 1990

LA CHASSE AUX EXTRATERRESTRES

S'inspirant librement d'un Golden Axe sur lequel nous allons revenir par la suite, Alien Storm lui emprunte son style graphique, son auteur principal (Makoto Uchida) et surtout la possibilité de jouer trois personnages différents : un homme (Garth ou Gordon, selon les versions), une femme (Karen ou Karla) et un robot (Scooter ou Slammer). Équipés d'armes différentes, comme un fusil lance-éclairs, un lance-flamme ou encore un fouet électrique, les trois héros combattent une invasion extra-terrestre afin de sauver le destin de l'humanité. D'abord paru en arcade, où il est jouable à trois simultanément, il profite de deux niveaux supplémentaires dans sa conversion sur Mega Drive même s'il se limite alors à deux joueurs à l'écran et à un seul sur Master System. Cette dernière version devait faire l'objet d'une conversion sur Atari Jaguar, finalement annulée.



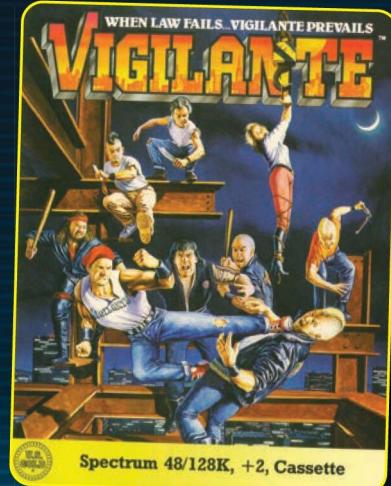
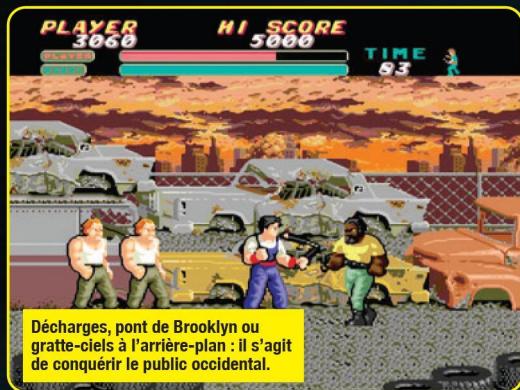
29

VIGILANTE 1988

LE RETOUR DU FILS PRODIGUE

Développé par Data East dans le but d'offrir une suite spirituelle à Kung-Fu Master pourtant publié par un éditeur concurrent, Irem, Vigilante est né sur les bases d'un projet officiel avorté, Beyond Kung-Fu: Return of the Master. L'éditeur a largement réutilisé le travail de l'équipe de l'époque, après en avoir racheté la licence, mais en le transposant à un univers plus américain.

On distingue ainsi le Brooklyn Bridge de New York en arrière-plan et la demoiselle en détresse qu'il faut sauver s'appelle ... Madonna. En dépit de ces décors imposés au forceps face aux références d'arts martiaux chinois pétrissant le premier épisode, Vigilante reste un titre qui a su creuser son sillon en arcade tout d'abord, puis sur Master System et sur les principaux micro-ordinateurs de l'époque. Il consolide la proposition des beat'em all, avec des animations soignées et «réalistes», et en les rendant surtout plus accessibles à un public occidental.

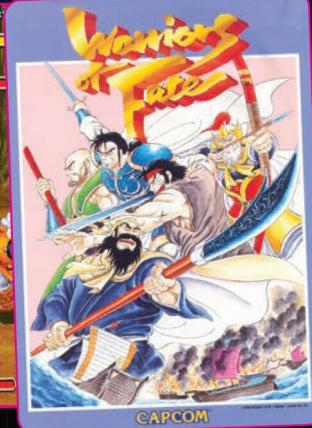


28

WARRIORS OF FATE 1992

UNE VRAIE PAGE D'HISTOIRE

Conçu par Capcom, Warriors of Fate est l'un des rares beat'em all directement adaptés d'un roman historique chinois, Les Trois Royaumes, écrit au XIV^e siècle. Il met ainsi en scène de vrais événements de l'an 200, avec le choix parmi cinq héros ayant réellement existé qui combattent les généraux des empereurs de l'époque. Sorti en arcade à l'origine, il a fait l'objet d'une adaptation sur Sega Saturn et PlayStation en 1996, avec une version occidentale qui gomme toutefois ces traces historiques au profit de noms fictifs. Sa véritable originalité tient aux différences entre les combattants, l'un d'entre eux étant même armé d'un arc. Il est également possible d'invoquer un cheval pour des attaques redoutables ou encore de réaliser des super coups à la manière d'un Street Fighter II, en effectuant des quarts de cercle au joystick.



27

CADILLACS AND DINOSAURS

1993
LA LOUFOQUERIE POST-APD

Exclusif aux salles d'arcade, Cadillacs and Dinosaurs est une pure adaptation signée Capcom du comic Xenozoic Tales et du dessin animé qui en découle. Il met en scène quatre personnages aux points forts et faibles très différents avec l'apparition régulière de ... dinosaures, susceptibles de blesser tout autant les joueurs que les ennemis. Si vous jouez à plusieurs (jusqu'à trois à la fois), vous avez la possibilité de déclencher des attaques d'équipe et chaque personnage dispose également d'une attaque spéciale. Une grande diversité d'armes jonche votre parcours et les joueurs se retrouvent au volant d'une Cadillac à certains passages, pour renverser un maximum d'ennemis dans ce monde postapocalyptique du 26e siècle. Loufoque et décalé, le titre propose un challenge relevé et se démarque du sérieux des autres productions de l'époque.



28

KARATEKA

1984
LE BROUILLON DE PRINCE OF PERSIA

Prémier galop d'essai du jeune Jordan Mechner, l'auteur du cultissime Prince of Persia par la suite et alors étudiant à l'Université Yale, Karateka était à deux doigts d'être le tout premier beat'em all de l'histoire : il se fait coiffer au poteau de quelques semaines par Kung-Fu Master. Il partage la même ambition, avec un héros adepte des arts martiaux qui délivre la princesse Mariko des griffes du vil Akuma. Développé pour l'Apple II, il se distingue par une réalisation de haute volée pour l'époque, avec des combattants vus de profil mais à l'animation très soignée (les prémisses de Prince of Persia !) et surtout un arrière-plan au défilement différentiel, qui donne une impression de profondeur. Autre détail, il est possible de mourir après avoir battu le dernier boss ... en tardant à se jeter dans les bras de la dulcinée, qui assène alors un coup de pied vengeur !



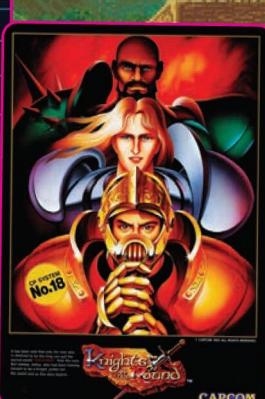
29

KNIGHTS OF THE ROUND

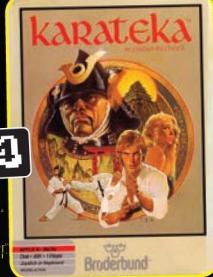
1991
SIRE SIRE ! ON EN A GROS !



Épées, légendes et magiciens : vous voilà plongé en pleine Angleterre médiévale dans une épopee de haute volée.



Dans la dizaine de beat'em all développés par Capcom sur son système CPS destiné aux bornes d'arcade JAMMA, Knights of the Round décroche à n'en pas douter la palme du concept le plus original. Alors qu'il est évidemment développé au Japon, il revisite le mythe des chevaliers de la Table Ronde et du roi Arthur en pleine Angleterre médiévale, en vous laissant interpréter au choix Lancelot, Perceval et Arthur chargés par Merlin l'enchanteur de dénicher le Saint-Graal. Tous équipés d'une arme différente (l'épée, le cimeterre ou la hache), ils pourfendent les bandits et magiciens qui barrent leur route, avec des boss à chaque fin de stage. Mais là où le jeu se démarque, c'est par son système d'expérience qui rappelle un pur jeu de rôle, avec des gains de niveaux qui se traduisent à l'écran par des armes ou armures plus spectaculaires ainsi que la possibilité de parer les coups.



LES 30 MEILLEURS BEAT THEM ALL

24

BAD DUDES VS. DRAGON NINJA

1988

ARE YOU A BAD DRAGON NINJA?

ENOUGH DUDE?

Adapté sur absolument toutes les plateformes du marché, de l'Amiga à la Switch en passant par la NES ou le ZX Spectrum, Bad Dudes vs DragonNinja représente l'un des derniers beat'em all en 2D pure avant le passage à un effet de profondeur et l'un des emblèmes de son éditeur Data East. On y interprète deux combattants émérites, convoqués par les services secrets américains pour sauver le président «Ronnie» (Reagan) des griffes d'un syndicat de ninjas. Cocktail taillé sur mesure pour le marché US où il rencontra un grand succès (à la fin du jeu, on voit même le président et ses sauveurs savourer un hamburger !), le titre explore tous les clichés américains, des bas-fonds de New York aux vieux chemins de fer de la ruée vers l'or. Malgré son scénario lourdingue, le jeu offre quelques moments épiques, comme le deuxième stage où l'on saute de camions en camions.



25

THE PUNISHER

1993

VIOLENCE EXTREME ET FLINGUES A TOUT VA

Un beat'em all réalisé par Capcom pour CPS1 avant de basculer vers la seconde version de son système pour bornes d'arcade, The Punisher est une adaptation très réussie du comic de Marvel, mettant en scène l'anti-héros ainsi que l'agent Nick Fury face au syndicat du crime de Kingpin. La formule introduite par Final Fight ou Captain Commando ne change pas d'un iota et c'est surtout la réalisation de haute volée qui séduit, avec dix ennemis qui apparaissent simultanément à l'écran et un effet cartoon très réussi (les tirs au pistolet s'accompagnent de la mention «Blam !» à l'écran). Le jeu ne lésine pas non plus sur la violence, une franchise nouveauté à l'époque, avec un large arsenal d'armes à feu ou de grenades. Il a fait l'objet d'une adaptation sur Mega Drive l'année suivante, dans une version largement censurée.



26

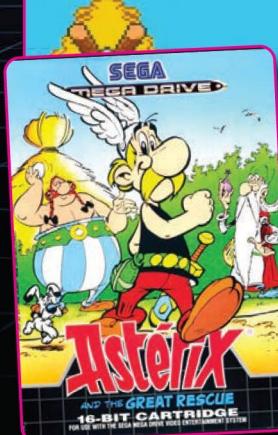
ASTÉRIX

1992

LA POTION MAGIQUE DE KONAMI

Tous les récents Astérix développés par Microïds depuis 2018 rendent clairement hommage à cet épisode fondateur.

00450



3:01

Bien loin d'être la première incursion vidéoludique du petit Gaulois, entamée dès 1983, Astérix est un beat'em all relativement classique mais qui se distingue par son design très vivant et coloré, dans le grand respect de la bande-dessinée. Signé Masaaki Kukino, un vétéran de l'industrie que l'on retrouvera notamment aux commandes de plusieurs épisodes de la série des King of Fighters pour SNK, mais aussi une partie de l'équipe des Castlevania et Metal Gear Solid, il vous propose d'incarner Astérix ou Obélix dans les décors typiques des albums. Tous deux étonnamment de force égale, ils sont le prétexte à de nombreuses séquences humoristiques, les légionnaires romains virevoltant dans les airs ou prenant la poudre d'escampette. Panoramix est aussi de la partie et tend une fiole de potion magique ou un sanglier rôti, pour offrir des temps d'invincibilité.

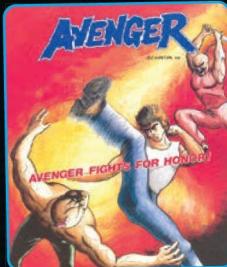


Vu du dessus, Avengers introduit un gameplay vraiment original et fourmille de détails.

21 AVENGERS 1987

QUAND KUNG-FU MASTER S'INSPIRE DES SHMUP

Le père des beat'em all, Takashi Nishiyama, s'est autorisé un dernier baroud d'honneur dans le genre qu'il a bâti avant de créer, excusez du peu, la saga des Street Fighter. Le résultat ? Avengers, un titre qui n'a aucun rapport avec la licence de Marvel (il faudra attendre six ans encore avant le rapprochement entre l'éditeur américain et Capcom) mais qui constitue une franche nouveauté : c'est l'un des seuls jeux du genre à adopter une vue du haut. Le héros, évidemment adepte du kung-fu, peut ainsi frapper à 360 degrés autour de lui, avec des ennemis qui l'encerclent dans le dédale des rues de Paradise City, une ville fictive où le chef du crime a capturé six jeunes filles. Il s'en dégage une certaine impression de liberté, avec des chemins qui vous mènent dans des directions différentes, ainsi qu'un vrai sentiment de profondeur avec des décors en fausse 3D.



22 PRISONERS OF WAR 1988

C'EST PAS MA GUERRE COLONEL

Dans un esprit assez proche de Double Dragon, Prisoners of War est l'un des tout premiers beat'em all signé SNK. Il met en scène deux soldats d'élite, prisonniers en pleine guerre froide dans une base militaire. Grimés comme Rambo et les muscles saillants, ils tentent de s'en échapper puis traversent des entrepôts et la jungle jusqu'à atteindre le QG ennemi. Même s'il reste relativement court, il brille par sa réalisation soignée, avec des sprites vraiment larges pour l'époque, son level design original avec des échelles à grimper, des rivières à traverser ou des changements de direction, et sa large panoplie de coups spéciaux. En combinant les trois boutons d'action deux à deux, vous alternez en effet les coups sautés, les coups vers l'arrière ou les coups de tête.

On note aussi une vraie ambition graphique, avec des hélicoptères qui vous survolent et balancent des grenades ainsi que des animations détaillées.



23 DUNGEONS & DRAGONS: TOWER OF DOOM 1993

A LA MANIERE D'UN JEU DE PLATEAU

Premier beat'em all publié sur CPS2, Dungeons & Dragons: Tower of Doom constituait en son temps une sorte de mètre-étoile des performances du dernier système d'arcade de Capcom. Il bénéficie d'une réalisation de haute volée, avec des animations très détaillées et des décors vraiment soignés, sous licence officielle du célèbre jeu de plateau. En réalité, c'est un passionné de l'univers de TSR qui a assuré la cohésion du scénario et du gameplay et intercéda auprès de l'équipe japonaise de Capcom pour mieux lui faire saisir les concepts propres à cette licence qu'elle méconnaissait. Le résultat ? De vraies références, notamment des créatures typiques de D&D (le tyrannciel, les elfes noirs...) et des gains d'expérience façon jeu de rôle. Sa suite directe, Shadow over Mystara, constitue l'un des derniers beat'em all des années 90.



D&D: Tower of Doom est un étonnant cocktail entre la licence de TSR et la recette classique des beat'em all.

13

BATTLETOADS 1991
LES CRAPAUDS DE L'ESPACE

Développés par Chris et Tim Stamper, de Rare, en réponse à la vague des Tortues Ninja et avec la ferme intention d'inonder le marché de produits dérivés, les Battletoads sont trois crapauds humanoïdes aux coups de pied et de poing ravageurs. Dans un esprit loufoque et décalé, deux d'entre eux, Rash et Zitz, volent au secours de leur alter-ego Pimple et de la princesse Angelica retenus captifs sur la planète Ragnarok. Paru d'abord sur NES, le premier titre est avant tout une prouesse technique sur la 8-bits de Nintendo, avec des décors en 3D isométrique très travaillés et surtout un gameplay haletant et très original à travers treize niveaux. Tour à tour, les crapauds vont ainsi se livrer à des courses d'obstacle à bord de véhicules, mais aussi nager sous l'eau ou éviter les décors qui s'effritent.



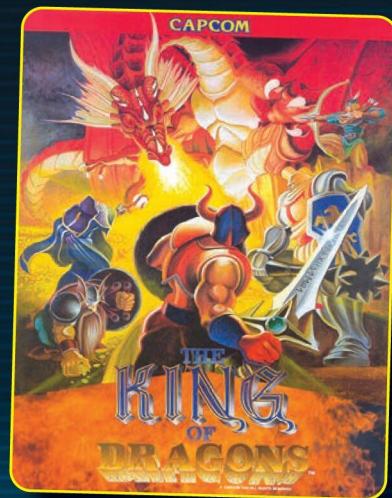
17

THE KING OF DRAGONS 1991
LE TRÔNE DE BARRE DE FER

Conçu comme l'un des beat'em all les plus longs de l'histoire, avec ses seize niveaux massifs, The King of Dragons constitue en quelque sorte le brouillon d'un Knights of the Round sorti quelques mois plus tard sur CPS1. Également développé par Capcom, il transpose le principe de Final Fight à un univers médiéval-fantastique, en lui insufflant de premiers éléments issus des jeux de rôle. Vous y interprétez ainsi librement un chevalier, un archer, un nain, un templier ou un mage, avec cinq styles de gameplay très différents. Plus vous battez des ennemis à l'écran, plus votre jauge de XP augmente. En gagnant un niveau, votre barre de vie augmente ou encore la portée de vos armes à distance. Jusqu'à trois joueurs peuvent avancer simultanément, avec des sprites de grande dimension et des effets visuels spectaculaires.



Bardé de références RPG, le titre brille par la différence de gameplay entre ses 5 combattants.



18

SPLATTERHOUSE 1993
LA BASTON EN GORE PLUS VIOLENTE

Développé par Namco, Splatterhouse explore une voie encore rarement empruntée par les beat'em all et plus généralement les jeux vidéo de cette génération : l'horreur, avec des références explicites aux films Vendredi 13, Evil Dead ou Poltergeist et à l'œuvre de Lovecraft. On y interprète Rick, un étudiant en parapsychologie qui se réfugie dans un manoir avec sa fiancée, sous une pluie battante. Si la belle est vite captive, Rick connaît un destin plus funeste encore : il périra aussitôt mais se voit ressuscité par le «masque de la terreur», qu'il porte en permanence. Plutôt simple, le titre se démarque par son ultra-violence et ses décors très gores au point d'être le premier titre de l'histoire à être interdit aux moins de 16 ans. On lui doit indirectement d'autres titres du même style mais avec un gameplay différent, notamment la série des Resident Evil et Alone in the Dark.

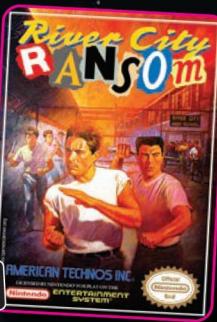


Ultra-gore et violent, Splatterhouse se distingue aussi par... l'impossibilité de sauver la captive.

15

RIVER CITY RANSOM

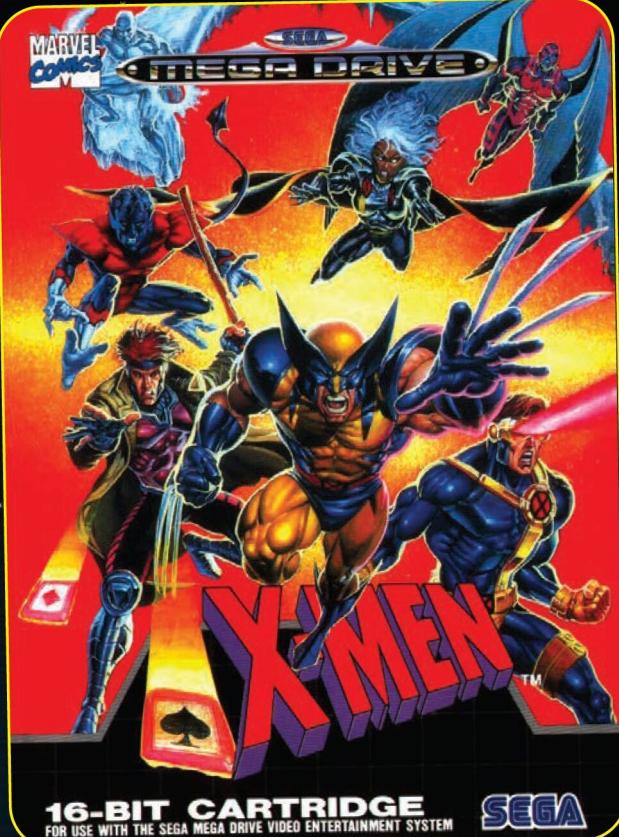
1989



UN CERTAIN AIR D'OPEN-WORLD

Troisième titre de la série des Kunio-kun signée Yoshihisa Kishimoto, après le phénoménal Renegade qui vient l'inaugurer, River City Ransom est aussi le premier jeu de la franchise à avoir été directement conçu pour les consoles, la NES tout d'abord où il est connu sous le nom de Street Gangs en Europe. On y suit les aventures d'Alex et Ryan, deux lycéens traversant la ville pour libérer la petite amie de l'un d'entre eux, prisonnière d'un gang d'étudiants sans foi ni loi. Sa grande particularité tient à ses appétences d'open-world, avec la possibilité d'explorer de multiples chemins ou même de visiter librement la ville dans l'ordre de son choix. Les personnages ont aussi des points de compétence spécifiques, à acheter dans les boutiques à l'aide des magots récupérés sur les ennemis défaits.

“Le jeu caresse le principe des open-world, avec des déplacements libres et un système de statistiques à renforcer dans les boutiques.”



14 X-MEN

1992

L'UNION FAIT LA FORCE DE FRAPPE

quelques mois avant de se tourner finalement vers Capcom, Marvel a cédé une première fois ses licences à un autre éditeur japonais, Konami. Et pas n'importe laquelle, puisque ce beat 'em all reprend la plupart des personnages de l'épisode spécifique Pryde of the X-Men diffusé en 1989, et co-réalisé par la Toei Animation. Dans une version deluxe avec deux écrans côte-à-côte sur la borne, six joueurs peuvent ainsi évoluer ensemble (Cyclope, Colossus, Wolverine, Tornade, Diablo et Dazzler) pour contrecarrer les plans du machiavélique Magneto. De nombreux ennemis classiques de la franchise viennent leur barrer la route, comme le Fléau, Mystique, la Reine Blanche, Nemrod ou Pyro. Une grande partie de l'équipe de développement avait déjà officié sur Turtles in Time ou les Simpsons et X-Men est tout simplement l'un des jeux Marvel les plus réussis.



SLASH: "BARFI!"

13

CAPTAIN COMMANDO 1991
FINAL FIGHT A LA SAUCE FUTURISTE

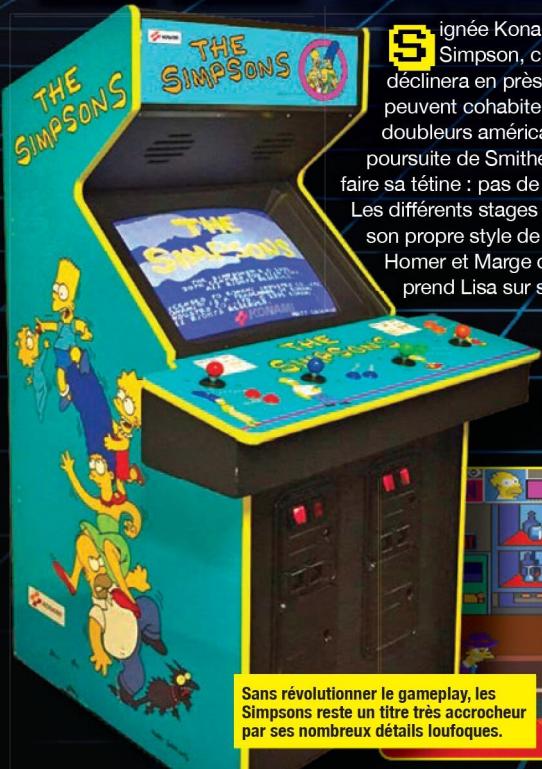
L'année 1991 est particulièrement féconde du côté des beat'em all, avec Capcom qui trustee la plupart des bornes du genre en testant de multiples variantes et univers. L'une d'entre elles est directement incarnée par la mascotte (méconnue) de la filiale américaine de l'éditeur, Captain Commando, le porte-parole officiel de la marque auprès du public occidental durant les années 80. On le retrouve d'ailleurs dans le manuel ou sur la boîte de nombreux jeux de l'éditeur parus sur la NES américaine entre 1986 et 1988, comme Ghosts'n Goblins, Mega Man ou Gun Smoke. Dans une version futuriste de

Metro City, la ville de Final Fight, alors en proie au crime (nous ne sommes pourtant qu'en 2026 !), le capitaine et ses trois compagnons n'ont d'autre dessein que... d'éradiquer le mal de la galaxie toute entière. Ils affrontent ainsi le vil Scumocide et ses sbires, à travers des niveaux plutôt variés qui reprennent trait pour trait le gameplay de Final Fight. Sur la borne d'arcade, on peut jouer jusqu'à quatre à la fois et ainsi interpréter l'ensemble de la galerie de personnages haut en couleurs, dont un bébé contrôlant un robot, un ninja ou une momie.



Plus qu'une simple transposition futuriste de Final Fight, Captain Commando brille par l'originalité de ses personnages et de son gameplay.

12

THE SIMPSONS SPRINGER 1991

Sans révolutionner le gameplay, les Simpson reste un titre très accrocheur par ses nombreux détails loufoques.

“L
de se

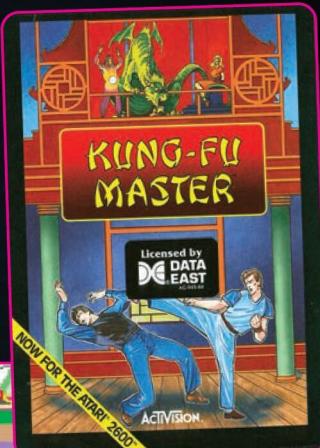


10

KUNG-FU MASTER 1984

L'ANCEstre de tout un genre

Ils s'agit tout simplement du père spirituel de tous les beat'em all que nous chroniquons dans ce dossier : paru en 1984 et signé Takashi Nishiyama, Kung-Fu Master (ou Spartan X au Japon et plus simplement Kung-Fu dans la célèbre version NES réadaptée par Shigeru Miyamoto lui-même et qui lui a servi d'exercice pour comprendre le développement de jeux de plateformes) pose tous les codes de gameplay réinterprétés par ses successeurs. Il s'inspire librement des films Soif de justice avec Jackie Chan et surtout Le Jeu de la mort de Bruce Lee avec le principe des étages d'une pagode à gravir successivement jusqu'à atteindre le boss final. On y interprète Thomas, un adepte des arts martiaux à la rescoufle de sa petite amie tombée entre les mains du chef de la mafia, Mr. X. Chaque niveau se déroule en temps limité et le stick sert tout autant à avancer qu'à se baisser ou à sauter, avec la possibilité de donner des coups de pied ou de poing dans toutes les positions. Plutôt linéaire avec un défilement horizontal, le titre a le mérite de dérouler plusieurs niveaux de la droite vers la gauche.



10

ALIEN VS. PREDATOR 1994

COMBATTRE LE MAL PAR LE MAL

Les jeux vidéo consacrés à la licence Alien sont légion dès 1982, soit moins de trois ans après le premier film, avec un premier titre sur Atari 2600 qui reprend plus ou moins le gameplay de Pac-Man. Pétri de références guerrières et prétexte à un déluge pyrotechnique, Predator à suivi la même voie dès 1987, directement pour accompagner la sortie du film de John McTiernan. Mais le beat'em all signé Capcom et sorti en 1994 sur CPS2 n'est que le troisième titre à réunir les deux franchises, associées depuis une série de comics parus en 1989 chez Dark Horse. Lointain fantasme mais aussi réel parti pris entre les deux créatures, il met en scène une coalition entre deux soldats cyborg et deux Predators face à une invasion d'aliens. Trois personnages sont jouables simultanément, avec à chaque fois une arme de corps-à-corps (un katana, un sabre ou un bâton rétractable) et une arme de longue portée, dont la recharge occupe plus ou moins de temps selon le personnage choisi.



Bénéficiant d'une réalisation impeccable, le jeu est un vibrant hommage aux deux franchises cinématographiques.





NINJA GAIDEN 1988

AGILITÉ ET DELUGE DE COUPS DE PIED

Plus qu'une réussite, c'est un vrai symbole : née sur arcade mais immédiatement reprise sur NES, la série des Ninja Gaiden est une franchise qui a traversé les décennies, en touchant plusieurs genres et une dizaine de générations de machines différentes. Le premier épisode est un pur beat'em all taillé pour le public occidental et matiné de références asiatiques, en particulier l'identité de ses héros ninja. Vous incarnez en effet un ou deux mercenaires adeptes des arts martiaux engagés par le gouvernement américain pour contrer une secte mystérieuse détenue par Bladedamus, un descendant de Nostradamus, qui inonde les rues des États-Unis de prisonniers qu'il a fait évader d'Alcatraz. Si le déroulement en scrolling horizontal reste classique pour les jeux des années 80, Ninja Gaiden se distingue par la présence d'un bouton supplémentaire sur la borne d'arcade afin d'agripper tout type d'éléments du décor. Les ninjas disposent par ailleurs de cinq coups spéciaux à réaliser en combinant les autres touches et de nombreux éléments du décor sont destructibles. Des apports qu'en lui empruntera bien souvent par la suite !



1 Agile et vif, le ninja évolue dans des décors proches des jeux de plateformes.

2 De nombreux éléments du décor sont destructibles, une grande première pour l'époque.



TECMO

The Fight of Your Life

3 COMIX ZONE 1995

COMME UNE VRAIE BANDE DESSINÉE

Apparu relativement tard dans l'histoire des beat'em all et surtout circonscrit à une console de salon, la Mega Drive, Comix Zone détonne dans le genre par son traitement graphique et son gameplay. Il a fait l'objet d'une longue gestation, avec son auteur principal Peter Morawiec qui a d'abord multiplié les démos sur Amiga pendant plusieurs années afin de travailler son rendu visuel, en s'inspirant du clip de la chanson «Take on Me» de A-ha. Comme son nom l'indique, le jeu puise en effet directement ses racines dans les bande-dessinées américaines ; on y interprète Sketch Turner, un jeune artiste new-yorkais qui s'affaire sur ses planches dépeignant un ordre mondial en prise avec une invasion extraterrestre. Aspiré par ses esquisses à cause d'un éclair, il en devient le personnage principal, en prise avec le terrible Mortus, et il a le destin de l'humanité entre ses mains. Son originalité tient évidemment à la représentation de chaque niveau, avec le héros qui évolue de cases en cases avec de nombreux phylactères au gré de l'action et des défillements qui le mènent de haut en bas et de droite à gauche.



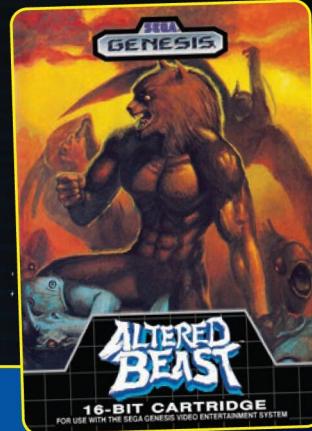
Vraie réussite graphique, Comix Zone n'a qu'un vrai défaut : être arrivé trop tard dans la ludothèque de la Mega Drive.



7 ALTERED BEAST 1988

LUTTE GRECO-ROMAINE

Sega figure parmi les pionniers de l'arcade au Japon et une division toute entière, AM1, est affectée à la création de titres repoussant les limites du genre, sous la houlette de Rikiya Nakagawa. Alors très jeune recrue, Makoto Uchida planche sur son tout premier projet. Un an avant un certain Golden Axe, il développe un beat'em all dans un univers gréco-romain, largement inspiré du clip Thriller de Michael Jackson qui passe alors sur les ondes. Des morts-vivants sément la terreur sur la Terre et capturent la déesse Athéna. Son père Zeus ressuscite un centurion déchu pour les combattre et à chaque fois qu'il amasse trois orbes laissées par ses ennemis, il se transforme en une bête féroce (un dragon, un ours, un tigre ou un loup-garou) avec ses compétences propres. Violent et sauvage, Altered Beast est aussi pétri de références culturelles et de clins d'œil aux autres productions de Sega (Alex Kidd, Shinobi...), tout en caressant une plus grande ambition encore à ses débuts, avec l'idée de boutons sensibles à la pression qui accentueraient la force des coups.



1 Le héros se transforme au gré de l'aventure et rencontre tout type de créatures mythologiques.

2 Dans sa version japonaise, on apprend à la fin de l'histoire que tout ceci ... n'était que le tournage d'un film !



2

“Galop d'essai du jeune Makoto Uchida, Altered Beast explore de nouvelles terres pour les beat'em all.”

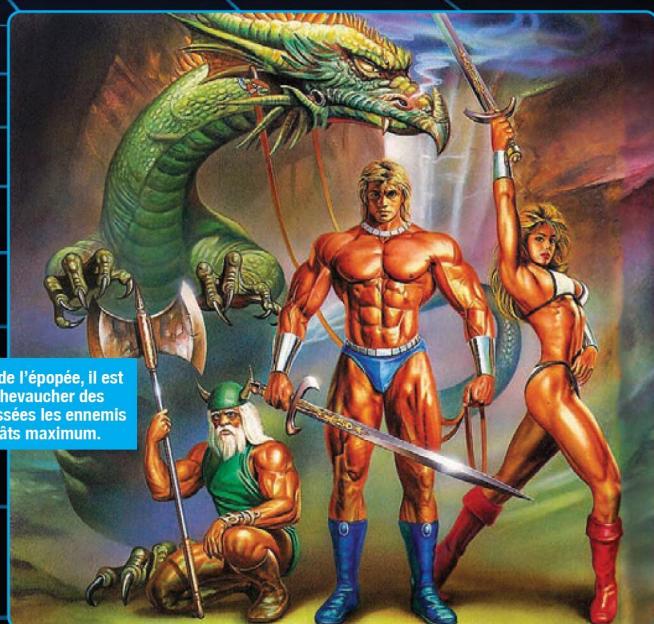
8 GOLDEN AXE 1989

DETERRER LA HACHE DE GUERRE

Peu d'un an après avoir bouclé Altered Beast, Makoto Uchida gagne en galons et décide de remettre le couvert dans un beat'em all au style très proche de sa première création mais avec des ambitions revues à la hausse. Le résultat ? Golden Axe, l'un des emblèmes de Sega en arcade et sur ses consoles Master System et Mega Drive. Dans un monde médiéval-fantastique très largement inspiré de Conan le Barbare dont il était fan, vous interprétez cette fois trois personnages (un nain armé d'une hache, un barbare ultra-musclé et une amazone équipée d'une longue épée) qui parcourent leurs terres pour défaire l'infâme Death Adder qui a kidnappé le roi et sa fille et subtilisé une arme de légende, la Golden Axe. Squelettes, goules et chevaliers maudits leur barrent la route et les trois héros disposent cette fois d'une jauge de magie grâce à laquelle ils déclenchent tout type de sorts. Uchida ne cache pas s'être inspiré de Double Dragon et de la série des Kunio-Kun, en essayant de les transposer à un univers proche de celui de Dragon Quest, alors très en vogue.



Tout au long de l'épopée, il est possible de chevaucher des montures laissées les ennemis pour des dégâts maximum.





RENEGADE

1986

QUAND LE GENRE PREND DE LA PERSPECTIVE



éveloppé un an seulement avant un certain Double Dragon qui résonne aujourd'hui encore comme l'une des plus célèbres pépites du genre, Renegade (alias Nekketsu Kōha Kunio-kun, que l'on traduit par «le jeune Kunio au sang chaud») pose tout simplement les nouvelles bases sur lesquelles s'établiront tous les beat'em all qui suivront pendant les prochaines décennies. Largement basé sur la propre vie de son créateur Yoshihisa Kishimoto, qui n'était jamais le dernier à chercher la bagarre pendant ses années lycée, il met en scène un jeune adolescent qui cherche à défendre son ami Hiroshi, régulièrement la cible de gangs de loubards. Il arpente ainsi des décors typiques des villes japonaises modernes, dans un style graphique plutôt loufoque et cartoonesque qui se déclinera par la suite à de nombreux styles de jeux, le plus célèbre en Occident restant le football avec Nintendo World Cup (1990). Mais Renegade introduit surtout plusieurs concepts essentiels. Il se distingue tout d'abord de la vue de profil en 2D typique de Kung-Fu Master pour épouser une perspective en 3D isométrique, plus lisible mais qui offre

surtout la possibilité d'aller vers le haut et le bas de l'écran. Une grande première à l'époque ! Il renforce également la jauge d'énergie du héros et des ennemis, de telle sorte à ce qu'il faille désormais enchaîner les coups pour éliminer définitivement un adversaire. À ce titre, il introduit un système de combos autour des trois boutons de la borne (là aussi une franche nouveauté, qui restera longtemps figée), avec la possibilité de frapper, attraper, lancer ou étourdir les ennemis en les enchaînant. Tous ces principes seront étendus dans la création suivante de Kishimoto, Double Dragon, où les stages gagneront en ampleur avec des cheminements plus complexes.

“Renegade définit une nouvelle étape, avec une vue en perspective et un système de combos.”

AMSTRAD CPC 464/664/6128

RENEGADE

2 A.M. IS NO TIME TO BE ALONE IN THE SUBWAY. AND YOU'RE ABOUT TO FIND OUT WHY.

RENEGADE

COMMODORE AMIGA 500/1000

Requires: 512K Ram
Joystick

TAITO ARCADE SERIES

RENEGADE

2 A.M. IS NO TIME TO BE ALONE IN THE SUBWAY. AND YOU'RE ABOUT TO FIND OUT WHY.

RENEGADE

COMMODORE AMIGA 500/1000

Requires: 512K Ram
Joystick

TAITO ARCADE SERIES

1P 73500 1:57 お子す

1P 18100 1:58 1

1P 18100 1:58 2

① Kunio-Kun adopte une vue en fausse 3D et introduit la possibilité de se déplacer vers le haut et le bas.

② Loufoque mais sérieux, le jeu met en scène des décors typiques des villes japonaises.

① Les niveaux sont pour l'heure limités à quelques écrans seulement mais serviront de base au level design de Double Dragon.

② Renegade met en scène les gangs typiques de Tokyo, comme les célèbres Bōsōzoku et Yakuza.

1

2



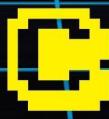
TMNT SHREDDER'S REVENGE

Développé à Montréal par Tribute Games, composé de transfuges d'Ubisoft, Shredder's Revenge est un hommage appuyé à cet épisode culte, en lui empruntant son style et son gameplay. On y interprète une plus large galerie de héros, dont April O'Neil et Splinter, avec surtout la possibilité de faire équipe avec d'autres joueurs en ligne. Le jeu est sorti le 16 juin 2022 sur de nombreuses plateformes.



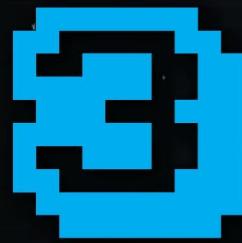
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES IV TURTLES IN TIME 1991

COWABUNGA LES TORTUES SONT LA !

 'est probablement l'un des titres les plus cultes du genre, en particulier pour son adaptation sur Super Nintendo qui reste chérie par de très nombreux joueurs et qui a fait l'objet d'un hommage récent (reportez-vous à l'encadré ci-dessus) : en pleine turtle-mania, Konami développe un jeu loufoque, long et déjanté qui revisite tous les grands canons des beat'em all précédents. En réalité, l'éditeur avait déjà testé le principe deux ans plus tôt à travers une première borne apparue peu de temps après le dessin animé des Tortues Ninja et adaptée sur NES sous le nom TMNT II: The Arcade Game. Avec des moyens techniques supérieurs et surtout l'envie de prolonger l'histoire au-delà du Technodrome de Shredder, TMNT: Turtles in Time parfait la formule et apporte de nouveaux coups spéciaux à Leonardo, Raphael, Michelangelo et Donatello qui présentent chacun des points forts et faibles différents. Il devient ainsi possible de «sprinter» sur les ennemis du Foot Clan pour les saisir et les envoyer valser dans le décor ou les balancer sur leurs propres comparses, d'effectuer des attaques sautées ou encore de

mieux millimétrer les sauts dans les airs. Sur Super Nintendo, l'utilisation intensive du Mode 7 pour ces scènes reste gravée dans les mémoires et renforce l'immersion dans l'action. Cet épisode se distingue aussi par sa certaine longueur, avec plus de dix niveaux qui mènent les tortues des égouts à l'ère préhistorique, en passant par le Far West, les bateaux pirates ou une ville futuriste, avec une large galerie de créatures emblématiques du dessin animé. En marge de l'adaptation culte sur Super Nintendo, Konami a également emprunté de nombreux éléments à ce titre pour développer l'épisode exclusif à la Mega Drive, The Hyperstone Heist (1992), et l'un des derniers barouds d'honneur de la NES, The Manhattan Project (1991).

“Drôle et décalée, Turtles in Time est l'une des meilleures adaptations de dessin animé.”



FINAL FIGHT

LE RÉSUMÉ PARFAIT DU GENRE

1989

P

robablement l'un des beat'em all les plus souvent cités pour en expliquer les principes, Final Fight n'était pourtant pas destiné au genre qu'il incarne aujourd'hui si bien. En 1987, Takashi Nishiyama à qui l'on doit le fondateur Kung-Fu Master réadapte les combats contre les boss finaux de son titre culte en un simple «brawler» en un-contre-un, au style shōnen : la saga des Street Fighter est née. Deux ans plus tard, une petite équipe de Capcom est chargée d'en développer la suite, alors connue sous le nom de Street Fighter '89. Mais face à l'immense succès des deux premiers Double Dragon, les deux designers en charge du projet Akira Nishitani et Akira

Yasuda (mais surtout le département marketing de l'éditeur !) décident d'en emprunter le gameplay. Ils réadaptent l'univers à la ville de Metro City, librement inspirée de New York, alors en proie aux crimes. Avec l'élection de l'ancien catcheur Mike Haggar au poste de maire, la ville se pacifie ce qui n'est pas au goût de la mafia locale, qui kidnappe sa fille. Il recrute alors les combattants Cody et Guy pour mettre fin aux agissements du gang. Avec un déroulement très cinématographique, Final Fight laisse deux joueurs à la fois choisir leur personnage ; ils présentent tous des caractéristiques différentes, avec un coup spécial dévastateur qui leur accapare une portion d'énergie. Tout au long des six

niveaux, ils peuvent alors saisir leurs ennemis et les balancer sur les autres adversaires ou encore récupérer une large panoplie d'armes. La recette la plus classique et efficace, parfaitement indémodable !



“Final Fight devait à l'origine s'intituler Street Fighter '89 et constituer le second épisode de la nouvelle franchise.”



1



2

FINAL FIGHT 1989-2010

Auréolé de succès, Final Fight a connu de nombreux portages, à commencer par celui sur Super Nintendo qui figure d'ailleurs parmi les tout premiers titres de sa ludothèque, mais aussi plusieurs suites et remakes. Les deux épisodes suivants, respectivement sortis en 1993 et 1995, sont d'ailleurs exclusifs à la console 16-bits de Nintendo. Seul Haggar est présent dans Final Fight 2 et il se fait désormais assister de Carlos et Maki, dans une tournée mondiale au-delà des murs de Metro City. Final Fight 3 marque le retour de Guy mais introduit aussi Lucia et Dean, deux nouveaux personnages. Il se distingue par la présence d'embranchements, une franchise nouveauté à l'époque, ainsi que plusieurs fins différentes. Le jeu passe à la 3D sur PS2 et Xbox en 2006 pour un ultime baroud d'honneur, avec Final Fight Streetwise.

FINAL FIGHT 2 1993



FINAL FIGHT 3 1995

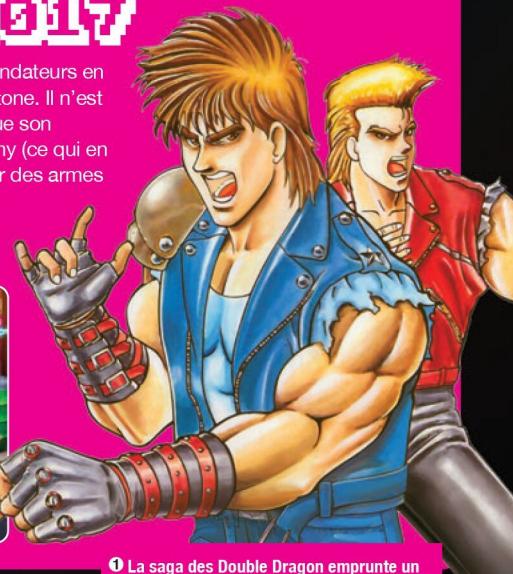


FINAL FIGHT STREETWISE 2006



DOUBLE DRAGON 1987-2017

Immense succès obligé, la saga des Double Dragon ne s'en est pas tenue aux deux épisodes fondateurs en arcade et sur NES. En 1990, un troisième opus voit le jour en arcade sous le nom The Rosetta Stone. Il n'est pas développé en interne par Technōs mais se voit sous-traité par un autre studio, ce qui explique son design légèrement différent. Il introduit un troisième personnage au même profil que Billy et Jimmy (ce qui en fait des triplés !) mais surtout un nouveau système de boutique intégrée où le joueur peut acheter des armes ou des coups spéciaux sous forme de crédit. La saga se poursuit ensuite sur Super Nintendo, à travers deux titres successifs qui lui sont exclusifs, avant de connaître de nombreux remakes. En 2017, un ultime titre sort sur PS4 et Switch et se voit dirigé par Kishimoto lui-même.



1 La saga des Double Dragon emprunte un traitement cinématographique, avec un level design très innovant pour l'époque.

2 Inspirés de Mad Max et de Ken le Survivant, les ennemis sont particulièrement détaillés et imposants.

DOUBLE DRAGON II: The Revenge 1988

DOUBLE DOSE, DOUBLE FUN

Loin de se reposer sur ses lauriers après avoir développé Renegade (Kunio-Kun) que nous avons déjà évoqué et qui renouvelle fondamentalement le genre par sa vue en 3D isométrique, sa grande liberté et son gameplay immersif, Yoshihisa Kishimoto voit les choses en grand. Conçu à l'origine comme une suite directe à Renegade, le premier épisode de Double Dragon s'en détache rapidement à la lumière d'une franche nouveauté qu'il introduit : la possibilité de jouer à deux à la fois. Une innovation que son auteur tient à inscrire jusqu'à son titre ! Très inspiré par le film de Bruce Lee Opération Dragon (1973), là encore un clin d'œil qui apparaît dans le patronyme de la saga, mais aussi par Mad Max et le manga Ken le Survivant, Double Dragon met en scène les jumeaux Billy et Jimmy Lee pourchassant le gang des Black Warriors dans un univers sombre et violent. Le gameplay reprend les nouveautés de Kunio-Kun, en particulier la possibilité d'enchaîner des combos et d'agripper des ennemis, mais il introduit aussi des combinaisons d'attaques avec son alter-ego. L'autre grande nouveauté tient à la

longueur des niveaux, qui défilent progressivement et empruntent parfois d'autres embranchements pour mieux diversifier l'action, entrecoupés de scènes cinématographiques. Mais c'est surtout le second épisode, paru dans la foulée, qui reste gravé dans toutes les mémoires. D'abord conçu comme un «DLC» (matériel) pour la première borne d'arcade, il gagne son indépendance par l'étendue de son histoire, qui commence d'emblée par l'assassinat de la petite amie de Billy. Plus noir et violent encore, il se distingue en particulier par son level design, avec des niveaux très inspirés des jeux de plateforme où il faut tout autant maîtriser des sauts millimétrés au-dessus du vide que les nouveaux coups de pied spéciaux.

“Double Dragon pose les bases du genre et mêle étroitement plate-forme et beat'em all.”

50 STREETS OF RAGE II

1992

LE GENRE A SON APOGEE

Il en fallait bien un et si nous devons élire un lauréat parmi les dizaines de beat'em all qui ont déferlé en près de quarante ans de jeux vidéo, ce serait celui-ci : par les souvenirs qu'elle nous ravive en mémoire, mais aussi sa réalisation ultra-soignée, sa bande-son unique et son action enivrante, c'est la saga des Streets of Rage qui remporte nos suffrages. Et s'il fallait trancher et choisir plus précisément un épisode, c'est le deuxième de la série qui reste inégalé à nos yeux. Développé directement en interne chez Sega au sein de la division AM1 pour sa Mega Drive, dans la foulée d'Altered Beast et de Golden Axe, Streets of Rage est clairement né en réponse au succès de Double Dragon et de Final Fight. Mais contrairement à ces deux illustres prédecesseurs qui empruntent avant tout des références issues du cinéma asiatique,

l'équipe de Noriyoshi Oba (déjà à la manœuvre sur Wonder Boy in Monster Land, en 1988, ou The Revenge of Shinobi l'année suivante) s'inspire davantage de séries américaines, en particulier Starsky & Hutch et L'Agencé tous risques. Le premier épisode met immédiatement en scène une ville fictive des États-Unis, en proie à un syndicat du

crime qui la met à feu et à sang au point d'infiltrer même les forces de l'ordre. Trois officiers de police incorruptibles sont pourtant bien décidés à l'éradiquer et à sauver leur ville, Axel Stone, Adam Hunter et Blaze Fielding. Dès ce premier épisode, tous les ingrédients sont réunis : des décors détaillés avec lesquels on peut souvent



1 Soignés et très détaillés, les graphismes laissent même entrevoir des séquences sous la pluie ou entrecoupées d'éclairs.

2 Une large galerie de personnages se complète au fil des épisodes, avec des caractéristiques propres.



interagir, une large palette de coups avec près de quarante mouvements différents si l'on cumule les trois personnages, une bande-son mémorable déjà signée Yuzo Koshiro et surtout un large panel d'ennemis susceptibles d'apparaître de tous les côtés de l'écran. Tout au long des huit niveaux, chaque personnage dispose aussi d'une attaque spéciale pour appeler une voiture de police qui va nettoyer l'écran à grand renfort de déluge pyrotechnique. Paru l'année suivante, le second épisode va plus loin encore et convoque trois petits studios supplémentaires pour aider l'équipe d'origine à parfaire sa copie, en particulier la propre sœur du compositeur Yuzo Koshiro, Ayano, en tant que directrice artistique. Un an après les événements du premier opus, Adam

Hunter est kidnappé par le chef du syndicat du crime, bien décidé à se venger. Axel et Blaze reprennent alors du service pour sauver leur ancien partenaire, secondés par Max Thunder (ou Hatchett, en Europe), un catcheur lent mais très puissant dans le style d'un Zangief et Eddie Hunter, le petit frère d'Adam aux déplacements rapides avec ses rollers. Bénéficiant globalement d'un meilleur équilibre et de personnages aux caractéristiques plus différentes, Streets of

Rage II brille par la qualité de sa réalisation, sa bande-son mémorable souvent considérée comme l'une des meilleures de l'histoire des jeux vidéo, et son ambition graphique avec plus de 12 personnages susceptibles d'apparaître simultanément à l'écran. Pour soutenir de tels efforts, Sega a même affublé sa cartouche d'une plus grande capacité mémoire, la portant à 16 Mo comme un certain Street Fighter 2 sorti à la même période pour l'écurie d'en face !

“Bande-son unique, graphismes détaillés et action soutenue : la saga des Streets of Rage incarne le meilleur des beat'em all.”



1



2



3



4

1 Les décors sont relativement variés et les niveaux sont parsemés de pièges à éviter, en autorisant de nombreuses interactions.

2 Chaque personnage dispose de sa propre palette de coups, avec plus de 40 mouvements disponibles.

3 On retient aussi la bande-son mémorable signée Yuzo Koshiro, l'un des grands maîtres en la matière.

4 Axel Stone est l'un des personnages emblématiques de la saga et l'une des mascottes de Sega dans les années 90.

STREETS OF RAGE 1991-2020

Il fallait battre le fer tant qu'il était encore chaud : après le colossal succès du deuxième épisode, resté en tête des ventes outre-Atlantique pendant de nombreux mois d'affilée, la même équipe planche sur un successeur plus ambitieux encore. Il introduit une histoire plus complexe, entrecoupée de scènes cinématiques et dialoguées, avec le chef du crime des deux premiers épisodes qui investit dans la recherche robotique pour mener à bien ses plans macabres, ainsi que des nouveaux personnages dont trois cachés. Cocorico, 25 ans plus tard c'est le studio parisien de Dotemu qui ravive la saga avec un quatrième épisode très réussi qui lui rend hommage, en revisitant tous ses apports. L'ultime preuve, s'il en fallait une, que Streets of Rage est bien une série légendaire.



STREET OF RAGE 1991



STREET OF RAGE III 1994



STREET OF RAGE IV 2020

QUAND Y EN A PLUS, Y EN A HARDCORE

VERS UN NOUVEL ÂGE D'OR ?

À la manière des chemins semés d'embûches qu'ont empruntés Kunio, Axel, Billy ou Cody tout au long des années 80 et 90, le genre des beat'em all a traversé tempêtes et marées. En relative désaffection après le recul des salles d'arcade, il connaît une étonnante seconde jeunesse aujourd'hui et titille notre fibre nostalgique. Jean-Marc Delprato

Les cendriers étaient déjà froids, les néons ne clignotaient plus que timidement au plafond et les bornes rafistolées crachaient des bips-bips d'agonie, avant un ultime tour de clés dans la serrure et, finalement, un rideau de fer qui tombe. Alors qu'elles incarnaient

littéralement les jeux vidéo durant les années 70 à 90, les salles d'arcade autrefois grouillantes de passionnés ont commencé à se désaffectionner. Il faut dire que les dernières consoles de salon avaient plus que tenu leur promesse d'origine de ramener leurs titres mythiques à la maison - avec un rendu et un gameplay

clairement supérieurs, les PlayStation, Xbox et autres N64 avaient décidément dépassé les bornes. De nouvelles sagas plus ambitieuses, plus longues et plus audacieuses ont peu à peu remplacé tous les titres qui, in fine, n'étaient animés que par l'envie de faire chauffer les monnayeurs. Et avec ces écrans

qui s'éteignent, c'est aussi un genre tout entier qui se fait peu à peu oublier. Nous l'avons vu à travers notre Panthéon des 30 meilleurs beat'em all, le genre est loin de se résumer à la pure cupidité de ses éditeurs, mais il faut bien reconnaître qu'il était taillé sur mesure pour engloutir le plus de pièces de dix francs

LES BEAT'EM ALL QUI NOUS ATTENDENT EN 2023

Underling Uprising

Vous interprétez les Underlings, un groupe d'expériences (ratées) d'un scientifique fou, qui vous met notamment dans la peau d'un singe survolté, d'un fantôme un peu benêt ou d'une petite fille aux poings ravageurs. Loufoque et décalé, le jeu tranche par son style cartoonesque ultra-soigné.



Nightmare Cops

Développé depuis près de quatre ans déjà, Nightmare Cops semble très prometteur avec son action très soutenue et son déluge pyrotechnique permanent à l'écran. Vous y interprétez trois flics peu orthodoxes issus d'une patrouille de nuit, dans un univers grouillant de slime.



Detained: Too Good for School

Enfin libérée après six mois passés derrière les barreaux, une jeune lycéenne retrouve sa ville en proie au crime le plus total. Elle a alors le choix de se venger et de rallier les forces du mal ou au contraire de les combattre et de sauver la cité. Detained apporte un rendu plus "manga" au genre et fourmille de détails.





1

1 Rockstar a tenté de ressusciter le genre en le transposant à la sauce 3D, avec des moyens techniques plus modernes sur *The Warriors*.

2 Un véritable souffle pour le jeu vidéo puis... plus rien, les salles d'arcade se sont raréfierées et avec elles, un genre tout entier.

2



possible. À de très rares exceptions près, dont les Streets of Rage que nous avons finalement couronnés, l'immense majorité de ses représentants sont d'abord nés sur arcade avant de connaître des portages sur les multiples plateformes de l'époque. Pas étonnant que le robinet se tarisse si les tuyaux et même les nappes phréatiques sont à sec.

REVENIR D'ENTRE LES MORTS

Mais à la manière d'un mode "New Game+" qui revisite une épopée que l'on a adorée sous un nouveau jour plus ambitieux et intense, les beat'em all sont aussi revenus d'entre les morts et se sont réinventés. Double Dragon, Streets of Rage, Final Fight ou encore Turtles in Time : parce qu'ils évoquent de vibrants souvenirs et convoquent un plaisir de jouer immédiat, tous ces jeux ne pouvaient souffrir éternellement de ce certain désamour. Leur retour s'est tout d'abord fait par la petite porte, celle des compilations célébrant

les anniversaires de leurs éditeurs respectifs (comme le Capcom Beat'Em Up Bundle, le Retro Brawler Bundle ou plus globalement les mini-consoles rétro qui ont pullulé), puis ce fut le raz-de-marée : avec l'émergence de la scène indépendante, les beat'em all furent l'occasion parfaite pour des petits studios de s'essayer au développement et à la distribution de jeux, tout en montrant leur savoir-faire dans le respect de l'un des genres ayant le plus compté par le passé. Une forme d'hommage appuyé, un coup d'œil dans le rétro(gaming) pour mieux préparer le futur, en somme. Il est difficile d'identifier le premier d'entre eux qui a constitué une franche nouvelle proposition mais, cocorico, les studios français sont clairement bien représentés en la matière. Dès août 2013, l'ancien game designer d'Ubisoft Frédéric Coispeau s'est mis en tête de développer un jeu-hommage à l'une des sagas ayant bercé sa vocation, Streets of Rage, et à l'aune d'une rencontre avec le

développeur Alexandre Muttoni caressant le même objectif, le projet a pris forme autour de la fondation de Le Cartel Studio. Son premier projet ? *Mother Russia Bleeds* (2016), un titre qui reprend le meilleur des sagas passées, jusqu'à quatre joueurs en local, avec une revisite très mature de leurs thèmes fondateurs à grande rasade de vodka. Violent, très politiquement incorrect et plutôt long et difficile, il montre aussi comment le genre peut soutenir une vraie histoire, avec ses surprises et ses rebondissements narratifs. En parallèle, le crowdfunding s'est largement développé et a aussi contribué à la résurgence de développeurs qui ont pourtant compté dans les années 80-90. Keiji Inafune (*Mega Man*), Ron Gilbert (*Maniac Mansion*) ou dans le cas présent Yoshihisa

Kishimoto (*Double Dragon*) en ont "profité" pour s'affranchir des studios et multinationales d'antan afin de mettre en place un circuit plus direct avec leurs premiers fans et nostalgiques. Le néo-rétro est né et il ne manque pas de flair, remettant au goût du jour des titres qui sentent bon la naphtaline et montrent qu'ils peuvent encore connaître une seconde vie. *Double Dragon IV* est ainsi apparu en janvier 2017 et reprend directement l'histoire de Billy et Jimmy Lee face au clan des Black Warriors là où le deuxième épisode les a laissés.

QUAND LE NÉO-RÉTRO ENVAHIT LA SCÈNE

Mais comment revisiter une formule usée jusqu'à la lie, qui a déjà tout essayé par le passé et affiné progressivement son principe en passant de studios en

"Leur retour s'est tout d'abord fait par la petite porte, celle des compilations anniversaires."

Fading Afternoon

Entièrement dessiné en pixel-art dans la pure tradition des premiers beat'em all, *Fading Afternoon* revisite des thèmes issus de la mythologie bouddhiste et vous met dans la peau de Seiji Maruyama, un ancien yakuza sorti de prison rattrapé par son passé dans des décors urbains et ruraux typiquement japonais.



River City Girls 2

Paru en 2019, le premier épisode mettant en scène un groupe de jeunes déjantés avait séduit par son action soutenue, son style très coloré et son système de compétences. Misako, Kyoko, Kunio et Riki sont de retour, avec l'arrivée de deux nouvelles recrues tout aussi délirantes, dans un style arcade très classique.



Rotwood

Développé par les auteurs de *Don't Starve* et *Mark of the Ninja*, *Rotwood* vous fait incarner quatre créatures mi-animales mi-humanoïdes dans un monde envahi de monstres d'outre-tombe. Entièrement dessiné à la main, le titre emprunte quelques notions de RPG et brille par ses environnements à la végétation dense.



BEAT THEM ALL : VERS UN NOUVEL ÂGE D'OR ?

studios, à la manière d'un mode coop ? Tout simplement en la dépouillant jusqu'à sa prime nudité pour n'en conserver que la quintessence puis en la rhabillant des nouveaux atours graphiques et techniques rendus possibles par les consoles de dernière génération. Rockstar himself s'y est (plutôt) brillamment essayé en 2005 avec *The Warriors*, un titre qui pioche dans tous les grands canons du genre (les rues de New York en proie à la guerre des gangs, un éventail de héros aux caractéristiques différentes, la référence explicite à un film précis nourri de combats en l'occurrence *Les Guerriers de la Nuit* sorti en 1979, l'enchaînement de coups façon combo...) mais les réinterprète dans un mode 3D franchement innovant. Empruntant librement quelques références issues de la saga des *GTA*, le jeu introduit notamment le concept d'un "hub" à visiter entre les stages où les héros gagnent en compétence et s'entraînent physiquement (pompes, abdos, sac de frappe, etc.). Lien cinématographique oblige, il multiple les scènes cinématiques dans la grande veine de ce qu'assurent les *PlayStation 2* et *Xbox*. Et les ennemis déferlent à l'écran, repoussant de loin l'extraordinaire accomplissement d'un *Streets of Rage II* par exemple, qui avait besoin de renforts en mémoire pour afficher douze salopards à la fois. Tous les studios n'ont pas pour autant les moyens d'un Rockstar et n'ont pas envie non plus de recourir à la 3D, au fond l'une des vraies avancées technologiques qui a signé l'arrêt de mort des bornes d'arcade et un

choix de gameplay qui les opposerait directement aux titres les plus modernes de l'époque, comme *Devil May Cry* ou *God of War*. La *Nintendo Switch*, avec son principe hybride entre une utilisation nomade et sédentaire, a rapidement constitué une plateforme de choix pour tous les studios avec moins de budget, pour des titres qui revisitent les grands apports du genre en les sublimant d'un pixel-art savamment maîtrisé et d'un mode coopératif à plusieurs à travers une connexion Internet. Coup de projecteur vers l'avant, nous avons déjà vu à quel point les studios français ne sont pas étrangers à ce soudain nouvel âge d'or. Touche-à-tout parisien passionné par les technologies et la programmation, biberonné à la *Master System* et férus des BBS alors que l'épopée d'Internet reste encore dans les tuyaux, Omar Cornut confronte douze heures par jours ses épaisses lunettes à la lumière bleutée de ses écrans alors qu'il s'apprête à passer le bac. Avant son dixième anniversaire, il collectionnait les numéros de *Joypad*, se complaisait dans le développement en Basic et ne rêvait que de gonfler les rangs des éditeurs de jeux vidéo. Son diplôme en poche, il signe dès le lendemain un contrat de stage auprès du studio parisien *In Utero*, responsable d'*Evil Twin*. Quelques années plus tard et après avoir posé un temps ses valises en



1

1 Violent, déjanté et définissant les apports modernes aux beat'em all, *Mother Russia Bleeds* montre le savoir-faire français en la matière.



2

2 À plusieurs en ligne ou en local ou en solo, *Streets of Rage 4* montre comment revisiter une saga légendaire avec des graphismes savamment maîtrisés.

Californie pour travailler en avant-première sur la *Nintendo DS*, il rencontre un autre passionné versant davantage du côté des graphismes et de l'animation, Ben Fiquet. Les deux compères se complètent et montent ensemble le studio *Lizardcube*. Après avoir œuvré ensemble sur l'une de leurs licences de cœur, *Wonder Boy*:

The Dragon's Trap (2017, un remake du cultissime épisode sorti vingt ans plus tôt sur *Master System* justement), ils se sentent pousser des ailes et continuent de frapper aux portes de *Sega*. L'un de leurs objectifs ? Tout simplement offrir une suite spirituelle, mais également officielle, à une autre saga légendaire : *Streets of Rage*. Avec l'appui de *Dotemu*, ils se rapprochent du studio montréalais *Guard Crush* qui a sorti *Streets of Fury* deux ans plus tôt, un beat'em all expérimental dans les rues de

"Les studios français ne sont pas étrangers à ce soudain nouvel âge d'or."

LES BEAT'EM ALL QUI NOUS ATTENDENT EN 2023

Jay and Silent Bob: Chronic Blunt Punch

Pétri d'humour déjanté et irrévérencieux, *Jay and Silent Bob* reprend les grands canons du beat'em all 2D pur dans un style graphique très soigné, dessiné à la main. Jouable à deux, il vous met dans la peau des deux anti-héros qui ont le sort de la planète entre leurs mains.



Immortal: And the Death the Follows

À mi-chemin entre un *Rogue-like* et un beat'em all 2D inspiré des dessins animés des années 90, *Immortal* vous met dans la peau d'un demi-dieu qui tente de s'évader d'une prison. Vous développez votre propre style de combat et surtout vous formez votre gang au gré de vos rencontres.



Maiden Cops

Comme son nom l'indique, *Maiden Cops* est aussi un prétexte à se rincer l'œil sur les trois fliquettes court-vêtues qui luttent contre la criminalité dans la ville de *Maiden City* et que vous interprétez. Entièrement en pixel-art et bénéficiant d'une action très soutenue, c'est aussi une revisite des "visual novels" typiquement japonais.





1



2

Paris pétri des mêmes références, et les deux équipes placent ensemble sur un quatrième épisode pratiquant un massage cardiaque à Axel Stone, Blaze Fielding ou Adam Hunter. Le 30 avril 2020, en plein confinement, sort Streets of Rage 4, un titre qui reprend les événements là où on les avait laissés, comme s'ils avaient été cryogénisés dans la pandémie. On retrouve le même scrolling horizontal propre au genre, avec des adversaires qui délaissent des armes blanches une fois défait et surtout une série de combos avec tous les héros titres.

Signés Ben Fiquet, les graphismes et animations fourmillent de détails qui échappaient aux titres sur Mega Drive, avec jusqu'à 1000 images pour retranscrire les mouvements des combattants et 400 pour chaque ennemi. Yuzo Koshiro rempile pour la bande-son, secondé d'Olivier Derivière (A Plague Tale, Life is Strange, Alone in the Dark...). Le jeu est un grand succès populaire et critique. Deux ans plus tard, la même équipe de Dotemu cette fois aidée du studio montréalais Tribute Games (un patronyme tout trouvé !) constituée de transfuges d'Ubisoft s'attaque à

une autre référence du genre, Turtles in Time. Le 16 juin 2022, ils publient Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge, un hommage très appuyé au titre légendaire sur arcade et Super Nintendo, qui réinvente ses niveaux mais emprunte rigoureusement le même gameplay, là encore avec une savante maîtrise du pixel-art. Loin tant fantasme, on y interprète cette fois April O'Neil, Splinter ou Casey Jones en marge des quatre chevaliers d'écailler et de vinyle, avec la possibilité de jouer en coopératif local ou en ligne à six

joueurs à la fois. Plus qu'une réussite, c'est un symbole de la réinterprétation du genre et de tout ce qu'il a apporté aux jeux vidéo, allant jusqu'à convoquer les doubleurs d'origine du dessin animé de 1987 mais sublimant le gameplay avec la possibilité d'explorer librement la carte ou de refaire les niveaux pour décrocher tous les succès. S'inspirer du passé pour aller au fond de l'avant, n'est-ce pas finalement ce que les beat'em all nous ont appris depuis 1984 ?



1 Les éditeurs de référence, comme ici Capcom, se sont d'abord attardés sur la création de compilations regroupant leurs titres de légende.

2 Après un premier travail autour de Wonder Boy: The Dragon's Trap, l'équipe parisienne de Lizardcube a montré son respect pour les grandes légendes du jeu vidéo.



City of Rampage

Développé en solo par un artiste issu du Kazakhstan, Zhengis Tasbolatov, City of Rampage s'inspire des purs beat'em all en 2D dans la veine de Streets of Rage et Comix Zone, en accentuant leur côté sombre. Le titre semble surtout promettre pour son style graphique très incisif, qui évoque les comics américains.



Pizza Kidd

Prévu pour la fin de l'année, Pizza Kidd vous met dans la peau d'un livreur de pizza qui tombe dans des rues infestées de zombies et de créatures infernales. Troquant la 4 fromages contre une salade de phalanges, il se fraye un chemin dans des décors urbains qui rappellent l'esthétique des dessins animés des années 90.



Down in the Dark

Soudainement coupée du monde, la ville de New York se trouve plongée dans le chaos et la violence. Sous les traits d'un détective privé, Terry, vous enquêtez sur les origines du mal, dans un titre très original et bien esquisse, qui mélange les puzzles et l'action soutenue, avec de nouveaux personnages débloqués à chaque niveau.



RESIDENT EVIL ZERO LA FIN D'UNE ÈRE



En 1996, le monde se passionne pour les aventures de l'équipe Alpha des S.T.A.R.S. On connaît les moindres faits et gestes de Chris, Jill, Barry et Wesker, les premiers à avoir le privilège d'un face à face avec les créatures d'Umbrella. Et qu'en est-il de la pauvre équipe Bravo qu'ils sont venus secourir ? Les héros de Resident Evil Zero sont les oubliés de l'histoire alors que leur périple est tout aussi mémorable, à sa manière. Christophe Öttl

Vous vous souvenez de Kenneth Sullivan ? Bien sûr que non. En revanche, impossible de ne pas se souvenir de son meurtrier, l'inénarrable premier zombie que Jill ou Chris découvre en sortant de la salle à manger du manoir Spencer. Jusqu'à la sortie de Resident Evil Zero en 2002, l'équipe Bravo des S.T.A.R.S était soit considérée comme un casse-croûte pour revenants, soit dans le cas particulier de Rebecca Chambers comme une jouvencelle en détresse.

En réalité, la plus jeune recrue de la police d'élite de Racoon City a bien plus de choses à raconter puisque c'est elle et ses collègues qui sont les tout premiers témoins de « l'incident » du manoir. Une histoire sordide qui commence si vous vous en rappelez bien par un drôle de problème technique avec l'hélicoptère de l'équipe. De quoi introduire les protagonistes mais aussi rappeler rapidement que Resident Evil Zero est un préquel. En ce sens, le jeu est avant tout là pour expliciter les



RESIDENT EVIL ZERO

événements du mythique premier épisode et remettre la bouille de certains personnages bien connus, comme Albert Wesker, au premier plan. Billy Coen dans tout cela ? Notre taulard de service, et second personnage jouable, a ici le rôle cliché du gros dur au grand cœur. L'archétype est lisse, ou peut-être simplement désuet, mais il colle à la perfection avec le caractère naïf surjoué de notre Rebecca Chambers. Les artistes de Capcom se sont d'ailleurs fait plaisir avec le chara' design du personnage, tout en muscles, en tatouage tribal et en cheveux gominés. Les Resident Evil n'ont jamais été autre chose que des nanars scénaristiquement parlant, et

cet épisode Zero ne fait pas exception. S'il faut se contenter d'une paire de personnages sans saveur et d'une histoire de contamination déjà-vue, Capcom a au moins le chic pour donner à cette nouvelle aventure un tournant inattendu grâce à un endroit qui l'est tout autant. La signature de ce volet, c'est son fameux train fantôme dans lequel Rebecca débute son périple. L'endroit est glauque comme on l'aime, ravagé en grande partie par un mystérieux individu et des sangsues tout aussi étranges qui laissent derrière elles une flopée de zombies. Le passage dans le train ne dure pas une éternité, néanmoins cette première impression

sucrée le reste quelque Spence dans le

Il sert de lieu de emblement à l'équipe Bravo it de leur servir de tombeau. n mot de l'histoire, vous le laissez déjà. Rebecca se



ros était l'époque des es. La mise ailleurs.

à face avec : fait vite quoi le level est parfait.



DERNIERE CARTOUCHE

S'il est intéressant de se pencher sur les raisons qui font de Resident Evil Zero un opus à part, il est aussi pertinent de parler du développement, qui lui donne encore une saveur particulière. L'idée d'un préquel à Resident Evil arrive très tôt dans l'histoire de la série. Et celui-ci devient rapidement une exclusivité de la Nintendo 64. Bon plan pour Capcom qui compte exploiter la seule force des cartouches de la console : l'absence de temps de chargement. Le développement commence aux alentours de l'année 1998 tandis que le jeu est officiellement dévoilé en 2000, démo à l'appui. Malgré des prototypes plein d'ambition (il était par exemple question d'un mode coopération), Capcom est forcée de reconnaître que le développement n'ira pas plus loin à cause du manque d'espace de stockage dont souffrent les cartouches par rapport aux CD. Toujours en 2000, l'équipe prend la décision de passer sur la Gamecube fraîchement annoncée par Nintendo. Le choix est tout sauf évident car dans le processus elle perd tout le travail qu'elle a effectué pour la version Nintendo 64, en dehors des idées de gameplay et du synopsis. Voilà d'ailleurs qui peut expliquer pourquoi Resident Evil Zero est autant ancré dans le passé.



Billy n'est pas très accueillant lors de sa toute première rencontre avec Rebecca. Il campe parfaitement son rôle de brute.

jette dans la gueule du loup à la fin du jeu, tandis que Billy retrouve une vie normale loin des projecteurs de la série.

LE SURVIVANT DU SURVIVAL

Mais nous n'en sommes pas encore là pour le moment. Durant les premières minutes du jeu nous sommes encore en train de découvrir la locomotive made in Umbrella et son ambiance pesante si particulière. Pas unique, juste particulière. Car ce premier contact avec Resident Evil Zero nous renvoie instantanément vers les premiers épisodes de la série. La décoration gothique, les jeux de lumières, la claustrophobie... tout y est. Ce n'est évidemment pas juste une question d'univers. Resident Evil Zero est là pour

“La signature de ce volet, c'est son fameux train fantôme dans lequel Rebecca débute son périple.”

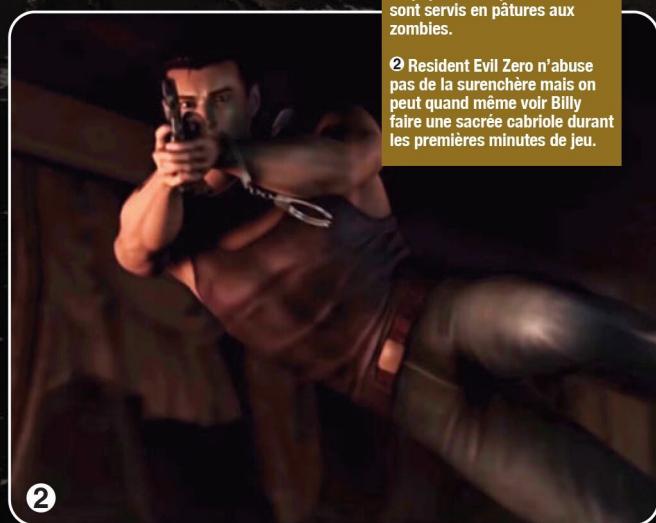
perpétuer la tradition du bon gros survival horror pur souche. Mécaniquement, la comparaison se justifie par ce même gameplay que Capcom réhabilite opus après opus. En 2002, nous en sommes au quatrième volet canonique, sans compter le remake de Resident Evil premier du nom qui sort lui aussi cette année-là, quelques mois avant Resident Evil Zero. Alors autant dire qu'au bout de six ans d'une formule qui n'a presque pas bougé d'un iota, les (més) aventures de Rebecca et Billy

nous semblent un poil familières. Et surtout, on commence à ressentir une petite pointe de redondance. Ce sont les mêmes angles de caméra, le même inventaire trop limité, le même rationnement en termes de munition et d'objet de guérison. Le jeu a même gardé l'interface que l'on retrouvait dans le premier épisode. Bref, il n'y a pas vraiment de grosses surprises en farfouillant dans le train. Juste des souvenirs qui remontent et un sentiment de peur qui semble ne jamais nous avoir quitté. Non

pas que les zombies soient plus effrayant avec les jolis graphismes de la Gamecube. Malgré les années, la formule de Capcom n'a simplement pas perdu son impact psychologique sur nous. Ce n'est pas la seule raison qui continue de rendre Resident Evil Zero attractif en 2002, mais même en ayant cela à l'esprit, force est de constater que le public aspire à quelque chose de nouveau à ce moment-là. Le survival horror est



1



2

❶ Même dans Resident Evil Zero, les rares membres de l'équipe Bravo que l'on croise sont servis en pâture aux zombies.

❷ Resident Evil Zero n'abuse pas de la surenchère mais on peut quand même voir Billy faire une sacrée cabriole durant les premières minutes de jeu.



1



2

“Ce qui pouvait paraître avant-gardiste en 1996 a désormais l’air d’être une relique que l’on vénère en 2002.”

clairement passé de mode au profit de titres beaucoup plus nerveux. Il est d’ailleurs à noter qu’en dehors des séries Resident Evil et Silent Hill, aucune autre

licence ne fait une percée majeure dans ce style, à l’exception de l’excellent Project Zero qui sort chez nous en août 2002. Et ce n’est pas juste parce

qu’on commence à connaître les survival horror sur le bout des doigts. Dans le cas de Resident Evil Zero, on ne peut que constater à quel point le game design est devenu obsolète à certains égard. Les héros qui se dirigent avec l’aisance d’un paquebot et le système de visée approximatif ne sont plus tellement au goût du jour. Ce qui pouvait paraître avant-gardiste en 1996 a l’air d’être une relique que l’on vénère en 2002 pour ce qu’elle a pu représenter. La saga elle-même a l’air de vouloir passer à autre chose. En coulisse Resident Evil 4 est en préparation, mais le revirement vers des Resident Evil plus

1 Cette image est un simple aperçu des efforts de mise en scène dont cet épisode fait preuve par moment.

2 Ça fait toujours un petit quelque chose quand on tombe nez à nez avec un zombie.

orientés action a déjà commencé. Il a notamment été bien entamé par Resident 3 : Nemesis et son stress permanent de la course-poursuite. De ce point de vue, Resident Evil Zero apparaît comme un épisode beaucoup plus convenu qui revient aux sources du genre. Bien sûr il ne s’interdit pas une ou deux surenchères pour garder un côté impressionnant, nécessaire vu son héritage. Il n’en reste pas moins un opus à l’ancienne, ce qui est plutôt dingue compte tenu du fait qu’il est le dernier épisode majeur de son espèce. Le titre est tellement old-school qu’il se permet même de mimer par moment ce qui a fait l’âge d’or de la série. Manœuvre dangereuse pour Resident Evil Zero, car si la



1

1 On pourrait croire que RE Zero est facile après avoir joué aux précédents opus. Au contraire, il est plus corsé.

2 Le titre ne recopie pas juste l’apparition des chiens. Plus tard, il y a aussi un coup de fil avec les corbeaux, comme dans RE2.



2

**1**

① Billy et Rebecca doivent faire face à des monstres plus véloques que dans les précédents opus, pas mal d'insectes dans le lot.

② Le premier boss du jeu est un scorpion géant qui déboule dans le train. Quoi de plus normal !

**2**

plupart du temps on ne fait que retrouver des lieux très similaires et jouer avec les mêmes ficelles de l'horreur, il arrive que le titre repompe des scènes cultes. Les chiens qui passent par la fenêtre en vous poursuivant, check. La découverte du premier zombie qui est ici remplacé par des sangsues métamorphes, check. Et tant qu'à faire on ne perd pas non plus les bonnes vieilles habitudes, comme par exemple ces salles de sauvegarde qui vous signifie un break dans l'angoisse avec leur petite musique douce.

TRAIN DE LA HYPE

Inutile d'aller plus loin pour comprendre pourquoi Resident Evil Zero a bien du mal à

prétendre au statut de jeu marquant à sa sortie. La faute à un manque de personnalité et une histoire finalement en retrait, puisqu'en dehors d'Albert Wesker et de William Birkin qui crévent l'écran à plusieurs reprises, les autres antagonistes ne viennent pas chambouler notre vision de l'incident du manoir avec leur intrigue un peu superflue. Reste qu'avec plus de six ans d'expérience et une jouabilité totalement maîtrisée, Resident Evil Zero ne peut pas être autre chose que le titre le plus abouti de la série. On en veut pour preuve les choix astucieux qu'a fait l'équipe de développement. Déjà, cette histoire de train utilisé par Umbrella est incontestablement la bonne idée du jeu. Un peu pour justifier le scénario, mais surtout pour le level design qui en découle. Un endroit étriqué d'où un zombie peut surgir de n'importe quel siège, c'est un grand oui. Pas étonnant qu'il soit



A l'instar du premier boss et du reste casting, les créatures que l'on affronte ne sont pas les plus inspirées de la saga.

COMPLÔT A L'ANCIENNE

Nous ne sommes finalement pas beaucoup revenus sur la trame principale qui nous raconte l'ignoble complot dont a été victime le co-fondateur d'Umbrella, James Marcus. Pour faire simple, son associé Oswald Spencer commandite son meurtre, avec l'aide de Wesker et Birkin, alors que celui-ci travaille sur le futur virus T et un projet de Reine Sangsue. Cette dernière le ramène à la vie et c'est ainsi que débute un scénario de vengeance très cliché contre les membres d'Umbrella. La faute à un antagoniste complètement dépassé rigolant comme un dément toutes les deux secondes en balançant des punchlines sur la destruction de l'humanité. Ce n'est d'ailleurs pas le seul. Tous les personnages semblent atteint de stéréotypes aigus, y compris Wesker et Birkin qui ne sont clairement là que pour profiter de leur petite notoriété.

PREMIER DEBORDEMENT

On s'est gentiment moqué du look de Billy, mais il y aurait aussi beaucoup à redire sur le look de James Marcus. Il apparaît dans la majorité des scènes sous les traits d'un jeune homme que l'on croirait tout droit sorti d'un Final Fantasy. L'excentricité, ça peut passer, mais Resident Evil Zero amorce un virage dangereux vers le fantastique en donnant à son personnage la capacité de contrôler les sanguines contaminées et de pouvoir changer d'apparence comme il l'entend. Un détail, certes, mais ce sont les premiers signes d'un problème qui est amené à se répéter dans la série.

resté l'élément le plus marquant de cet épisode alors qu'il est pourtant l'endroit où on passe le moins de temps. Et ça encore, ce n'est qu'une façon de respecter les fondamentaux du

genre pour que l'expérience reste efficace. Resident Evil Zero montre sa supériorité dès lors que l'on goutte au Partner Zapping. Contrairement aux jeux précédents, ce système nous

permet d'alterner entre les deux personnages principaux presque instantanément. L'occasion d'ailleurs de constater que les transitions iconiques entre chaque pièce (la fameuse porte

qui s'ouvre sur un fond noir), que Resident Evil Zero s'acharne à garder, ne servent plus à rien. Le jeu n'a clairement plus besoin de cela pour masquer ses temps de chargement, mais il faut croire qu'une fois de plus le poids de la tradition a été trop lourd à porter. On digresse, mais sur le principe l'idée est très bonne. Pensez-y, pouvoir contrôler Billy et Rebecca à tour de rôle, c'est s'assurer un tempo mieux maîtrisé avec moins de temps morts. Voilà tout l'intérêt d'avoir deux personnages qui peuvent se séparer pour couvrir plus de



1 L'IA a une fâcheuse tendance à faire un AVC dans les moments où il y a de l'action.



2 Umbrella a toujours eu le chic pour mettre ses labos dans des baraqués effrayantes et surréalistes.





① Le combat contre la Reine Sangsue, le boss final, ressemble finalement à tous les autres.

② Ces créatures de chair sont des bestioles bien coriaces qui sont à l'origine de la plupart de nos morts.



Sur les deux derniers épisodes, nous avons parlé de l'ambiance et de l'ambition de Resident Evil Zero. Mais avant tout par le visuel. Le jeu sait jouer avec ses angles de caméra avec élégance et on se remémore également quelques belles trouvailles

Resident Evil Zero un épisode à part entière qui gagne à être (re)connu pour sa force évocatrice, en plus d'être la porte d'entrée la plus accessible aujourd'hui pour les courageux qui voudraient goûter aux sensations d'antan.



Pour un centre de recherche, cet endroit nous rappelle vaguement le manoir du premier épisode.



QUAKE



Avec le temps et les ajouts, Quake s'est un peu « égayé », mais son bestiaire reste un modèle du genre.

LA NAISSANCE D'UN GENRE

Même accablé par la pression dingue de l'après-Doom, id Software s'en sort comme un maître en parant Quake d'atours qui ont contribué à créer un nouveau genre. Le Doom-like est mort, vive le FPS ! Thomas Huguet

Nous sommes aux alentours de la fin 1994 quand le développement de Quake démarre vraiment, et les texans d'id Software sont sur le toit du monde, ou presque. Quatre ans plus tôt, ils prouvent avec Commander Keen que le PC est aussi capable que les consoles du moment quand il s'agit de proposer des jeux d'action en 2D. Sous la houlette technique d'un John Carmack qui repousse sans cesse les limites du code, le studio propose ensuite Wolfenstein 3D et Doom en 1992 et 1993, et les mâchoires se décrochent un peu partout dans le monde. Flinguer du nazi ou atomiser des hordes de démons devient le passe-temps favori de millions de joueurs, et ce quelle que soit leur machine grâce à d'innombrables portages – on ne compte plus les versions de Doom, qui tourne aujourd'hui sur presque tout type de plateforme, du document texte au distributeur de billets. Après un Doom 2 (1994) qui joue la sécurité en rapportant quelques millions supplémentaires à ses créateurs, l'heure est donc au choix et après des délibérations que l'on imagine mouvementées,

c'est Quake qui remporte la majorité des suffrages.

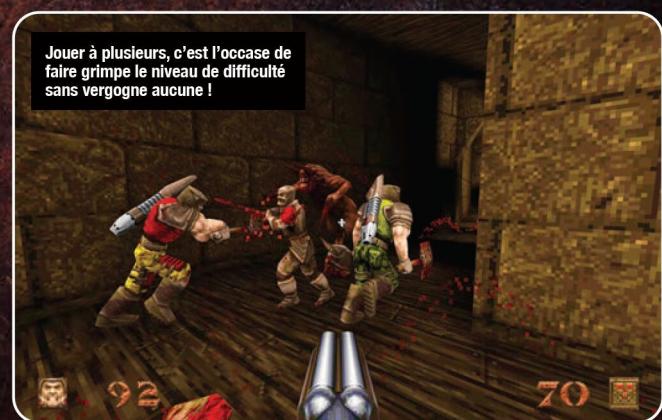
UNE GESTATION DIFFICILE

Encore au stade de prototype, le titre entend mêler RPG, magie et combats au corps-à-corps, avec un héros – le fameux Quake – issu d'un certain Fight for Justice, un ancien projet qui n'aura finalement jamais vu le jour. Très vite, la machine s'emballe et on parle même du jeu dans la presse de l'époque, avec une couverture qui montre un marteau ressemblant fort à celui de Thor, éclairs compris. Dans la tête de John Romero, designer en chef sur le jeu, les idées fusent : impressionné par les prouesses de Sega avec son Virtua Fighter, il envisage une transition entre la vue FPS utilisée pour se déplacer dans les niveaux et une caméra de profil pour les combats qui mettraient mieux en scène le héros et ses

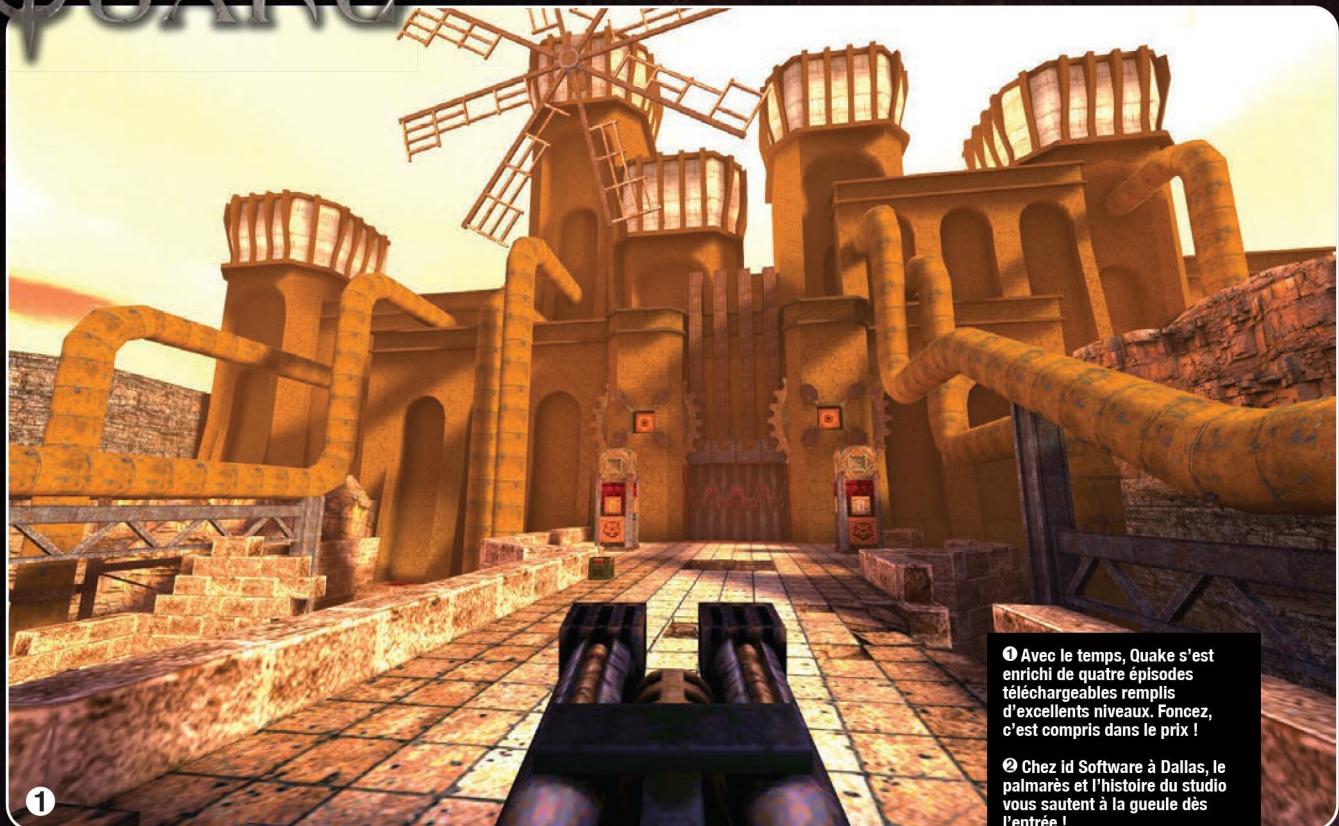
combos. Pour l'aider dans sa quête, un cube démoniaque en orbite permanente absorberait l'âme des ennemis défunt et, insuffisamment « nourri », s'en irait voir si l'herbe est plus verte ailleurs, obligeant le joueur à le retrouver dans le niveau. On en passe et des meilleures, en imaginant bien la créativité

foutraque du concepteur donner des sueurs froides à ses collaborateurs quand il imaginait avant l'heure un hub dans lequel le dernier niveau serait immédiatement accessible, à la Dark Souls. Car si Romero a fait ses preuves en créant nombre de niveaux légendaires pour Doom, il n'est apparemment pas doué

Jouer à plusieurs, c'est l'occasion de faire grimper le niveau de difficulté sans vergogne aucune !



“Flinguer du nazi ou atomiser des hordes de démons devient le passe-temps favori de millions de joueurs.”



1

● Avec le temps, Quake s'est enrichi de quatre épisodes téléchargeables remplis d'excellents niveaux. Foncez, c'est compris dans le prix !

● Chez id Software à Dallas, le palmarès et l'histoire du studio vous sautent à la gueule dès l'entrée !

● La fameuse mitrailleuse à clous et ses projectiles physiques, une nouveauté incroyable pour l'époque.



2



3

MUSIQUE, MAESTRO

C'est Trent Reznor, grand fan de Doom, qui réalise la bande-son de Quake. Si l'équipe de développement avait un temps envisagé de baigner son titre dans un silence inquiétant, l'auteur-compositeur-interprète insiste pour composer une véritable bande originale, et on l'en remercie. Ses pistes, sans paroles mais parfois ponctuées de murmures, font d'ailleurs bien plus pour l'ambiance horrifique du titre que tous les silences du monde. Outre un thème principal aussi nerveux que reconnaissable, le reste des compositions se distingue par des nappes atmosphériques d'une qualité dingue, le tout se présentant comme une OST aux contours et ambitions largement comparables à celles qui accompagnent les films. Présente sur le disque d'époque, la bande son s'est depuis perdue et n'a refait surface qu'en 2020, par l'intermédiaire du chanteur de Nine Inch Nails qui l'a ressortie des limbes. En échange de son investissement et en guise de clin d'œil, le logo NiN figure sur les caisses de munitions du jeu !



pour transmettre des instructions cohérentes et une vision claire de ses objectifs. Sans véritable direction ou avec des injonctions contradictoires, son équipe crée des assets – textures, ennemis, armes – tous azimuts sans avoir la moindre information sur le déroulé d'un scénario qui n'existe peut-être pas encore dans la tête d'un développeur-star que l'on voit rarement assis à son bureau, à cette époque. Il faut dire que l'autre co-fondateur d'id, John Carmack, éprouve quant à lui les pires difficultés pour mettre au point ce qui sera le Quake Engine, rebaptisé id Tech 2 quelques années plus tard. Après avoir fait des merveilles sur Doom et sa suite, Carmack doit tout reprendre à zéro avec un moteur qu'il imagine dès le

La façon dont les lumières sont générées est à l'époque révolutionnaire et même aujourd'hui, ça fonctionne encore.



départ en 3D totale, sur six degrés donc. On est loin de la 2.5D de Doom, programmé « à plat », aux sprites simplistes et dont les décors ne peuvent afficher ni courbes ni superpositions. Accompagné d'un American McGee qui conçoit à tour de bras des cartes et modèles lui permettant d'affiner ses idées, Carmack avance lentement mais sûrement, créant en parallèle des concepts et outils – le langage de programmation QuakeC et la fameuse console qui permet de modifier sans recompiler – qui bénéficieront in fine aux joueurs, moddeurs et développeurs tiers. Jusqu'à Quake, Romero et

“Quake trouve un rythme bien à lui, environ cent fois plus élevé que celui de n'importe quel concurrent.”

Carmack se partagent les tâches au sein d'un fonctionnement « organique » (comprenez fourouque) dans lequel le premier et son équipe attendent que le second ait fini chaque pan du moteur pour s'en servir, pour éviter les pertes de temps. On comprend ici l'origine du problème avec un moteur qui tarde à prendre forme et un designer incapable de changer de méthode, chaque camp ayant

de plus en plus de mal à tolérer les défaillances adverses. Fin 1995, plus d'un an après le début des opérations, la grosse douzaine de personnes qui constituent id Software est réunie pour faire un bilan : si le Quake Engine est pratiquement au point, les autres éléments sont disparates et au moment de valider la réelle orientation du titre, les partisans d'une confortable simplicité

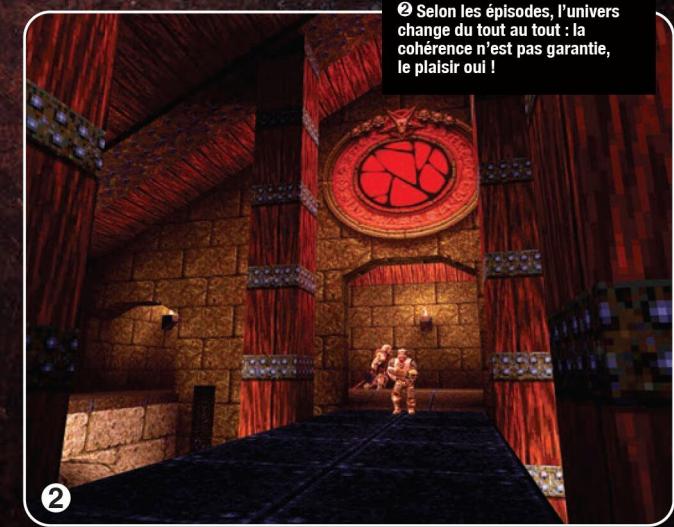
l'emportent, cornaqués par un John Carmack qui n'entend pas prendre de risque alors qu'il ne reste que six mois au studio pour livrer son jeu. C'en est trop pour Romero, dont le management laxiste et les idées sabrées iront plus tard plomber le maudit Daikatana. En attendant, Quake

❶ Des créatures grotesques, une imagerie sanguinolente et quoi qu'il arrive très sombre : Quake ne plaît pas !

❷ Selon les épisodes, l'univers change du tout au tout : la cohérence n'est pas garantie, le plaisir oui !

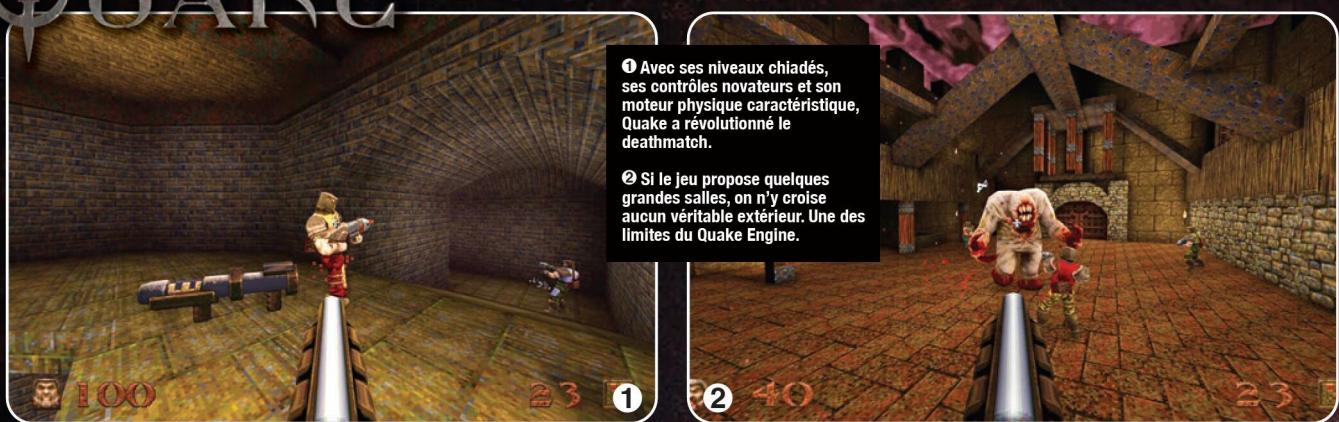


❶



❷

QUAKE



“Quake, c'est un Doom dont les qualités de base auraient subi un traitement à base d'hormones de croissance.”

ne sera au final « qu'un » Doom 2.5, un shooter nerveux 100% tourné vers l'action.

LA RÉVOLUTION TRANQUILLE

Quake voit donc le jour en juin 1996, à une époque où les clones de Doom font fureur. Parmi ces derniers, un certain Duke Nukem 3D se taille la part du lion et une chose est sûre, le duel sera frontal et sanguinolent. À gauche, le Doom-like de référence, avec une batterie d'effets raffinés au maximum et un humour bas du front qui magnifie les trois ou

quatre idées qui lui servent de scénario. À droite, le mastodonte d'id Software et son moteur full 3D qui entend tirer partie d'un hardware PC en plein essor, entre les composants qui doublent de puissance tous les six mois, l'apparition de la 3d accélérée et un cd-rom qui se démocratise. À l'heure dans les rayons grâce à une période de crunch intense, Quake ne sort pas indemne de ce développement chaotique : expurgé des idées et concepts qui auraient pu en faire un monument de complexité et de profondeur, le shooter propose

quatre épisodes aux ambiances certes différentes et bien marquées, mais que l'on enchaîne sans la moindre cohérence scénaristique. Pour finir dans les temps, id s'est concentré (ou contenté, diront les esprits chagrins) sur une proposition brutale et des éléments qu'il maîtrise bien. Pas d'éléments RPG, pas d'enluminures ni de mise en scène : Quake, c'est finalement un Doom dont les qualités de base auraient subi un traitement intensif à base d'hormones de croissance et autres produits

dopants. Les niveaux ? Plus chiadés que jamais – mais en intérieur, le moteur ayant du mal à gérer les panoramas étendus – ils proposent des structures, mouvements et situations jamais vues auparavant. Le tout baigné dans un level design moderne qui utilise tous les éléments possibles (lumières et autres feedbacks visuels plus ou moins directs) pour ne jamais perdre le joueur, et ce alors que la map de Doom a disparu. Les ennemis ? Les modèles 3D sont simples mais immédiatement reconnaissables, et ils adoptent surtout des comportements plus chiadés qu'à l'ordinaire. Quake raffine ainsi la notion de priorité : les contraintes techniques limitent le nombre d'ennemis par rapport à Doom, mais leur variété et leur agressivité obligent à faire

Un mod ajoutant du Ray Tracing est facilement installable sur PC. Les performances sombrent, mais ça rend bien !





1

un tri rapide des cibles, pour identifier celles qu'il faut éliminer de toute urgence. Les armes enfin ? Oubliez le marteau, les sorts ou le roomba sentent ! Une toute petite hache, c'est tout ce qu'il reste des ambitions intimes du Quake originel. L'arsenal est finalement plutôt classique, avec un glissement qui élimine le pistolet d'antan et confie les plus basses œuvres au fusil à pompe, indémodable dont id n'ose pas se séparer. Pour les mitrailleuses à clous et autres lance-roquettes, on propulse désormais de véritables projectiles à la trajectoire gérée par un moteur physique digne de ce nom. Le hitscan n'est pas complètement hors course, mais on franchit tout

1 Même si le clavier/souris reste roi, les versions console sont très soignées, y compris sur Switch.
2 id Software, à cette grande époque, ne compte qu'une douzaine d'employés. Mais quels employés !

de même un cap et Quake prend une toute nouvelle dimension, celle du skill. Avec ses cartes bien foutues, son moteur physique qui gère l'élan et les sauts du joueur et quelques spécificités découvertes au fil du temps (rocket & strafe jump, entre autres), Quake trouve un rythme bien à lui, environ cent fois plus élevé que celui de n'importe quel concurrent. Avec ses sauts, sa vitesse et ses niveaux tordus, le titre réinvente aussi l'ergonomie, obligeant les joueurs à adopter le combo clavier / souris, de préférence



2 1

1 Sorti en 2021, l'épisode Dimension of the Machine est un pur régal blindé d'idées de gameplay.



2 5

2 Le légendaire lobby du jeu, qui vous permet de choisir difficultés et épisodes de manière organique.



2

avec des touches WASD/ZQSD jusqu'ici inusitées.

LE DEATHMATCH EN LIGNE DE MIRE

Sans cohérence mais avec une atmosphère (ou quatre) dingue, le solo de Quake noie tout d'abord les aventuriers de la pétroire dans ses méandres mêlant science-fiction, horreur cosmique et autres inspirations décousues. De niveau en niveau, la campagne prépare pourtant le joueur innocent aux délices d'un multijoueur qui se régalerà de ces nouvelles lois physiques. En LAN comme sur un Internet balbutiant via un outil justement nommé QuakeWorld, Quake révèle toute sa saveur dans des matchs à mort ultra disputés, et ce sur six cartes de base. Mais la vraie cerise sur le gâteau, c'est évidemment le contenu communautaire qui permet (via les outils de création immédiatement

mis à disposition par id Software) aux curieux de créer cartes, modèles et mods additionnels. La capture de drapeau, Team Fortress et bien d'autres projets ou skins plus ou moins sérieux, c'est sur Quake qu'on en trouve les origines. Avec sa souplesse inédite, le Quake Engine servira de base à des dizaines de développeurs plus vraiment amateurs : de Soldier of Fortune à Half-Life, qui repose sur un moteur maison dérivé de l'id Tech 2, on ne compte bientôt plus les hits qui reposent sur la structure créée par Carmack et ses potes. Mais si le séisme n'est peut-être pas si violent qu'attendu, il a le mérite d'engloutir presque définitivement Doom et ses héritiers : avec une nouvelle façon de voir et de parcourir le monde, le genre délaisse son blase fourre-tout pour un tout nouvel acronyme. Le Doom-like est mort, vive le First Person Shooter !

QUAKE REMASTER

S'il a longtemps fallu se contenter d'une version PC tronquée de ses musiques, Quake est aujourd'hui jouable sur toutes les machines du moment, de la Switch aux dernières consoles. Le studio Nidhavig s'est fendu d'un superbe remaster en 2021 : 16/9°, bande-son d'origine, multijoueur et autres fioritures sont de la partie pour 10€, foncez !

MYST

L'ÎLE MYSTÉRIEUSE



En 1993 sortait sur PC un jeu d'aventure atypique. À la fois érudit et splendide, obstiné et audacieux, Myst servait sur un plateau à n'importe quel gamer un morceau d'anthologie qui finira par se faire une place de choix dans le panthéon des jeux vidéo. Stéphane Philippon



1



2



3

1 Rand (à gauche) et son frère Robyn Miller, tous deux cofondateurs de la société Cyan Worlds à l'origine de Myst et de ses suites jusqu'à Obduction, sorti en 2016 sur PC.

2 L'âge de la passerelle en bois transporte le joueur dans un univers où l'eau est maître du jeu.

3 L'arrivée sur l'île principale promet bien des surprises à celles et ceux qui y jouent pour la première fois !

D'abord il y a cette virgule sonore se terminant par un accord orchestral avec l'apparition du logo Cyan. Puis des bruits inquiétants accompagnent le menu introductif du jeu d'aventure certainement le plus connu au monde : Myst. Ceux qui y ont joué lors de sa sortie en 1993 (il souffre cette année ses 30 bougies !) sentiront peut-être un frisson leur parcourir l'échine en se remémorant ces sombres bruitages augurant d'un futur non moins sombre, l'histoire ne se terminant pas vraiment en conte de fées... Myst est une île, imaginée par un génial inventeur, Atrus, dont le pouvoir lui permet d'inventer des mondes simplement en les couchant sur le papier. Appelées Âges, ces

îles (car il en existe plusieurs) sont tout droit sorties de son imagination. Les livres d'Atrus, surnommés livres de liaison, donnent accès à celles-ci en s'y téléportant. Il suffit d'en ouvrir un pour être happé et se retrouver soudainement dans un territoire inconnu que l'on va devoir déchiffrer et pour s'en échapper. Car au-delà de l'aventure, Myst est aussi un jeu de réflexion. Les énigmes, parfois ardues, ne sont jamais là par hasard. Et elles font appel à tous nos sens. Atrus a créé des

univers d'une logique implacable qu'il s'agit d'interpréter pour progresser dans l'histoire. Chaque île renferme des secrets qui se dévoilent petit à petit en parvenant à faire fonctionner des mécanismes parfois dignes d'un Gustave Eiffel ! Et quels secrets ! Des secrets de famille avant tout puisque l'inventeur a engendré 2 fils, Sirrus et Achenar, que l'on croise au début du jeu en découvrant deux ouvrages, l'un rouge, l'autre bleu à l'intérieur de la bibliothèque de l'île principale. Les deux rejetons supplient le

joueur de leur rapporter de nouvelles pages, disséminées ça et là dans d'autres îlots formant Myst.

DANS QUEL ÂGE ES-TU ?

Au nombre de 5, ces portions de terre émergées devront toutes être visitées et leurs secrets mis au jour pour en finir avec l'aventure. Chacune d'elles fait appel à des sensations particulières, la vue et l'ouïe principalement. À des assemblages spécifiques

“Chaque île renferme des secrets qui se dévoilent en débloquant des mécanismes parfois dignes d'un Gustave Eiffel !”



également. L'âge de la passerelle en bois repose sur un entrelacs de cabanes perchées dans des arbres auxquelles l'on accède par des ascenseurs

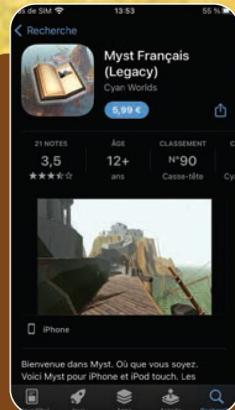
brinquebalants, après avoir ouvert des vannes permettant leur fonctionnement. L'âge mécanique est formé d'un chapelet d'îlots relié par des passerelles et dont la principale

structure n'est autre qu'une forteresse. Le joueur devra trouver comment la faire pivoter pour parvenir à revenir sur l'île principale. L'âge sélénique est certainement le plus onirique

➊ La forteresse de l'îlot principal de l'âge mécanique renferme les chambres de Sirrus et Achenar.

➋ En renseignant les bons codes de ce panneau de commandes, vous retourerez sur l'île principale.

➌ Atrus invente des mondes en les couchant sur le papier, puis les conserve dans des livres.



UN JEU MULTI-PLATEFORME

Le succès du jeu d'origine sur Mac en 1991 poussa l'équipe de développement à le sortir sur PC en 1993 puis sur bien d'autres plateformes jusqu'à aujourd'hui. Il y eut d'abord une 3ème version consacrée à la Sega Saturn en 1994 puis une autre sur Atari Jaguar un an plus tard. S'en suivirent des versions pour la 3DO de Panasonic, la PlayStation première du nom, la PSP, la Nintendo DS. L'AppStore eut même droit à une version revisitée dénommée RealMyst, pour iPhone et toujours disponible pour une poignée d'euros. Cette même version est également proposée sur Nintendo Switch.

avec sa forêt de pierres formée par une chute de météores, son oasis et sa partie souterraine. Quant à l'âge du bateau de pierre, elle est constituée d'un groupe de rochers dont on évolue dans de sombres galeries parfois inondées. Des pompes permettent à ces dernières de ne pas être totalement submergées. Ici, le cœur de l'intrigue réside dans son phare et son observatoire. Tous ces âges ont été visités et parfois habités par Sirrus et Achenar. Certaines renferment leurs quartiers privés, chambres et bureaux personnels. Mais



qu'a-t-il bien pu se passer de terrifiant pour que la totalité de ces mondes soit désertée au moment où vous les découvrez ? Seraient-ce les fils qui ont commis des atrocités ? Et qu'est devenu Atrus ? La seule manière de le savoir est de récupérer la totalité des pages bleues et rouges disséminées dans chaque monde pour les transmettre aux rejetons à travers leurs ouvrages respectifs conservés dans la bibliothèque de l'île principale. Le retour sur celle-ci depuis l'un des âges visités suppose de mettre également la main sur les livres de liaison. En définitive, l'aventure est

“Pourquoi ne croise-t-on aucune âme qui vive sur Myst ? Est-ce que les fils d'Atrus y seraient pour quelque chose ?”

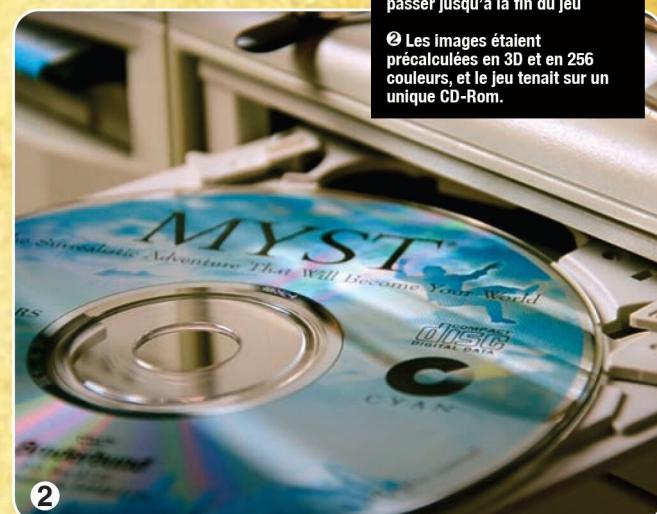
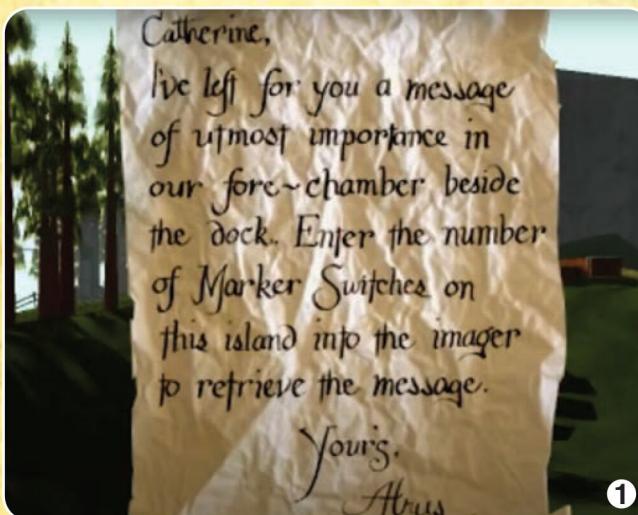
ponctuée de dizaines de casse-têtes à résoudre parfois difficiles, mais toujours logiques.

30 MOIS DE LABEUR

L'univers de Myst est à nul autre pareil. En 1993, les concepteurs ont poussé la technologie de l'époque dans ses retranchements pour en extraire des graphismes et des sons hors du commun. Les frères

Miller (Rand et Robyn) se sont entourés de talentueux développeurs qui ont pris part à l'aventure de la société Cyan. Parmi eux, Charles Michael qui a conçu avec Robyn Miller les images du jeu avant de poursuivre sa carrière chez Westwood Studios en participant notamment à l'élaboration de Red Alert. Le programmeur et historien Richard A. Watson a lui aussi

énormément contribué à la bonne tenue générale de Myst, aussi bien du côté de l'histoire que des lignes de code. Il officiera par la suite sur les séquelles jusqu'à Obduction en 2016. Bonnie McDowell apporta également son grain de sel en tant qu'animatrice et artiste 3D. La musique est en partie conçue par Robyn Miller qui la composa



❶ La lettre d'Atrus à Catherine est à l'origine de tout ce qui va se passer jusqu'à la fin du jeu

❷ Les images étaient précalculées en 3D et en 256 couleurs, et le jeu tenait sur un unique CD-Rom.



1

1 L'âge du bateau de pierre est sans doute celui qui donne le plus de fil à retordre à l'explorateur !

2 Le télescope est un élément clé permettant d'accéder aux chambres des deux frères.



2

L'équipe a utilisé des ordinateurs Mac fonctionnant avec la puce 68040, l'une des plus puissantes début 1990 !

sur son synthétiseur. Mais c'est à un autre personnage que l'on doit les bruitages qui ont tant contribué à l'ambiance oppressante et onirique du titre : Chris Brandkamp. Il leur aura fallu à tous pas moins de 2 ans et demi de travail pour arriver à leur but, à savoir un hit dont l'idée d'origine s'inspire notamment de l'Île Mystérieuse de Jules Verne, histoire extraordinaire à laquelle ils ont greffé les livres mondes. Le titre

a bénéficié des technologies de l'époque, celle de l'ère des dinosaures de l'informatique ! L'équipe s'est appuyée sur des ordinateurs Macintosh (Classic et Quadra notamment) fonctionnant avec la puce 68040, l'une des plus puissantes au début des années 90. Grâce à cette débauche de technologie (!!!), ils ont utilisé le logiciel d'infographie StrataVision 3D pour créer notamment la modélisation, les textures et les

animations. Les images fixes étaient précalculées en 3D et bénéficiaient de 256 couleurs, le jeu tenant sur un unique CD-Rom. Il fut logiquement commercialisé tout d'abord sur Mac en 1993 puis sur PC un an plus tard.

KILLER APPLICATION

Myst est un modèle de jeu en point and clic particulièrement réussi pour l'époque. La vue à la première personne immerge

totalelement le joueur dans un monde dans lequel il évolue sans faire appel à une quelconque interface. La souris lui permet de se mouvoir librement et de regarder autour de lui à 360°. Le curseur est visualisé par une icône en forme de main avec laquelle l'on interagit sur les éléments du décor. Les graphismes, la bande-son, la jouabilité et la touche de mystère apportée par l'histoire ont fait de ce hit une « killer application » qui aura contribué à l'achat de PC uniquement dans le but d'y jouer ! Porté aux nues par la critique des magazines



En visitant l'île principale pour la première fois, impossible de passer à côté de la lettre d'Atrus à sa femme. Au loin, la bibliothèque...

QUE VAUT LA REMASTERISATION DE 2021 ?

On peut affirmer que le jeu d'origine renaît de fort belle manière avec ce remake paru en août 2021. Grâce aux technologies d'aujourd'hui dont le DLSS/FSR (rendu vidéo) et le ray-tracing (rendu de synthèse d'images) associées aux dernières cartes vidéo du marché. On peut se rendre compte ici (<https://bit.ly/3DvQDlh>) des améliorations apportées par une GeForce RTX associée à un rendu 4K. Par ailleurs, *Myst 2021* dispose d'un mode VR nécessitant ou pas un casque de réalité virtuelle. Il bénéficie de graphismes et d'une bande-son incroyables, renforçant le côté immersif. De petites animations parsèment les mondes le rendant plus vivant, à l'image de cette petite grenouille sautant dans l'eau lors de la visite de l'âge de la passerelle en bois. On apprécie l'ajout d'un mode photo qui permet de sauvegarder n'importe quel moment et notamment les énigmes, ce qui évite l'usage du papier et du crayon. Si vous n'y avez pas encore goûté, nous vous le conseillons chaudement, d'autant plus qu'il est proposé pour une somme modique (moins de 30 €) sur Steam, Epic et Gog.com.



spécialisés de l'époque, à commencer par celle de Joystick sous la plume de Lord Casque Noir, les gamers se sont rués dessus, à tel point qu'il s'est vendu comme des petits pains, entre 4 et 6 millions

d'exemplaires au total ! Jusqu'au magazine Time qui le plaça en 29ème position des 50 meilleurs jeux de tous les temps. L'équipe ne s'attendait pas à une telle réception. D'autant qu'il a été également



À QUELS MYST-LIKE SE FIER ?

Des *Myst-like*, en veux-tu en voilà ! Commençons par le plus prestigieux, *The Witness* conçu par Jonathan Blow (l'auteur de *Braid*) et paru en 2016. L'histoire se déroule également sur une île déserte où le joueur devra parvenir à comprendre la sombre histoire qui s'y est déroulée en résolvant des casse-têtes parfois très complexes. Le jeu est de toute beauté et ravira les fans de *Myst*. Hormis les séquelles du jeu d'origine développées par

Cyan et d'autres sociétés (*Myst III* est créé par Presto Studios et *Myst IV* par Ubisoft), les hits qui s'en approchent le plus ne sont autres que la série des *The Room* sur Steam, Android et iOS. Le joueur devra résoudre des énigmes logiques permettant de débloquer des mécanismes dans une ambiance à couper au couteau. Tout comme dans *Myst*, le mystérieux créateur a laissé des notes et indices pour l'aider à progresser.



1

① *The Witness* ressemble par bien des côtés à *Myst*, à commencer par l'île videée de ses habitants.

② L'excellent *The Room*, sur l'App Store et le Google Play, renferme des énigmes dignes de *Myst*.



2

plébiscité dans les salons et a reçu le grand prix de celui du Milia à Cannes en 1995. On lui doit également son succès au fait qu'il s'adresse également aux joueurs du « dimanche » qui ont apprécié un titre hors du

commun et grand public dans lequel ils ne devaient ni se battre, mourir ou tuer des monstres.

LIVRE INTERACTIF

Les frères Miller ont bien

évidemment créé *Myst* en se basant sur leurs propres lectures (Jules Verne entre autres), mais également jeux. Rand Miller fut un grand fan de *Dungeons and Dragons* qui le transportait dans d'autres dimensions. Dans le rôle du maître du donjon, il s'amusait à créer des univers

dans lesquels il faisait évoluer ses copains joueurs. Il a aussi participé activement aux premiers jeux d'aventures textuels sur ordinateur,

MYST AU FIL DES TECHNOLOGIES

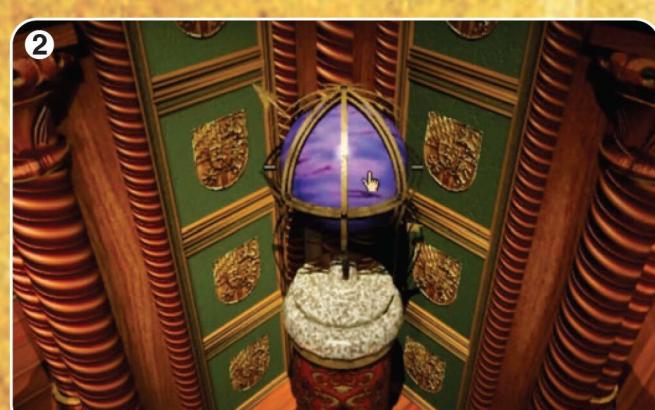
Avec l'évolution des technologies, il eut été inconcevable qu'un jeu comme *Myst* ne bénéficie pas de graphismes améliorés. Ce fut le cas une première fois en 1999 avec une réédition portant le nom de *Myst : l'Apogée*. Puis un an plus tard sortit *RealMyst* doté de graphismes améliorés. Rien à voir cependant avec l'édition de 2014 nommée *RealMyst : Masterpiece Edition* (disponible sur Steam en anglais) qui lui conférait des animations dignes de ce nom. Puis, dernière version en date, *Myst de nouveau*, en mode standard ou mode VR et propulsée par le moteur *Unreal Engine 4*. Sortie en 2021, c'est cette dernière que nous recommandons vivement à tout nouvel explorateur. Elle est accessible sur Steam pour moins de 30 euros.



1

① L'âge du bateau de pierre ici dans sa version d'origine. L'*Unreal Engine 4* le transfigurera graphiquement.

② Le souci du détail graphique s'exprime jusque dans le mobilier des chambres des enfants d'Atrus.



2



1 La compréhension du fonctionnement du générateur électrique ouvre les portes d'une des îles.

2 Prenez le temps de visiter cet îlot entre mer et ciel. Du grand art au beau milieu du vide !

3 Sirrus et Achenar disposaient de leur chambre personnelle sur chaque îlot composant Myst.



2

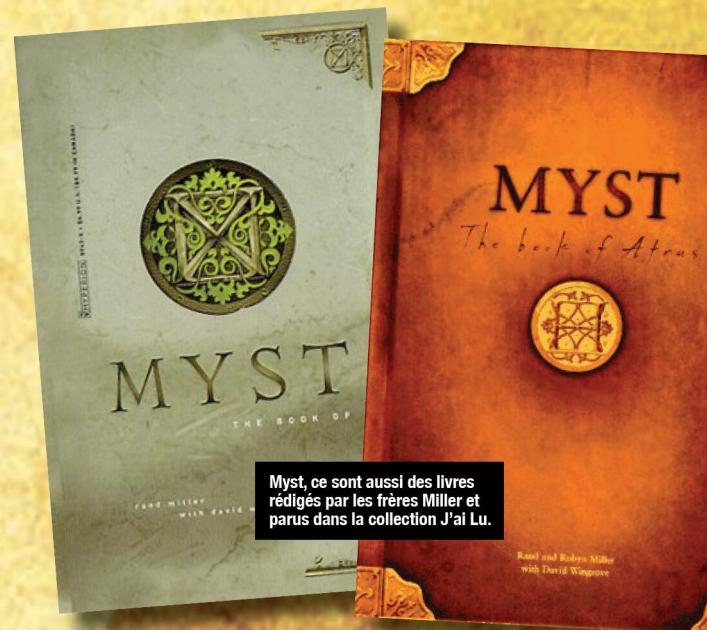


3

propulsant là encore son imagination vers des sommets ! Rand et Robyn ont démarré leur fructueuse collaboration en créant en 1988 un livre interactif sur disquette pour enfants nommé *The Manhole*. « Cette réalisation a fait de nous ce que nous sommes devenus par la suite », explique Rand. Il ne s'agissait pas uniquement de créer un livre interactif, mais bien plus de concevoir un monde à part entière. Ils ont alors imaginé un univers atypique où les joueurs évolueraient dans des paysages photographiques propres à booster leur imaginaire. *Myst* était né. Rand Miller le considère à la fois comme un jeu d'exploration et d'énigmes, les deux facettes se combinant à merveille. « Ce n'est pas comme donner un sandwich à un cyclope, mais plus attendez, il faut que je réfléchisse un peu, et je devrais être à même de résoudre ce puzzle », raconte-t-il d'un air amusé. Les possibilités offertes par la technologie des années 90 leur a permis de faire naître leurs visions des choses sur Mac puis sur PC. « Les logiciels de rendu 3D ont été un moment charnière », explique-t-il. « On s'est rendu compte que l'on pouvait disposer une table, une balle, ajouter une source lumineuse et en appuyant sur le bouton de rendu visuel, nous pouvions obtenir un environnement avec des ombres, des reflets, de la réfraction à travers du verre, etc. » Plus besoin de dessiner les environnements à la main puisque l'ordinateur s'en chargeait. *Myst* fut donc un

“Les frères Miller ont imaginé un univers atypique où les joueurs évolueraient dans des paysages photographiques.”

immense succès dès sa sortie et ses concepteurs ont tout de suite pensé à réaliser une suite qui sortira effectivement 4 ans plus tard. *Riven* fut son digne successeur, toujours en point and clic, et en bénéficiant de graphismes et d'animations améliorés ainsi que de phases de transition entre écrans. Pourtant, malgré un succès indéniable avec plus de 1,5 million de copies vendues rien qu'en 1997, sa difficulté trop importante contribua certainement à dévoyer le mythe du jeu parfait et bien balancé. Aucune des suites parues jusqu'en 2016 ne parvint non plus à projeter de nouveau le joueur dans un second *Myst* parfait et original. Voilà pourquoi ce hit est et restera une étoile à part dans l'univers du jeu vidéo.



Myst, ce sont aussi des livres rédigés par les frères Miller et parus dans la collection J'ai Lu.



C'ETAIT
IL Y A 30 ANS...

LE MEILLEUR DU JEU VIDEO

EN 1993

En 1993, la Super NES et la Mega Drive se livrent un duel sans merci mais pour autant, les micro-ordinateurs font de résistance avec des jeux comme Doom, Day of the Tentacle ou Myst, dont nous venons de parler. Bref, le début des années 90 est un déferlement de jeux, de machines et de surprises, alors remontons le temps ensemble !



DOOM

LES DÉMONS AU POUVOIR

Quand deux John (Carmack et Romero) s'associent – avec d'autres, bien sûr – pour créer un FPS après le succès de Wolfenstein 3D en 1992, cela donne Doom et le jeu de shoot ne sera plus jamais le même. On a tout dit sur la bombe de id Software : ses graphismes en 3D, son multijoueur et son approche communautaire n'ont de secret

pour personne, surtout si vous avez lu VIDEOGAMER RÉTRO 10. Ce qu'on sait peut-être moins, c'est que le développement du jeu n'a pas été un long fleuve tranquille. Des dissensions sont apparues notamment entre Tom Hall, le directeur créatif, et John Carmack concernant la place que devait occuper le scénario : soigné pour l'un et inexistant (car sans

intérêt) pour l'autre, autant dire deux approches irréconciliables ! Vous l'avez compris, c'est John Carmack qui a remporté la partie, Doom étant aussi furieusement jouissif à jouer que son scénario

est absent des débats. C'est ce qui fait la force du jeu 30 ans plus tard, et de ses suites après lui : son gameplay intense et sans concession, et basta. L'école du Doom-like était née...

“Doom est aussi furieusement jouissif à jouer que son scénario est absent des débats.”



DAY OF THE TENTACLE

LA SAGESSE DE LA PLEUVRE

Dave Grossman, Ron Gilbert, Tim Schafer et les autres, leur histoire est connue, elle est d'ailleurs racontée dans le précédent numéro de VIDEOGAMER RÉTRO. C'est l'histoire du point & click des années 90, l'histoire des aventures faites d'humour et d'énigmes, de personnages cultes et de dialogues géniaux. C'est l'histoire de LucasArts. Dans cette galaxie, Day of the Tentacle occupe une place centrale. Il est la suite de Maniac Mansion, sorti six ans plus tôt, en 1987. Son aventure se déroule quelques années plus tard, alors que le Tentacule pourpre, ayant bu des substances toxiques, voit son intelligence décuplée et, avec elle, des envies de dominer le monde. Des voyages dans le temps plus délirants les uns que les autres sont au programme de nos héros, notamment Bernard Bernoulli. Impossible de raconter le scénario de Day of the Tentacle, il part dans tous les sens et c'est ce qu'on aime ! Les atouts du jeu sont ceux que l'on retrouve dans les productions LucasArts : inventivité des situations et des énigmes, humour qui fait mouche et direction artistique géniale. Si vous n'y avez jamais joué et voulez rattraper votre retard, une version Remastered est sortie voilà quelques années sur PS4, Xbox One et PC.



FIFA INTERNATIONAL SOCCER UN MONSTRE EST NÉ

Qui aurait pu dire, en ce mois de décembre 1993 quand sortait sur Mega Drive le jeu FIFA International Soccer, que 30 ans plus tard la série se serait écoulée à des centaines de millions d'exemplaires, devenant ainsi le jeu de sport le plus vendu dans le monde ? Sans doute pas les dirigeants d'Electronic Arts, même dans leurs rêves les plus fous ! Surtout que, vous vous en doutez, ce premier jeu est encore loin de proposer les multiples modes, équipes et licences officielles qui feront la gloire de FIFA dans les années 2000. Pour le moment, ce sont quelques dizaines de sélections nationales qui sont présentes et les joueurs sont d'illustres inconnus dont les noms, pour la petite histoire, reprennent parfois ceux de membres de l'équipe de développement – coucou, Marc Aubanel et Brian Plank ! S'il n'est

pas encore le monstre qu'il sera, le premier FIFA fait déjà sensation avec sa vue isométrique, ses séquences explosives, ses animations bien ficelées... et ses actions bien cheatées (ohlala, le tir en diagonale !). De fait, le titre est très bien accueilli en Europe, spécialement en Angleterre, un territoire qui lui est resté fidèle jusqu'à aujourd'hui. It's in the game !

"Les joueurs sont d'illustres inconnus dont les noms reprennent parfois ceux de membres de l'équipe de développement !"



SUPER MARIO KART AU TOUR DE LA FRANCE !

Les possesseurs français de la Super NES n'avaient peut-être pas le meilleur Aladdin en novembre 1993, mais ils se consolaient avec Super Mario Kart, sorti en France en tout début d'année – dans le reste du monde, il était disponible depuis l'automne 1992. Quel pied ! Des circuits variés et originaux, une maniabilité aux petits oignons qui n'a pas tant vieilli que ça (essayez-le sur l'émulateur Super NES du Nintendo Online de la Switch, vous verrez), des cadeaux et pièges qui sont rentrés dans l'histoire... C'est bien simple : depuis 30 ans, tout le monde court après la recette du Mario Kart-like sans la trouver ! Nintendo, Shigeru Miyamoto et leurs équipes la gardent jalousement depuis tout ce temps et ils ne sont pas prêts de la lâcher. Sans surprise, Super Mario Kart est l'une des meilleures ventes de la Super Nintendo avec plus de 8 millions d'exemplaires écoulés dans le monde – au Japon, c'est quasiment 4 millions et la première place du classement. Pour tout savoir sur ce titre culte de chez culte, une chose à faire : lire ou relire le dossier XXL qui lui est consacré dans VIDEOGAMER RÉTRO 24 !



ENCORE UN PEU DE MARIO

Difícil de faire sans Mario chez Nintendo au début des années 90, si bien qu'aux côtés de Super Mario Kart en 1993, on trouve un certain Super Mario All-Stars, toujours sur Super NES. Une compilation (oui, déjà) qui regroupe les quatre Super Mario Bros. de la NES, à savoir le premier, le deuxième (en version occidentale et en version japonaise, nommée The Lost Levels) et le troisième. Succès total : c'est l'un des jeux les plus vendus de la Super NES !



THE LEGEND OF ZELDA : LINK'S AWAKENING

LINK PREND DES VACANCES

Voilà un épisode à part dans la série. Parce qu'il est développé sur Game Boy, aussi parce qu'il ne se déroule pas dans le royaume d'Hyrule et que l'on n'y croise ni Ganon ni Zelda. Avouez que ça fait du changement ! Pour le reste, les mécaniques mises en place dans

les épisodes précédents – on écarte Zelda II : The Adventure of Link, d'accord ? – sont de la partie, avec des donjons, des boss, des PNJ tout mimi avec qui discuter et des énigmes parfois bien retournées. Le décor est original : il s'agit d'une île, l'île de Cocolint, sur laquelle Link s'est

échoué en bateau. Pour en repartir, il doit trouver le Poisson-rêve. Serait-il enfermé dans l'oeuf géant posé au sommet de l'île ? La fin de The Legend of Zelda : Link's Awakening est originale et participe à la saveur particulière du jeu. Si vous ne l'avez pas fait et ne possédez pas de Game Boy,

pas de panique : un très beau remake est sorti sur Switch en 2019, respectueux de l'original, avec une direction artistique à croquer. Et n'oublions pas qu'une version en couleur est sortie en 1998 sur Game Boy Color, The Legend of Zelda : Link's Awakening DX !



Le jeu vient d'arriver, en version DX, sur le Nintendo Switch Online.

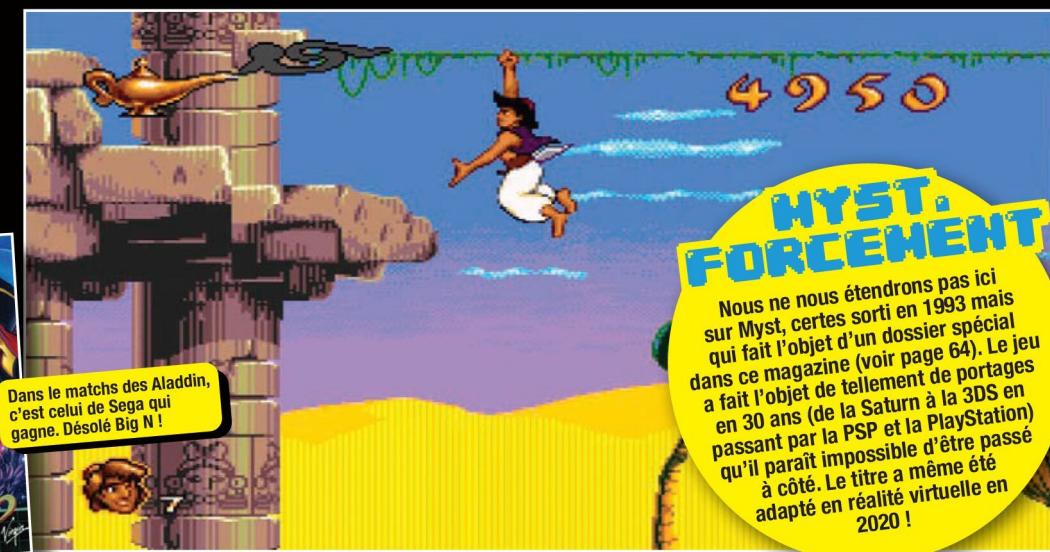
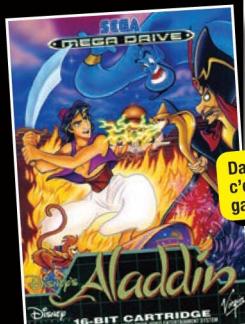


Le remake de 2019 est magnifique, original tout en étant respectueux du jeu d'origine.

ALADDIN

DUEL AU SOMMET À AGRABAH

Au début des années 90, la Mega Drive et la Super NES s'affrontent d'autant plus durement que la 16-bits de Sega joue sa carte à fond et fait trembler l'hégémonie de Nintendo, notamment en Europe. L'une des illustrations les plus fameuses de ce duel est la sortie simultanée, à la fin de l'année 1993, de deux titres estampillés Aladdin – le film de Disney est sorti au cinéma l'année précédente – l'un édité par Virgin pour Mega Drive, l'autre conçu par Capcom pour Super NES. Comment est-ce possible ? Tout simplement parce que Disney souhaitait faire travailler Virgin mais qu'un accord existait entre la firme de Mickey et Capcom concernant ses adaptations sur les consoles de Nintendo. Résultat : deux titres qui se ressemblent comme deux gouttes d'eau sortent en même temps, l'un développé par David Perry (Earthworm Jim) et ses équipes, l'autre conçu notamment par Shinji Mikami, le futur papa de Resident Evil. Un duel au sommet qui tourne à l'avantage de l'adaptation Mega Drive, bijou d'animation, de fluidité et d'inventivité qui a, en plus, bénéficié du soutien de Disney dans sa conception. Le jeu de Capcom ne démerite pas mais sur ce coup, c'est la Mega Drive qui l'emporte !



Dans le matchs des Aladdin, c'est celui de Sega qui gagne. Désolé Big N !

MYST. FORCÉMENT

Nous ne nous étendrons pas ici sur Myst, certes sorti en 1993 mais qui fait l'objet d'un dossier spécial dans ce magazine (voir page 64). Le jeu a fait l'objet de tellelement de portages en 30 ans (de la Saturn à la 3DS en passant par la PSP et la PlayStation) qu'il paraît impossible d'être passé à côté. Le titre a même été adapté en réalité virtuelle en 2020 !

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING



VOUS REPRENDREZ BIEN UN PEU DE STREET FIGHTER II ?

Le début des années 90 est marqué par le succès de Street Fighter qui s'impose, avec son deuxième épisode (1991), comme la référence des jeux de baston. Les sorties s'enchaînent tant que Super Street Fighter II: The New Challengers, qui arrive sur borne d'arcade en 1993, n'est rien moins que le troisième

“sous Street II” après les versions Champion Edition et Hyper Fighting !

SYNDICATE

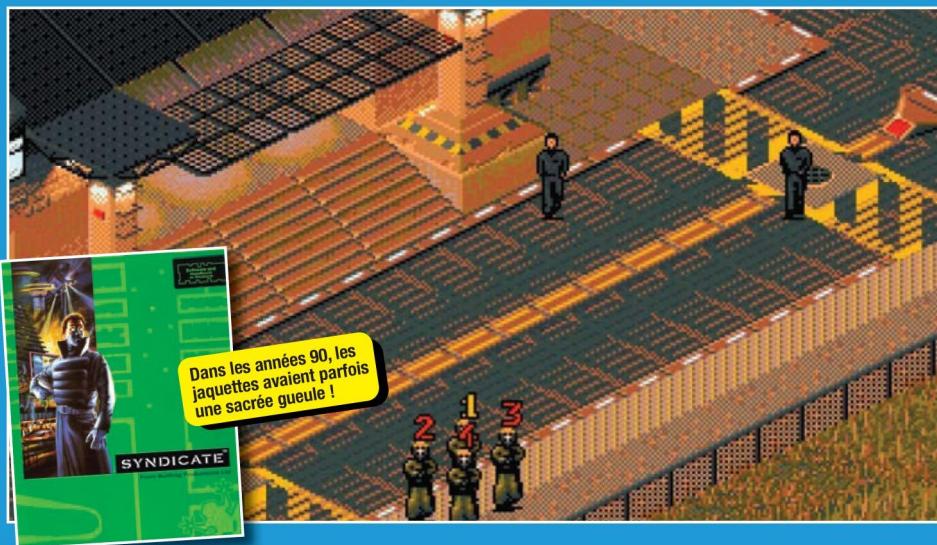
MOLYNEUX DANS SES ŒUVRES

Retour sur PC avec Peter Molyneux qui, après Populous (1989) et Powermonger (1990), se présente comme le roi du god game stratégique. Il s'en éloigne un peu, mais pas complètement, en

1993 avec la sortie de *Syndicate*. Ambiance cyberpunk au programme pour un titre dans lequel le joueur se retrouve propulsé à la tête d'un empire du crime à faire fructifier. Le gameplay repose sur une suite de

missions à accomplir dans la peau d'une escouade de cyborgs le tout en vue isométrique et dont les moyens et les objectifs sont parfaitement amoraux - c'est la touche Molyneux ! Avec le recul, Syndicate repose essentiellement

sur sa plastique et sa direction artistique quand les missions s'avèrent répétitives, à peu près autant que les séquences de recherche et développement qui permettent de les mener à bien. À sa sortie, le jeu est bien accueilli même si certains lui reprochent son absence de multijoueur – en 1993, ça commence à se faire. Le titre a été porté sur un nombre de machines invraisemblable (dont la Jaguar et la 3DO, c'est dire !), il a connu une suite (*Syndicate Wars*, en 1996) et un reboot sorti en 2012, développé par Starbreeze Studios, plus habitué à l'action bourrine (*The Chronicles of Riddick : Escape from Butcher Bay*). *Syndicate* n'est pas le plus grand jeu de Molyneux et son studio Bullfrog, mais il a laissé une trace dans l'histoire des jeux vidéo, ne serait-ce que par son univers cyber qui résonne dans pas mal de titres actuels.



300 VS JAGUAR

LES OUTSIDERS SE LANCENT

Peut-être que la Super NES et la Mega Drive occupent l'espace 16-bits en 1993, la concurrence lance d'autres projets ayant pour objectif de prendre les devants technologiquement. C'est ainsi qu'en fin d'année 1993, deux nouvelles machines sortent aux États-Unis : la 3DO et la

puisque plusieurs machines portent le nom 3DO, qui est un standard technique conçu par la société du
ait, c'est souvent de la première sortie que l'on parle
e la Panasonic FZ-1. Le truc de la 3DO, c'est de miser
sortie de la PlayStation. Un mauvais
tard, la machine s'arrête justement en 1995.
ari, présentée comme un monstre de
t courte : ce n'est pas tout à fait vrai,
rogrammer et Atari n'a pas le nez
place (pas de jeux, donc pas de
ison de la



La première 3DO, et la plus connue, est celle de Panasonic.

américain, tout ça partait mal...

Elle a beau s'en prévaloir,
le design de la Jaguar ne
respire pas la modernité.



SONIC CD

L'UN DES MEILLEURS ?

Comme son nom l'indique, Sonic CD est un épisode de la série Sonic sorti sur le Mega-CD de la Mega Drive, le fameux lecteur de CD-ROM sorti au début des années 90 pour booster les jeux de la 16-bits

de Sega – il n'est d'ailleurs arrivé en France que cette même année 1993. Le support ayant été boudé par le public (trop cher, ressorties sans intérêt de jeux déjà connus, etc.), il est courant de penser qu'il n'y a rien à

sauver de cette drôle d'expérience. C'est faux, bien sûr, et Sonic CD le prouve. Avec son concept de voyage dans le temps, le scénario fait preuve de plus d'ingéniosité que d'habitude et surtout, cela permet aux développeurs de créer des niveaux imaginatifs, nerveux, originaux. Bref, réussis. La maniabilité de Sonic ne change guère par rapport au premier épisode et c'est tant mieux : on ne change pas un gameplay qui gagne. Au final, Sonic CD n'est pas une réussite commerciale éblouissante mais avec 1,5 million d'exemplaires écoulés, c'est la meilleure vente du Mega-CD. Et surtout, c'est un excellent jeu.



La première version du Mega-CD est massive. La seconde sera plus légère.



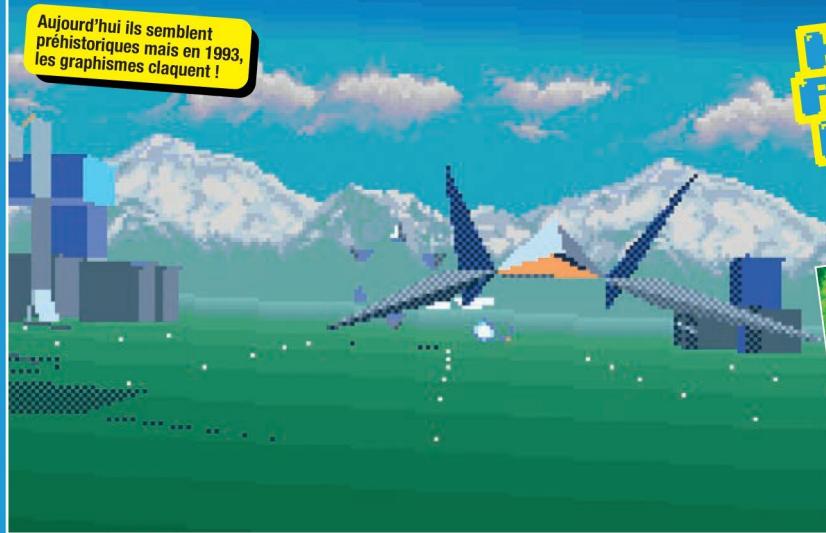
STAR WING

UN RENARD LA TÊTE DANS LES ÉTOILES

Vous préférez qu'on l'appelle Star Wing, de son nom dans les régions PAL (dont la France) ou Star Fox, tel qu'il est connu ailleurs dans le monde ? Gardons Star Fox, puisque c'est ce nom qui est resté dans l'histoire pour la série qu'il a initiée. Star Fox, donc, est sorti en 1993 sur Super NES et techniquement, c'est une révolution : la puce Super FX contenue dans la cartouche, conçue par Argonaut Games, permettait un rendu en 3D, une folie pour l'époque. Alors bien sûr, les graphismes piquent les yeux et il faut aimer les fils de fer, mais quelle prouesse ! Pour le reste, on ne veut froisser

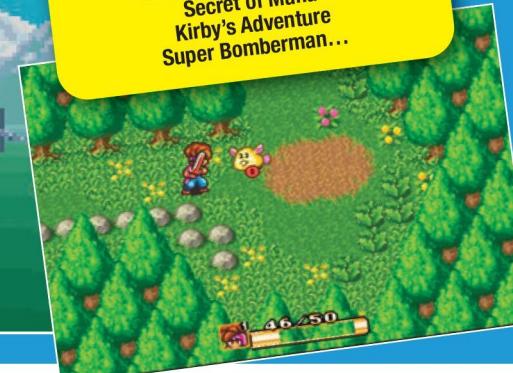
personne, mais cette histoire d'unité d'élite Star Fox qui se bat contre un Empire maléfique n'a rien de bien originale et si le rail shooter fait le job, c'est indéniablement grâce à son rendu novateur. Il n'empêche que le jeu est un succès, un carton même, l'une des plus belles ventes de la Super NES (4 millions dans le monde) et surtout l'une des plus rapides, avec des records à la pelle dans les semaines qui suivent sa sortie. Une série est née, encore une pour Nintendo ! Comme d'autres hits de la Super NES, le titre est jouable sur Switch via l'offre Nintendo Online.

Aujourd'hui ils semblent préhistoriques mais en 1993, les graphismes claquent !



NOUS AURIONS AUSSI PU VOUS PARLER D'EUX

Shinobi III : Return of the Ninja Master
Sam & Max Hit the Road
Secret of Mana
Kirby's Adventure
Super Bomberman...



Battle Chess™



Le jeu qui dama le pion à Chessmaster

À la fin des années 80 alors que Cinemaware donne l'illusion du septième art avec Defender of the Crown ou It Came from the Desert, Interplay sort un jeu d'échecs dont les animations émerveillent un public friand de ce type de nouveautés. Aussi marquant que les fatalités de Mortal Kombat, ce gimmick qui parait si simple et désuet aujourd'hui aura assuré le succès d'une licence dont le dernier épisode remonte à... 2015. Cyril Trigoust

Ouiconque a vu Star Wars épisode IV se souvient de cette partie d'échecs holographique entre les droïdes et Chewbacca. La pièce perdante se faisait maltraiter par celle qui convoitait sa case. R2D2 allait certainement subir

le même sort s'il ne laissait pas gagner l'ami à poil d'Han Solo ! Comment ne pas penser à cette scène la première fois qu'on lance Battle Chess. Développé par Interplay et sorti sur Amiga en 1988, le jeu reprend les règles de base des échecs et

l'enrichit de joutes à chaque fois qu'une pièce en dégage une autre. Voir la reine écartier les bras pour défaire son adversaire à base de magie ou la tour se transformer en golem pour dévorer sa cible apportait un peu de sang neuf à ce

divertissement séculaire et peu souvent en clin à la franche poilade. La 2.5D donnait l'illusion d'avoir l'échiquier devant soi. Toutes les représentations à plat, comme on le voyait dans les magazines papier ou dans les livres



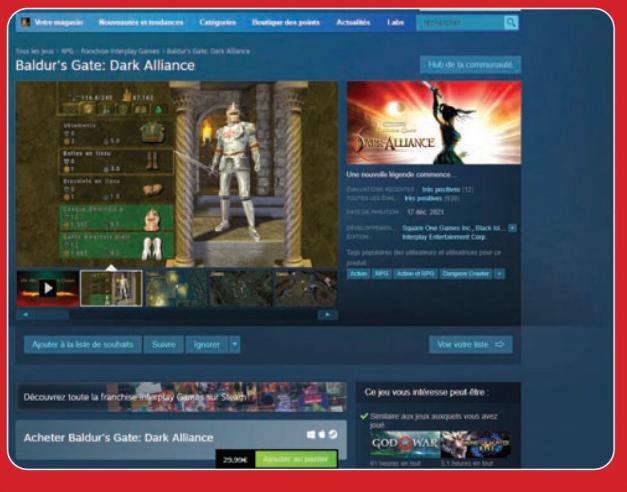
Battle Chess



Battle Chess peut être joué à deux sur le même support ou en réseau local (en fonction des machines). L'IA ne résiste pas à un maître, mais suffit à battre le public, donc les joueurs amateurs.

Interplay : le riche catalogue rétro

Nous avons été surpris de voir bon nombre de vieux jeux Interplay sur les stores. On retrouve ainsi, en plus des Battle Chess, quelques trésors tels que les Descent, un FPS prenant en compte les 3 dimensions, Jagged Alliance, un classique du tour par tour, MDK soit Murder, Death Kill (tout un programme), un TPS à la direction artistique marquante, Freespace, un clone de Wing Commander, Screamer, un jeu de course bluffant à l'époque ou l'excellent Stonekeep, une version plus moderne d'Eye of the Beholder. Les Earthworm Jim, Sacrifice, Giant, Messiah sont aussi au programme. Les prix, n'ont pas manqué non plus de nous surprendre. Nous avons failli craquer pour les deux épisodes des Baldur's Gate : Dark Alliance, un très beau souvenir de la PlayStation 2. Mais à 30 € l'unité, on attendra les soldes, et un 80 % de réduction sera le bienvenu !



1 La version Macintosh du jeu sorti en 1991, bien qu'en noir et blanc, affiche une version très fine et élégante des pièces et de belles animations. L'une des plus réussies avec la Enhanced.

2 Il est possible de passer en deux dimensions, comme vous le voyez dans le menu ci-dessous, mais le jeu perdait grandement de son intérêt.



d'étude des échecs, prenaient un grand coup de vieux. Cet affichage sensationnel constituait un argument de vente face à son concurrent Chessmaster sorti en 1986, tellement moins fun. On reconnaît humblement être tombé dans le panneau, car les joueurs d'échecs très moyens que nous étions (et sommes encore, malheureusement) délaissaient leur Kasparov Mk12 pour se lancer dans des parties contre l'ordinateur juste pour le plaisir de voir s'entretuer quelques pièces. Battle Chess proposait un défi plus traditionnel dans sa version 2D, mais il perdait de son charme et de son intérêt, car Interplay, concentré sur la partie divertissante de son jeu, en oubliait d'ajouter des didacticiels et plusieurs formes d'aide pour assister le joueur et l'encourager à augmenter son niveau. On a du mal à le croire aujourd'hui en regardant les captures d'écran, mais Battle Chess visait un public plus large que les fondus des échecs en mettant le paquet sur l'aspect graphique et l'animation. Ce fut

Sur nos écrans 2K ou 4K, le jeu pique grandement les yeux. L'essor des consoles nomades telles que le Steam Deck et leurs petits écrans rendra ces voyages dans le passé plus agréables.



un succès et la raison pour laquelle on le vit débarquer sur tant de machines.

DE MULTIPLES ADAPTATIONS

Si l'on se plaint aujourd'hui des batailles de chapelle entre PlayStation et Xbox, Nintendo enfermé dans son petit entre-soi, et les joueurs PC comptant les points, à l'époque les supports étaient légion et la qualité des jeux changeait largement en fonction du produit sur lequel il tournait. Le succès de Battle Chess lui a

“Cet affichage sensationnel constituait un argument de vente face à son concurrent Chessmaster.”

valu de sortir sur plusieurs systèmes pendant les 6 ans qui ont suivi sa sortie ; 3DO, Acorn Archimedes, Amiga CD32, Amiga CDTV, Apple II et Apple IIGS, Atari ST, Commodore 64, MS Dos, FM Towns, NES, MacOS, X68000, PC-98 et Microsoft Windows. Ajoutez à cela la version Enhanced, sortie

sur PC et Mac. Elle proposait des graphismes VGA et une version avec musique symphonique si vous aviez la chance d'avoir une version sur CD-Rom. La version Amiga est proche de celle que vous voyez en capture sur cette page, celle de Windows sortie en 1991. Cette dernière a d'ailleurs été

développée par Silicon & Synapse qui deviendra plus tard Blizzard Entertainment. Eh oui ! Ceux qui nous feront rêver dans quelques années avec Diablo et Warcraft ont d'abord œuvré sur les adaptations des deux premiers Battle Chess. On a affaire ici à des graphismes en 256 couleurs, ce qui n'était

Des références cinématographiques

Interplay connaît ses classiques et n'a pas manqué d'y faire référence. Le démembrement d'un cavalier à coup d'épée évoque le Saint Graal des Monty Python. Dans la version Enhanced, les gesticulations du fou avec sa canne alors que le roi sort un pistolet pour lui tirer dans le buffet rappellent Indiana Jones. Les développeurs s'en sont donné à cœur joie dans la version de 2015 (Game Of Kings) avec des chorégraphies à la Michael Jackson ou le fou étouffant la reine façon Dark Vador. Dans le Battle Chess 4000, nous avons un petit faible pour la reine faisant apparaître le monolithe de 2001, l'odyssée de l'espace sur fond d'Ainsi parlait Zarathoustra et le laisse tomber sur le cavalier. Les plus cinéphiles se souviendront aussi du sort de la reine dans la partie d'échecs de la Folle histoire du monde de Mel Brooks, mais cela ne pouvait décentrement pas apparaître dans Battle Chess.



C'est une égratignure.

Battle Chess



1



2

“Le deuxième volet qui sort en 1990 met en avant le Xiangqi et vise les joueurs déjà connaisseurs.”

évidemment pas le cas de la version Commodore 64 sortie en 1989, quasi muette et d'une lenteur insupportable, ou de la version DOS en EGA heureusement moins longue à la détente. Les versions Apple II et NES sorties en 1990 rivalisaient de médiocrité dans le rendu graphique, mais la team Nintendo avait en plus jugé bon de censurer les scènes trop

« violentes ». Les animations perdaient alors largement de leur saveur. La version la plus aboutie est donc, sans surprise, la Enhanced CD-ROM de 1994. N'oublions pas toutefois qu'il s'était écoulé 6 ans depuis la sortie initiale du jeu à une époque où la loi de Moore sur la puissance exponentielle des ordinateurs est encore d'actualité. Toutes les machines

qui ont accueilli le jeu ne boxaient donc absolument pas dans la même catégorie.

DES CHÈQUES, HEY, MATE !

Brian Fargo, l'emblématique boss d'Interplay et InXile vogue sur le succès de Battle Chess, mais prend le risque d'adapter ce qui est communément appelé le jeu d'échec chinois. Le

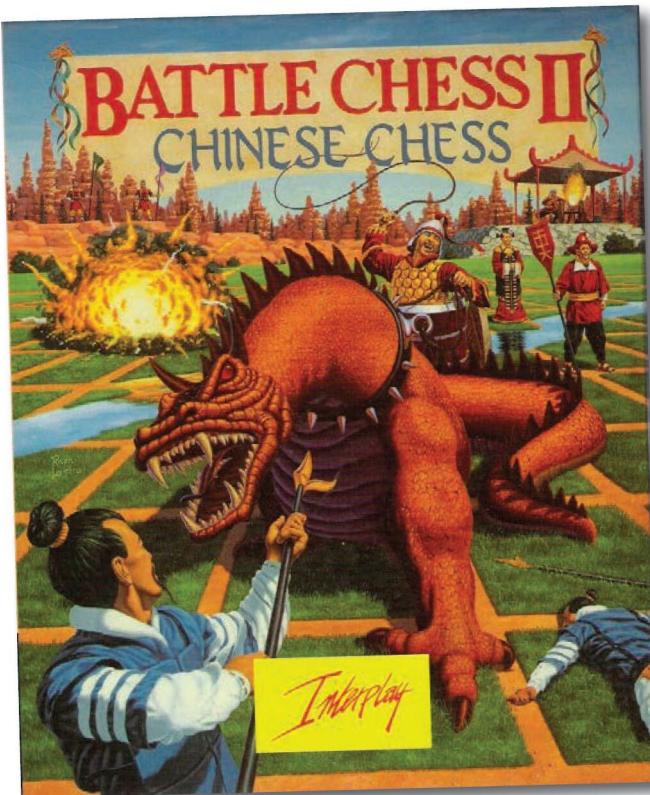
1 Sur Commodore 64, le jeu perd évidemment en qualité graphique, mais il se montre aussi bien plus long à la détente.

2 Sur d'autres machines, comme l'Apple II, les animations finissaient par devenir pénibles. Elles faisaient encore perdre du temps alors que vous trépigniez à l'idée d'effectuer votre prochain coup.

deuxième volet qui sort en 1990 met donc en avant le Xiangqi et vise les joueurs déjà connaisseurs ou assez curieux pour s'intéresser au jeu de plateau le plus réputé de l'empire du Milieu. Ce second volet est graphiquement assez proche de son prédecesseur dans ses versions PC ou Amiga. En 1992, alors que le premier



Et voici la version Battle Chess : Enhanced CD-ROM. Rien de spécial à ajouter, c'est du beau boulot.

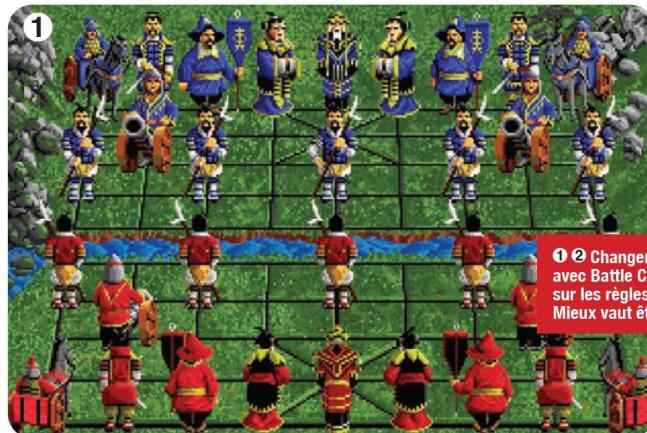


Battle Chess est encore exploité et adapté sur d'autres machines, sort Battle Chess 4000. Retour aux échecs classiques, mais avec un design de science-fiction et des personnages inspirés de Clay Fighter, donnant l'illusion d'être faits de pâte à modeler. Une fois encore, le jeu mise sur ces destructions de pièces amusantes lorsqu'on les découvre pour la première fois, et pénible quand on commence à les connaître par cœur et que l'on a juste envie de se faire une petite partie. Les limites de ce gimmick nous avaient sauté aux yeux dès la première version du jeu, elles se confirment dans cette mouture futuriste pourtant bien imaginée, mais vite lassante. Même en convoquant tous nos souvenirs de joueurs,

on ne sait combien de temps le titre d'Interplay resta stocké sur notre ordinateur tant il marqua peu nos esprits. L'envie de revenir sur le Battle Chess dans nos pages, vous l'aurez compris, venait donc des souvenirs issus du premier épisode. Quelle ne fut pas notre surprise de découvrir qu'un quatrième volet est sorti en décembre 2015. Honnêtement, nous sommes totalement passés à côté. Ce Battle Chess : Game of Kings bénéficie évidemment d'un design moderne et d'animations idoines, mais d'un principe de jeu qui paraît aujourd'hui archaïque et ne nous donne aucunement l'envie de nous laisser déconcentrer par d'incessantes mises à mort de nos pièces. Il est des souvenirs qu'il vaut mieux laisser intacts.

Jouer aux échecs en 1986

Travailler dans la rédaction de **VIDEOGAMER RÉTRO** nous offre à tous l'opportunité de laisser remonter nos souvenirs d'enfance et dé poussiérer nos vieilles machines. Une fois n'est pas coutume, je vais passer ici à la première personne. J'aurais adoré vous narrer l'histoire du jeu retrouvé dans un vieux coffre du grenier des parents, il n'en est rien. Ce MK12 de Kasparov Electronic m'a été offert en 1986 à en croire la date de sortie du jeu (sinon, peu de temps après) et m'a toujours suivi. J'ai eu Chessmaster et Battle Chess sur PC, auxquels j'ai joué avec plaisir, mais rien ne remplaçait la sensation de toucher les pièces, de jouer où je le souhaitais, et de pouvoir interrompre une partie en passant sur OFF et la continuer en mettant sur ON, le tout en moins d'une seconde, alors qu'il fallait plusieurs minutes pour démarrer un PC.



1 2 Changement de programme avec Battle Chess 2, qui se base sur les règles des échecs chinois. Mieux vaut être prévenu !



HERETIC





LE DOOM A NE PAS METTRE AU BUCHER ?

La science-fiction de Doom nous ravit, mais à une époque où nous étions encore plongés dans Tolkien et les Livres dont vous êtes le héros, la perspective d'un clone du jeu d'ID Software dans un univers médiéval fantastique réveillait le mage qui sommeille en nous. On se souvient encore du jour où nous vîmes Heretic pour la première fois. Eh oui, « vîmes », car pour décrire de telles émotions, un passé simple s'impose. Cyril Trigoust

Oui, dès l'instant que je vous vis, beauté féroce, vous me plûtes. Combien de soupirs je rendis, de quelle cruauté vous fûtes. Ah fallait-il que je vous aimasse, pour que devant mon écran vous m'assassinassiez... métaphoriquement, bien sûr, mais ces quelques vers d'Alphonse Allais évoquent parfaitement ce moment où, dans la tête d'un joueur, tout bascule. Vous avez forcément quelques jeux au plus profond de vous qui vous ont émerveillé dès la première seconde, pour nous Heretic est de cette trempe. Mettons pour l'instant les émotions de côté et revenons au contexte. En 1992, Raven Software se fait remarquer en sortant sur Amiga l'excellent Black Crypt. L'année suivante, les deux frères Brian et Steve Rafael, les fondateurs

du studio, utilisent le moteur de Wolfenstein 3D pour sortir Shadowcaster. Ce clone d'Eye of the Beholder connu aussi un certain succès, mais plus important encore, il les rapproche d'ID Software. Impressionné par leur travail, ce dernier met à disposition le Doom Engine avec le conseil de John Carmack de créer un univers dark fantasy. Le projet est lancé en mars 1994 sous l'œil avisé de John Romero. Raven software peaufine les lignes de code pour apporter quelques améliorations au genre. La plus significative est la présence d'un inventaire afin d'utiliser au moment opportun les objets collectés. Un excellent travail fut réalisé sur le level design avec des espaces bien plus ouverts que Doom. La bande-son et tous les effets sonores sont aussi un tour de

“Heretic fut développé sous l'œil bienveillant de John Carmack et John Romero.”

HERETIC



1

AMELIOREZ LES TEXTURES AVEC GZ DOOM

Nous n'abordons pas forcément les mods dans nos articles, car le but est d'évoquer le jeu dans sa version originelle, toutefois, nous vous conseillons de jeter un œil sur le site Zdoom (bit.ly/2KYcmEA) améliorant très largement le rendu et la jouabilité des jeux tournant sous le moteur de Doom. Il suffit pour cela de télécharger le fichier, de le dézipper et, dans le répertoire créé, de cliquer sur GZdoom.exe. Vos jeux installés sont automatiquement repérés par l'application, ne restent qu'à les lancer. En plus de textures lissées, la souris influe désormais sur la hauteur de visée de votre héros, ce qui prend tout son sens dans Heretic et ses clones. En revanche, nous ne sommes pas arrivés à récupérer nos sauvegardes. Tant pis, une fois l'article fini, nous recommencerons ces jeux depuis le début... pauvre de nous...



2

1 Les versions commercialisées aujourd'hui contiennent 5 épisodes, donc les 3 inclus lors de la sortie plus les 2 proposés sous forme d'extension. Le tout promet une petite dizaine d'heures de jeu.

2 Il a été reproché au jeu un ressenti des armes bien trop proche de ce que proposait Doom.

force. Ils donnent à Heretic cette saveur particulière raisonnable encore en nous près de 30 ans après sa sortie.

MAIS ÇA PARLE DE QUOI ?

Trois frères, connus sous le nom de chevaucheurs de serpent, ont utilisé leur puissante magie pour posséder et corrompre les sept monarques du royaume, plongeant ce dernier dans la



guerre et le chaos. Mais une race d'elfes, les Sidhe, ont résisté et furent qualifiés d'hérétiques. Sur le point de perdre la guerre, les anciens Sidhe se sacrifièrent, eux et la capitale elfique, afin de détruire les sept rois et leurs armées. En

tant que dernier elfe mage Sidhe, vous vous lancez dans une quête de vengeance contre ceux qui ont massacré vos amis, votre famille et vos semblables... Ce n'est pas en jouant que vous ressentirez ces enjeux dramatiques prenants, en tout cas sur le papier (et l'expression est choisie à dessein). Nous sommes là sur un Doom-like pur jus, dépourvu de scène d'introduction et de mise en contexte. Le pitch que vous venez de lire est donc celui que vous trouvez sur les marchés d'application et n'est qu'une version très résumée de tout le lore dévoilé dans la notice.



On retrouve aussi les mécaniques de clés pour ouvrir des portes. Mais les niveaux sont bien plus labyrinthiques et mieux conçus que ceux du premier Doom.

71



Heretic brille donc surtout par sa jouabilité et son ambiance, mais il n'a pas manqué de se faire critiquer sur certains points à sortie. D'abord, il lui a été reproché son côté skin médiévale de Doom. En reprenant le moteur sur un titre supervisé par Id Software, l'inverse eut été surprenant. Il fut aussi attaqué sur la vente sous forme de shareware imposant la structure déjà trop connue de 3 épisodes de 10 niveaux. On notait surtout le soin particulier apporté aux premières heures de jeu, histoire de vous faire passer à la caisse pour acheter la version

“Le jeu de Raven Software est un Doom modifié, c'est ce qui nous avait conquis à l'époque !”

complète. Enfin, les impacts des armes lorgnent un peu trop du côté de son prestigieux prédecesseur. Si les designs changent, on retrouve peu ou prou les mêmes effets sur les ennemis ; le bâton à la place du poing, l'arbalète pour le fusil à pompe, etc.

Alors oui,

le jeu de Raven Software est un Doom modifié, pour ne pas dire « modé », mais c'est justement ce qui nous avait conquis à l'époque. En revanche, il sort l'année de l'incontournable System Shock, peu avant que Dark Forces nous mette des étoiles (noires, bien sûr) plein les yeux, et

au moment où les promesses de moteurs 3D de Quake commençaient à venir à nos oreilles. Dans une période où



RAVEN SOFTWARE ? C'EST OUI ?

Ne sommes-nous pas taquins ! Peu de chance que vous ne connaissiez pas Raven Software, mais on s'autorise quand même un petit rappel de leurs faits d'armes. Avant 2010, ID Software leur a laissé le soin d'adapter Quake 4 et de relancer la licence Wolfenstein, mais ils ont aussi sorti les deux épisodes de Soldier of Fortune, ont participé au développement de Star Wars Jedi Knight II : Jedi Outcast ainsi que Jedi Academy. Ils se sont frottés à la licence Marvel avec Ultimate Alliance, un X-Men Origins : Wolverine plus réussi que le film (ce n'était pas bien compliqué !) et X-Men legends II : l'avènement d'Apocalypse. Depuis 2010, le studio travaille surtout sur la licence Call of Duty avec Treyarch. Ils se sont chargé du remaster de Call of Duty 4: Modern Warfare.



HERETIC

**1****2**

1 En passant sur GZ Doom, non seulement vous affinez les graphismes, mais aussi le rendu de la carte et ajoutez des niveaux de zoom. Vous pouvez ainsi plus facilement repérer les zones secrètes.

2 À l'image de Doom, le jeu propose 5 niveaux de difficulté. Si le premier est une balade de santé, très agréable pour s'adonner au rétro en mode détente, le dernier exige une excellente maîtrise des FPS.

“Nous restons sur un jeu d'une grande intensité, évitant les moments trop pénibles à tourner en rond.”

l'industrie évolue à pas de géant, Heretic pouvait se vanter d'être un jeu d'exceptionnelle tenue, mais malheureusement tourné vers le passé.

DE HERETIC À HEXEN

Il a toutefois connu un succès critique et public. Sans surprise, à peine 1 an plus tard, en 1995, Raven Software remet le couvert avec Hexen ; Beyond Heretic. Il n'est plus question d'un jeu

découpé à la Doom. Ce deuxième volet propose un hub central dans lequel vous trouvez des portails pour relier les niveaux entre eux. Ces mondes interconnectés accentuent le côté puzzle ; un élément récupéré sur une carte sera ainsi utile pour progresser sur une

autre. L'autre valeur ajoutée de cette suite tient dans le choix de personnages. Vous incarnez un clerc, un mage ou un guerrier avec chacun leur spécificité. Ce petit virage jeu de rôle confère une rejouabilité au titre, mais cela ne change rien au scénario assez anecdotique mettant en avant la traque du second frère chevaucheur de serpent. La direction artistique toujours orientée sur le Dark Fantasy devient cette fois bien trop

« dark » pour nos écrans actuels. Les nuances de couleurs très appuyées sur le marron, ainsi que les animations qui faisaient sensation à l'époque (« ouah, tu as vu, il y a même des feuilles qui volent ») font davantage « bouillie de pixels » de nos jours, si vous nous permettez cette expression un peu lapidaire. Heureusement GZ Doom, évoqué en encadré, transforme l'expérience.



Les niveaux d'Heretic sont bien moins anguleux que ceux de Doom, et plus cohérents. Lorsque vous investissez une cathédrale ou une citadelle, l'architecture du niveau évoque clairement ces lieux.



Recommandé pour Heretic, ce mod est totalement indispensable pour Hexen. En 1997 sort Hexen II. Quid ? N'est-ce donc pas un Heretic 3 ? Eh bien non. Malgré la continuité dans le scénario, puisqu'il vous revient de tuer le troisième frère, il s'agit d'un épisode deux. Son atout majeur est cette fois le passage au moteur de Quake qui, à l'époque, nous fit forte impression. Nous allons toutefois terminer ce panthéon des jeux de Raven Software sur une note plus en retenue, bien que plus subjective, concernant l'expérience rétro. Heretic reste selon nous le jeu qui a le mieux vieilli. Les niveaux abusent des

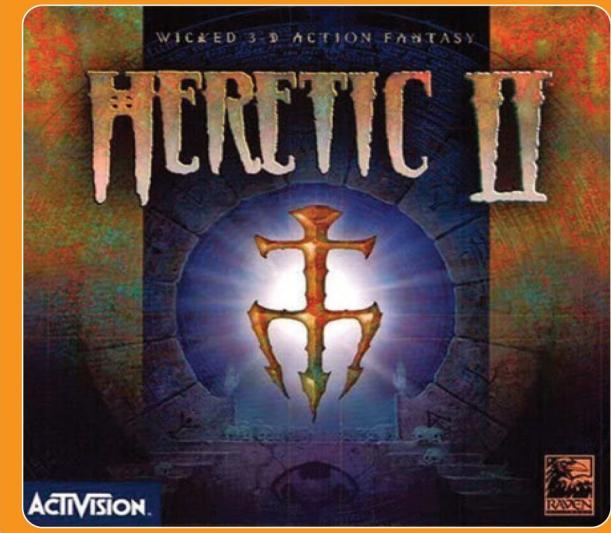
murs escamotables et autres zones secrètes à nécessairement découvrir, mais dans l'ensemble, avec une bonne analyse de la carte, nous restons sur un jeu d'une grande intensité, évitant les moments trop pénibles à tourner en rond. Si vous jouez encore à Doom et Quake de nos jours, n'hésitez pas une seconde. En revanche, l'excellente idée du hub sur Hexen semble plus laborieuse

- 1 Rien qu'à entendre les incantations du magicien, un frisson vous parcourt le dos, surtout si vous êtes dans un espace clôt limitant vos mouvements.
- 2 Le côté coloré des vitraux, et la façon dont on pouvait les exploser dans Hexen et ses suites en mettaient plein les yeux à l'époque.



HERETIC II LE FLOP DE LA LICENCE

En 1998 sort bien un Heretic II qui n'a rien à voir avec Hexen. Le succès de Tomb Raider aura sans doute invité Raven Software à travailler sur un jeu en vue à la troisième personne, mais cela sur le moteur de Quake II. Le studio ressort donc le personnage de Corvus, incarné dans le Heretic premier du nom et prend le risque de changer totalement la jouabilité ainsi que de perdre les joueurs dans une suite que l'on croyait déjà avoir eue avec Hexen. Le jeu n'est pas mauvais, même s'il accuse son âge à cause d'une 3D encore à ses balbutiements, en revanche il fut un flop pour Raven Software. Le public inquisiteur aura cette fois eu la peau de cet Heretic.



aujourd'hui. La recherche d'objets indispensables à l'ouverture de portes dans des endroits interconnectés finit par taper sur les nerfs. Si les marqueurs de quêtes des jeux modernes nous infantilisent, leur totale absence est préjudiciable. Tout dépend donc du joueur que vous êtes. Heretic est une expérience intuitive et immédiate

sur laquelle on peut revenir une fois de temps à temps sans se sentir perdu. Hexen demande plus d'investissement en temps dans des sessions de jeu plus concentrées si vous ne voulez pas perdre le fil. Quant à Heretic II, évoqué en encadré, il est bien dur aujourd'hui de lui donner l'absolution.





STEAM DECK

La console ré'ro v'or m'e?



Nous avons déjà évoqué la machine de Valve dans nos pages. Nous ne reviendrons donc pas sur les détails techniques du Steam Deck, mais sur la façon dont son écosystème a évolué en un peu plus d'un an, et les capacités dont il fait preuve en matière d'émulation au moment où d'autres consoles nomades, notamment celles de Razer ou AyaNeo, vont arriver sur le marché. Cyril Trigoust

Comme beaucoup, nous étions circonspects à l'annonce du dernier joujou de Valve. La machine se montrait convaincante, mais l'éditeur nous a prouvé par le passé qu'il pouvait du jour au lendemain abandonner un de ses périphériques. Qui se souvient des Steam machines, du Steam Controller, du Steam Link ? Même le Valve Index ne fait pas l'objet d'un soutien inconditionnel. Toutefois, ces objets devaient s'imposer face à de solides concurrents ou,

dans le cas de la VR, s'adresser à un marché encore peu mature. Ce n'est pas le cas du Steam Deck. Cette console portable vise un public habitué à jouer en mobilité, ne serait-ce que sur smartphone ou sur une Switch, et souhaite avoir entre les mains une machine puissante et un catalogue fourni. Au mois d'octobre dernier, alors qu'une pénurie a rendu le Steam Deck indisponible les premiers mois, on apprend que cette console nomade se serait vendue à plus d'un million d'exemplaires. Valve reste discret à ce sujet,

mais elle apparaît en tête des produits les plus rentables de la plateforme et Linux fait un bon dans le taux d'utilisation des systèmes exploités sur Steam. De plus, les mises à jour fréquentes démontrent que le produit est soutenu. Plus confiant sur son avenir, nous décidons d'en faire notre machine rétro.

PREMIER DÉMARRAGE, PREMIÈRES SUÉES

Comme nous l'expliquons en encadré, la console est arrivée très vite entre nos mains. Au

STEAM DECK

premier lancement, le raccordement au Wifi est obligatoire. Après quelques secondes pénibles à insérer notre code sur un clavier tactile, la machine mouline, mais Steam ne démarre pas. Déjà un retour au SAV ? On tente un appui prolongé pour réinitialiser et là, ô miracle, le Wifi est reconnu et nous avons accès au magasin et à notre bibliothèque. Une recherche sur Internet nous apprend que le Steam Deck peut se montrer instable avec le réseau sans fil. La solution consiste à aller dans les paramètres, passer en mode développeur puis désactiver la gestion de la consommation d'énergie Wifi. Nous n'allons pas effectuer dans cet article des pas à pas précis, ou vous raconter nos petits tracas, mais cette entrée en matière est assez symptomatique de l'expérience que nous allons globalement vivre en essayant d'amener le Steam Deck en dehors des sentiers battus. Ça fonctionne, mais il faut toujours un peu de bidouille ! Pour l'instant, restons dans les clous. L'avantage du retrogaming sur ordinateur est qu'il existe une offre légale accessible à tous. Un tour dans la section des jeux parfaits pour le Steam Deck nous révèle que Capcom Arcade Stadium 1 et 2, les versions remastered de Chrono Cross, Castle Of Illusion, Duck Tales, mais aussi Half Life, Ikaruga, Metal Gear Rising, les Sega Genesis Classics (...) sont inclus et profitent de commandes optimisées. Et encore, nous venons simplement

d'égrainer une partie des jeux en notre possession sur notre compte Steam. 2700 titres, toutes générations confondues, sont désormais vérifiés et pris en charge à 100 %. En plus des jeux pleinement adaptés à la console de Valve, certains sont dits « jouables ». Quelques soucis d'interface, des recours au tactile ou des polices trop petites peuvent gâcher l'expérience. À titre d'exemple, c'est le cas de Final Fantasy VII obligeant à toucher l'écran sur son launcher alors que le jeu tourne ensuite comme un charme. En revanche, FF IX est marqué du sceau de l'infamie « non pris en charge par le Steam Deck ». Tétus que nous sommes - et après un tour sur Pronton DB et une installation de proton GE - nous l'avons installé et il fonctionne parfaitement. Jouer uniquement sur Steam en rétro est donc non seulement envisageable, mais recommandé, même si l'usage se

reste à quelques centaines de titres (rien que ça !). Continuons notre exploration.

QUID DE GOG, EPIC, ETC ?

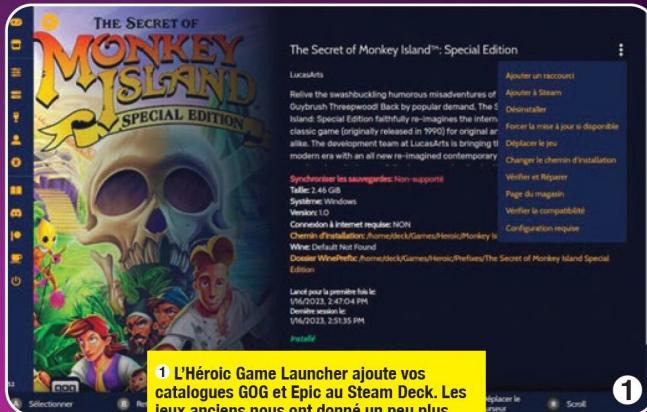
Comme diraient les tontons flingueurs, maintenant que le tout venant est écarté, on se risque sur le bizarre. Pour les marchés d'applications concurrents, l'Heroic Game Launcher permet de lancer GOG, un bon candidat au retrogaming, mais aussi Epic. Sachez d'emblée que nous passons à présent du côté Wiki de la force. Par exemple, nous conseillons de suivre un pas-à-pas pour installer les dernières versions de Wine et Proton, des applications garantissant une meilleure prise en charge des logiciels taillés pour Window. Ensuite, côté compatibilité, nous sommes plus sur de l'aléatoire en ce qui concerne les vieux jeux. Nous avons sélectionné quelques titres au hasard : le premier Monkey Island a refusé de se lancer,

les Chevaliers de Baphomet a tourné comme un charme, mais perdait nos sauvegardes et Grim Fandango n'a posé aucun problème. Une option « Vérifier la compatibilité » aiguille sur la capacité à se lancer sur Steam Deck, mais rien ne garantit qu'il ne faille pas mettre les mains dans le cambouis. Après une rapide vérification sur internet, ces mêmes hits ont tourné sur la console d'autres utilisateurs après l'édition d'un fichier par-ci, d'une ligne de commande par-là. Nous n'évoquons pas une simple installation d'un proton supplémentaire comme fait précédemment pour FF IX, mais des manipulations plus chronophages et hasardeuses. Ce n'est pas ce que l'on attend principalement du Steam Deck. Tant d'univers sont à portée de main par le biais d'une simple pression du bouton « jouer » ou un passage rapide par les propriétés ; tout ce qui exige plus de temps pour un résultat instable sera, en ce qui nous



COMMANDÉ ET SAV

Le Steam Deck ne sera jamais un produit accessible à tous tant que l'on ne pourra pas l'acheter dans un magasin près de chez soi et le rapporter au besoin. Toutefois, le public capable de commander un produit à ce tarif sur Internet est loin d'être négligeable. Pour vous rassurer davantage : notre Steam Deck est arrivé en moins de 5 jours des Pays Bas. Le service après-vente se trouve facilement sur Steam et, en cas de problème, les démarches pour le retour sont clairement expliquées. Valve garantit le service après-vente même si vous avez brisé votre machine, par exemple en essayant d'installer Windows.



1 L'Héroic Game Launcher ajoute vos catalogues GOG et Epic au Steam Deck. Les jeux anciens nous ont donné un peu plus de fil à retordre que les nouveautés. La communauté est alors d'une grande aide.

2 Final Fantasy IX était censé être incompatible selon Valve, car soit le jeu n'a pas été testé, soit l'éditeur se cantonne au proton de base de la console. Un passage en Proton GE et le tour est joué.



UNE COMMUNAUTÉ PRÉCIEUSE

Outre les nombreuses recommandations sur ProtonDB pour optimiser le rendu d'un jeu, toute une communauté s'organise pour améliorer la jouabilité de chaque titre ou émulateur. Ainsi, avant de vous amuser, assurez-vous d'avoir cliqué sur l'icône de la manette à droite de l'écran pour sélectionner un modèle de configuration. Dans l'exemple sur cette capture, l'optimisation pour Citra 3DS utilise les 4 gâchettes situées à l'arrière du Steam Deck pour changer la disposition du double écran de la console de Nintendo. Cela n'influe pas sur l'ensemble des autres boutons. Vous pouvez donc garder cette configuration sans être gêné pour lancer des titres de toutes vos autres consoles rétro.

concerne, rapidement écarté. Si vous êtes plus patient que nous, vous pouvez donc ajouter au potentiel du Steam Deck pléthore de jeu GOG et Epic, mais aussi vos titres Origin et Ubisoft Connect grâce à l'application Lutris.

EMUDECK, PRÊT À L'EMPLOI ?

Le succès du Steam Deck doit beaucoup à l'émulation. La scène désireuse de relancer de vieux chefs-d'œuvre sur la machine tourne à plein régime.

“Vous devrez aussi impérativement installer sur votre PC un utilitaire pour transférer les ROM.”

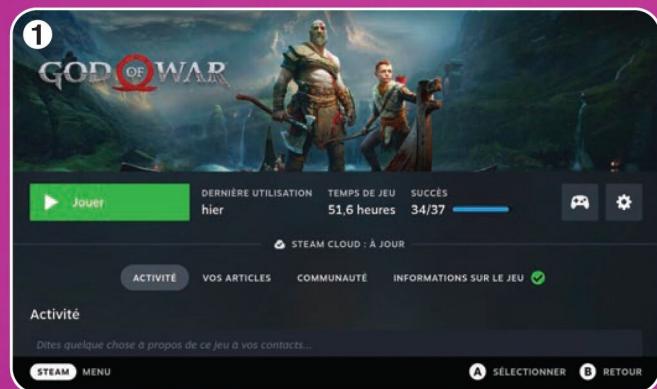
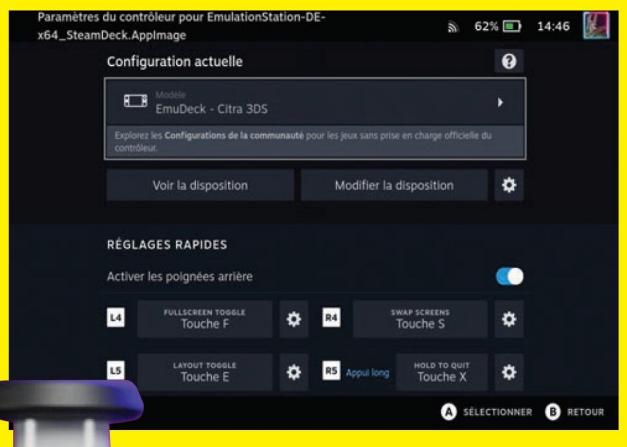
Très vite les RetroArch, PPSSPP, Citra, Dolphin, DuckStation, Mame et autres classiques ont été ajoutés au store Discover, rejoints par l'application qui, tel l'anneau de pouvoir, les gouverne tous : EmuDeck. Là encore, le suivi d'un pas-à-pas sur YouTube reste

indispensable, mais l'opération ne prend pas plus de 15 minutes. Vous devrez aussi impérativement installer sur votre PC un utilitaire pour transférer les ROM (dont vous possédez bien évidemment les originaux) dans votre console, car Linux et Windows ne

communiquent pas si facilement. On s'adresse donc là à un public un peu plus à l'aise avec l'informatique, mais c'est souvent le cas des retrogamers habitué à torturer Windows pour faire tourner une ludothèque allant de Pong à... Zelda Breath of the Wild. Car

PROTONUP-QT

Encore une histoire de Proton, un terme récurrent quand vous entrez dans la galaxie Linux. Cette application à télécharger dans Discover sur le Steam Deck en mode bureau, gère les différents formats proton avec lesquels vous pourrez lancer les jeux. Qu'il s'agisse des titres Steam ou ceux d'autres launcher, changer sa version transformera totalement votre expérience. Ce petit utilitaire ajoute différentes versions de proton, balaye les jeux installés et susceptibles d'être améliorés. Ne vous reste plus qu'à accepter la modification et profiter.



1 God Of War fait partie des expériences optimisées, mais sur le petit écran du Steam Deck certaines polices deviennent à peine lisibles. Un retour ponctuel sur PC pourra parfois s'avérer utile.

2 Après plusieurs semaines d'utilisation, en plus du rétro nous lançons plus souvent des jeux indés ou des titres 2D plutôt que du AAA que l'on préfère savourer sur notre PC surprenant et en grand écran.

“Les jeux sur ce petit écran sont bien plus agréables à regarder que sur notre dalle 2K de 27 pouces.”

oui, la Switch est émulative sur PC comme sur Steam Deck, mais nous n'en dirons pas plus à ce sujet, car nous nous écartons totalement du retrogaming. Une fois quelques ROMS installées sur notre carte SD, les tests commencent. D'abord, impossible de mettre Emulation Station, le noyau d'EmuDeck, en français. Rien de grave. On lance un scrap pour importer les jaquettes, vidéos et descriptifs des jeux, tout se déroule à merveille. Nous effectuons ensuite quelques test sur tout ce qui est lié à Retroarch : Gameboy, NES, SuperNES, Megadrive, MAME, Neo Geo (et on en passe), l'immense majorité des jeux ne posent aucun problème, mais quelques options comme le « rewind » ne sont pas activées par défaut, il faudra donc toujours faire un tour par le menu. Nous testons ensuite les titres nécessitant un logiciel spécifique. PPSSPP nous lance

un God of War Chains of Olympus en anglais. Nous ne sommes pas parvenus à changer la langue de la console dans l'application elle-même. Hormis ce détail, la résolution est tellement augmentée que nous avons l'impression de voir tourner le jeu sur PS2. Le premier test d'un jeu 3DS n'a pas été probant, impossible d'utiliser l'écran tactile à bon escient. La communauté s'avère alors précieuse. Après le choix d'une configuration de manette optimisée, tout devient simple. Pour certaines consoles, l'installation de BIOS est obligatoire. Nous tentons un copié-collé depuis notre dossier de Retrobat PC, une idée fumeuse. Certes, nous avons eu accès aux titres PlayStation 1, Dreamcast, Gamecube, tous

tournant à merveille, la PlayStation 2 nous résistait, mais surtout, d'autres plateformes comme la Master System ne fonctionnaient plus. Pire encore, nous avons constaté que quelques fichiers sur notre carte SD étaient écrasés. Pourquoi ? On ne sait pas ! Après une réinstallation et une meilleure sélection des BIOS, quelques titres continuaient à bouter, d'autres se lancerent, sachant que tous ces mêmes fichiers tournent impeccablement sur notre Retrobat PC. Et quid des données écrasées ? Avoir récupéré la vieille carte SD de notre Recalbox n'aura certainement pas été l'idée du siècle ! Nous nous sommes contentés de cette seconde installation plus stable et d'un

constat simple ; les jeux sur ce petit écran sont bien plus agréables à regarder que sur notre dalle 2K de 27 pouces... quand ils se lancent. On vous rassure, ça reste le cas pour la grande majorité d'entre eux. La machine de Valve s'en tire avec les honneurs pour l'émulation, imbattable pour retrouver le plaisir des consoles nomades, et juste un peu en dessous de l'expérience PC pour les consoles de salon. Et puisqu'on parle du loup...

LA SOLUTION WINDOWS

Reste donc l'acrobate ultime pour les rois du tuning, l'ajout de l'OS de Microsoft. Installé en DualBoot, donc avec la possibilité de choisir son système au démarrage du

Lorsque vous êtes à domicile et qu'un jeu est installé sur votre PC, cliquez sur le triangle à côté d'installer pour choisir de lancer un stream depuis votre ordinateur. Simple et efficace !

FORZA HORIZON 5
NEW DLC AVAILABLE

ESPACE NÉCESSAIRE 133,35 Go DERNIÈRE UTILISATION 15 janv. TEMPS DE JEU 12,3 heures

ACTIVITÉ VOS ARTICLES COMMUNAUTÉ INFORMATIONS SUR LE JEU

Activité

Dites quelque chose à propos de ce jeu à vos contacts...

STEAM MENU A SÉLECTIONNER B RETOUR

PROTONDB, LE SITE INDISPENSABLE

Inutile de naviguer dans les menus des utilitaires pour savoir si un jeu est compatible avec votre Steam Deck. Le site protondb.com référence des milliers de titres, leur attribue une note selon le degré de compatibilité, mais donne aussi les solutions des usagers pour améliorer le rendu ou rendre un titre tout simplement compatible. Vérifiez bien que le logo Steam Deck apparaît sur le post que vous lisez, car il peut s'agir d'un commentaire sur une compatibilité pour d'autres distributions Linux.

FINAL FANTASY IX

Compatibilité

Forcer l'utilisation d'un outil de compatibilité Steam Play spécifique

GE-Proton7-46

STEAM MENU A SÉLECTIONNER B RETOUR

rétors et modernes fonctionnent comme sur un ordinateur classique, dans les limites de la puissance du Steam Deck. Après plusieurs semaines d'utilisation, nous nous avouons séduits par cette machine qui demande un peu d'investissement en temps et en matière grise de la part de son utilisateur. Sur Steam OS, avec un quelques connaissances de base autour de proton, vous bénéficiez déjà d'un catalogue conséquent et légal de jeux rétors et modernes. Avec un minimum de connaissances techniques, vous installez rapidement, via Emudeck, une solution optimisée pour un grand nombre de consoles rétors. Tout cela pour un tarif d'environ 500€ (le Steam Deck en 64 Go plus l'achat indispensable d'une carte SD). Logitech a déjà jeté l'éponge avec sa G Cloud, Razer ou les marques plus exotiques telles que l'AyaNeo ou Ambernic vont donc devoir sortir d'excellents arguments pour nous convaincre de lâcher la console de Valve.

C'ÉTAIT IL Y A 20 ANS...

FREELANCER

LA TÊTE DANS LES ÉTOILES

On n'a pas attendu Star Citizen, No Man's Sky ou Elite Dangerous pour partir à la conquête des étoiles. Les explorateurs initiés se souviennent que Freelancer nous offrait déjà notre quota d'aventures stellaires et de liberté en mars 2003.

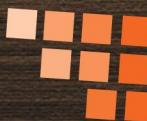
Et oui, l'idée d'un gigantesque univers à explorer ne date pas d'hier. C'est même pour cela que Freelancer a été aimé à sa sortie. Aussi loin qu'on s'en souvienne, il est le seul de cette période à nous laisser voguer librement dans la galaxie. À bord de notre vaisseau il est possible de rejoindre pas moins de 48 systèmes différents, et tout cela sans le moindre mur invisible ou pratiquement sans limite. Une carte aussi grande, c'est tout sauf banal en 2003. Pour ressentir le frisson de l'exploration des années avant les téhors que nous avons cités plus haut, il n'y avait pas mieux. Outre le plaisir de jouer les Magellan de l'espace, la promesse de liberté que nous fait Freelancer se veut plus globale. Dans le jeu de Digital Anvil on ne choisit pas seulement sa direction, on choisit aussi son destin. En tant que pilote freelance, notre héros Edison Trent peut embrasser la destinée qui l'intéresse. Marchand, policier, chasseur de prime, convoyeur... les carrières sont aussi nombreuses que les factions qui se tirent la bourse dans cet univers. À l'instar d'un World of Warcraft, la réputation que vous avez avec les différents acteurs du secteur détermine les

possibilités qui s'offrent à vous. Remarquez, les reconversions professionnelles sont plutôt courantes dans Freelancer. On connaît d'ailleurs une ou deux personnes qui ont lâché du jour au lendemain un job de justicier pour aller braquer des convois le long des routes commerciales ! Avec le recul, ce qui nous fascine c'est qu'en plus d'être un bac à sable très complet, Freelancer possède un scénario assez passionnant qui donne du sens à notre voyage. Ce n'est pas du Star Wars, mais Digital Anvil accouche

d'un Space Opéra de qualité. Il y a de gros vaisseaux à améliorer, des intrigues politiques, de la trahison ainsi que de sacrés bons dogfights qui subliment chaque mission. On voit que Digital Anvil est à l'origine de Starlancer, une simulation aérienne uniquement focus sur les combats parue en 2000. Un jeu qui partage au passage le même univers que Freelancer. Le seul regret que l'on garde de ce dernier est finalement le moment

où notre héros doit s'arrimer à une planète ou une station. Il faut bien réparer son engin, acheter du matos et récupérer des missions. À vrai dire, c'est bien la seule chose que l'on est capable de faire dans ces endroits où le jeu s'arrête, comme pour nous inciter à reprendre le chemin des étoiles au plus vite. **C.Ö.**



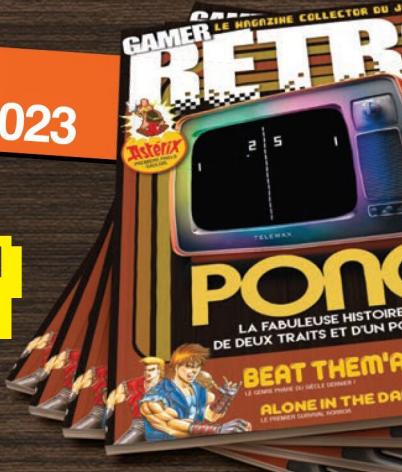


OFFRE
SPÉCIALE 2023

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 - 235 avenue le Jour se Lève - 92100 Boulogne Billancourt

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

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
VIDEOGAMER RÉTRO - 235 avenue le Jour se Lève - 92100 Boulogne Billancourt

OUI je m'abonne à **VIDEOGAMER RÉTRO** pour **4 numéros** au prix de **23,70 €** au lieu de **31,60 €***

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

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

Mme M.

(*) Champs obligatoires

Nom* :

Prénom* :

Société :

Adresse* :

Code Postal* : Ville* :

Email* :

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

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

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

Carte bancaire n°

Date de validité : (validité minimale 2 mois) Cryptogramme : (3 derniers chiffres au dos de votre carte)

Date et signature obligatoires :

* 4 numéros à 7,90 €.
Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/03/2023. 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.

GAMER
RETRO



NUMÉRO 27 - AVRIL / JUIN 2023

L 13296 - 27 - F: 7,90 € - RD



BEL/LUX: 8,50€ - CH: 13,40 CHF - DOM/S: 8,90