GAMER VIDEO

LE MAGAZINE COLLECTOR DU JEU VIDÉO !

RETRO

#29

SUPER MARIO BROS. 2

POURQUOI IL N'AURAIT JAMAIS DU VOIR LE JOUR !



1995-2000 : GÉNÉRATION PLAYSTATION

1995-2000 : GÉNÉRATION PlayStation

LES **50 JEUX** QUI ONT COURONNÉ SONY ET RÉVOLUTIONNÉ LE JEU VIDÉO



QUAKE II
LE GRAND RETOUR EN 2023

DE RESIDENT EVIL À SUPER MARIO 64 EN PASSANT PAR QUAKE : **LE MEILLEUR DE 1996**

MICRO MACHINES
LA COURSE AUX JOUETS

JAGUAR - AMIGA CD32
LA CHUTE DES ROIS DES ANNÉES 80

L'ÂGE D'OR DU JEU VIDÉO !

NOUVEAU



En vente chez votre marchand de journaux

EDITO

LA LIGNE DU BAS

Je profite de cet édito consacré à la PlayStation pour vous raconter une anecdote que m'a confiée l'ancien président de Sony Computer Entertainment France alors qu'il était chargé du lancement de celle-ci dans l'Hexagone. Au lancement de la PlayStation, en 1995 donc, la ligne qu'occupait la nouvelle console de Sony dans l'exercice financier du géant japonais était tout en bas de la liste et définie dans la catégorie comme "Other Products". Il faut dire qu'à l'époque, Sony est un acteur majeur dans le domaine de la télévision, de la téléphonie, des lecteurs DVD, des magnétoscopes, des chaînes stéréo, des caméscopes et bien entendu de la musique. Et donc, la place que pouvait occuper alors la PlayStation était anecdotique compte tenu de la puissance du géant japonais dans tous les autres domaines technologiques. Deux ans plus tard, la ligne "Other Products" était non seulement rebaptisée "Game" mais en plus, elle était remontée tout en haut de la liste ! En 1998, la PlayStation pèse 10.7% du CA et 22.5% du résultat operationel du groupe. Le succès de la console a totalement redistribué les cartes chez Sony mais aussi dans le jeu vidéo, laissant à SEGA et d'autres quelques miettes au passage ! Son succès, elle le doit surtout à ses jeux incroyables qui nous ont tous fait vibrer dans ces années-là. Nous en avons sélectionné 50, les plus beaux, les plus grands, les plus marquants ! Excellente lecture.

Laurent Deheppe

"Le succès de la console a totalement redistribué les cartes chez Sony mais aussi dans le jeu vidéo, laissant à SEGA quelques miettes au passage !"





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



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



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



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



JEAN-MARC DELPRATO
Faut que ça parle ! Adaptations ciné/JV, jeux d'aventure : l'intello, c'est lui !

GAMER RÉTRO

SERVICE ABONNEMENTS
20 rue Rouget de Lisle
92130 Issy les Moulineaux
Email : abo@nickelmedia.fr
Téléphone : 01 44 70 72 32
Web : abo.nickelmedia.fr
Tarif France pour 1 an : 32,90 €
Prix au numéro : 7,90 €

RÉDACTION
191-195, avenue Charles de Gaulle
92200 Neuilly-sur-Seine
Email : videogamerretro@nickelmedia.fr
Rédacteur en chef : Laurent Deheppe
Création graphique : Éric Sallé
Ont collaboré à ce numéro : Jean-Marc Delprato, Christophe Collet, Thomas Huguet, Michaël Lemoine, Hung Nguyen, Christophe Öttl, 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

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

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



NOUVEAU 164 PAGES

Le magazine
juste légendaire

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

BIENVENUE DANS *VIDEOGAMER RÉTRO* !

SOMMAIRE #29



p.08

MGS COLLECTION VOL. 1
Snake revient par la petite porte



p.10

QUAKE II
Le grand retour en 2023



p.12

PIKMIN 1+2
Petit mais costaud !



p.14

LA JAGUAR ET L'AMIGA CD 32
La chute des rois des années 80



p.74

SUPER MARIO BROS 2
Mario emprunte un autre tuyau



p.82

MICROMACHINES
La course aux jouets



p.68

COMMENT LA PLAYSTATION A CHANGÉ LE JEU VIDEO
Les débuts de Sony dans le game



p.90

BEST OF 1996
Une année folle !



p.24

TOUS LES JEUX DE CE NUMÉRO

Ape Escape 26
Breath of Fire III 42
Bushido Blade 44
Castlevania : Symphony of the Night 62
Chrono Cross 42
Colin McRae Rally 47
Cool Boarders 2 65
Crash Bandicoot 27, 96
CTR : Crash Team Racing 46
Destruction Derby 49
Dino Crisis 56
Driver 43
Fear Effect 61
FIFA 98 40
Final Fantasy VII 45
Final Fantasy IX 60
Gran Turismo 36
Gran Turismo 2 37
Grandia 42
Heart of Darkness 30
ISS Pro Evolution 41
Kula World 66
Kurushi Final 66
Legacy of Kain : Soul Reaver 48
Les Chevaliers de Baphomet 96
Medal of honor 46
MediEvil 31
Metal Gear Solid 53
MGS Collection Vol. 1 08
Micromachines 82
Nights into Dreams 97
Oddworld : L'Exode d'Abe 55
Oddworld : L'Odyssée d'Abe 27
PaRappa the Rapper 66
Parasite Eve 38
Pikmin 1+2 12
Pokémon Rouge et Bleu 95
Quake 94
Quake II 10
R-Type Delta 52
Rayman 30
Red Dead 06
Resident Evil 58, 92
Resident Evil 2 38
Ridge Racer Type 4 50
Rollcage 67
Silent Hill 34
SoulBlade 51
Spyro the Dragon 54
Star Ocean: The Second Story 52
Street Fighter Alpha 3 67
Suikoden 92
Super Mario 64 94
Super Mario Bros 2 74
Syphon Filter 35
Tekken 3 51
Tenchu 66
The Adventures of Alundra 67
The Elder Scrolls II : Daggerfall 97
Thrasher : Skate And Destroy 67
TOCA Touring Car 65
Tomb Raider 32, 92
Tomb Raider 2 33
Tony Hawk's Skateboarding 64
Twisted Metal 49
Vagrant Story 57
Valkyrie Profile 44
Vandal Hearts 44
WipEout 2097 28, 93
Xenogears 61

1995-2000 : GÉNÉRATION PlayStation

LES **50 JEUX** QUI ONT COURONNÉ SONY ET RÉVOLUTIONNÉ LE JEU VIDÉO

zoom

Retour en… 2010

RED DEAD REDEMPTION

Red Dead Redemption vient tout jute d'être porté sur Switch et sur PS4 dans une version (un peu) liftée. L'occasion pour nous de redynamiter notre console avec ce chef-d'œuvre de 13 ans. En transposant les codes de GTA dans un univers western tout en extrapolant à partir d'un petit shooter méconnu (Red Dead Revolver), le studio a pris tout le monde par surprise à cette époque en nous livrant l'un de ses meilleurs jeux. Red Dead Redemption a aussi en quelque sorte servi de laboratoire, expérimentant notamment les environnements naturels (forêt, montagne, désert, rivière) en prouvant que ceux-ci étaient parfaitement réalisables, sans déperdition de qualité par rapport aux décors urbains de GTA. En d'autres termes, sans Red Dead Redemption, pas sûr que Rockstar se serait lancé avec autant de certitudes dans l'aventure GTA V… Œuvre charnière, RDR possède aussi ses propres qualités, uniques, et qui en font un titre à part : on pense notamment au scénario, qui nous balance de l'épopée, de la tragédie et de l'émotion à tout bout de champ. Tous les amoureux de western attendaient depuis des années une aussi parfaite retransposition vidéoludique de leur genre cinématographique préféré. Nous avons relancé le jeu sur PS5 et force est de constater que le jeu n'a rien perdu de sa superbe même si graphiquement, il pique un peu. Mais dans son cas, on pardonne tout ! À noter que le portage inclus Undead Nightmare, où les as de la gâchette vont pouvoir se faire plaisir.

METAL GEAR SOLID MASTER COLLECTION VOL. 1

SNAKE REVIENT PAR LA PETITE PORTE

Il avait disparu des boutiques en ligne en catimini, il fait son retour avant le grand remake de Metal Gear Solid 3˜: Snake se rassemble dans une compilation basique, mais qui fait plaisir.

Depuis le temps qu'on se demandait quand Konami allait se décider à compiler/remaker/ressortir les aventures de son mythique héros, Solid Snake, laissé à l'abandon après le divorce entre la firme et son créateur Hideo Kojima… Eh bien voilà : l'éditeur fait coup double en annonçant un remake de Metal Gear Solid 3 nommé Metal Gear Solid Delta: Snake Eater (nous en reparlerons ici), et une (première) compilation de ses autres aventures sous l'appellation Metal Gear Solid : Master Collection Vol. 1. Que trouve-t-on dans ce bazar, dont la sortie est fixée au 24 octobre sur PS5, Xbox Series, PC et même Switch ? Déjà les trois premiers épisodes de la série MGS, à savoir Metal Gear Solid (1998), Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001) et Metal Gear Solid 3: Snake Eater (2004). Si le premier est livré brut de décoffrage, les deux suivants reviennent dans une version lissée qui n'est pas inconnue :



On peut prévoir au moins un volume 2, et pourquoi pas un 3e si Konami la joue rapiat.



Le premier MGS revient dans sa forme d'origine, celle de 1998. Résolument rétro !



c'est celle que l'on trouvait dans la compilation Metal Gear Solid: HD Collection, parue en 2011 sur PS3 et Xbox 360 puis sortie des boutiques il y a quelques temps…



pour faire place nette à celle-ci, vous l'aurez compris. La Metal Gear Solid : Master Collection Vol. 1 ne se contente pas de ces trois épisodes majeurs. Elle propose aussi, en bonus, les toutes premières aventures de Solid Snake : celles de Metal Gear (1987) et Metal Gear 2: Solid Snake (1990), sans oublier la vraie/fausse suite du premier MG, nommée Snake's Revenge (1990) et même le Digital Graphic Novel de la PSP (2006). Ça vous semble complet ? Ça l'est effectivement, même si l'éditeur a beau jeu de nommer son affaire Volume 1. On devine un Volume 2 qui comprendra, en toute logique, Metal Gear Solid: Portable Ops, Metal Gear Solid: Peace Walker et Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Au fait, concernant la technique, Konami a confirmé du 1080p à 60 fps sur PlayStation, Xbox et PC, du 1080p à 30 fps sur Switch en mode docké et du 720p à 30 fps, toujours sur Switch mais en mode portable. Faites vos jeux ! ***C.C.***

"Ça vous semble complet˜? Ça l'est effectivement, même si l'éditeur a beau jeu de nommer son affaire Volume 1 !"



Aaaah, la bonne blague du codec à trouver sur la jaquette…





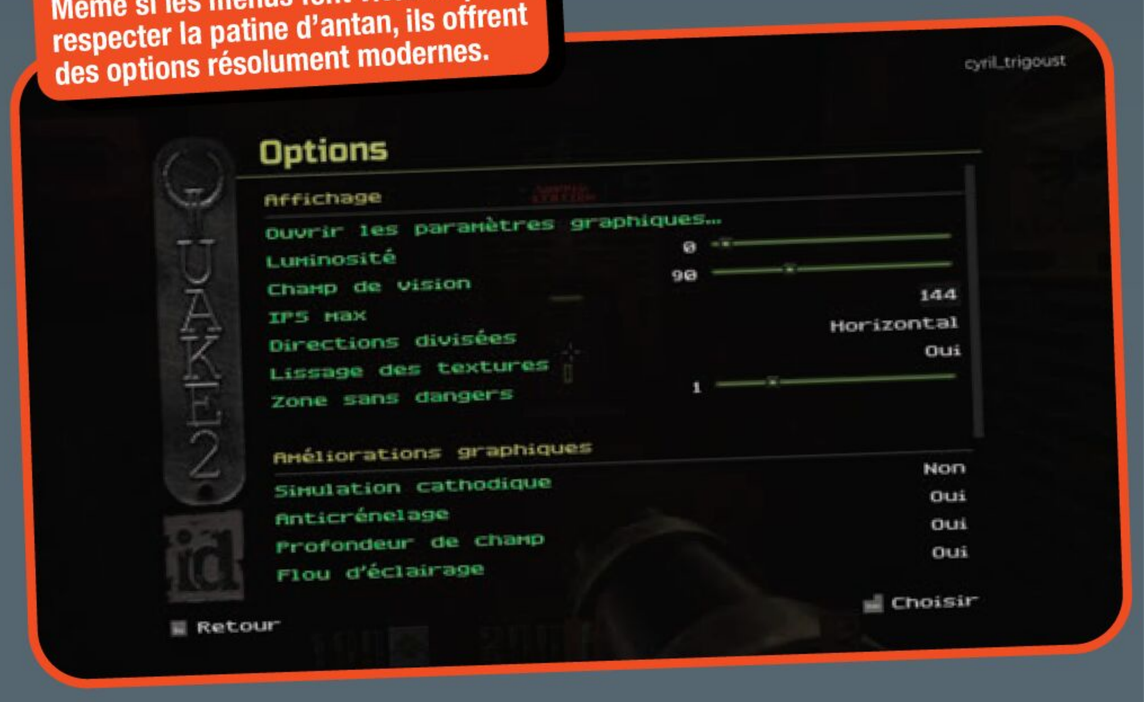
QUAKE II

LE GRAND RETOUR

Il y a plusieurs façons d'exploiter son fond de catalogue. La Nintendo's Touch passe parfois un petit coup de polish sur les pixels et vous revend ça au prix fort. D'autres, comme Bethesda, valorisent un vieux jeu et vous offrent sa restauration si vous en êtes déjà propriétaire, sinon vous proposent une belle occasion de le redécouvrir.

Le petit coup derrière la nuque dans notre introduction était là pour se moquer (avec tendresse) des fans de Mario et ses amis (dont nous sommes), mais c'était un brin caricatural et surtout pour louer un éditeur qui n'a pas souvent fait de cadeaux aux joueurs ! Mais il faut bien reconnaitre que cette fois, Bethesda a le triomphe modeste. Quake II est désormais accessible sur PC et console, à l'achat unique ou dans le Game Pass et cela sans se parer d'un Remastered scintillant pour appâter le chaland.

Le jeu s'appelle toujours simplement Quake II et si vous n'avez pas suivi l'actualité durant les vacances vous pourriez donc très bien passer à côté de la mise à jour qui le transforme totalement. Poursuivant le travail fait sur Quake, le jeu affiche désormais une superbe 4K et 144 ips sur notre PC (car notre écran ne va pas au-delà !), et supporte différents formats d'image, dont les plus larges, pour une meilleure immersion. Les ennemis ont vu leur design un peu affiné, même s'ils restent assez anguleux (n'oublions



Même si les menus font vieillots pour respecter la patine d'antan, ils offrent des options résolument modernes.

LA MUSIQUE AUSSI EST RETRO

Le marché du jeu s'est trouvé un autre vecteur de revenu. Notre boite mail est surchargée d'annonces de versions vinyles des bandes originales pour le rétro comme pour le moderne. Il suffit de se rendre sur le site du petit label Laced Records pour voir ce que l'on appelait (et appelle encore ?) des pictures disks pour Quake II, mais aussi Devil May Cry, Gears Of War, Like a Dragon. On se demande alors combien valent nos vieux Metallica, Iron Maiden ou Marilion aujourd'hui ? Un bel objet mais pour une musique médiocre composée par Sonic Mayem, très loin de ce que proposait Trent Raznor, le leader de Nine Inch Nails sur le Quake précédent ou de la proposition Thrash voire Grindcore de Mick Gordon sur Doom. Ici le Heavy Metal est, comme son nom l'indique, lourd, mais surtout bien redondant avec des motifs musicaux peu imaginatifs et qui se répètent ad libitum, pour rester dans le vocabulaire musical, mais nous dirions plutôt ad nauseam. Nous sommes peut-être un peu durs, mais Doom et Quake nous habituent à tellement mieux. Mais le vinyle est joli, alors…



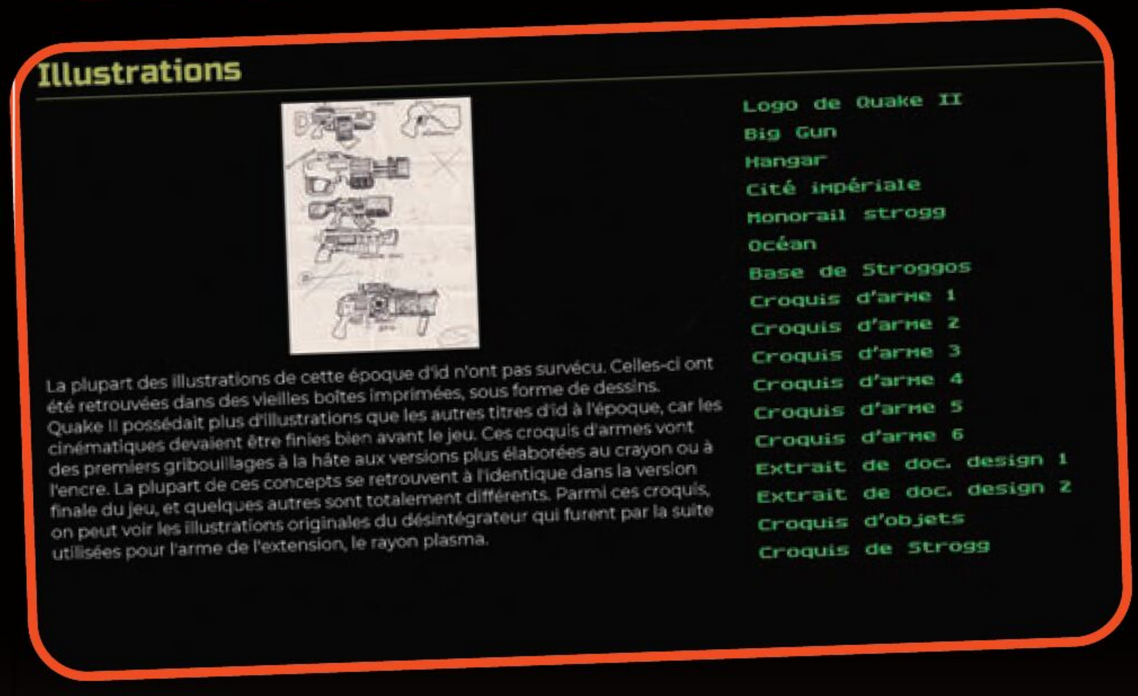


Le jeu propose toute sorte de filtres, par exemple ce magnifique CRT pour retrouver le visuel de l'époque et, à droite, le rendu actuel.



UN GROS EFFORT SUR LE MULTI

Que ce soit en local ou en ligne, une campagne contre les Stroggs vous lancera à 4 dans une aventure sur un même écran scindé ou chacun chez soi en ligne. MachineGames a aussi fait un effort remarquable sur le multi en match à mort avec des combats qui fleurent bon le Quake III Arena tant ils sont intenses, dans des maps très bien conçues, et d'une précision remarquable. Un netcode aux petits oignons ! De plus, il est possible de jouer à la campagne et tous les packs d'extension en coopération ou en multijoueur, peu importe la plateforme. Ce cross-play oblige toutefois les joueurs PC à passer à la manette (sur Quake, quelle indignité !) mais nous avons volontiers fait ce sacrifice pour aller apprendre à Jean-Kevin « comment qu'on jouait à l'époque, sur des PC sans LED avec des claviers moisis »… et cela avant que ledit Jean-Kevin nous atomise, car du haut de ses – a priori - 18 ans (le jeu est PEGI 18, on le rappelle), il sait bien mieux utiliser la manette que nous !



pas que Quake II est sorti en 1997), et ont soi-disant une meilleure IA, même si c'est un point de détail qui nous a échappé. Globalement, c'est avant tout leur position dans des niveaux bien construits qui importe. Et comme les premiers Doom en avaient aussi le secret, ils ne cessent de créer des « jump scare » en surgissant de n'importe où. Ici, l'adrénaline se consomme toujours à la paille ! La gratuité (si vous aviez déjà le jeu, sinon il vous en coutera 10 €) n'empêche pas l'exhaustivité. Ainsi, vous retrouverez les épisodes The Reckoning, avec ses 18 niveaux de campagne et 7 cartes de match à mort, et Ground Zero, comportant 15 niveaux de campagne et 14 cartes de match à mort. Cerise sur le gâteux, comme on dit dans les magazines rétro, MachineGames a ajouté 28 niveaux de campagne et une carte multijoueur pour le match à mort. Le scénario reste toujours d'une grande finesse : « Dans les profondeurs de l'espace Strogg se trouve la Machine, capable de détruire la fabrique de la réalité. Combattez à travers l'espace-temps pour trouver le Strogg-Maker, le détruire et changer le destin de l'humanité et des machines ». ***C.T.***

"MachineGames a ajouté 28 niveaux de campagne et une carte multijoueur pour le match à mort."



Même s'il ne fait pas dans la finesse, Quake II propose une histoire et un chemin à suivre à la Dead Space pour ne pas se perdre.

PIKMIN 1+2

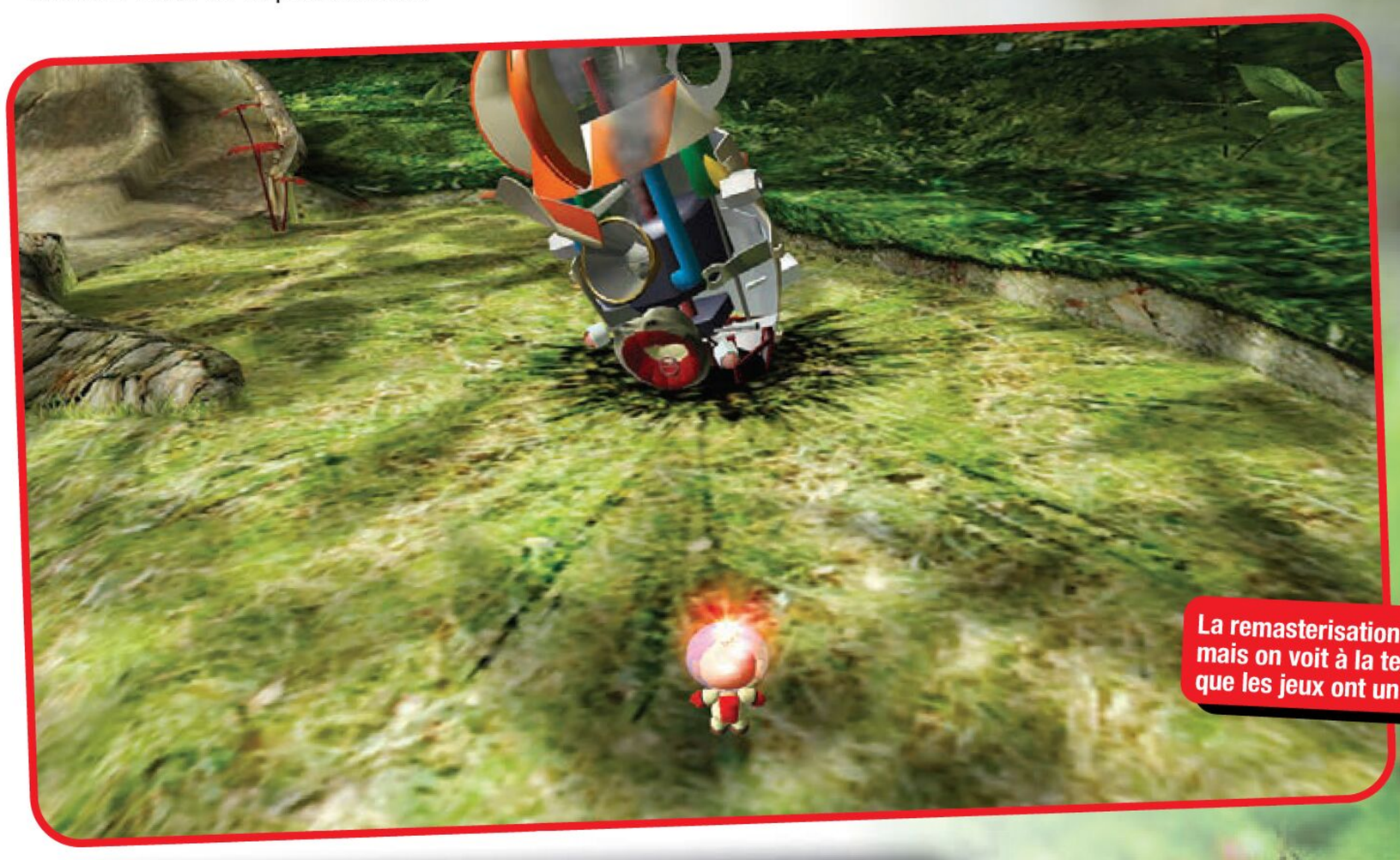
PETIT MAIS COSTAUD !

Alors que Pikmin 4 a ébloui l'été morose de la Switch, Nintendo pense aux retardataires en leur proposant de redécouvrir les origines de cette série vieille de plus de vingt ans.

Avant le succès amplement mérité de son quatrième volet, Pikmin était une série qui, bien que chère au cœur des fans les plus irréductibles de Nintendo, n'avait jamais connu un vrai plébiscite populaire. Commercialisé fin 2001 sur GameCube au Japon (2002 en Europe), Pikmin détonnait dans le catalogue de l'entreprise japonaise. Véritable fer de lance de cette nouvelle console – il est sorti un mois après son lancement –, il avait comme première particularité de ne s'appuyer sur aucun univers connu. L'idée de départ était de proposer un jeu permettant de contrôler de nombreux personnages simultanément. Ce n'est qu'au fil du travail de pré-production qu'ont émergé les petites créatures mi-plante mi-animale qui donnent leur nom à la série. Aujourd'hui, c'est ce titre (ainsi que sa suite parue en 2004 sur la même machine) que l'on peut redécouvrir dans des conditions optimales.

UNE SÉRIE ATYPIQUE

Mais avant de s'attarder sur les détails techniques de ces



La remasterisation est réussie mais on voit à la texture du sol que les jeux ont un certain âge.

EN ATTENDANT LE GRAND ECRAN ?

En 2014, Nintendo s'est essayé à quelque chose d'étonnant : la vente de petits courts-métrages basés sur la série et réalisés en CGI. Proposés sur l'eShop de la Wii U et de la 3DS, les « Pikmin Short Movies » étaient réunis dans un bundle vendu 5€, avant d'être mis gratuitement à la disposition de tous sur les différentes chaîne YouTube du constructeur en 2020. Au nombre de trois (Trésor en bouteille, Le jus de la peur et Les risques du métier), ceux-ci sont d'excellente facture et font regretter qu'une série en bonne et due forme n'ait pas été produite. Au vu de la popularité de Pikmin 4, on espère que Nintendo va revoir ses plans voire, pourquoi pas, viser plus haut avec un long-métrage.





Cette impression d'être minuscule dans un monde de géant est l'une des forces de la série.

remasters, il convient de revenir sur ce que propose la série. Radicalement différent de tout ce que Nintendo avait produit jusqu'alors, Pikmin, c'est avant tout un concept difficile à définir, situé quelque part à la croisée des chemins entre un jeu d'aventure, un STR et un Lemmings en 3D. Le premier volet nous met ainsi dans la peau du Capitaine Olimar, un minuscule extraterrestre qui s'est retrouvé échoué sur une mystérieuse planète. Haut de quelques centimètres seulement, il est vite limité dans ses déplacements, ce qui l'oblige à collaborer avec les fameux Pikmin. En balançant ces êtres étranges de la taille d'un insecte sur diverses cibles, il va ainsi pouvoir interagir de différentes manières avec son environnement. Déplacer un objet qui obstrue sa route, aménager un chemin, venir à bout d'ennemis hostiles… tout se fait en envoyant au bon endroit le bon nombre de Pikmin, mais aussi le bon type de Pikmin. Limitées à trois dans le premier volet (rouge qui résiste au feu, bleu qui peut nager, jaune qui peut être lancé plus haut), ces différentes espèces passent à cinq dans sa suite : les blancs peuvent notamment repérer les objets enfouis sous terre, le violets, plus lourds, infligent quant à eux de gros dommages ; à noter que c'est aussi à partir de ce second opus que les jaunes sont immunisés à l'électricité. Outre sa direction artistique à croquer, la série doit son succès à ce mélange entre dextérité et réflexion. Et dans les épisodes qui nous intéressent ici, c'est encore plus vrai dans le cas de Pikmin 2, où un second protagoniste, Louie, accompagne Olimar, obligeant à jongler entre les deux personnages et les escouade de Pikmin qu'ils dirigent.

DU BON BOULOT

Malgré leur âge, les deux premiers Pikmin restent deux excellents divertissements. On n'atteint évidemment pas le niveau du dernier épisode en date mais on reste bluffé par leur niveau de maîtrise. Il faut dire que Nintendo a fait du bon boulot. Malgré certains modèles et textures qui peinent à masquer leur âge, le passage à la HD leur donne véritablement une seconde jeunesse. On apprécie également la présence de plusieurs types de prises en main, entre la classique et celle à base de détection de mouvements introduite dans les versions Wii sorties à la fin des années 2000. Si vous avez loupé les débuts de Pikmin à l'époque, on ne saurait donc que trop vous conseiller de vous pencher sur ces remasterisations, qui sont disponibles à l'unité (30€ le jeu) ou en bundle (50€) en dématérialisé, ou bien dans une compilation en version physique pour satisfaire les collectionneurs. ***H.N.***

"Outre sa direction artistique à croquer, la série doit son succès à ce mélange entre dextérité et réflexion."



Avec ses deux protagonistes, Pikmin 2 amène une dynamique différente assez enthousiasmante.

LA CHUTE DES ANNEES 80

Le milieu des années 90 annonce un profond changement dans l'industrie du jeu vidéo. La 3D arrive, tout comme de nouveaux acteurs prêts à dévorer une concurrence vieillissante. Et puis il y a certains anciens qui tentent le tout pour le tout, quitte à perdre beaucoup de plumes. C'est l'histoire d'Atari et de Commodore, qui n'ont pas survécu à la fin du XXe siècle. Cyril Trigoust

ROIS DES


Commodore
32bit
AMIGA CD32
RESET






AMMO
133
HEALTH
32%
ARMOR
138%
ARMS
2

JAGUAR 64-BIT

UN PREDATEUR QUI N'A PAS FAIT LONG FEU

La VCS 2600 a été un véritable raz de marée en 1977, mais les choses n'ont pas tourné comme prévu pour Atari. Au milieu des années 90, la compagnie américaine n'est plus que l'ombre d'elle-même et sort la Jaguar en espérant reprendre du poil de la bête. Raté !

Avec le recul, la success-story d'Atari a été aussi intense que courte. Personne ne peut nier son apport essentiel à l'industrie du jeu vidéo grâce à Pong ou Break-out en arcade, mais surtout grâce à la VCS 2600, première console de salon à connaître un gros succès. Mais un ensemble de mauvais choix ont porté un dur coup à la compagnie et, au début des années 90, Atari n'est plus vraiment le leader fringant qu'il fut il y a 15 ans. La compagnie peut tout de même compter sur les très belles ventes de ses micros ordinateurs, Atari 520 ST en tête. C'est en effet une époque importante et foisonnante pour l'informatique personnelle, puisque le PC n'a pas encore pris le pouvoir et que deux grands rivaux s'affrontent : Commodore avec l'Amiga 500 et Atari avec le 520 ST. Mais la compagnie, désormais dirigée par la famille Tramiel, n'a pas oublié le marché lucratif des consoles et va tenter tout au long des années 80 de lutter face à la concurrence japonaise. En 1986, La 7800 essaie tant bien que mal de faire de l'ombre à la NES de Nintendo et la Master System de Sega. Mais un hardware en retard et un catalogue de jeux rikiki (59) vont radicalement raccourcir sa durée de vie. 1989 est cependant une année importante pour Atari : le constructeur sort sa première console portable, la Lynx, une très belle machine dotée d'un superbe écran en couleurs. La Lynx se vend plutôt bien dans un premier temps, malgré la concurrence de la Game Boy et de la Game Gear.

BATAILLE DE FÉLINS SAUVAGES

Ragaillardi, Atari annonce la même année travailler sur une nouvelle console de salon, la "Panther". Celle-ci doit prendre la relève de la 7800 et doit être capable de faire face aux futurs 16 bits de Sega et Nintendo. La Panther est censée utiliser une puce Motorola MC68000, soit la même que la Mega-Drive, mais également d'autres processeurs sonores et graphiques, ce qui devrait permettre à la machine d'être un hybride entre 16 et 32 bits. Pour l'époque (1989, rappelons-le), la fiche technique de la Panther est très impressionnante. Mais rien ne se passe comme prévu. En interne, un autre projet est en effet en préparation, issue des cendres de la Konix Multisystem. Ce projet avorté, porté par Flare Technologies a permis au duo Martin Brennan et John Mathieson de convaincre Atari que la 3D allait être la prochaine révolution du jeu vidéo et qu'il fallait faire vite pour ne pas se laisser dépasser par d'autres fabricants. En 1993, la nouvelle est officielle : Atari abandonne le projet Panther pour



La manette de la Jaguar est unanimement reconnue comme une des pires de tous les temps.

se consacrer à la « Jaguar », une console de nouvelle génération non pas 32 bits, mais 64 bits, qui pourrait bien prendre une bonne longueur d'avance par rapport aux PlayStation, Saturn et autres 3DO. Sam Tramiel, alors PDG d'Atari, enchaine les effets d'annonce et promet que sa nouvelle merveille sera en rayon à Noël de la même année. Une cadence de production infernale et intenable, tant et si bien que la console arrive certes à l'heure (le 23 novembre très exactement)… Mais uniquement à San Francisco et à New York, avec une toute petite poignée de jeux. Les premières semaines de commercialisation sont cependant encourageantes, avec une demande qui dépasse largement l'offre, tant et si bien que trouver une Jaguar début 1994 est quasi-impossible.



À l'intérieur de la Jaguar, on trouve plusieurs puces, rendant la programmation compliquée.

❶ Sortie en 1995, l'extension "CD" n'a accueilli que 13 jeux.

❷ Cybermorph, jeu de lancement de la Jaguar, était initialement prévu sur Panther.

UNE 64 BITS ? PAS VRAIMENT…

Mais la hype ne dure pas et la console n'a finalement rien de la révolution technologique annoncée. En lieu et place de l'architecture 64 bits annoncée, la Jaguar et une console hybride utilisant plusieurs processeurs… Dont le Motorola MC68000 qui était prévu pour la Panther. Les autres processeurs sont des hybrides 32/64 bits et la machine est un enfer à programmer, tant et si bien que la plupart des jeux ne rendent pas honneur au hardware embarqué. À sa sortie, on ne compte que 3 titres (Cybermorph, Raiden et Humans), initialement prévus pour la Panther. La Jaguar ne peut également pas, dans un premier temps, compter sur le soutien des éditeurs japonais. Un énorme manque à une époque où le jeu vidéo nippon mène la danse. Un deal avec Sega, quelques mois plus tard, va cependant lui permettre d'étoffer un peu son catalogue. Et pourtant, avec beaucoup d'huile de coude, il est possible de sortir des jeux impressionnants, en témoignent le FPS Alien vs Predator, un très bon portage de Doom ou encore le grand classique Rayman. En octobre 1995, Sam Tramiel laisse sa place de PDG d'Atari à son père Jack, suite à un infarctus. Loin de tenter de sauver la Jaguar, ce dernier réduit considérablement les coûts de la société, notamment côté marketing et la console commence à mourir à petit feu. Le coup d'arrêt a lieu en avril 1996, après moins de 150 000 ventes. Quelques mois plus tard, Atari fusionne avec JTS, un fabricant de disque dur, signant la fin de la compagnie en tant que constructeur de consoles et d'ordinateurs. Ce dernier revendra la marque à Hasbro en 1998, pour 5 millions de dollars. Mais la dernière console d'Atari a ses fans au XXIe siècle : sa scène « homebrew » est très active, avec des jeux inédits qui sortent encore aujourd'hui. Une longévité aussi alternative que surprenante.

"Mais la hype ne dure pas et la console n'a rien de la révolution technologique annoncée…"

À cheval entre les générations, la Jaguar utilise par défaut des cartouches.

AMIGA CD32

LA CONSOLE QUI A TUÉ COMMODORE

À l'instar d'Atari, Commodore est un nom qui résonne fort dans les années 80, ayant largement participé à la démocratisation de l'informatique dans les foyers. Auréolé des succès du Commodore 64 et de l'Amiga 500, la compagnie va avoir de belles ambitions côté consoles. Mais ses finances vont la rattraper.

Si l'on devait qualifier les années 80 et 90 pour l'industrie du jeu vidéo, le mot « Far West » aurait une place sur le podium. Un nombre incalculable d'acteurs ont tenté d'y faire fortune, avec plus ou moins de succès. Commodore fait partie des chanceux, grâce à quelques ordinateurs cultes, qui résonnent encore fort aux oreilles des amateurs « d'informatique personnelle » vieillissants.
Ce n'est pas pour rien que le Commodore 64 et l'Amiga 500 sont ressortis il y a quelques années en version « mini », ces deux ordinateurs ayant acquis une aura totalement culte. Au début des années 90, l'horizon commence cependant à s'assombrir pour Commodore. L'Amiga 500 est certes un succès, mais la compagnie peine à le renouveler, tandis qu'un autre marché essentiel lui échappe complètement, celui des consoles. Ce n'est pourtant pas faute d'avoir essayé : en 1990 sort, uniquement en Angleterre, le C64 GS (Game System), ni plus ni moins qu'un Commodore 64 déguisé, doté d'un port cartouche et dépourvu de clavier. Une machine anachronique basée sur un hardware du début des années 80 et qui fait peine à voir face aux 16 bits flambant neuves de Nintendo et Sega. Un an plus tard, Commodore retente sa chance avec le CDTV, un appareil basé sur l'Amiga 500 et pourvu d'un lecteur de CD-Rom. Une réponse au CD-I de Philips, à une époque où le mot « multimédia » est sur toutes les bouches. Énième flop pour la marque américaine, qui commence à accumuler les pertes. Nous arrivons donc en 1993, grosse année de transition pour le marché du jeu vidéo et plus particulièrement pour les consoles : la Super Nintendo et la Mega Drive sont bien implantées et l'ouragan PlayStation et encore loin. Beaucoup vont alors tenter d'occuper le terrain avec des consoles de nouvelle génération, mais qui ont le malheur d'arriver dans une période d'entre-deux peu favorable. Alors que la plupart des joueurs et des joueuses sont à peine équipés en consoles 16 bits, difficile de donner envie de passer déjà à la suite, d'autant plus sur des machines peu sexy, au line-up de jeux limité.

32 BITS ET CD-ROM : LA BONNE ÉQUATION ?

C'est dans ce contexte compliqué que Commodore décide de lancer ce qui sera sa dernière machine. Pas encore complètement à l'agonie, la compagnie n'a cependant pas les reins assez solides pour un lancement mondial et va sortir l'Amiga CD32 uniquement en Europe. Un territoire où la marque est encore très populaire, notamment en Angleterre. Choix mine de rien pertinent dans un premier temps, qui va permettre à l'Amiga CD32 de se vendre correctement durant les premiers mois de sa commercialisation. De plus, la fiche technique la console est intéressante plus d'un titre : Commodore applique la même stratégie que pour le C64 GS et le CDTV, en reprenant le hardware d'une machine existante et en l'adaptant au format console. Sauf que, cette fois-ci, c'est le flambant neuf Amiga 1200 (sortie fin 1992) qui va être utilisé comme socle. On retrouve ainsi le processeur Motorola 68EC020, mais aussi des coprocesseurs graphiques et surtout un lecteur de CD-ROM vitesse x2. Le 68EC020 étant un processeur 32 bits, l'Amiga CD32 est la première console 32 bits avec lecteur de CD-Rom à sortir en Europe (La FM Towns Marty de Fujitsu la précède de quelques mois au Japon). La manette reprend quant à elle la disposition des boutons du pad Super Nintendo, avec



Inspiré de la Mega Drive, le design de l'Amiga CD32 fait dans la sobriété.

notamment les fameux boutons de tranche. La forme du contrôleur est en revanche très originale et le premier réflexe est de le prendre à l'envers, avant de comprendre qu'elle doit se tenir comme un manche Boeing. Une manette finalement plutôt ergonomique, que l'on retrouve d'ailleurs dans l'Amiga 500 Mini sorti l'année dernière.

COMMODORE PRESQUE DÉJÀ MORT EN 1993

Bref, en septembre 1993, lorsque l'Amiga CD32 sort en qu'Europe pour l'équivalent de 380 euros, l'affaire semble plutôt bonne.

Pour un prix très compétitif, on a le droit à l'équivalent d'un Amiga 1200 accompagné d'un lecteur de CD-Rom, avec en plus la possibilité de brancher clavier et souris via diverses extensions. Étant donné la faible taille du territoire sur laquelle elle est lancée, Commodore n'espère vendre « que » 300 000 exemplaires dans un premier temps. Mais les soucis financiers de la compagnie sont tels que, en avril 1994, la faillite est déclarée. Un coup de tonnerre dans l'industrie, Commodore étant encore un nom fort respecté à cette époque. Mais le titre cet article est finalement un peu trompeur : ce n'est pas l'Amiga CD32 qui a tué Commodore, puisque la marque était déjà agonisante au moment de la sortie de la console et que, même si le succès avait vraiment été au rendez-vous, son destin était scellé. Après avril 1994, la console 32 bits de Commodore va toutefois encore continuer à se vendre correctement, surtout en Angleterre, grâce à des partenariats de distribution.
Sa commercialisation va définitivement s'arrêter en mars 1995, après moins de 150 000 ventes. L'Amiga CD32 et la mort de Commodore qu'il l'accompagne sont clairement un jalon dans l'industrie du jeu vidéo, marquant un profond changement : tout comme Atari, Commodore n'est plus le roi des ordinateurs et doit laisser sa place à un PC qui s'apprête à être dominant. Et côté consoles, "l'entre-deux générations" a été fatal pour beaucoup de marques n'ayant pas su correctement appréhender l'arrivée de la 3D et nouer les bons partenariats avec les éditeurs japonais. Un Japon qui s'apprête à dominer encore plus le secteur pour les dix ans à venir.

Le Commodore 64 GS, première tentative de Commodore sur le marché des consoles.



❶ Un pad non officiel est même sorti, fortement inspiré de delui de la Mega Drive.

❷ Le CD de démo du CD32 montrait des images assez impressionnantes, pas vraiment reflet de la réalité.





Le CDTV, étrange tentative d'offrir un appareil multimédia, hybride entre console et ordinateur.



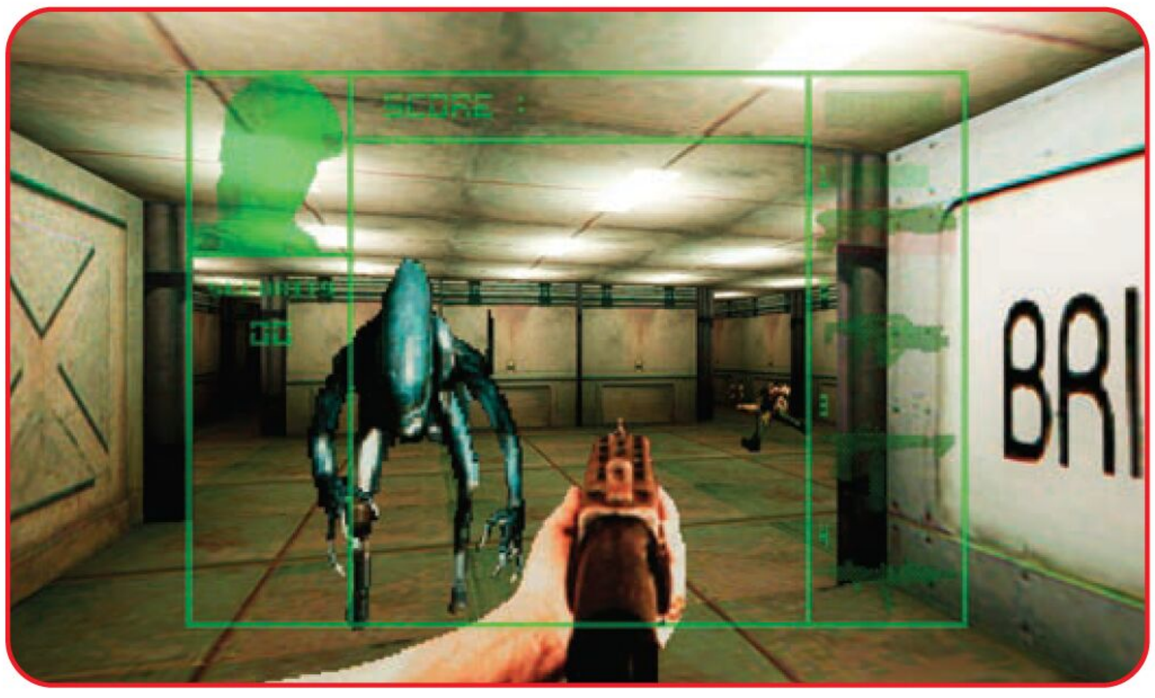
"Les soucis financiers sont tels que, en avril 1994, la faillite est déclarée."

LES 8 MEILLEURS JEUX DE LA JAGUAR ET DE L'AMIGA CD32

Vous vous en doutez, le catalogue de l'Amiga CD32 et de la Jaguar est assez limité. Le premier a surtout accueilli des portages micros, et la seconde quelques titres originaux. Si on ne devait en garder que 8, voici notre sélection.

1994
ALIENS VS PREDATOR

Aliens vs Predator est sans doute le jeu le plus connu de la Jaguar et très certainement l'un des meilleurs. C'est le premier titre développé par le studio Rebellion fondé en 1992, qui deviendra ensuite un vétéran du FPS. On lui doit ainsi plusieurs suites de AvP sur PC, mais également la série des Sniper Elite et Zombie Army, encore très populaire aujourd'hui. Cet Aliens vs Predator Jaguar était particulièrement beau et fluide, à une époque où les FPS sur console se résumaient à des portages ultra-poussifs sur console 16 bits.



1995
RAYMAN

Alors que l'Histoire se souvient de Rayman comme un des jeux phares de la PlayStation, le jeu de plateforme d'Ubisoft - et première œuvre de Michel Ancel - a tout d'abord été développé pour la Jaguar et est même restée une exclusivité de quelques semaines. L'origine du projet remonte plus loin : en 1992, Michel Ancel souhaite faire Rayman sur Atari ST, puis se laisse convaincre de passer plutôt sur la Super Nintendo. Rapidement, les ambitions techniques sont telles qu'il faut trouver un hardware plus adapté. D'où le choix de la Jaguar.



1994
DOOM

Doom, ça vous dit quelque chose ? Jeu culte s'il en est, le FPS d'id Software est, à sa sortie, le meilleur représentant de la supériorité technique du PC. Parmi les nombreux portages consoles, la version Jaguar est sans doute l'une des plus réussies. Elle parvient à conserver une très bonne fluidité tout en faisant le moins de concession possible sur la qualité des graphismes. Seul défaut notable, et pas des moindres : l'absence de musique pendant les niveaux. Ces dernières existent, mais ne pouvaient pas tenir sur la mémoire de la console. Une version patchée, avec les mélodies cultes, existe en émulation.

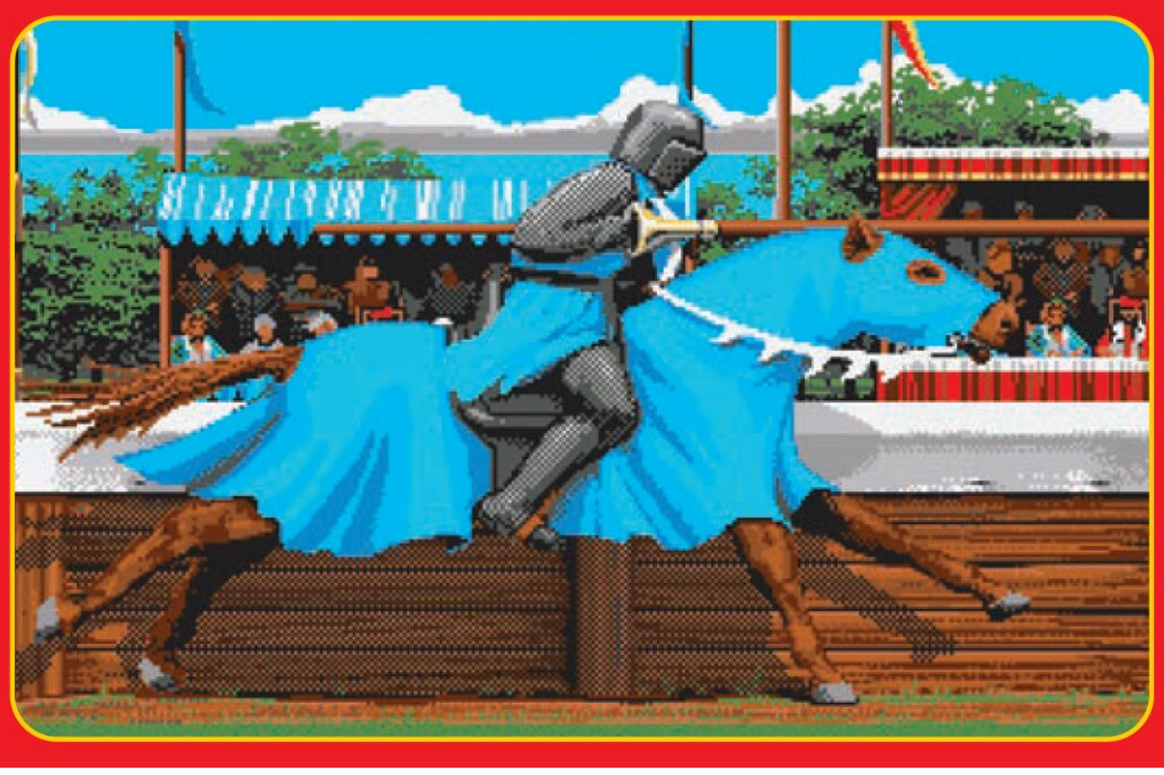






1993
DEFENDER OF THE CROWN 2

La ludothèque de l'Amiga CD32 est quasi exclusivement constitué de portage de jeux Amiga 500 et 1200, avec toutefois les ajouts qui vont bien. C'est donc tout naturellement que l'on y retrouve Defender of the Crown, un jeu culte qui a fait les beaux jours de son développeur Cinemaware. Si le titre est ici affublé d'un "2", il y a cependant tromperie sur la marchandise, puisque nous sommes ici face à un portage de luxe, proposant des musiques "qualité CD", des graphismes et des animations améliorés, mais aussi des phases de jeux inédites. Une belle version d'un classique, mais aucun cas une suite.



1994
MICROCOSM

Fer de lance du CD-Rom au milieu des années 90, Microsom fait partie de ces titres qui ont marqué les esprits par leur technique impressionnante pour l'époque. Introduction filmée et doublée, avec de vrais acteurs, textures «photoréalistes »… Une claque visuelle au service d'un shoot'em up qui se déroule dans un corps humain, façon « l'Aventure Intérieure », un film au pitch similaire sorti en 1987. Un jeu codéveloppé par Psygnosis et The Creative Assembly, quelques années avant la série des Total War.



1994
PIRATES! GOLD

Autre portage de qualité pour l'Amiga CD32, Pirates! Gold est un quasi remake du jeu créé par Sid Meier en 1987. Tres original par son côté « bac à sable », le titre offre une large variété de gameplay, entre duels au sabre, abordage et intrigues politiques. Grâce au support CD, le jeu gagne une introduction en images de synthèse, des musiques orchestrales et, plus généralement, une réalisation de haute volée pour l'époque. Un classique qui trouve ici un écrin de qualité.



1994
FLINK

La Jaguar a eu Rayman, l'Amiga CD32 aura Flink, sans doute l'un des plus beaux jeux de plateforme de 1994. Assez méconnu, ce jeu développé par Psygnosis et aussi sorti sur Mega Drive, est pourtant une petite perle à découvrir en 2023. Les sprites sont énormes, les décors détaillés et le gameplay essai d'être plus varié que le platformer de base. Le héros est ainsi capable d'apprendre différents sorts pour se battre et le tout se drape d'une légère couche "RPG" très original à cette époque. La version CD32 est d'une beauté confondante et s'avère un peu plus fine et détaillée que la version Mega Drive (qui ne démérite pas pour autant).





1994
TEMPEST 2000

Tempest 2000 n'est peut-être pas le meilleur jeu de la Jaguar, mais c'est indéniablement celui qui procure les sensations les plus fortes. Nous sommes ici face à un remake du jeu d'arcade Tempest crée par Jeff Minter en 1981. Minter se charge lui-même de la programmation et va pousser les potards du psychédélisme à 11. Voici un shoot'em up de type "Tube Shooter" où vous devez tirer sur des ennemis arrivant du fond de l'écran. Rien de très original, si ce n'est l'habillage visuel et sonore, qui hurle les années 90, avec ses images de synthèses criardes et (très) avant-gardistes.



RÉTRO-ABO


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

OFFRE SPÉCIALE 2023

ECONOMISEZ 25%

ABONNEZ-VOUS !

1 NUMÉRO GRATUIT !



PROFITEZ DE TOUS LES AVANTAGES DE L'ABONNEMENT :

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

3 MOYENS FACILES DE S'ABONNER

1. Directement en ligne

www.abo.nickelmedia.fr

2. Par téléphone

01 44 70 72 32

3. Par courrier ou email

✔ Complétez et envoyez le bulletin ci-dessous à :
VIDEOGAMER RÉTRO - 20 rue Rouget de Lisle - 92130 Issy les Moulineaux

✔ 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 – 20 rue Rouget de Lisle - 92130 Issy les Moulineaux

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

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

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

❑ Mme ❑ M. (*) Champs obligatoires

Nom* : .....

Prénom* : .....

Société : .....

Adresse* : .....

.....

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

Email* : .....

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

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

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

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

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

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

Date et signature obligatoires :

* 4 numéros à 7,90€.
Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/12/2023. 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.

R0290

PlayStation

1995-2000 : GÉNÉRATION PlayStation

LES 50 JEUX QUI ONT COURONNÉ SONY ET RÉVOLUTIONNÉ LE JEU VIDÉO

Nous aurions pu en sélectionner 100 tant le catalogue PlayStation est riche. Mais 50, c'est déjà pas mal non ? On vous laisse donc découvrir ces hits qui ont marqué tout une génération de joueurs, ceux-là même qui aujourd'hui ne disent pas une «console de jeu vidéo» mais une «PlayStation».



Les petits singes d'Ape Escape ont eux aussi failli devenir une mascotte pour la PlayStation.

APE ESCAPE 1996
SAUVE QUI PEUT !

Développé par SCE Japan Studio et édité par Sony Computer Entertainment, Ape Escape fait partie de ses licences moins marquantes aujourd'hui, mais qui ont largement contribué au succès des 2 premières générations de PlayStation et de sa déclinaison portable. On y incarne le jeune Spike et son ami Buzz. Alors qu'ils se rendent chez le Professeur Ozel, les singes de son laboratoire dirigés par Specter, le plus malin d'entre eux, prennent le contrôle d'une machine à voyager dans le temps et créent une explosion. Spike va devoir retourner dans le passé à la recherche de tous ces primates. Ce jeu de plateforme sorti en 1999 utilisait les deux sticks analogiques pour s'orienter dans l'environnement et exploiter les gadgets du jeune héros. Un gameplay singulier à l'époque et qui lui a valu un bon succès critique et commercial. Les petits personnages ...iesques du jeu ont aussi beaucoup plu au public. Sony ne s'est donc pas privé d'exploiter la licence dans plusieurs suites et spin-off jusqu'à la fin de la première décennie 2010.

UN GAMEPLAY SINGULIER À L'ÉPOQUE ET QUI LUI A VALU UN BON SUCCÈS CRITIQUE.







CRASH BANDICOOT 1996
LA MASCOTTE

Sony ne s'est pas forcément cherché de mascotte, mais plusieurs se sont imposées à sa console. C'est le cas de ce bon vieux Crash sorti en 1996 et développé par Naughty Dog qui travaillera ensuite sur Jack and Daxter, Uncharted et The Last of Us, rien que ça. Le petit marsupial orange tournant sur lui-même tel un diable de Tasmanie (un cousin d'ailleurs pas si lointain puisque l'action se déroule en Australie) doit contrecarrer les plans de Cortex et sauver Tawna, une charmante femelle de son espèce. Il est aidé dans sa quête par Aku Aku, un masque sorcier. Crash devient vite un succès critique et public au point de connaitre plusieurs suites jusqu'à l'épisode 4 sortie en 2021. Il reçoit en parallèle un superbe coup de polish sur le remake N. Sane Trilogy. Sony lorgnant beaucoup sur la méthode Nintendo au moment de la première PlayStation, Crash s'est aussi retrouvé à piloter des kartings dans Crash Team Racing sorti en 1999, mais avec moins de succès que Mario, malgré sa très bonne jouabilité.



Le premier Crash s'est vendu à 6,82 millions d'exemplaires et les deux suivants ont dépassé les 7 millions.



ODDWORLD : L'ODYSSÉE D'ABE 1996
UNE GRANDE AVENTURE

Sorti en septembre 1997 sur PlayStation et en octobre sur PC, ce jeu est développé par Oddworld Inhabitants, un studio américain n'exploitant que l'univers du brave Abe et qui ne compte en 2023 que 6 jeux sortis. Il faut dire qu'il réalise un coup de maitre avec ce premier volet. On y découvre Abe, un esclave Mudokon travaillant dans un abattoir. Destiné à être tué lorsqu'il aura suffisamment travaillé, comme tous ses congénères, il décide de s'enfuir et d'emmener ce qu'il peut de Mudokons avec lui. Jeu de plateforme en 2 dimensions alors que tout le monde se concentrait sur la 3D, l'odyssée d'Abe se distingue par l'absence d'interface à l'écran, sa palette de mouvements, mais surtout le moteur ALIVE (Aware Lifeform In Virtual Entertainment) permettant des interactions avec les amis et ennemis du héros. Un jeu aussi atypique qu'inoubliable.



Le jeu a connu un remake en 2014 sous le nom Oddworld : New'n'Tasty, mais même l'original reste superbe.

WIPEOUT 2097 1996
VIRAGE À 2097°

Fort d'un premier épisode déjà mythique, WipEout 2097 n'a eu qu'à confirmer l'essai pour figurer parmi les grandes vedettes de la Playstation. Se faisant, la série s'est même trouvé une identité avec cet épisode. Conscient d'avoir entre ses mains le nouveau F-Zero, il n'a pas fallu longtemps à Psygnosis pour enchaîner après le succès du premier WipEout. Nous sommes à peine un an plus tard, en 1996, quand débarque ce deuxième opus baptisé WipEout 2097. Le nom paraît curieux mais il correspond en réalité à l'année au cours de laquelle sont censées se dérouler les courses. Bond dans le temps ou non, ça ne change rien pour nous. Car en réalité ce second volet n'a pas beaucoup changé par rapport à son prédécesseur. Les vaisseaux et leurs vitesses de pointe folles sont toujours les stars du jeu. WipEout a surtout fait son trou en misant sur les sensations fortes. Le cahier des charges de WipEout 2097 coche absolument toutes les cases, y compris celle d'une prise en main assez technique que l'on ne soupçonne pas forcément pour un jeu typé arcade comme celui-là. Négocier les virages à pleine balle avec la physique si particulière de notre vaisseau est une qualité que l'on a tendance à oublier à cause de



La durabilité des vaisseaux n'est pas la même. A ce titre, le Qirex est celui qui tire son épingle du jeu.



Avant chaque nouveau tour, il est possible réparer son véhicule en passant à côté de la ligne d'arrivée.



LE CAHIER DES CHARGES DE WIPEOUT 2097 COCHE ABSOLUMENT TOUTES LES CASES, Y COMPRIS CELLE D'UNE PRISE EN MAIN ASSEZ TECHNIQUE.

son gameplay plus interactif. On pense évidemment aux objets récupérables sur la piste en disant cela. Ils sont peu nombreux dans le premier épisode mais juste assez importants pour dessiner une dynamique qui va faire toute la différence à partir de WipEout 2097. Ce deuxième volet marque les esprits en devenant un titre plus agressif. Là où il était juste question déranger un petit peu la course en plaçant quelques mines ou en lançant un missile, la licence obtient sa marque de fabrique en rendant les vaisseaux destructibles. La barre de points de vie qui figure désormais sous la vitesse est un challenge car elle a tendance à fondre à la moindre erreur de conduite mais aussi et surtout à cause des objets offensifs. Psygnosis tient probablement son plus grand axe d'amélioration. Certains objets mythiques font leur apparition dès 1996 et ne quitteront plus jamais la série. Il y a par exemple le séisme créant une vague destructrice sur une portion de route devant vous. On se rappelle également de l'utilisation de nos premiers auto-pilotes, un objet parfois traître car celui-ci peut se terminer en plein milieu d'un virage. Plantage dans le décor garanti. Le premier WipEout était certes un électrochoc en termes de jouabilité mais c'est bien WipEout 2097 qui a donné ses lettres de noblesses à la licence, ainsi qu'un modèle à suivre pour le reste de la série. Pari gagné haut la main, et à toute vitesse !



Equilibré à tous les niveaux, le Feisar est le premier vaisseau pilotable et un bon client pour la technicité des circuits.



Ce titre m'a fait tourner la tête, tellement il allait vite. Je me souviens avoir bien galéré au début pour diriger le vaisseau, les commandes étant finalement assez complexes. J'y ai rejoué ensuite dans sa version VR et franchement, c'est encore plus fou. Si jamais vous avez un PS VR, ça vaut le coup, mais attention à la nausée ! *Laurent Deheppe, rédacteur en chef*

STUDIO EMBLÉMATIQUE

PSYGNOSIS

LE JOUJOU CASSÉ

Acheté par Sony pour alimenter sa nouvelle console, l'expérimenté studio anglais régale les joueurs avec quelques perles : G-Police, Colony Wars et (surtout) WipEout participent à la légende de la PlayStation, même si les ventes ne sont pas forcément au rendez-vous. Avec la sortie de la PS2, Sony débaptise Psygnosis, qui devient Studio Liverpool et se spécialise dans la licence Formula One. En dehors de quelques WipEout mémorables, le studio perd petit à petit son identité et finit par fermer en 2012.



HEART OF DARKNESS 1998

TRÈS BEL ENFER

On s'est tous fait avoir pour sa plastique irréprochable. Heart of Darkness nous a attiré avec des graphismes impeccables et une histoire qui sentait bon le jeu pour enfant. Qui aurait pu croire que le petit Andy rencontrerait autant de difficulté en allant sauver son chien. Le pire c'est qu'il n'est pas juste compliqué à cause de phases de plateformes complexes ou de combats un peu ardus. Heart of Darkness est volontairement punitif. Eric Chahi avait déjà l'air sadique par moment dans Another World, mais avec cette suite spirituelle il repousse les limites du die & retry. Il faut visiblement accepter le fait qu'on va passer un sale quart d'heure pour vraiment profiter des qualités esthétiques du jeu. Le talent de Chahi n'est pas étranger au don que Heart of Darkness a pour la mise en scène. D'ailleurs c'est en mettant de côté les considérations sur la difficulté que l'on peut dire qu'il s'agit d'un grand jeu d'aventure prouvant que la 2D en a encore sous le capot.



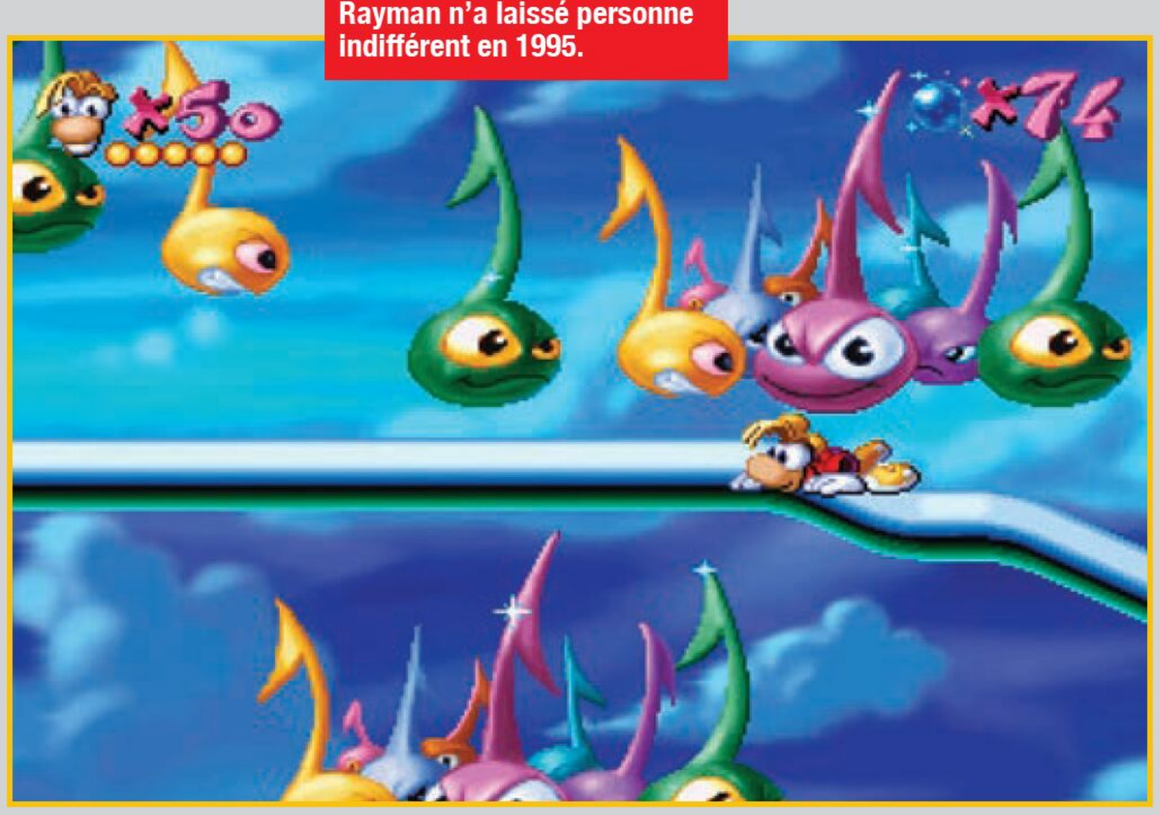
Il y a énormément de phases d'escalade dans Heart of Darkness. Probablement les moments les plus délicats.







L'univers enchanteur de Rayman n'a laissé personne indifférent en 1995.



RAYMAN 1995

PAS DE BRAS, PAS DE JAMBES, PAS DE PROBLÈMES

Les employés d'Ubisoft passent presque pour des hérétiques en se penchant sur le cas d'un jeu de plateformes en 2D sur Playstation. L'histoire donne pourtant raison à la firme française. Les ambitions de la console et les possibilités offertes par le support CD lui donnent l'occasion de créer un titre à l'esthétique absolument bluffante. En 1995, Rayman est la preuve que l'art ancestrale de la 2D peut encore faire des miracles sur les nouveaux supports. Il faut dire que le jeu n'est pas en reste mécaniquement parlant. Il fait preuve d'une aussi grande générosité dans ses environnements que dans sa jouabilité en constante évolution. Pour Ubisoft c'est plus qu'une simple réussite. Il sorte de cette affaire avec le début d'une série à succès ainsi qu'une nouvelle mascotte au rayonnement international.



PÉRIPHÉRIQUE ESSENTIEL

MULTITAP

JUSQU'À 8 JOUEURS

Comme vous le savez, la PlayStation ne possédait que deux ports manettes et à l'époque, on ne jouait pas encore en ligne. Du coup, pour des parties à plusieurs (plus de 2), Sony proposait le multitap. Simple et efficace, mais terriblement désuet en 2023.



MEDIEVIL 1998
LA MORT À LA COOL

Le remake de 2019 nous a rappelé à quel point les aventures de sir Daniel Fortesque ont été importantes pour la Playstation. Bien sûr en 1998 c'est la grande époque des jeux d'aventure 3D, et Medievil fait indubitablement partie du haut du panier. Mais au-delà de ça, on se souvient volontiers de lui pour son style pas comme les autres. C'est une histoire d'ambiance et de personnages. Medievil aurait pu être co-signé par Tim Burton à l'époque que cela ne nous aurait pas surpris. La direction artistique de Gallowmere y est pour beaucoup même si le ton humoristique fait encore plus son effet. Que ce soit son histoire, sa démarche ou son apparence, rien ne semble vraiment chevaleresque chez le noble Fortesque. Et ce n'est pas le seul à se montrer comique malgré lui. Malgré les thèmes glauques abordés, il se dégage de tout cela une légèreté qui le rend encore attractif.

STUDIO EMBLÉMATIQUE

SCE JAPON
LA FOIRE AUX IDÉES

Fondé en 1993 à Tokyo, le studio profite de l'ère PlayStation pour laisser les idées de ses producteurs germer à loisir : Jumping Flash, PaRappa, Wild Arms, Ape Escape, Everybody's Golf, c'est eux ! C'est ce studio qui donne suffisamment de liberté à des gens comme Kazunori Yamauchi ou Fumito Ueda pour créer Gran Turismo et Ico. Par la suite, SCEJ aura plus de mal à maîtriser la PS2 et surtout la PS3, laissant les studios externes reprendre le flambeau pour créer les meilleures exclusivités pour Sony.

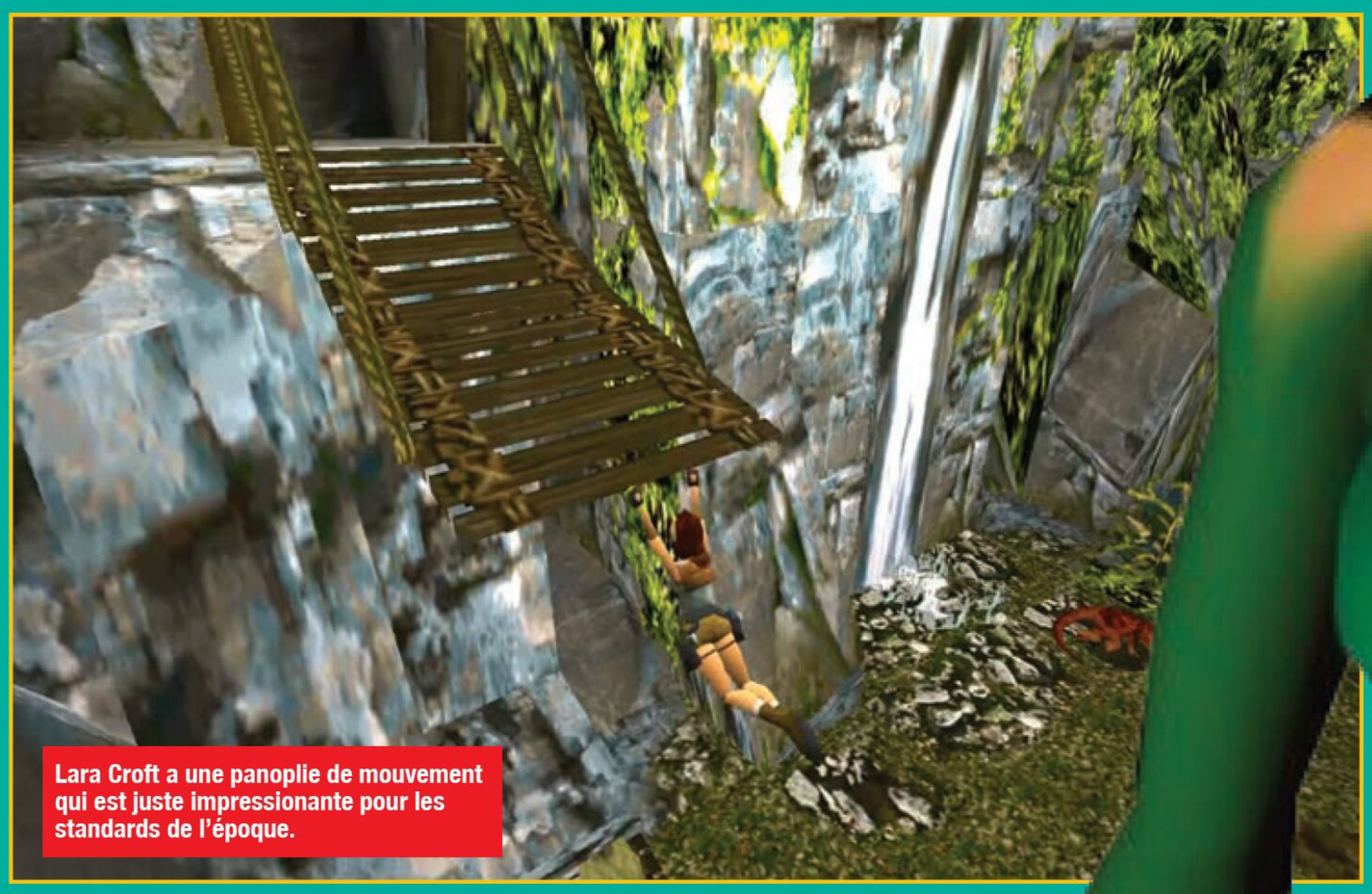




Après avoir rendu l'âme sans gloire, Dan Fortesque a une seconde chance de devenir le héros qu'il rêvait d'être.

TOMB RAIDER 1996
LA PIÈCE DE COLLECTION

Les souvenirs que l'on a gardés de Tomb Raider peuvent varier du tout au tout. Selon comment vous avez vécu le phénomène dans les années 90, le premier tête-à-tête avec Lara Croft vous est peut-être apparu comme un moment historique dans l'histoire du jeu vidéo. L'archéologue n'est peut-être pas le premier personnage féminin à apparaître en tête d'affiche d'un jeu vidéo mais elle est certainement la première à avoir autant d'impact dans le monde. Parler de Tomb Raider sans parler de son héroïne est presque impossible dans la mesure où le personnage ne tarde pas à éclipser toute l'aventure crée par Core Design. D'ailleurs, l'éditeur Eidos Interactive associe l'image de Lara à toutes les marques et toutes les publications possibles et imaginables pour faire entrer l'archéologue dans tous les foyers, y compris ceux étant le moins sensibles aux jeux vidéo. L'initiative a souvent été borderline. Il faut dire qu'Eidos a énormément joué sur les atouts physiques de Lara, au point de faire d'elle un sex symbol racoleur. Et puis il y a ceux qui ont apprécié Tomb Raider pour ce qu'il est, un jeu d'aventure avec une aura particulière qui est sur le point de chambouler les codes du genre. C'est une question d'atmosphère bien sûr. Partir fouiller des tombeaux antiques à travers le monde donne un style tout particulier à cet épisode. Cela dit Core Design montre aussi une affinité toute particulière avec les environnements 3D. L'action est fluide, la progression claire et concise, c'est une véritable leçon à une époque où tout le monde ne réussit pas à relever le challenge de la 3D. Pas étonnant que Tomb Raider serve de base à tous les jeux d'aventure de sa génération.



Lara Croft a une panoplie de mouvement qui est juste impressionante pour les standards de l'époque.



Le moins que l'on puisse dire, c'est que le premier Tomb Raider nous a fait voir du pays.

TOMB RAIDER 2 ⊠⊠⊠

UNE AUTRE AVENTURE POUR LA ROUTE ?

En 1997, le soufflet Tomb Raider n'est pas encore tombé. Au contraire, on a juste envie de retrouver Lara Croft dans de nouvelles aventures et on peut difficilement être déçu par ce Tomb Raider II qui a justement été conçu pour prendre la relève de la manière la plus directe qui soit. Le cahier des charges du premier volet a été repris dans les grandes lignes. La maîtrise du level design en 3D est toujours de la partie, tout comme la jouabilité fluide qui caractérise le premier jeu. Et si les ajustements de gameplay donnent bel et bien l'impression que Lara revient en force, il faut avouer que certaines réussites restent propres au premier épisode. Impossible de ne pas penser aux environnements qui participaient à l'immersion de Tomb Raider premier du nom. Ceux de Tomb Raider II sont pour le moins inégaux, en particulier les niveaux plus urbains de Venise bien moins intéressants. Pas facile de suivre après l'exploit de Core Design, mais ce second opus reste tout de même le plus inspiré de la série après l'opus original.

ON A JUSTE ENVIE DE RETROUVER LARA CROFT DANS DE NOUVELLES AVENTURES ET ON PEUT DIFFICILEMENT ÊTRE DÉÇU.



Ce n'est pas pour faire les difficiles, mais Venise ça marche tout de suite moins bien que le Pérou ou l'Egypte.

STUDIO EMBLÉMATIQUE

CORE DESIGN

LARA EN FORCE

Connus pour Rick Dangerous, Chuck Rock et nombre de hits du début des 90's, les Anglais de Core Design ont tout explosé avec Tomb Raider. Sorti en 1996 sur PC, PlayStation et Saturn, le jeu cartonne et Sony, qui a flairé le bon coup, se paie l'exclusivité sur console : désormais, Tomb Raider, c'est sur PlayStation uniquement ! Malheureusement, le gadin Angel of Darkness sur PS2 pousse Eidos à confier la licence à Crystal Dynamics. Core ne s'en remettra jamais et le studio disparaît définitivement en 2010.

PÉRIPHÉRIQUE ESSENTIEL

MEMORY CARD

TOUTE UNE VIE DE GAMER

La memory card de la PlayStation était finalement une idée super cool puisqu'il était possible d'aller chez un pote avec un jeu et la fameuse carte mémoire avec toutes nos sauvegardes dessus. Le seul problème : la perdre… ou que le pote la garde !

SILENT HILL 1999
DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA PEUR

Quand sort Silent Hill sur PlayStation en 1999, Resident Evil a redéfini l'horreur vidéoludique et la série de Capcom est devenue un blockbuster – nous en sommes au 3e volet. Les zombies sont des stars, ils sont partout. Konami fait donc un pas de côté tout japonais en combinant à la fois les éléments classiques du genre (jumpscares, mélange d'action et d'énigmes, monstres en tout genre) et des ressorts plus « psychologiques » qui installent un climat malsain, pesant et dérangeant qui feront la marque de Silent Hill. Dès les premières minutes, le joueur sait qu'il part pour un voyage déroutant : le thème principal d'Akira Yamaoka à la mandoline, les premiers pas dans les rues de Silent Hill enveloppées d'un brouillard aussi mystérieux qu'épais, le décor qui s'assombrit et se met à dégouliner de rouille et de sang, la chute et le réveil, enfin, dans un café où attend une flic bien mystérieuse… Tout ça fait un mélange détonnant, à la fois jamais vu et gorgé de références (des romans de H.P. Lovecraft à la série Twin Peaks de David Lynch), et surtout prometteur.

La suite ne déçoit pas, avec un Harry Mason qui s'enfonce toujours plus dans l'obscurité et l'horreur à mesure qu'il cherche sa fille dans toute la ville. Le premier Silent Hill est un coup de poing en dépit de ses limites techniques (le brouillard pour limiter la distance, la 3D gourmande) et de la lourdeur, voulue, de la maniabilité du héros – eh oui, Harry n'est pas membre des S.T.A.R.S. ! C'est le seul épisode sorti sur PlayStation : la suite, Silent Hill 2, arrivera en 2001 sur PS2. Pour un nouveau cauchemar… et un nouveau bijou.



Le brouillard à couper au couteau est là pour pallier aux limites techniques de la PlayStation.

« Quand j'ai lancé Silent Hill pour la première fois, je faisais le malin, le mec pas facile à impressionner. Quelques heures plus tard je frimais beaucoup moins, incapable de jouer seul ou dans le noir, sursautant au moindre bruit ou quand l'atmosphère devenait trop pesante. Un souvenir grandiose, mais oppressant ! *Christophe Collet, Journaliste* »



Ahhh, le cliché de l'infirmière tueuse. Une constante dans Silent Hill.

SYPHON FILTER 1999
ENTRE DEUX CHAISES



Il a beau être comparé à Metal Gear Solid, Syphon Filter est bien plus tourné vers l'action.

STUDIO EMBLÉMATIQUE

BEND STUDIO

L'EFFORT PAIE

Pour Bend, l'aventure PlayStation commence avec un bide monumental. Sous le nom Eidetic, le studio américain produit l'infect Bubsy 3D, qui transpose assez fidèlement le gameplay glissant et imprécis du jeu de plateforme dans une troisième dimension qui file vite mal au crâne. Heureusement, l'occasion de se rattraper arrive vite avec une trilogie Syphon Filter qui fait des merveilles. De quoi convaincre Sony d'acquérir Eidetic, qui devient Bend Studio en 2000. Un Resistance PSP et deux Uncharted sur Vita plus tard, le studio confirme avec le sympathique Days Gone sur PS4.

1999, c'est aussi l'année de la sortie de Syphon Filter, signé Eidetic qui deviendra quelques temps plus tard Bend Studio, suite à son rachat par Sony Interactive Entertainment. Oui, c'est l'ancêtre du studio de Days Gone ! Pour le moment nous n'en sommes pas là même si, en cette fin de décennie 90, on parle déjà de zombies (Resident Evil) et d'infiltration (Metal Gear Solid). On pourrait déjà y déceler un soupçon de Days Gone mais n'allons pas trop loin : Syphon Filter est un jeu d'action à la troisième personne qui s'inspire certes de MGS, mais aussi de James Bond et, d'une manière générale, des films d'action et d'espionnage. Le topo est classique (CIA, terroristes et virus à l'échelle mondiale), la réalisation aussi (3D émergente à la sauce PlayStation), la mise en scène du jeu tout autant (une vingtaine de missions au déroulé linéaire). Classique donc, mais efficace, si bien que Syphon Filter reste un excellent souvenir pour les fans. Il lui manquait juste LE petit truc en plus pour ne pas rester cantonné au rôle de doublure…

CLASSIQUE DONC, MAIS EFFICACE, SI BIEN QUE SYPHON FILTER RESTE UN EXCELLENT SOUVENIR POUR LES FANS.



La série a connu trois épisodes sur PlayStation, avant d'enchainer sur PS2.



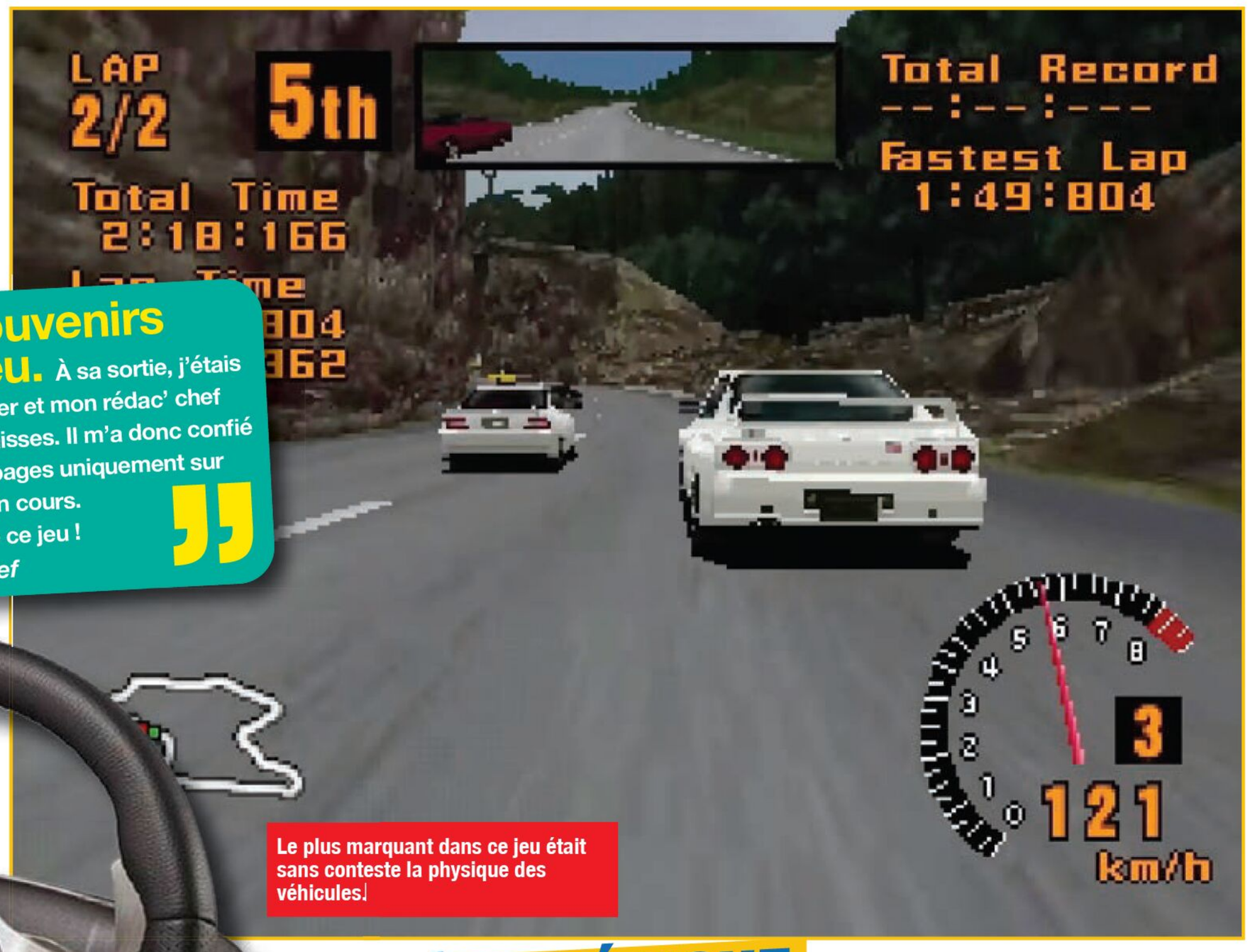


Dans le premier opus, la majorité des voitures étaient japonaises.

GRAN TURISMO 1998
LE DÉBUT D'UNE SUCCESS STORY

C'est au mois de mai 98 que débarque Gran Turismo en Europe et c'est la claque pour tous les joueurs de jeux de bagnoles et les autres. Forcément ça change de Need for Speed ! Si le titre a connu un succès immédiat, c'est avant tout grâce à son approche simulation et son réalisme, sans omettre des graphismes « dingues » pour l'époque. C'est certainement pour cette raison que GT est le jeu le plus vendu sur la PlayStation première du nom. Si si ! Avec 176 voitures et 11 circuits, GT propose une mécanique bien à lui. À commencer par les permis. Tout comme un apprenti pilote, vous deviez d'abord apprendre les bases du pilotage avant d'aller vous confronter à vos adversaires sur de véritables courses. Pour chaque permis, vous pouviez obtenir la coupe en bronze pour continuer dans le jeu mais le but était de décrocher l'or. Nul besoin de vous dire que certains y ont passé quelques semaines ! Car, pour avancer dans le mode GT (carrière), il fallait avoir le permis correspondant à la catégorie de course. Donc il fallait tous les permis pour espérer terminer le jeu. Mais ce n'est pas tout : pour participer aux épreuves, il vous fallait une voiture que vous deviez acheter. Donc, on passe le permis, on achète la voiture, on fait sa première course, on gagne des crédits. On peut s'acheter une autre voiture plus puissante pour d'autres épreuves, etc. Tout simplement une révolution à cette époque.

GRAN TURISMO EST LE JEU LE PLUS VENDU SUR LA PLAYSTATION PREMIÈRE DU NOM !



Le plus marquant dans ce jeu était sans conteste la physique des véhicules.

Que de souvenirs avec ce jeu. À sa sortie, j'étais journaliste pour le magazine PlayPower et mon rédac' chef était lui aussi passionné de jeux de caisses. Il m'a donc confié la réalisation d'un supplément de 52 pages uniquement sur Gran Turismo offert avec le numéro en cours. Alors oui, je me souviens très bien de ce jeu !

Laurent Deheppe, rédacteur en chef



PÉRIPHÉRIQUE ESSENTIEL

LE G25
IL A TOUT CHANGÉ

C'est en 2006 que nous avons vu arriver le Logitech G25. Il fait donc partie de la génération PS2. Toutefois, jouer à Gran Turismo avec un volant a tellement changé les choses, apporté tant de nouvelles sensations, que nous avons décidé de le mettre ici !

GRAN TURISMO 2 2000
LA CONFIRMATION HAUT LA MAIN



À chaque permis, le but était d'aller chercher la coupe en or. C'est toujours le cas aujourd'hui !

STUDIO EMBLÉMATIQUE

POLYPHONY DIGITAL

AUTOUR D'UN SEUL HOMME

On ne peut pas dissocier le studio de son créateur, Kazunori Yamauchi. À lui seul, il a fait de Polyphony Digital l'un des plus grands studios actuels dans le domaine du racing. Nous avons eu la chance d'y aller deux fois, et croyez-nous, ça respire l'amour de l'automobile. Aujourd'hui, il dispose d'établissements à Tokyo et à Fukuoka au Japon, mais aussi à Amsterdam et à Los Angeles.

POLYPHONY DIGITAL

Moins de deux ans plus tard, en janvier 2000, Gran Turismo 2 arrive donc lui aussi sur PlayStation et terminera à la 3e place des jeux les plus vendus sur cette machine. Devant lui ? Un certain Final Fantasy VII. Avec ce deuxième opus, Kazunori Yamauchi enfonce encore plus le clou et offre à Gran Turismo le plus beau garage virtuel du monde avec plus de 700 voitures disponibles. On y retrouve des perles rares comme l'Espace F1 de Renault mais surtout des voitures de course issues du championnat japonais : le JGTC (Japan Gran Touring Car Championship), aujourd'hui devenu le Super GT. Pour nous, Européens, c'était l'occasion de découvrir des caisses incroyables. Par exemple, si aujourd'hui tous les amateurs connaissent la fameuse Skyline GT-R dans sa version de route, c'est peut-être grâce à GT. La véritable nouveauté ? L'introduction du rallye dans cet épisode. Entre nous, GT et le rallye n'ont jamais fait bon ménage ! Sachez que GT2 tenait sur 2 CD. Le premier étant le mode arcade et le second le mode Gran Turismo. Une fois de plus, GT est un succès non seulement commercial mais aussi critique. Avec ces deux titres sur PlayStation, le studio Polyphony Digital allait devenir la référence sur consoles.



PARASITE EVE 1998
UN PONT ENTRE DEUX RIVES

Récapitulons. En 1998, la PlayStation est au top de sa forme. De grands noms sont apparus pour donner un coup de fouet au jeu d'action/aventure (Tomb Raider, Resident Evil, Metal Gear Solid) tandis que d'autres ont pris une dimension inattendue (Final Fantasy VII). Comment faire la synthèse de tout ce beau monde ? Square apporte une réponse avec Parasite Eve, à la fois jeu d'horreur et action-RPG, le tout avec des éléments surnaturels en milieu urbain, en l'occurrence New York et plus précisément Manhattan. Le papa de Final Fantasy Hironobu Sakaguchi produit l'affaire et supervise le travail de Takashi Tokita, déjà vu sur Chrono Trigger. Le résultat ? Un titre excellent, jouissant d'une atmosphère incroyable et de moments d'une force inouïe – la scène d'opéra, qui introduit l'intrigue (une sombre histoire de mitochondries mutantes), pose les bases. Le personnage d'Aya Brea, inspectrice au NYPD, est passionnant, le jeu aussi notamment les combats, façon ATB. Malheureusement jamais sorti en Europe, Parasite Eve s'est offert une suite en 2000, tout aussi recommandable quoi que plus portée sur l'action.





Le jeu semble tourné vers l'action, mais les combats se jouent à la manière d'un RPG.



L'action se déroule à Manhattan, dans une ambiance étrange et surréaliste.

LE PAPA DE FINAL FANTASY HIRONOBU SAKAGUCHI PRODUIT L'AFFAIRE ET SUPERVISE LE TRAVAIL DE TOKITA.



Aya Brea avait prévu une tenue de gala, mais pas le déroulement de la soirée.

RESIDENT EVIL 2 1998
BATTRE LE ZOMBIE TANT QU'IL EST CHAUD



C'est le premier jour de Leon S. Kennedy au RCPD. Pas de bol !



Nous sommes au début de l'année 1996 lorsque le développement de Resident Evil 2 commence et de ce fait, le succès de Resident Evil, sorti au Japon au début du printemps, n'est pas encore acquis. Il n'empêche que ça sent bon, Capcom décide donc de battre le fer tant qu'il est chaud avec un deuxième épisode dirigé par le jeune Hideki Kamiya (le créateur de Resident Evil, Shinji Mikami, supervise) et qui se placerait dans la suite directe du premier, mais cette fois dans la ville-même de Raccoon City. Les choses avancent mais des dissensions apparaissent entre Kamiya et Mikami, dissensions qui vont conduire à un quasi reboot du développement au printemps 1997.

L'histoire est connue, mais un rappel ne fait pas de mal. D'autant que c'est en grande partie son développement compliqué qui explique l'allure de ce Resident Evil 2, très semblable au premier dans les mécaniques, sans la moindre prise de risque en matière de gameplay ou de game design en général. La première version de Hideki Kamiya était plus originale, à tel point qu'elle menait à une conclusion à laquelle il était difficile de donner une suite : un comble pour une série qui avait vocation à durer selon Capcom ! Toujours est-il que la version finale de Resident Evil 2 se resserre autour des fondamentaux. Lien avec l'intrigue du premier en la personne de Claire Redfield, commissariat labyrinthique et gothique à la manière du manoir, chiens qui sautent à la gorge et clés à trouver pour ouvrir les portes : la recette est connue ! Seule originalité : les scénarios A et B de chaque personnage (Claire et le flic Leon S. Kennedy) pour allonger artificiellement la durée de vie. Au final, tout classique qu'il est, Resident Evil 2 n'en est pas moins une excellente suite !


Claire Redfield cherche son frère Chris. Pas sûr qu'il soit passé par là…

FIFA 98 1997
SOUVENIRS, SOUVENIRS...

En route pour la Coupe du Monde de la FIFA 98 - pire titre - reste un inoubliable de la série, et ce pour plusieurs raisons. Il y a évidemment le succès final de l'Equipe de France, qui teinte inévitablement tout ce qui a pu se dérouler en cette année bénie d'une aura particulière. Le Tricolore d'Adidas, Christophe Dugarry et Stéphane Guivarc'h qui redoublent d'inefficacité et de malchance, Footix ou les causeries d'Aimé Jacquet dans Les yeux dans les Bleus, tout cela restera à jamais gravé dans nos petits cœurs et ces derniers battront toujours un peu plus fort à l'évocation du diptyque FIFA 98 / Coupe du Monde 98. Ceci étant dit, pas question de trop enjoliver les choses non plus, et FIFA 98 séduisait largement avant le début de la compétition. En rattrapant efficacement le coup après une version 97 (la première intégralement en 3D) un peu bancale, le jeu d'EA Sports retrouvait le rythme et l'impact d'antan. Son gameplay arcade manquait certes de profondeur, mais on s'y faisait sans trop de problème et la quantité effarante de licences compensait déjà. Surtout, et en plus d'un mode carrière complet, celui qui donnait son nom au jeu permettait de qualifier n'importe quelle nation affilée à la FIFA à la Coupe du Monde française, avec le groupe et le calendrier officiel. Cet effort de réalisme et d'exhaustivité, il faudrait attendre très longtemps avant de le retrouver…





CET EFFORT DE RÉALISME ET D'EXHAUSTIVITÉ, IL FAUDRAIT ATTENDRE LONGTEMPS AVANT DE LE RETROUVER...



Nous ne sommes qu'en 1998 mais le travail sur les animations est déjà remarquable.

ISS PRO EVOLUTION 1999
LE DÉBUT D'UNE NOUVELLE ÈRE

Avant lui, International Superstar Soccer Pro et ISS 98 ont pavé le chemin pour les quelques érudits qui osaient résister à la toute puissance de FIFA. Déjà et malgré d'évidentes limites et raideurs, le gameplay caractéristique de la série de KCET transparaissait, offrant de merveilleuses sensations à celui qui tenait la manette. Avec le premier ISS Pro Evo, Konami transforme définitivement l'essai avec une réalisation léchée – les animations sont plus nombreuses et plus souples – et une IA capable de sanctionner tout excès sans verser trop sévèrement dans l'artificialité. Ses faux noms, son manque d'équipes et ses commentaires affreux n'y feront rien : avec la première édition de la Master League, celui qui deviendra PES happe tous les fans de foot. Pour eux comme pour un éditeur qui s'apprête à vivre quelques belles années de domination dans les charts comme dans les cœurs, c'est le début d'une très belle histoire entre l'homme et le ballon virtuel.



Que celui qui n'a jamais frappé un coup franc comme une mûle avec Roberto Carlos lève le doigt !

GRANDIA 2000
À LA DÉCOUVERTE DU MONDE

Développé par Game Arts et sorti en 1997 au Japon, Grandia débarque en 2000 en Europe grâce à Ubisoft. On découvrait alors le jeune Justin, jeune orphelin de père, se lançant dans un voyage autour du monde pour découvrir le mystère d'une civilisation perdue. Le jeu était censé défier Final Fantasy sur son terrain et avait opéré quelques choix pour se démarquer de son modèle. Par exemple, il n'y a pas de combat aléatoire. Les monstres sont visibles et un affrontement se déclenche lorsque vous approchez d'eux. Une barre d'action en bas de l'écran indique le tour de chaque joueur. Il faut constamment la garder en ligne de mire pour contrer ou sélectionner les attaques de ces personnages. Malin, dynamique, ça changeait un peu de ce que l'on avait connu sans non plus révolutionner le genre. Grandia était, avant tout pour son histoire, l'un des meilleurs RPG sur Saturn, mais dû faire face à une concurrence plus farouche sur PlayStation.



En 2019 est sortie une version remasterisée rendant un digne hommage à son illustre ancêtre.

BREATH OF FIRE III 1998
LA PUISSANCE DES DRAGONS

Capcom sort ce troisième épisode de Breath Of Fire en plein âge d'or des JRPG. S'il a connu un grand succès au Japon, il n'a pas eu la même chance de faire ses preuves sur un marché où brillaient très fort des Final Fantasy VII et Suikoden. Alors certes il reprend les ficelles classiques de ce type de jeu, avec un scénario convenu, mais incarner Ryu de l'enfance à l'adolescence, le suivre dans sa quête d'identité en abordant des thèmes compliqués tels que la religion, la morale, la cruauté humaine, nous avait embarqué à l'époque. D'autres mécaniques enrichissent le gameplay par rapport au volet précédent, notamment le système de Maitre permettant de devenir un apprenti pour découvrir de nouvelles compétences et améliorer ses personnages, ou veiller sur le village des fées afin de recueillir des objets spéciaux ou bénéficier de minis jeux. Son histoire rythmée et ses personnages attachants en font encore un excellent jeu aujourd'hui.



Ryu, le héros, peut se transformer en dragon. Et rien que pour ça, le jeu à la classe !



CHRONO CROSS 2000
ENTRE DEUX MONDE

Square sort ce RPG en 1999 au Japon et fin 2000 en Amérique du Nord. Il se déroule dans le même monde que Chrono Trigger, l'un des meilleurs jeux de rôle de la Super NES, sorti en 1995. Écrit par Masato Kato, qui avait travaillé sur Chrono Trigger, Final Fantasy VII et Xenogears, on y incarne Serge, un jeune homme propulsé dans un monde parallèle dans lequel il est mort enfant. Il va donc tenter de réunir les deux mondes pour comprendre ce qui s'est passé. Les combats aléatoires se déroulent dans un système de tour par tour assez classique, même si quelques nuances, notamment les points d'endurance, amènent un brin de nuances, mais le jeu se distingue de ses concurrents par la possibilité d'incarner une quarantaine de personnages, d'évoluer dans des décors somptueux sur une musique inoubliable.

LES COMBATS ALÉATOIRES SE DÉROULENT DANS UN SYSTÈME DE TOUR PAR TOUR.



Le remaster sorti en 2022 souffrait de nombreux bug. il a été patché, on peut désormais le lancer sereinement.





DRIVER 1999
SUR LES CHAPEAUX DE ROUES

Plus très loin d'être remplacée par une descendante qu'on n'oubliera pas de sitôt, la PlayStation de 1999 donne tout ce qu'elle peut pour accueillir toujours plus de hits. L'heure n'est pas encore à la retraite et pour nombre de studios, la fin du millénaire est l'occasion de faire étalage d'une maestria technique désormais soutenue par de vraies idées de gameplay. C'est en tout cas le cas pour Reflections, studio anglais à qui l'on doit un Destruction Derby dont les limites apparaissaient presque aussi rapidement que les premières entailles sur des carrosseries promptes à voler au premier contact. Autrefois très libre, le studio fondé par Martin Edmondson et Nicholas Chamberlain s'était auparavant illustré avec l'aussi magnifique qu'imbitable Shadow of the Beast. Mais l'époque Psygnosis était presque révolue et une fois racheté par GT Interactive (avant de passer chez Atari puis sous pavillon Ubisoft, quelques années plus tard), Reflections se spécialise presque définitivement dans la course automobile, variante grand spectacle. Avec un moteur physique au point et une conduite chaloupée qui offre ce qu'il faut de sensations fortes, l'essentiel est déjà là et il ne reste plus qu'à trouver un angle suffisamment original pour permettre à la prochaine création de se faire une place parmi les jeux de bagnole qui règnent déjà sur PlayStation. Plutôt que de jouer le coude à coude avec Gran Turismo, Toca ou Colin McRae, Driver ignore la compétition et bifurque dans l'action hollywoodienne, siphonnant au passage l'immense réservoir de l'industrie américaine. De Bullit à Starsky & Hutch en passant par les Rues de San Francisco, la French Connection ou même Sherif, fais-moi peur, le jeu pille tout ce qui peut l'être et sans surprise aucune, c'est une réussite dès les premiers tours de roue. Pas particulièrement intéressante, l'aventure infiltré d'un Tanner dont le cuir manque d'épaisseur s'efface vite, laissant courir l'imaginaire de n'importe quel gosse ayant joué aux petites voitures. Le niveau de difficulté est brutal, l'IA globalement infernale et les chronomètres vachards empêchent de conduire avec le flegme que Steve McQueen et d'autres dégageaient au volant ? Pas grave, on oublie tout à la première embardée, qui laisse sur place un enjoliveur et pas mal de doléances. Quelques années avant que Forza ou Gran Turismo n'en fassent des catégories à part entière, nombre de joueurs réalisent enfin leur rêve de petit garçon en balançant ces grosses américaines dans des virages sans fin, testant les limites insondables d'un amortissement cotonneux à souhait. Pour un peu, le marketing du jeu aurait pu breveter une technologie sonore révolutionnaire, le bruit des dérapages s'échappant autant du téléviseur que des cordes vocales de celui qui tient davantage la manette que la direction. Allez, ne serait-ce que pour cette première minute forçant à toutes les manœuvres sans laisser la moindre seconde de trop, on y retourne !

LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ EST BRUTAL, L'IA GLOBALEMENT INFERNALE ET LES CHRONOMÈTRES VACHARDS...



Qui ne se souvient pas du tutoriel de Driver dans le parking (rien à voir avec la photo) n'a jamais joué à Driver !

PlayStation

VANDAL HEARTS 1997
UNE VALEUR SÛRE.

Lorsqu'on évoque un jeu de rôle tactique sur PlayStation, c'est encore et toujours Final Fantasy qui vient à l'esprit, mais cette fois dans sa version Tactics. Pourtant en 1996 au Japon et 1997 en Europe, Konami sortant ce Vandal Hearts. Les batailles vues du dessus en 3D isométrique se déroulent au tour par tour sur un terrain découpé en grille où la topographie revêt une importance stratégique. Ce « tactical » reprenait les éléments classiques de l'évolution des personnages, comme on peut aussi le voir dans Fire Emblem, avec des transformations au-delà du niveau 10 et 20 qui confèrent une spécialité et davantage de puissance. On incarne le jeu guerrier Ash se retournant contre son propre camp lorsqu'il comprend qu'il est manipulé. L'histoire est l'un des points forts du jeu, mais les combats un peu lents et les graphismes d'un autre âge le rendent plus difficilement jouable de nos jours.



Le jeu a connu une suite en 2000. Un troisième volet devait sortie sur Nintendo DS mais Konami a abandonné le projet.

BUSHIDO BLADE 1997
LAME FATALE

Développé par Lightweight et édité par Squaresoft, Bushido Blade sorti en 1997 fait partie de ces jeux atypiques que tout le monde connait au moins de nom, souvent sans y avoir jamais joué. Ce n'est pas souvent que l'on voyait un jeu de combat sans compte à rebours ni jauge de vie ! Ce titre atypique vous permettait en effet de tuer l'adversaire en un coup avec une attaque bien placée. Si votre opposant était seulement blessé, il perdait l'usage du membre touché. Il pouvait ainsi très bien vous faire gouter sa lame en la maniant d'une seule main ou accroupi au sol. Le jeu ne proposait que 6 personnages de base, mais chacun s'adaptait aux armes que vous décidiez de lui mettre entre les mains. Le jeu a eu une très bonne presse à sa sortie, mais sa jouabilité exigeante avec des choix… tranchés, n'a pas plu à tous le monde.


Il fallait respecter les codes du bushido (pas d'attaque dans le dos, au moment du salut…), sous peine de perdre la partie.

VALKYRIE PROFILE 1999
MYTHOLOGIE NORDIQUE

Kratos n'est pas le seul à déclencher le Ragnarok dans la grande mythologie des jeux vidéo. En 1999, Tri-ace sort sous l'égide d'Enix (la société qui fusionnera en 2003 avec Squaresoft pour fonder Square Enix) cette histoire inspirée des légendes scandinaves et germaniques, comme le fit autrefois Wagner avec l'Anneau du Nibelung. La trame est heureusement plus simple. Les Ases et les Vanes se livrent à une rude bataille dans le royaume des dieux. Odin invoque la Valkyrie Lenneth. Elle doit convaincre les combattants morts au combat de se joindre à elle dans sa bataille contre Surt, leader des Vanes. Un jeu subtil et passionnant sur la forme, mais aussi original durant les phases de combat basées sur le timing pour enchainer les attaques. Il faudra évidemment composer avec l'endurance, les éléments, les faiblesses, mais dans l'ensemble les affrontements sont dynamiques et prenants.

KRATOS N'EST PAS LE SEUL À DÉCLENCHER LE RAGNAROK DANS LA GRANDE MYTHOLOGIE DES JEUX VIDÉO.



Le jeu se montre souvent très verbeux, évoquant des thèmes philosophique et religieux ancrés dans toute mythologie.

FINAL FANTASY VII 1997
LE CHEF D'ŒUVRE DE SQUARE

Nous attaquons maintenant l'un des monuments de la PlayStation, sorti en plein âge d'or du JRPG et dont l'aura occulta presque d'autres excellents jeux de rôle japonais évoqué dans ce dossier. Mais avant d'étayer ce qui a fait le succès du jeu, revenons sur les tensions entre Sony et Nintendo. Tout démarre lorsqu'Hironobu Sakaguchi, le créateur de la série Final Fantasy, réfléchit à la suite de ce qui était alors un chef-d'œuvre ; Final Fantasy VI. L'ère de la 3D arrive et la série risque de s'ancrer dans le passé si les prochains épisodes n'en bénéficient pas. Après quelques essais dans ce domaine, effectués en interne, le résultat est sans appel ; il faut passer au CD-rom pour profiter de l'espace de stockage qu'il propose. Big N a déjà annoncé qu'ils utilisent les cartouches pour la prochaine Nintendo 64. L'entente n'était déjà pas très cordiale entre les deux sociétés, cette fois le divorce est consommé. Rétrospectivement, on peut affirmer que le succès du jeu en 1997 a incontestable donné le coup de massue final à la Saturn et ringardisé, avant sa sortie, la prochaine console de Nintendo. Heureusement, Big N est un maitre dans l'art de faire d'excellents jeux et a su ne pas sombrer (merci Mario 64). Mais qu'est-ce qui a fait le succès de ce Final Fantasy VII ? Avant d'en venir au fond, il faut encore s'intéresser à la forme. Les nombreuses scènes cinématiques, représentant près de 40 minutes de vidéo, donnaient corps à l'aventure de Cloud et ses amis.
Le simple fait qu'il faille 4 CD pour contenir l'ensemble du jeu faisait à l'époque briller nos yeux adolescents. Le passage à la 3D pour les personnages constituait aussi un pari technologique remporté haut la main. FF était donc, en plus d'un excellent jeu, la vitrine technologique d'une console, une qualité qu'il gardera les épisodes suivants. Enfin, narrativement, le jeu prenait des risques. Déjà, il coupait avec les ambiances fantasy pour nous envoyer dans un monde mêlant cyberpunk et magie, sur fond de fable écologique avec une planète, Gaia (on le rappelle, la déesse primordiale dans la mythologie grecque) mise en danger par l'activité humaine. Le héros est au départ un mercenaire, pas forcément attachant, dont on découvre le passé tragique et un présent où il devra affronter la mort d'un des personnages qui nous aura suivi une bonne partie de l'aventure (pas de spoil, même si 99 % de nos lecteurs savent qui on évoque !). En 2006, le jeu approchait les 10 millions d'exemplaires vendus. Il a connu plusieurs spin-off, des films et un remake sous forme de trilogie. Sans doute l'une des dix œuvres les plus importantes de l'histoire.



LES NOMBREUSES SCÈNES CINÉMATIQUES, REPRÉSENTANT PRÈS DE 40 MINUTES DE VIDÉO, DONNAIENT CORPS À L'AVENTURE.



La musique de Nobuo Uemastu, toujours irréprochable dans sa composition, est désormais transcendée par les capacités de la PlayStation.



Le système de combats au tour par tour, un classique du JRPG, est dynamisé par le système de materia influant sur la magie.



PÉRIPHÉRIQUE ESSENTIEL

POCKETSTATION
SEULEMENT AU PAYS DU SOLEIL LEVANT

Lancée en 1999, la PocketStation ne sortira jamais de l'archipel nippon. Sa principale fonction était de servir de dispositif de sauvegarde (15 blocs) et de transfert de données de jeux. Les joueurs pouvaient aussi télécharger des mini-jeux spécifiques, et même des applications de gestion de tâches.



Avec Crash Team Racing, Naughty Dog propose à l'époque une vraie alternative à Mario Kart.

STUDIO EMBLÉMATIQUE

NAUGHTY DOG

FIDÈLE AU POSTE

Il aura fallu 14 mois à un petit studio californien pour développer l'un des titres les plus marquants de la PlayStation. Avec Crash Bandicoot, la console de Sony disposait enfin d'une mascotte reconnaissable ! Après trois jeux de plateforme et une folle séance de karting, Naughty Dog veut continuer à travailler avec Sony, qui rachète le studio. La licence Crash reste chez Universal (puis Activision), mais Sony n'est pas perdant : avec Jak & Daxter, Uncharted puis The Last of Us, le succès est croissant et colossal.

CRASH TEAM RACING 1999
LA GUERRE DES CLONES

Quand Crash Team Racing débarque sur PlayStation en 1999, pas mal d'éditeurs et studios se sont déjà cassé les dents en essayant de reproduire l'indécent succès de Mario Kart – dont la version Nintendo 64 faisait figure d'empereur absolu à peine dérangé par le pourtant très sympathique Diddy Kong Racing. Pour tous les autres, de Chocobo Racing à Speed Freaks, le résultat est le même : avec ou sans licence pour porter l'affaire, le gameplay est systématiquement à la traîne et le fun n'est pas toujours au rendez-vous. Naughty Dog, qui vient de terminer Crash Bandicoot 2 et s'apprête à lancer le développement du troisième volet sur une PlayStation désormais bien maîtrisée, s'attaque alors à un défi insensé. De briques et de blocs, son prototype de jeu de course sans textures ni personnages plaît à Sony, qui s'associer avec Universal pour y coller la licence Crash Bandicoot.

En essayant tout d'abord de recréer un circuit type Nintendo 64 sur la console de Sony, le studio s'assure de la faisabilité du projet et de fil en aiguille, Crash Team Racing s'étoffe en empruntant sans surprise la plupart de ses mécaniques à Mario Kart, référence du genre. À la sortie, le cahier des charges fortement inspiré ne surprend guère, mais l'exécution est remarquable : très propre visuellement, CTR réussit surtout son examen en proposant une conduite précise, nerveuse et suffisamment technique pour forcer la majorité des joueurs à investir dans un multitap pour partager l'écran en quatre. Des trajectoires millimétrées, des roquettes qui font mouche et une bonne humeur jamais perdue plus tard, le titre est devenu légendaire pour une génération entière de pilotes !



MEDAL OF HONOR 1999
LE FPS GRAND SPECTACLE

Medal of Honor, c'est avant tout la création de Steven Spielberg, metteur en scène que l'on ne présente plus et qui, au début des années 90, monte son propre studio de production et ce sans oublier de lui adjoindre (en collaboration avec Microsoft) une section dédiée au développement de jeux. Pendant la production d'Il faut sauver le soldat Ryan, Dreamworks Interactive s'attèle donc à la création d'un FPS chargé de faire la nique aux rois du moment, avec un certain Goldeneye en ligne de mire. Avec un scénario chiadé, une mise en scène grandiose et une bande-son signée Michael Giacchino, MoH réussit son pari au-delà de toute espérance, et ce même si la fin d'un développement chaotique entraîne la vente du studio à un Electronic Arts en pleine ascension. La série, chahutée par le Call of Duty d'Activision, proposera tout de même de nombreux titres, et ce jusqu'en 2012.



Une fois de plus, les Allemands en ont encore pris pour leur grade ! Bon, on vise la tête ou les jambes ?

COLIN MCRAE RALLY 199
LE PRÉCURSEUR

Lorsque Colin McRae Rally débarque en 1998, c'est une nouvelle ère qui s'ouvre pour le monde des jeux de course. En effet, il ne s'agit plus là de courir après trois adversaires sur une même route, mais bien de vous confronter au chrono, et seulement à lui. À cette époque, la star c'est V-Rally et il est vrai que la mécanique de jeu est aux antipodes de ce qu'est le rallye à savoir rouler seul. Certains ne comprennent pas le concept ! «Seul en piste, quel intérêt ?» Et pourtant Codemasters, avec ce titre, s'impose à cette époque comme un éditeur incontournable dans le domaine de la course virtuelle. Pour la première fois, les sensations de pilotage sont palpables. Il est possible de gérer la glisse de la voiture, de sentir enfin la machine. Avant lui, seul Gran Turismo, sorti quelques mois plus tôt, avait réussi ce pari. Dans Colin McRae Rally, non seulement le gameplay était parfait, mais la mécanique de jeu l'était tout autant. Vous vous élanciez dans une spéciale avec pour objectif de faire le meilleur chrono possible. Toutefois, vous deviez garder votre voiture en état car à chaque fin d'étape (une ou deux spéciales), vous passiez au parc fermé pour effectuer des réparations ou des changements de réglages. Le problème est que vous n'aviez que soixante minutes et que chaque modification vous coûtait du temps. On entrait là dans la notion de stratégie de course. Il fallait aller vite, choisir les bons réglages, les bons pneus et tâcher de ne pas casser la voiture sous peine de ne pas finir l'épreuve. Une fois en piste, il était obligatoire d'écouter les notes du copilote sous peine d'aller directement dans le décors. Même si des flèches en haut de l'écran annonçaient le virage à venir, rien ne valait l'écoute. Chaque spéciale était découpée en secteur, ce qui vous permettait de savoir ou vous situiez par rapport au meilleur temps et donc soit, accélérer le rythme, soit au contraire garder une allure soutenue sans pour autant risquer de casser la voiture. Bien entendu, il n'y avait pas que la célèbre Subaru bleue et jaune du regretté champion du monde 1995. La Mitsubishi Lancer, la Ford Escort ou encore la Toyota Corolla WRC étaient de la partie. Le jeu proposait aussi de rouler sur différentes surfaces comme la neige, l'asphalte, la terre, de nuit mais aussi sous la pluie. Véritable monument du jeu de rallye, très en vogue dans ces années-là, Colin McRae Rally reste à jamais une référence dans le cœur des amoureux de course.



Pour la première fois, on sentait vraiment la glisse de la voiture dans un jeu vidéo.

NON SEULEMENT LE GAMEPLAY ÉTAIT PARFAIT, MAIS LA MÉCANIQUE DE JEU L'ÉTAIT TOUT AUTANT.





Le souci du détail avec la boue sur le pare-chocs forçait le respect à l'époque.



Ce jeu était totalement fou ! J'ai passé des heures sur Colin McRae Rally, tout comme je passe aujourd'hui des heures sur Dirt Rally 2.0 et bientôt sur WRC 23. Lors de sa sortie, je m'étais dit «enfin un studio qui sait faire un jeu de rallye et qui propose une vraie expérience de conduite». Un vrai grand souvenir.
Laurent Deheppe, rédacteur en chef

PlayStation

SOUL REAVER ⊠⊠⊠

L'ANCIENNE ⊠⊠ OLE



Raziel n'est pas le plus connu des héros du jeu vidéo, mais il reste assurément l'un des plus charismatiques.

Suite directe de Legacy of Kain, Soul Reaver prit l'incroyable risque de chambouler attentes et habitudes en changeant de genre, mais aussi de protagoniste. Exit le charme vénéneux de Kain, fossoyeur de bonnes pratiques devant l'éternel et unique défenseur d'une morale qui lui était tout à fait personnelle. Le jeu d'action vue de dessus ? Démodé, remplacé ! Soul Reaver, c'est donc un titre intégralement en 3D et dont le plus traditionnel héros se voit persécuté pour avoir, bien malgré lui, offensé Kain avec une paire d'ailes un peu trop ostentatoire. Oublié pendant des siècles, Raziel est ranimé par une entité tierce pour tenter de renverser celui qui semble être devenu le pire fléau de l'humanité. Un pitch davantage dans l'ère du temps qui se marie avec une réalisation incroyable (malgré un clipping prononcé) et une bande-son inoubliable, surtout au niveau des doublages. Pour le reste, il faut l'avouer, Soul Reaver a sans doute un peu plus mal vieilli que nombre de légendes de la bibliothèque PlayStation. Une caméra parfois aux fraises, des combats sans grand relief et une exploration obscurcie par un manque d'indications irritant, il en faut souvent beaucoup moins pour lâcher l'affaire. Mais difficile d'abandonner la quête de rédemption d'un Raziel qui, à la manière des souffre-douleurs de FromSoftware, passe de vie à trépas en perdant sa forme physique, et en passant dans le monde des esprits. Un remède au game over qui permet quelques folies de level design, quand les murs et puzzles changent en temps réel à chaque transformation. Malgré une errance quasi permanente et une poignée de puzzles des plus abscons, Soul Reaver pousse sans cesse à surmonter l'inconfort, ne serait-ce que pour en savoir plus sur une intrigue développée comme jamais à l'époque. Des tréfonds de Nosgoth aux bizarreries du monde spectral, l'aventure a de quoi happer n'importe quel type de joueur, même ceux qui n'ont aucune appétence pour le genre, ou qui n'ont pas touché à Blood Omen. C'est l'un des points forts de l'histoire, écrite par la talentueuse Amy Hennig, qui fait oublier tout le reste et maintient sans forcer l'immersion tout du long. Si ses défauts d'époque en font un piètre candidat au remaster sec, on ne peut qu'espérer qu'un jour, quelqu'un se penche sur une réimagination de l'aventure !

L'AVENTURE A DE QUOI HAPPER N'IMPORTE QUEL JOUEUR, MÊME CEUX QUI N'ONT AUCUNE APPÉTENCE POUR LE GENRE.



Le passage d'un monde à l'autre, en temps réel, était l'un des temps forts du jeu. Une prouesse technique.







La destruction de véhicule était de loin l'aspect le plus intéressant du jeu, surtout que le résultat à l'écran était impressionnant pour l'époque.

DESTRUCTION DERBY 1995
UN VRAI DÉFOULOIR

En 1995, le célèbre studio de développement et éditeur Psygnosis dépoussière le jeu de course avec ce Destruction Derby où arriver premier n'amuse pas autant que de dézinguer toutes les autres voitures présentes sur le circuit. Au fur et à mesure des collisions et de l'endroit précis de l'impact, une voiture perd d'abord de la vitesse ou toute l'amplitude de la direction avant de se retrouver complètement à l'arrêt. S'il y avait bien des courses plus traditionnelles dans les différents modes de jeu, le stock-car reste l'élément le plus satisfaisant pour le grand public. À une époque où Sony et Sega essaient eux aussi de passer la ligne d'arrivée en tête, le jeu montre la supériorité de la puissance de la PlayStation. La fluidité ne manque pas dans les deux versions, mais sur la Saturn, l'aliasing autour des véhicules, les couleurs plus ternes et les décors qui apparaissent au dernier moment laissent peu de doute sur la console qui en a le plus sous la pédale. Le jeu réalisait quelques prouesses, toutes machines confondues, notamment une capacité à afficher une vingtaine de véhicules simultanément, et des mécaniques de collision et de déformation des véhicules impressionnantes. Destruction Derby est un tel succès qu'il connait une suite l'année suivante avec des modes de jeu retouchés et encore de la tôle à écraser façon compression de César !





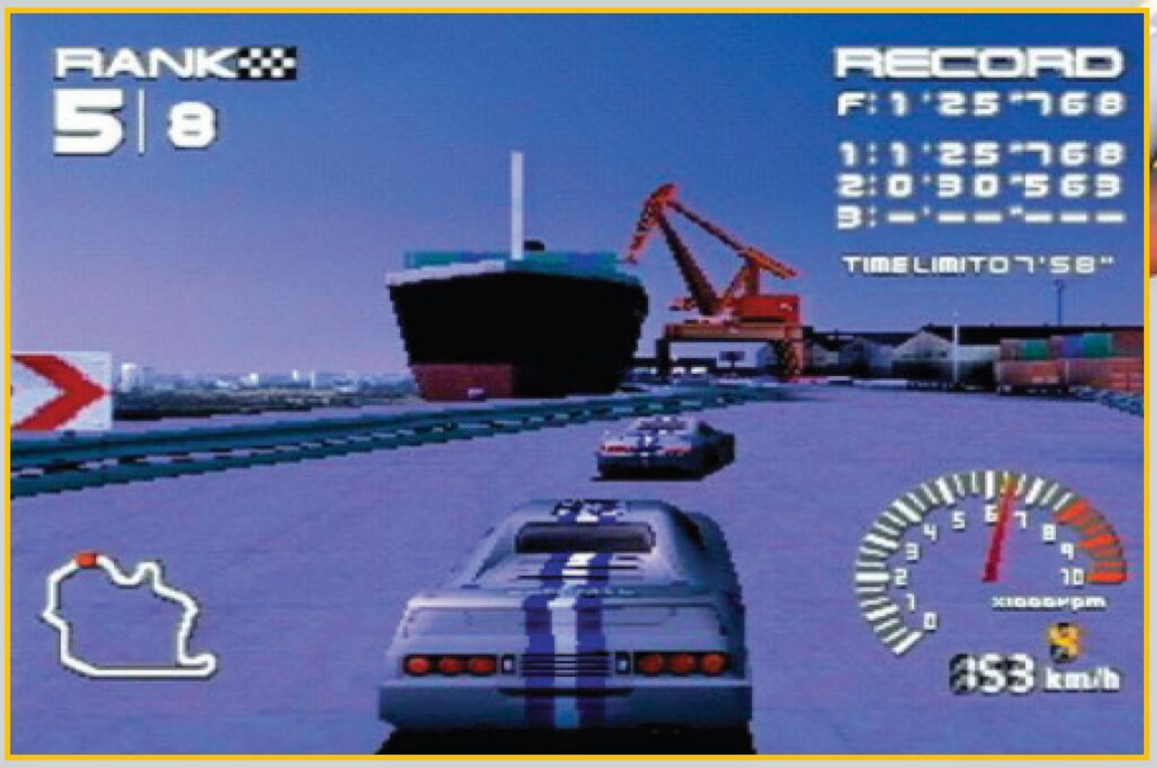
Un Destruction Derby à la sauce Battle Royale avant l'heure puisqu'il ne doit rester qu'une personne vivante en fin de partie.

TWISTED METAL 1995
COMBATS MOTORISÉS

On ne fait pas davantage dans la finesse en évoquant Twisted Metal, puisqu'il s'agit en quelques sortes d'un Destruction Derby dans lequel vous avez le droit aux armes à feu. Le jeu se permet tout de même quelques lignes de scénario qui auraient pu être les bienvenues pour son adaptation en série (actuellement disponible sur Peacock, une chaine de SVOD américaine) si les producteurs n'avaient pas décidé de juste garder le nom et le clown flippant aux commandes du camion de glace Sweet Tooth. Dans le jeu, il est question d'un tournoi organisé par un certain Calypso et qui promet au gagnant d'exaucer ses souhaits. Vous vous retrouvez dans une arène avec d'autres véhicules et le but est de rester l'unique conducteur vivant après avoir copieusement distribué des missiles sur les parebrises des adversaires. Avec ces 12 véhicules, 7 circuits, des personnages clichés avec chacun une motivation délirante pour participer au tournoi, Twisted Metal est le titre sans nuance que l'on aime lancer pour se déconnecter les neurones et s'amuser entre amis. Le jeu a connu quatre suites en 5 ans et quelques épisodes sont ensuite sortis sur PlayStation 2 et PSP, mais avec un succès moins retentissant. Petite anecdote amusante, l'un des créateurs n'est autre que David Jaffe qui est ensuite parti travailler sur un projet qui lui tenait à cœur et se voulait bien bourrin au départ, même s'il est ensuite enrichi d'une belle dramaturgie : God of War !

RIDGE RACER TYPE 4 1999
LA DERNIÈRE DANSE

Pas vraiment austère mais d'un sérieux imperturbable, Gran Turismo trouve son pendant idéal dans le Ridge Racer de Namco. Hyperactif, bardé de motifs fantaisistes et jamais gêné aux entournures par une licence ou une limite physique à respecter, celui qui fut un des premiers ambassadeurs de la PlayStation a certes passé la main et même le volant, mais ne s'avoue pas vaincu pour autant. Avant de changer de millénaire, de machine et même de crèmerie – Nintendo et Microsoft auront désormais droit à de belles conversions et exclusivités - et alors que Gran Turismo 2 s'apprête à déferler sur le monde, Namco s'offre un baroud d'honneur avec l'inoubliable Type 4. À la manière d'un impossible bonbon qui soignerait autant sa première impression que ses effets à plus long terme, « R4 » s'emploie dès le démarrage à montrer la maestria d'un développeur qui connaît désormais la machine comme sa poche. Namco fait feu de tout bois dès la cinématique d'introduction, enchaînant avec des menus à l'habillage graphique et sonore au style inimitable. La bande son mêlant jazz et électro emmène tout sur son passage dans un rare cas de direction artistique totale, l'intégralité des formes et sonorités semblant issues d'un seul et même cerveau. Avec cette fine couche acidulée, le dernier Ridge Racer de la PlayStation étourdit d'emblée et ne s'arrête pas là, des fois qu'on l'accuserait de privilégier la forme au fond. Certes pas aussi garnie que celle de Polyphony Digital, la proposition de Type 4 va nettement au-delà des deux, trois tracés qui caractérisaient autrefois la série et le jeu d'arcade plus généralement. Huit circuits magnifiquement dessinés par des designers toujours plus inspirés, c'est suffisant pour limiter la monotonie et recommencer une carrière encore et encore, de préférence sous les couleurs d'une nouvelle écurie. Plus scénarisé qu'à l'ordinaire, le hit de Namco préfigure presque une large partie de ses successeurs puisqu'on y incarne un jeune loup au sein d'un team dont le chef (une héritière française pas vraiment fan de course, un ancien pro qui a raté sa chance…) sert de mentor. La narration est légère, chaque équipe représente un niveau de difficulté, c'est simple mais rafraichissant ! Et comme toujours dans la série, les choses sérieuses commencent une fois au volant avec un pilotage plus ou moins axé sur le drift et une caméra externe toujours assez spéciale en termes de sensations, mais tout de même nettement plus jouable qu'autrefois. Les puristes resteront quoi qu'il arrive sur la vue subjective, plus précise et nerveuse que jamais. Avec 321 bagnoles aux lignes parfois invraisemblables à déverrouiller, Type 4 dégueule de secrets, de charme et d'intérêt et pour beaucoup de possesseurs de PlayStation, c'est un des titres les plus mémorables de la machine.



LES CHOSES SÉRIEUSES COMMENCENT UNE FOIS AU VOLANT AVEC UN PILOTAGE PLUS OU MOINS AXÉ SUR LE DRIFT.



Ridge Racer accompagnera le lancement de la PlayStation mais aussi celui de la PlayStation 2.



Le gameplay de Type 4 était bien à lui : tout en glisse ! Avec le NegCon, c'était encore plus jouissif.





Si vous vous protégez trop avec votre arme, elle se casse, vous obligeant à continuer au poing !

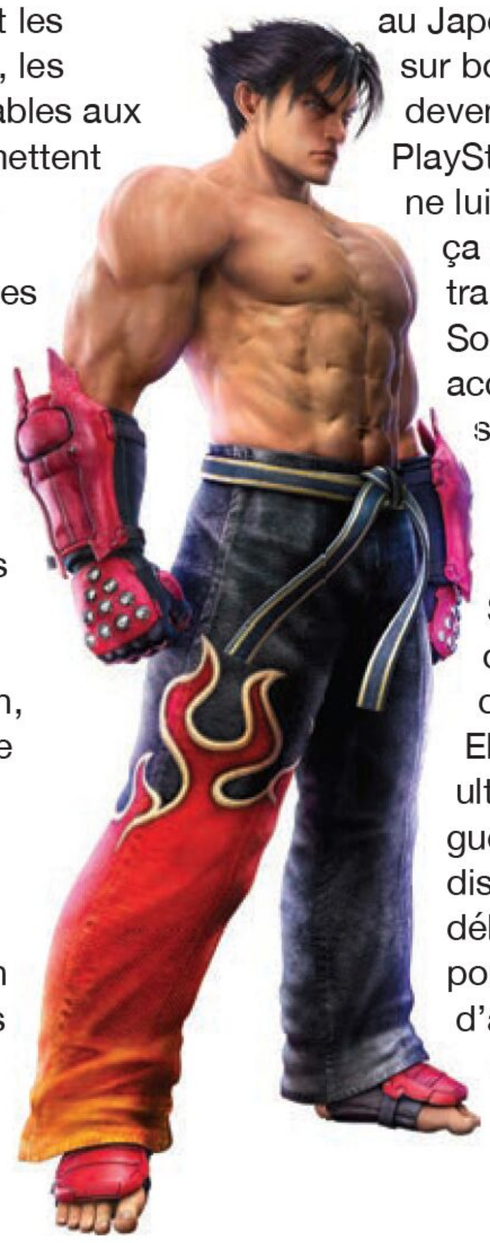


Tekken 3 s'est imposé sur la PlayStation, et Tekken Tag Tournament suivra le même chemin sur la PS2 !



TEKKEN 3 1998
UNE CLAQUE, UNE VRAIE !

Développé et édité par Namco pour les bornes d'arcade, cet épisode de Tekken débarque sur PlayStation en 1998. Le jeu de combat en 3D a connu ses lettres de noblesse avec un certain Virtua Fighter qui aura redonné un coup de fouet à la Saturn, mais il est désormais temps pour Sony d'enfoncer les derniers clous du cercueil de Sega et de montrer à Nintendo qui est le maitre à bord. Tekken ne sort toutefois pas de nulle part, il a su imposer sa patte avec les premiers volets, mais avec ce troisième épisode, cette « patte » est envoyée directement à la tête du joueur. Déjà sur le plan graphique avec ses 23 combattants bien plus fins et une vitesse globale largement accrue malgré les limites en 50 Hz de la version PAL. Les combats sont aussi bien plus fluides avec de nouveaux coups. Parmi eux, l'arrivée des pas de côté. Ainsi, on pouvait éviter l'adversaire avec classe, mais aussi tenter de nouvelles chopes. Les personnages peuvent prendre des positions durant les combats qui, certes, les rendent plus vulnérables aux attaques, mais permettent aussi d'envoyer des coups spéciaux. Quelques mécaniques bienvenues, mais qui ne font pas de Tekken un jeu compliqué à prendre en main. Bien sûr, les joueurs expérimentés sont quasi imbattables pour le pékin moyen, mais il est très facile de sortir de beaux enchaînements lorsqu'on est débutant. Superbe, gratifiant, ce Tekken est un des meilleurs jeux de combat de la PlayStation.



SOUL BLADE 1996
L'ÂME DU GUERRIER

C'est encore à Namco que l'on doit ce jeu de combat sorti en 1996 sous le nom de Soul Edge au Japon lorsqu'il tournait sur borne d'arcade, devenu Soul Blade sur PlayStation. Un nom qui ne lui seyait pas tant que ça puisqu'il fut transformé en SoulCalibur, jugé plus accrocheur pour le second opus. Il nous est ici compté l'histoire d'une épée légendaire, la Soul Edge, emplie de l'âme de ceux qu'elle a pourfendus. Elle est une arme ultime que 10 guerriers vont se disputer (plus 5 à débloquer), certains pour la détruite, d'autres pour s'accorder des pouvoirs infinis. Après Battle Arena Thoshinden, ce Soul Blade impose un autre jeu de combat avec des armes blanches. Namco utilise le Soul Edge Ver.II arcade pour l'adaptation sur PlayStation et ajoute beaucoup de nouveautés. Des costumes, des armes, des cinématiques d'introduction et deux de fin par personnage (une heureuse et une dramatique), mais surtout un mode histoires pour chacun des 10 combattants de base avec un livre vous comptant (en anglais) votre périple et une arme à gagner à chaque combat avant de décrocher la Soul Edge. Le jeu a reçu un très bon accueil critique de la part de la presse et des joueurs. La justesse de ses combats a été saluée, mais aussi des scènes vidéo époustouflantes soutenant parfaitement la dynamique des combats et l'envie de maitriser l'ensemble des personnages pour connaitre leur histoire.





Le jeu ne comptait que 7 mondes, mais il fallait s'accrocher pour arriver à les parcourir sans mourir.

R-TYPE DELTA 1999
FAUT QUE ÇA SHOOTE !

Développé par Irem et sorti au Japon en 1998, cet épisode Delta a encore tout d'un pied de nez à Nintendo même s'il n'a pas été pris ainsi à l'époque. L'excellente licence R-Type née en 1987 sur borne d'arcade a été adaptée sur différente console. L'épisode III sorti en 1994 faisait le plaisir des joueurs de la Super Nintendo. Or, pour ce quatrième épisode canonique, Irem veut passer à la 3D malgré les difficultés de développement qui se sont vite imposées. Le développeur s'en sort toutefois très bien avec un titre réussi sur le plan visuel, mais aussi dans sa jouabilité. Les trois vaisseaux donnent une expérience totalement différente, avec chacun des power-up distincts accroissant ainsi la rejouabilité. Le jeu abusait des effets pyrotechniques et des effets de transitions en 3D, certes pour maximiser l'effet ressenti par vos optimisations du vaisseau et lier différentes parties du niveau, mais aussi pour démontrer son excellente maitrise du moteur de jeu.



PÉRIPHÉRIQUE ESSENTIEL NEGCON
SPÉCIAL RIDGE RACER

NegCon, c'est l'abréviation de NEGative CONtroller. Cette manette avait un design unique avec un axe rotatif au centre pour diriger le véhicule en tournant l'axe de la manette. Développé par Namco, le créateur de la série Ridge Racer, c'est bien entendu sur ce jeu qu'il fallait avoir ce pad si particulier.





Le jeu fait l'objet d'un nouveau remake attendu pour le 2 novembre 2023 sur consoles et PC.

STAR OCEAN : THE SECOND STORY 2000
LE MEILLEUR DE LA SÉRIE

Ce jeu d'action et de rôle développé par Tri-ace voit le jour en avril 2000 en Europe, quasiment un an après sa distribution au Japon. Là encore, le premier épisode était sorti sur Super Nintendo, mais le développeur se trouvera plus à son aise dans l'écurie Sony pour cette franchise, mais aussi Valkyrie Profile sur lequel nous ne manquons pas de revenir dans ce dossier. Le jeu se distingue toutefois de la masse de JRPG sortis à l'époque par son système de combat. En effet, vous contrôlez un personnage et le déplacez dans l'arène pour donner des coups ou jeter des sorts. Vous adressez des ordres à vos autres alliés sur le champ de bataille, mais ces derniers sont avant tout gérés par l'intelligence artificielle. Le scénario se déroule dans un futur lointain où l'humanité voyage dans l'espace et rencontre des espèces extraterrestres. Un contexte qui déjà en soi était une respiration par rapport à la concurrence. On y incarne Claude, un membre de la fédération de la terre qui va se trouver téléporté sur Expel, ou Rena, une jeune orpheline cherchant des réponses sur ses origines. Star Ocean a connu un certain succès, dépassant le million de vente, mais souffrait indiscutablement de l'offre trop prolifique de JRPG à cette époque et d'une sortie en 2000, alors que les yeux étaient déjà rivés sur la PS2.

METAL GEAR SOLID 1998
DE L'ACTION, MAIS PAS SEULEMENT



Le fameux cone de vision des ennemis et des caméras. Là, attention.



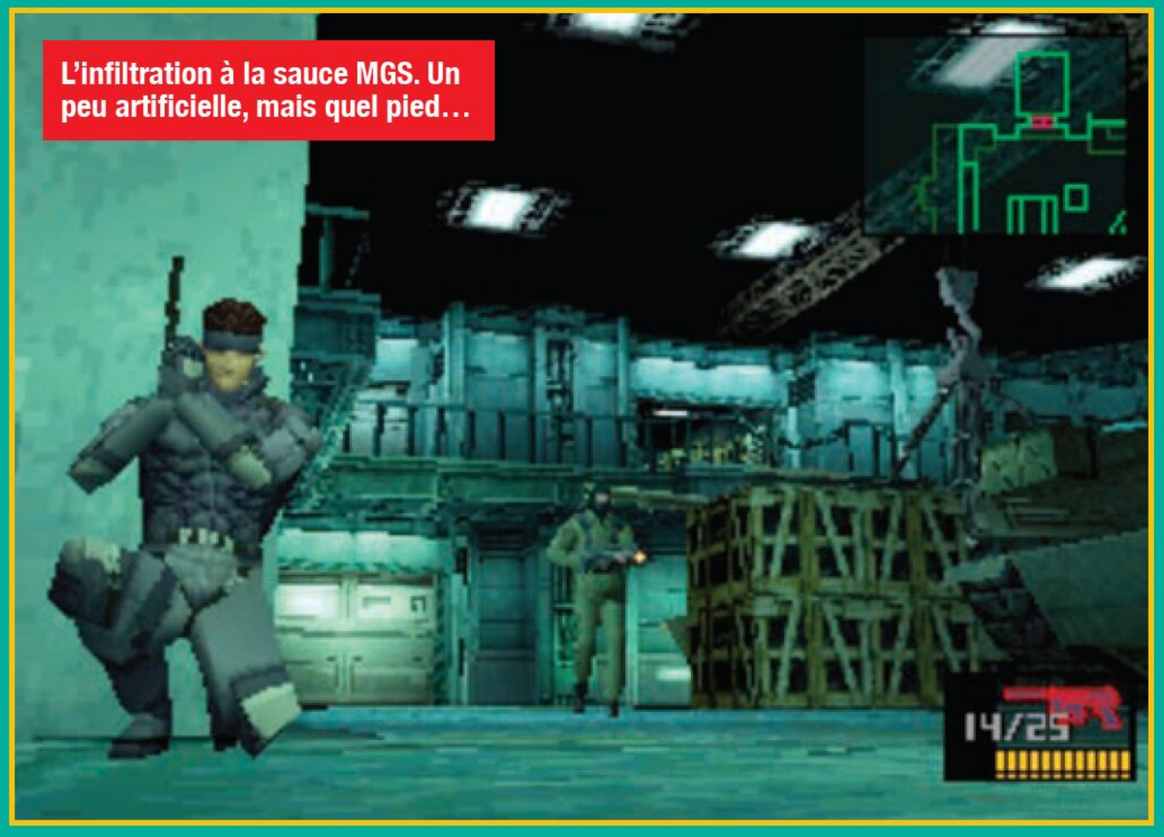
« Début d'année 99. J'achète MGS sans trop savoir où je vais. Et là c'est le coup de massue, une expérience comme je n'en avais encore jamais connue. Je tombe amoureux de l'univers, des personnages, de l'intrigue… de tout. Encore aujourd'hui, quand j'ai un petit coup de moue, rien de tel que la chanson de fin, The best is yet to come, pour me remettre d'aplomb !

Christophe Collet, Journaliste

En 25 ans, on a eu le temps de tout dire, tout écrire sur Metal Gear Solid. Sa façon de révolutionner l'infiltration, le talent de son créateur Hideo Kojima pour jouer avec les nerfs du joueur dans les moments les plus inattendus (le duel contre Psycho Mantis, la séance de torture, le numéro codec sur la boite du jeu, etc.), le charisme fou de ses personnages, Solid Snake en tête, les influences cinématographiques assumées (Rambo, New York 1997, etc.) et l'on en passe. Le jeu est l'un des plus cultes que l'on connaisse, il a propulsé une saga en même temps qu'il renforçait l'image cool, tech et moderne de la machine sur laquelle il sortait – la PlayStation, donc. À sa sortie, en toute logique, la presse entière a salué la prouesse du titre, qui affiche encore aujourd'hui un solide 94/100 sur Metacritic. Tout ça est très bien, mérité, dit et redit. Ce qui nous frappe aujourd'hui, alors que le jeu revient sur les consoles actuelles dans une anthologie signée Konami (voir page 8), c'est la richesse du propos de Hideo Kojima, tout à la fois dans son époque et très moderne. Cette année, l'homme a 60 ans, il est né en 1963. Son travail est donc directement influencé par une situation internationale qui a connu

LA GÉOPOLITIQUE EN GÉNÉRAL ET LE NUCLÉAIRE MILITAIRE EN PARTICULIER SONT AU CŒUR DE L'INTRIGUE.

bouleversements sur bouleversements tout au long de sa vie. Pour aller vite : post-Iroshima, Guerre froide et « fin de l'histoire », pour reprendre l'expression du chercheur américain Francis Fukuyama. Tout ça, nous le retrouvons dans Metal Gear Solid, sorti en 1998. La géopolitique en général et le nucléaire militaire en particulier sont au cœur de l'intrigue, tout comme la chute des anciens blocs rivaux de la Guerre froide. Ce qui est plus surprenant, vu de 2023, c'est qu'on trouve aussi dans MGS une réflexion écologique fine, en arrière-plan mais bien présente, et un travail sur les personnages féminins qu'on n'attendait pas forcément d'une série d'action façon Rambo. Certes les antagonistes masculins aiment rouler des mécaniques, mais Sniper Wolf et Meryl Silverburgh n'ont rien à leur envier ! Metal Gear Solid parle de beaucoup de choses, et bien. C'est ce qui faisait sa singularité en 1998, c'est ce qui fait encore son charme en 2023.



L'infiltration à la sauce MGS. Un peu artificielle, mais quel pied…



Quand Snake est repéré, les choses se corsent. Vite, un conduit d'aération !

SPYRO THE DRAGON 1998
LA MEILLEURE DES NUITS BLANCHES

Spyro the Dragon a peut-être 25 ans cette année, mais les plus jeunes d'entre vous ne peuvent pas faire comme s'il ne connaissait pas le drake. Pas plus tard qu'en 2019, Activision et le studio Toys for Bob sortait Spyro Reignited Trilogy, une compilation des trois premiers épisodes de la série remis au goût du jour. Cet âge d'or nous renvoie au tout début de l'histoire d'Insomniac Games. Spyro the Dragon n'est pas le premier jeu du studio, mais c'est tout comme puisqu'il vient juste après l'anecdotique Disruptor publié en 1996, l'authentique projet numéro un. À la sortie du premier Spyro, le succès est colossal et ses suites viendront confirmer cet engouement. Peut-on vraiment parler de chance du débutant quand les développeurs d'Insomniac embrayent ensuite sur le chef-d'œuvre du studio, à savoir la licence Ratchet & Clank ? Mais restons-en à Spyro et plus précisément l'opus de 1998. Il est celui qui a le plus marqué les esprits. Naturellement, il est premier de la saga et a pour lui la fraîcheur d'un platformer dynamique que seuls les élus du level design 3D ont réussi à maîtriser. Spyro the Dragon est la quintessence de la série grâce à ses niveaux vastes et ouverts permettant à notre mini-dragon de planer, courir à fond et bien sûr explorer chaque recoin des mondes qui regorgent de secrets et d'objets à obtenir. Si cet aspect collectionnite aiguë a plutôt mal vieilli, le reste de l'aventure est toujours aussi savoureuse car elle alterne astucieusement les challenges et les mini-jeux pour donner une expérience variée dans son rythme et dans son gameplay. Réussir à attirer des joueurs 25 ans après sa sortie, c'est bien la marque des grands jeux.



Le level design tire astucieusement parti de la capacité de vol (ou plutôt celle de planer) de Spyro.

À LA SORTIE DU PREMIER SPYRO, LE SUCCÈS EST COLOSSAL ET SES SUITES VIENDRONT CONFIRMER CET ENGOUEMENT.



Spyro passe son temps à chercher des gemmes, des dragons et des œufs. Il faut être patient pour le platiner.

STUDIO EMBLÉMATIQUE

INSOMNIAC

PETIT DRAGON DEVIENDRA GRAND

Après un Disruptor qui a failli mettre le studio sur la paille, Insomniac touche le gros lot avec la trilogie Spyro. De 1998 à 2000, chaque année voit un nouvel épisode de la série déferler sur une PlayStation qui n'aura bientôt plus de secret pour le studio. La maîtrise technique au service du fun, c'est le crédo d'Insomniac, qui ravage la PS2 avec des Ratchet & Clank de plus en plus étoffés. Quelques ratés et une parenthèse Resistance qui n'aura pas marqué l'histoire plus tard, Insomniac retrouve son punch avec Spider-Man !

ODDWORLD : L'EXODE D'ABE 1998

ON THE ROAD AGAIN



On reprend les mêmes et on recommence. Le peuple Mukodons, dont fait partie Abe, est toujours asservi par les Glukkons qui, après avoir tenté de les transformer en nourriture, entendent cette fois-ci les utiliser pour faire de la bière. Entre cynisme et humour, l'univers d'Oddworld est particulier. L'Exode d'Abe reste à ce titre pile poil dans le ton, tout comme pour le gameplay. Le jeu se déroule toujours en 2D et bien qu'il ait l'air de mettre la plateforme au premier plan, il est avant tout composé d'énigmes. On pourrait accuser Oddworld : L'Exode d'Abe de remplissage puisqu'il y a en tout 300 mukodons esclaves à libérer sur votre chemin contre « seulement » 99 dans le premier volet. Alors oui, il tire un peu sur la corde mais il est pour le coup bien plus créatif quand il s'agit de coordonner Abe avec d'autres Mukodons. Les ordres à donner sont plus diversifiés et les créatures à manipuler tout autant. Comme quoi, pas la peine d'être révolutionnaire pour être l'un des meilleurs jeux de la Playstation. Il suffit juste de faire une bonne suite à un titre qui a déjà laissé sa trace dans l'histoire.

COMME QUOI, PAS LA PEINE D'ÊTRE RÉVOLUTIONNAIRE POUR ÊTRE L'UN DES MEILLEURS JEUX PLAYSTATION !



Sauver et escorter les autres Mukodons demande un bon esprit et du sang-froid : le jeu est dur.



DINO CRISIS 1999
LA CHASSE EST OUVERTE

Sorti en 1999, édité par Capcom, et développé par Shinji Mikami, on a vite fait de prétendre que Dino Crisis est un Resident Evil avec des dinosaures. Eh bien… c'est vrai. Nous sommes dans une décennie ou Jurassic Park est encore dans toutes les têtes. Chaque pitch commençant par « c'est l'histoire d'une île isolée où sont installés des dinos… » à toutes les chances de séduire le public. Si en plus on incarne une femme sexy, Regina de son prénom, avec une tête bien remplie et une facilité à larder de plomb le premier raptor qui passe, alors le succès est déjà presque garanti. Le savoir-faire de Capcom fait le reste puisque la modélisation 3D est remarquable, autant dans les personnages que les décors et la maniabilité, très proche de Resident Evil, reste satisfaisante. Les deux épisodes suivants sortis en 2000 et 2003 se tournent davantage vers l'action, dommage.



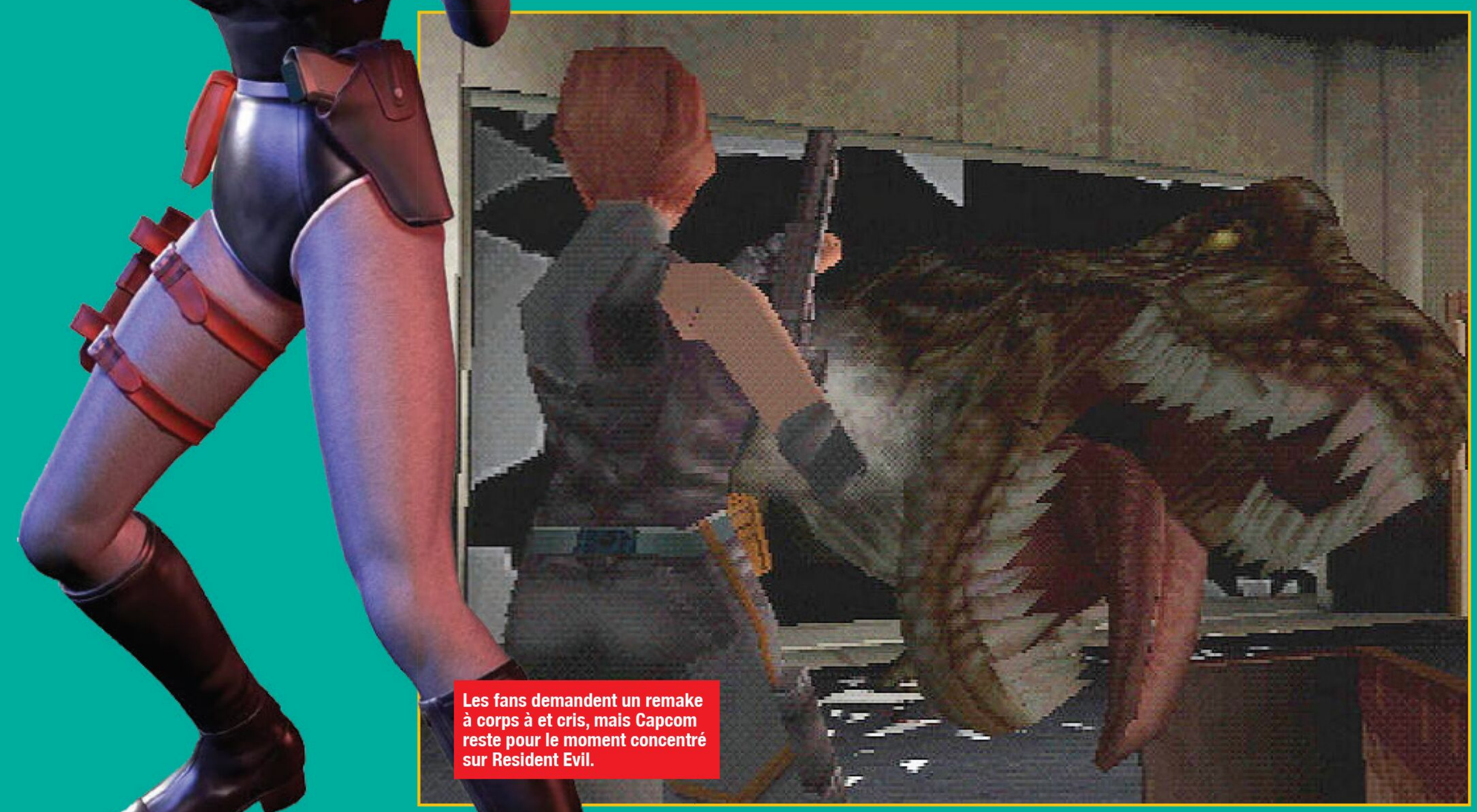
CAPCOM
L'ÈRE MIKAMI

Si l'éditeur a copieusement alimenté la PlayStation en excellents titres, Sony doit surtout une fière chandelle à l'un de ses créateurs les plus en vue de l'époque. Avec trois Resident Evil et deux Dino Crisis, Shinji Mikami devient une superstar dont chaque nouveau jeu est attendu comme aucun autre. Le créateur japonais passera définitivement à la postérité sur PS2 avec Onimusha, Devil May Cry, Resident Evil 4 ou même l'étrange (et génial) God Hand. Récemment, on lui doit Evil Within et Ghostwire : Tokyo.

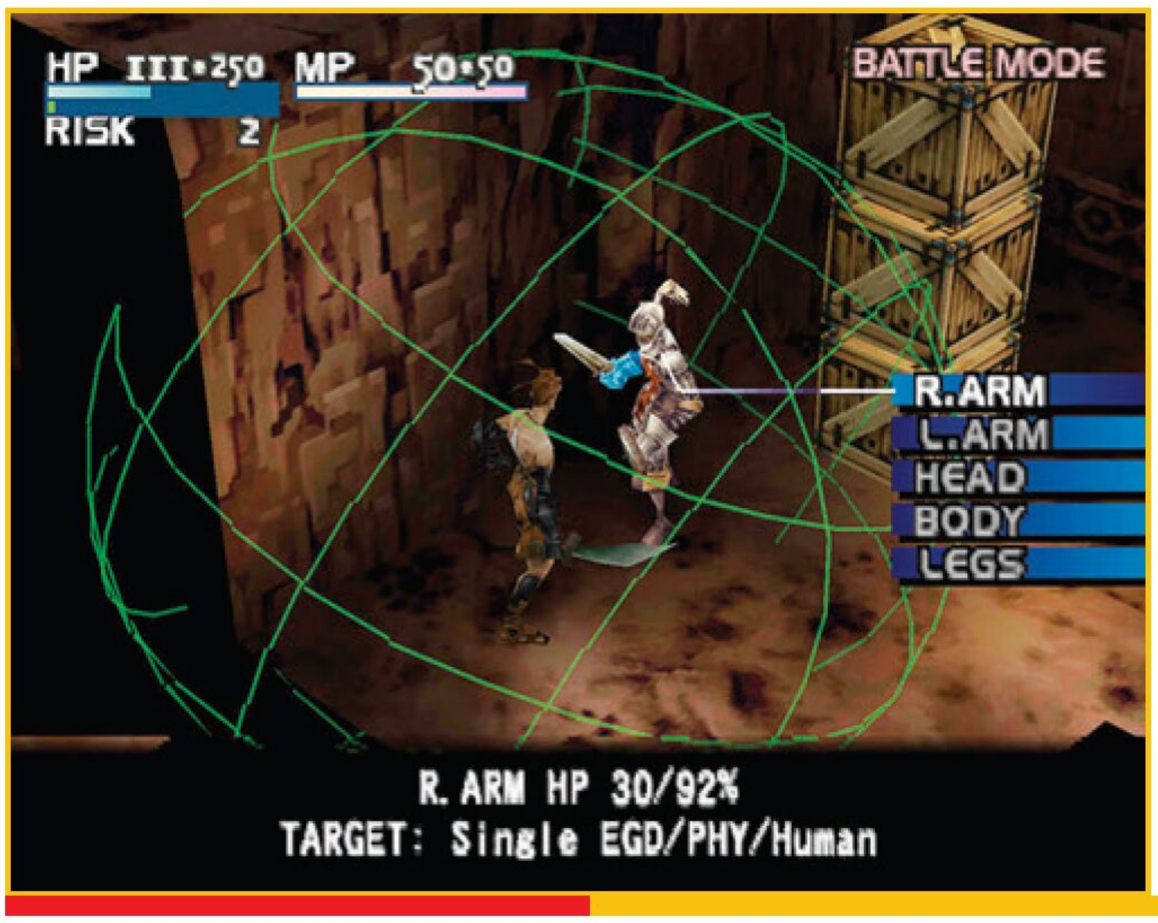


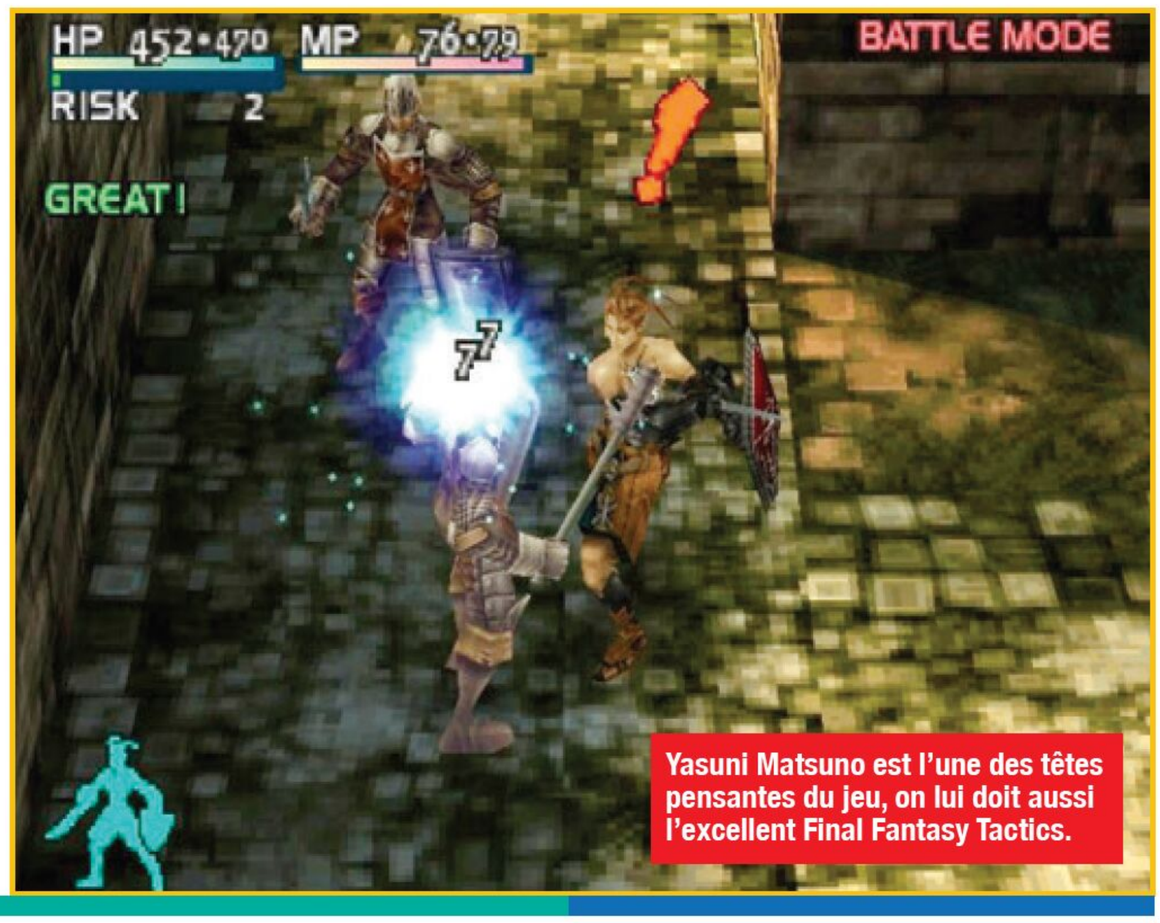


LE SAVOIR-FAIRE DE CAPCOM FAIT LE RESTE PUISQUE LA MODÉLISATION 3D EST REMARQUABLE.



Les fans demandent un remake à corps à et cris, mais Capcom reste pour le moment concentré sur Resident Evil.





VAGRANT STORY 2000
UN BIJOU INESTIMABLE À (RE)DÉCOUVRIR

En 2000, Square sort une petite pépite du RPG qui aurait dû être aussi inoubliable que Final Fantasy VII. Entendons-nous bien, beaucoup de joueurs gardent ce titre en mémoire, mais Square n'a sans doute pas suffisamment communiqué sur cette œuvre majeure qui fit pourtant l'unanimité. La faute peut être à un système de jeu mêlant le tour par tour, la plateforme, le RPG. Les combats exigeaient d'abord un ciblage précis d'une partie de l'adversaire, avant d'enchainer une série d'attaques pour réaliser des combos, le tout avec un système de garde qui lui aussi nécessitait un bon timing. Bien plus dynamique que les Final Fantasy de l'époque, Squaresoft tenait une bonne formule qu'ils auront malheureusement laissée de côté en n'amenant jamais de suite à cet excellent jeu. Peut être l'un des plus grands et les plus mésestimés de la PlayStation.


Le jeu s'inspire du roman chinois Au bord de l'eau, sorti au XIV siècle, avec une même histoire de révolte.



SUIKODEN 1995
L'UN DES PREMIERS JEUX D'AVENTURE

Développé par Konami et sorti en 1995, Suikoden est lui aussi l'un des incontournables de la PlayStation. Contrairement à Vagrant Story, son remake a été dévoilé au Tokyo Game Show 2022 et devrait débarquer avant la fin de l'année. On va enfin pouvoir enfin réincarner Teel MacDohl, un membre de la rébellion luttant contre le tyran Barbarossa. Il doit réunir les 108 étoiles du destin, soit une galerie de personnage à recruter durant l'aventure pour s'occuper de votre quartier général ou vous épauler durant les combats.

Outre les différents types de combats (duels, batailles, et combats aléatoires), le jeu brillait avant tout par ses intrigues politiques faites d'alliances et de trahisons. Il est compliqué à reprendre en main de nos jours, notamment pour la lourdeur de son interface, mais le deuxième épisode corrigeait déjà beaucoup de ses lacunes.

PÉRIPHÉRIQUE ESSENTIEL
GAMESHARK

BIENVENUE CHEZ LES PIRATES !

Si aujourd'hui il est quasi (on ne sait jamais) impossible de pirater une PS5, à l'époque, c'était la fête du slip dans ce registre. C'est en 1996 que l'on voit arriver le Gameshark. Il suffisait de le mettre à l'arrière de la console pour obtenir au lancement des codes de triche !



RESIDENT EVIL 1996
LA NAISSANCE DE L'HORREUR



C'est certainement la série la plus emblématique du survival horror. Resident Evil (Biohazard) a marqué toute une génération de joueurs grâce à une mécanique de jeu au cordeau, une ambiance unique et bien entendu un scénario bien flippant. À la recherche de leurs collègues dans la forêt de Raccoon City, les membres de l'équipe Alpha des S.T.A.R.S. tombent nez à nez avec des créatures pas nettes qui déciment une partie du groupe. Les survivants s'abritent dans un manoir aussi étrange que ses autochtones. Ils découvrent avec horreur qu'il est également mal famé et qu'il sert en plus de façade aux expériences dérangées des scientifiques de la société pharmaceutique Umbrella. Ça, c'est pour le pitch. Aux commandes de ce titre, Sinji Mikami. Bercé par le cinéma d'horreur avec notamment Massacre à la tronçonneuse ou encore La Nuit des morts-vivants, celui que l'on ne présente plus aujourd'hui va faire mouche, ou plutôt faire flipper tous les gamers de l'époque. Il faut dire que la réalisation du premier Resident Evil s'y prête bien, le gameplay utilisant des caméras fixes qui changent d'angle en fonction de la position du joueur. Le constat : le joueur est souvent dans des positions inconfortables où seul le son peut le guider sur ce qui va éventuellement se passer dès que la caméra va changer d'angle. Être une victime ambulante, ça change la façon de jouer, faites-nous



C'est l'une des premières rencontres avec un zombie dans RE1. Ça donne tout de suite le ton !



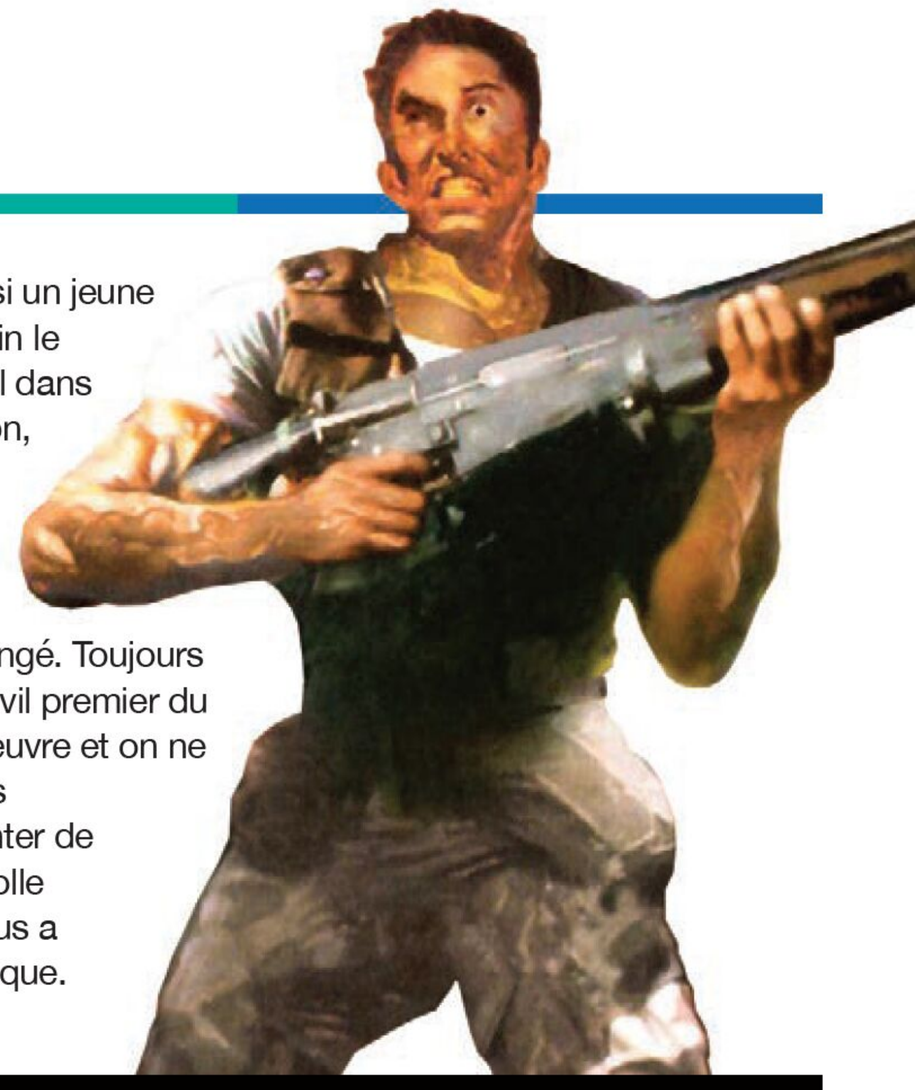
Les fameuses machines à écrire. Sans ruban dans votre inventaire, impossible de sauvegarder.



Avec ce genre de bestioles, c'est le pompe ou la course dans l'autre sens !

SI UN JEUNE JOUEUR LE PRENAIT EN MAIN, NUL DOUTE QU'IL AURAIT DE GROSSES DIFFICULTÉS À ARRIVER AU BOUT...

confiance ! Le titre utilise des «contrôles tank», où les mouvements du personnage sont liés à la direction dans laquelle il regarde, ce qui est totalement déroutant et, quand l'action s'emballe, ça devient tout simplement un enfer ! Le jeu met aussi l'accent sur la survie et la tension, en limitant les ressources (munitions, soins) et en créant une atmosphère effrayante à travers des environnements sombres et oppressants. Tout ça sans compter avec la gestion de l'inventaire limité pour stocker les objets essentiels comme les armes, les potions, les rubans de sauvegarde ou même les clés pour avancer dans l'histoire. Cela ajoute une couche de stratégie, sans oublier les énigmes à résoudre. Enfin, Mikami va même jusqu'à limiter le nombre de sauvegardes que le joueur peut faire en fonction du nombre de rubans encreurs (à trouver dans le manoir) qu'il possède ! Encore faut-il trouver une machine à écrire pour les utiliser et ça non plus, ça ne court pas les couloirs. Bref, un cocktail détonant alimenté de jumpscares histoire de garder le joueur bien éveillé. Aujourd'hui, si un jeune joueur prenait en main le premier Resident Evil dans sa version PlayStation, nul doute qu'il aurait de grosses difficultés à arriver au bout tant notre façon de jouer a changé. Toujours est-il que Resident Evil premier du nom est un chef-d'œuvre et on ne saurait que trop vous recommander de tenter de survivre dans cette folle aventure tant elle nous a marqués à cette époque.



DIRECTOR'S CADEAU

En 1997 sort une nouvelle version du jeu sous-titrée Director's Cut. Elle comprend de nouveaux angles de caméras, quelques changements au niveau de l'emplacement des objets ainsi qu'une nouvelle garde-robe pour les personnages parmi d'autres améliorations du jeu. Cette version a également vocation à supprimer la censure qui existe dans l'introduction vidéo (notamment le fait que Chris fume) et à la faire passer en couleur. L'intérêt premier de la Director's Cut était toutefois la démo de Resident Evil 2 qu'elle contenait.



La cinématique d'intro est depuis rentrée dans les annales !





LA PLACE EST PRISE

Pourquoi s'appeler Resident Evil quand initialement le jeu avait un nom cool comme Biohazard ? Eh bien tout simplement parce que le nom était déjà pris outre-Atlantique. C'est par le biais d'un concours interne que le nom que nous connaissons a été proposé et sélectionné. La version japonaise n'ayant pas eu de conflit sur la propriété intellectuelle, elle a pu garder le titre original.



Tout joueur de Resident Evil se souvient de cette séquence. Un jumpscare inoubliable.







Final Fantasy IX est depuis sorti sur PlayStation Store et sur Steam dans une version retouchée.

FINAL FANTASY IX 2000

MOINS AIMÉ, ET POURTANT SI MAGIQUE...



Développé par Square est sorti en 2000, cet épisode confirme le savoir-faire de l'éditeur en matière de cinématique, de construction d'univers cohérent, de mécanique de combat, et l'élaboration de décors toujours aussi somptueux... N'en jetez plus ! À peine sorti, FFIX devient la nouvelle référence du genre, et plait instantanément aux fans pour son retour à l'univers médiéval fantastique et son système de combat mettant en scène 4 protagonistes, comme un hommage aux premiers jeux sortis avant l'ère PlayStation. Les musiques de Nobuo Uematsu sont plus belles que jamais, parfois inspirées des premiers épisodes, là aussi comme un clin d'œil à ses débuts dans la saga avant de tirer un trait sur l'ère PlayStation. Un excellent épisode qui s'arrêtera à 5.5 millions de ventes, donc déjà un succès, mais en deçà de Final Fantasy VIII (8.5 millions d'exemplaires) et Final Fantasy VII (10 millions d'exemplaires).

À PEINE SORTI, FFIX DEVIENT LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DU GENRE...



Le personnage féminin Hana ressemble à Major de Ghost in the Shell, s'attirant d'emblée en capital sympathie.



FEAR EFFECT 2000

L'UN DES DERNIERS BIJOUX DE LA PLAYSTATION

Développé par Chronos Digital Entertainment et sorti en 2000, donc proche de la fin de vie de la PlayStation première génération, Fear Effect bénéficie de toute la maitrise que les différents studios ont acquise. Les personnages typés mangas sont bien modélisés, les décors, constitués d'images fixes à la Resident Evil, sont toujours dotés d'animation et d'effets de lumière donnant vie à l'ensemble. Même si l'ambiance se veut angoissante, l'histoire change des survival horror habituels. On se retrouve en chine, dans le protectorat de Shan Xi, à la tête d'une équipe de mercenaires prête à infiltrer les bas-fonds pour retrouver la fille d'un puissant homme d'affaires. Fear Effect 2 : Retro Helix, sorti en 2001 alors que la PlayStation 2 est déjà dans nos foyers, sera l'un des derniers grands titres de la console.



Final Fantasy VIII fut développé en parallèle, provoquant parfois un manque de ressource sur Xenogears, et pourtant…

XENOGEARS 1998

UN GRAND RPG, ENCORE UN !

Là encore un très grand jeu de la part de Square, sorti en 1998 au Japon ! Tetuya Takahashi est aux commandes du projet. Il a travaillé sur les Final Fantasy IV, V et VI, Secret of Mana, Chrono Trigger, notamment sur la partie graphique, mais souhaitait développer cet univers complexe où se croisent les éléments classiques du RPG à des notions bien plus complexes issus de la Psychanalyse (notamment celle de Lacan, Jung et Nietzsche) et de la religion. Les combats se déroulent au tour par tour entre les personnages humains, mais aussi dans des mechas, les Gears. L'état mental des personnages influe sur le cours d'un combat, et nos héros seront souvent mis à rude épreuve, parfois ébranlés jusque dans leurs croyances. Le jeu souffrait de quelques défauts, notamment sur son ergonomie et certaines phases de plateformes, mais il n'en reste pas moins un RPG au scénario passionnant.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT 1997
UN CLASSIQUE ÉTERNEL

De longues années durant, Symphony of the Night est resté inaccessible aux mains les plus innocentes et aux esprits les plus curieux. Gravé à jamais dans la mémoire des quelques chanceux qui l'avaient parcouru sur PlayStation, le premier Castlevania de l'ère 32-bits demeurait par ailleurs introuvable, rare et cher sur le marché du rétrogaming et perdu entre deux générations de consoles pas encore assez puissantes (ou intéressées) pour en accueillir un portage. Heureusement, l'injustice est aujourd'hui réparée et l'aventure d'Alucard est désormais jouable sur quelques machines modernes – voir encadré. Toujours est-il qu'à l'époque, le projet SOTN est conçu pour durer, mais peut-être pas passer à la postérité. Koji Igarashi, assistant réalisateur sur le titre et producteur de pas mal d'épisodes par la suite, souhaite en effet offrir un peu plus de rejouabilité à une série au succès établi, mais qu'il enrage de retrouver trop systématiquement dans les bacs d'occase des boutiques spécialisées. Pour ce faire, il reprend l'architecture de Super Metroid, y ajoutant quelques éléments de RPG et un système de fins alternatives supposées pousser le jouer à s'investir un peu plus dans l'affaire. Comme s'il craignait de n'avoir qu'une chance pour faire ses preuves, celui que l'on surnommera « IGA » met le paquet pour transformer ce qui n'était au départ qu'un projet annexe en nouvel étendard du genre. Vingt-cinq ans après sa sortie, c'est plutôt pas mal !

L'INJUSTICE EST AUJOURD'HUI RÉPARÉE ET L'AVENTURE D'ALUCARD EST JOUABLE SUR QUELQUES MACHINES MODERNES.





Un look old-school c'est vrai, mais une aventure totalement moderne.



Vous savez désormais d'où vient le terme Metroidvania : quel meilleur exemple ?!

COMMENT Y JOUER ?

DISPONIBLE SUR PS4 ET PS5

S'il ne propose pas de version PlayStation 5 à proprement parler, Symphony of the Night peut tout de même être pratiqué sur la dernière console de Sony via la compilation Castlevania Requiem, qui rassemble Rondo of Blood et sa suite directe, agrémentée de quelques bonus inédits. Proposée à une vingtaine d'euros sur le PlayStation Store, cette version PS4 tourne évidemment parfaitement sur PS5 ! Les plus nomades pourront quant à eux s'offrir une version iOS ou Android (avec contrôles tactiles et compatibilité manette) à 3 euros et des poussières.



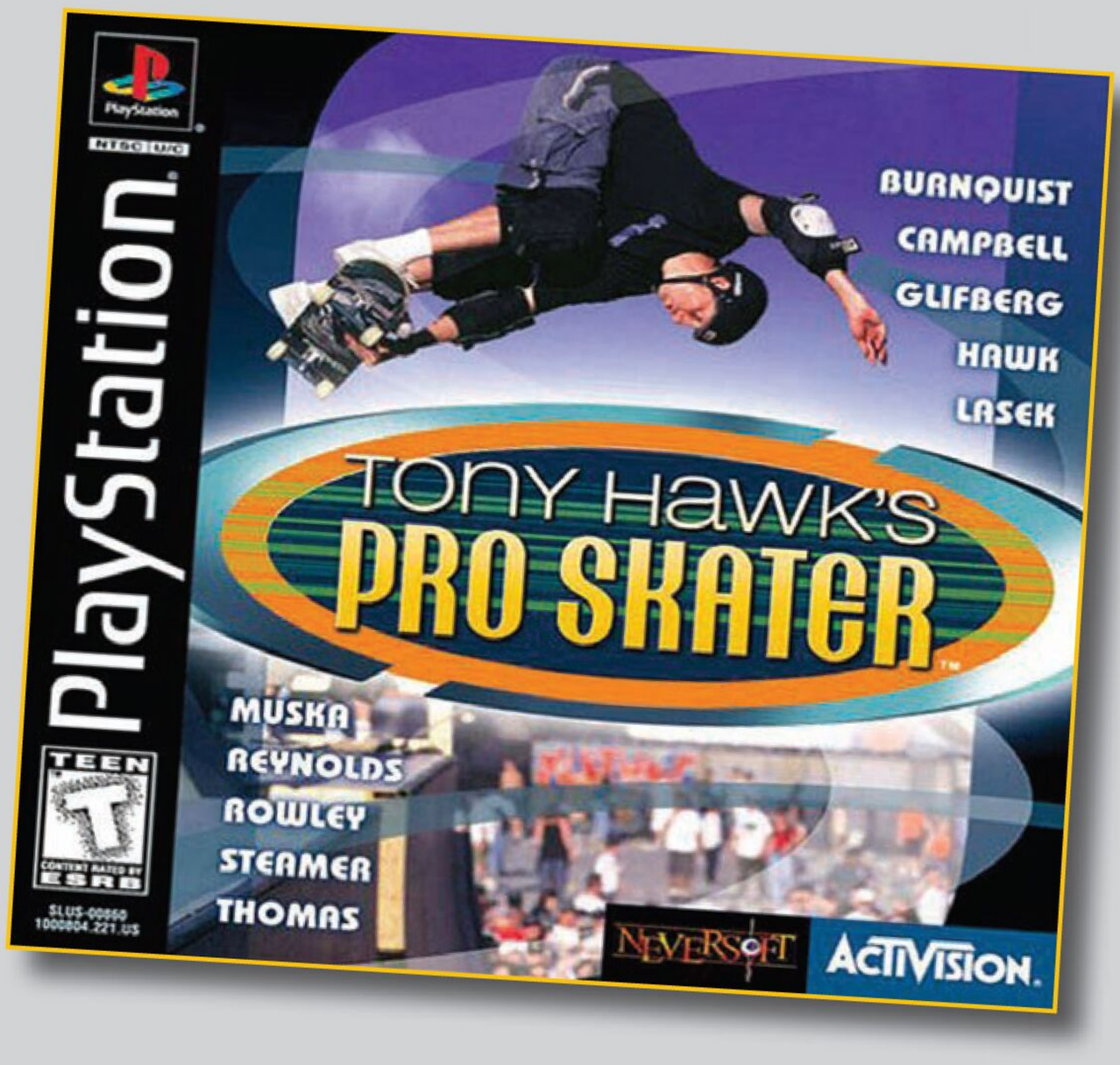
Ce titre réclamait une certaine dextérité, c'est le moins que l'on puisse dire.





TONY HAWK'S SKATEBOARDING 1999
LA PLANCHE À BILLETS

Tony Hawk sur PlayStation, c'est avant tout une histoire de timing. Il y a une ébauche d'avant avec Top Skater qui essuie les plâtres, il y aura un après avec une niche jamais abandonnée par les fans de la première heure. Au milieu, il y a surtout une tempête parfaite mêlant films, séries télé, musique et internet : de la trilogie du samedi soir d'M6 aux premiers extraits de compiles 411 que l'on télécharge douloureusement avec Offspring, NOFX et Bad Religion en boucle sur la chaîne, l'heure est aux guitares saturées, à la fausse révolte et aux gadins. Un cocktail parfaitement incarné par Tony Hawk's Skateboarding (qui deviendra Pro Skater), qui devient instantanément un phénomène grâce à un gameplay ciselé à base de combos infernaux. Avec sa bande-son démentielle, sa réalisation aux petits oignons et une poignée de licences bien exploitées, le titre de Neversoft déclenche un raz-de-marée qui fera la fortune de nombre d'acteurs du marché, à commencer par sa tête d'affiche rendue multimillionnaire à coups de royalties bien méritées.



LE TITRE DE NEVERSOFT DÉCLENCHE UN RAZ-DE-MARÉE QUI FERA LA FORTUNE DE NOMBRE D'ACTEURS DU MARCHÉ.





COOL BOARDERS 1996
PREMIER DE CORDÉE

Réalisé par UEP Systems – un studio japonais qui ne fera pratiquement que des jeux de snowboard – Cool Boarders incarne parfaitement les balbutiements du jeu 3D. Pas si terrible que ça en rétrospective, le titre reste légendaire car sans modèle, il a tracé son propre chemin dans une époque où il suffisait parfois d'une bonne idée pas trop mal exécutée pour trouver un public. Les collisions étaient immondes, l'ergonomie d'un autre âge et le contenu rachitique mais sans UEP et sa poudreuse rudimentaire, aurait-on eu SSX, Tony Hawk et tant d'autres ?



TOCA possédait un vrai gameplay cohérent, c'est ce qui a fait son succès.

TOCA TOURING CARS 1997
LA SPÉCIALE DE CODE

Avant de toucher au rallye, à la Formule 1 et à d'autres genres, Codemasters s'essayait au TOCA, une compète anglaise mettant aux prises des versions musclées de berlines que l'on croisait tous les jours dans la rue. Laguna, Opel Vectra, Volvo S40 et Audi A4 – entre autres – la sélection compense son manque d'exotisme par une familiarité qui fait plaisir, et par un pilotage plutôt pointu qui n'a rien à envier à celui d'un Gran Turismo. Avec une grosse quinzaine d'IA furieuses en piste et une adhérence qui se fait la malle à la moindre averse, les courses sont disputées et sans sticks analogiques, les meilleurs pilotes de l'époque sont de vrais équilibristes !

LES « PETITES » LÉGENDES

Vous en voulez encore ? Allez, on termine avec quelques titres qui auraient très bien pu aller dans les 50. Mais comme pour tout, il a fallu faire des choix, nous les avons fait !

KULA WORLD 1998
ROULE MA POULE

C'est l'un des jeux les plus difficiles à trouver de nos jours, et son tarif s'ajuste en conséquence. Réalisé par une équipe de développeurs suédois, Kula World s'affranchit de toute cohérence en vous proposant de diriger un ballon de plage dans des puzzles de plus en plus alambiqués. Pour l'emporter, il « suffit » de passer sur chaque cube du stage pour l'activer, la difficulté résidant dans le fait que divers allers-retours allument et éteignent le chemin. À la fois simple et démoniaque, surtout dans le mode deux joueurs où chacun incarne son ballon et doit trouver le meilleur chemin en temps limité.



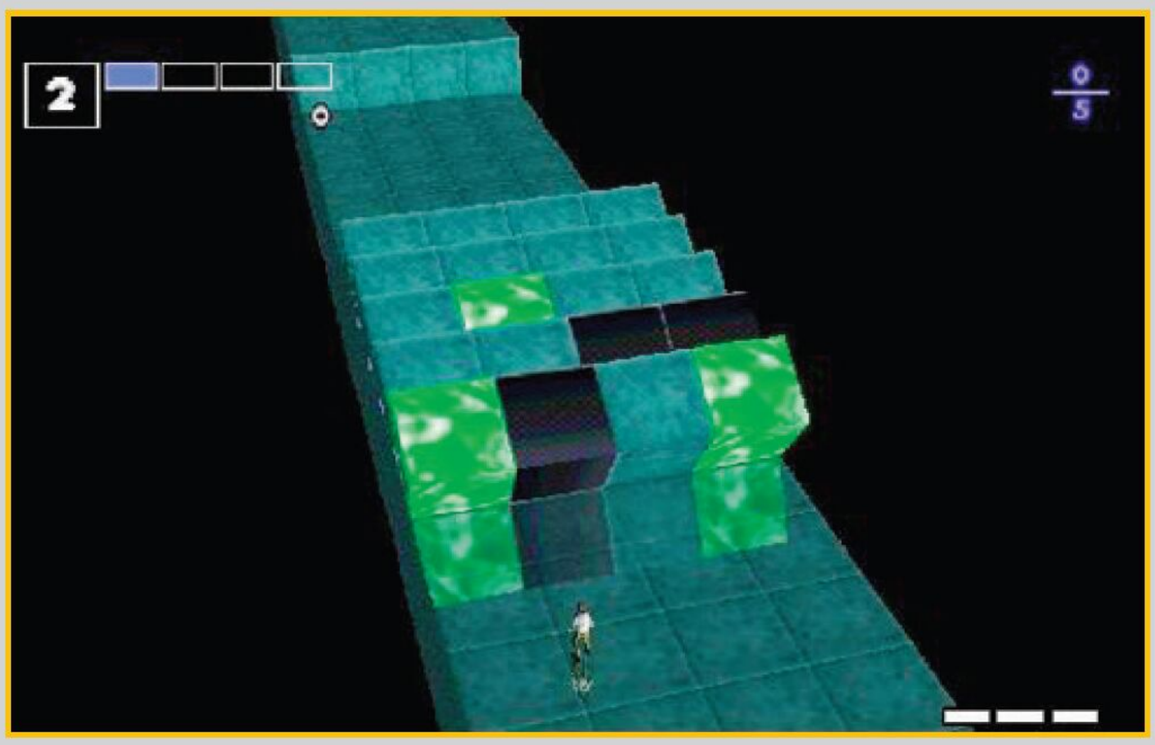
TENCHU 1998
BIENVENUE SUR LE TATAMI

Bien avant Hitman, le Tenchu d'Acquire proposait un gameplay basé sur l'observation, la discrétion et l'assassinat vite fait bien fait. Avec mille et une façons de (bien et mal) faire son job, le jeu favorisait le sang-froid et la maitrise, condamnant au passage les matraquages de boutons et autres coups de panique. Une victoire étincelante pour les fans de ninjas, jusqu'ici mal servis par des années de jeux d'action dans lesquels les qualités premières de leurs idoles n'étaient jamais mises en avant.



KURUSHI FINAL 1997
CHAUD DEVANT !

Un casse-tête un peu plus littéral que les autres, qui prouve que la présentation peut parfois faire une belle différence quand il s'agit de faire passer un « petit » jeu à la postérité. Dans un monde de blocs qui avancent perpétuellement vers le bord de l'écran, on incarne donc une silhouette humaine qui doit survivre à chaque vague en détruisant les cubes qui peuvent l'être. Pour ce faire, on illumine le chemin et on réactive les cases lorsque la vague passe dessus, tout bêtement. Plus facile à dire qu'à faire, évidemment, surtout quand la vitesse s'emballe. A la moindre erreur, c'est la chute, et le recommencement. Diabolique et inoubliable !



PARAPPA THE RAPPER 1996
LE RYTHME DANS LA PEAU

Sorti en 1996, vous incarnez PaRappa, un chien anthropomorphe qui aspire à impressionner sa bien-aimée, Sunny Funny. Pour y parvenir, PaRappa doit passer une série d'épreuves et de défis en utilisant ses talents de rappeur. Le gameplay repose sur la synchronisation rythmique, l'humour et l'originalité, créant une expérience de jeu totalement immersive et mémorable. Le style visuel unique et les chansons mémorables font de «PaRappa the Rapper» un jeu culte dans son genre.



STREET FIGHTER ALPHA 3 1998
UNE TUERIE !

C'est l'un des meilleurs jeux de baston 2D d'une console souvent chahutée à ce sujet, notamment parce que la Saturn de Sega proposait le plus souvent de meilleures adaptations de l'arcade. Pour Alpha 3, les concessions habituelles sont là – des frames d'animations en moins – mais Capcom compense avec un gameplay tonitruant et un mode World Tour qui offre une durée de vie incroyable pour les joueurs en solo. Tout en leur offrant la possibilité, des années avant un Street Fighter 6, de customiser à loisir leur combattant avec des techniques abusives. Une tuerie !





THE ADVENTURES OF ALUNDRA 1997
UNE AUTRE IDÉE DU RPG

Avec ses jolis graphismes en 2D sans grande tentative d'esbrouffe, il ne paie pas vraiment de mine. Essentiellement tourné vers l'action et occasionnellement mâtiné de phases de plateforme, son gameplay ne fait pas non plus montre d'une originalité folle. Développé par d'anciens de chez Climax (Landstalker), Alundra n'est évidemment pas le RPG le plus mémorable de la PlayStation. Pourtant, on s'en souvient comme si c'était hier : en dépit de menus problèmes de lisibilité – sans doute la signature du studio, qui rendait déjà fou avec la vue isométrique sur Mega Drive – le jeu affiche une familiarité enthousiasmante et un rythme endiablé qui tranche avec le tour par tour embarqué par la quasi-totalité des RPG de l'époque.



LE JEU AFFICHE UNE FAMILIARITÉ ENTHOUSIASMANTE ET UN RYTHME ENDIABLÉ.

THRASHER : SKATE AND DESTROY 1999
RÉSISTE, PROUVE QUE TU EXISTES !

Sur PlayStation, c'est le seul à avoir réussi à résister à l'ouragan Tony Hawk ! Édité par Rockstar Games, Thrasher tentait une approche légèrement plus « simulation » que son adversaire, trop occupé à faire grimper sa jauge de combo à des hauteurs inimaginables. Ici, les figures sont plus simples et il faut même appuyer sur un bouton pour replaquer, sous peine de s'écraser sur le bitume au moindre saut. Pas bien joli mais assez stylé et doté d'une excellente bande-son (merci Sugarhill Gang !), Skate and Destroy vaut encore le coup d'œil, près de vingt-cinq ans après !



ROLLCAGE 1999
PIRE QUE LE GRAND 8

C'est un des OVNI de la PlayStation, pourtant pas avare en titres qui sortent de l'ordinaire. S'il a en apparence tout du jeu de course classique, Rollcage se distingue de la masse par ses voitures pas comme les autres, puisque capables de se retourner sans arrêter de rouler. À la manière des voitures téléguidées qui faisaient fureur à l'époque, on peut donc piloter indifféremment sur le ventre ou sur le dos, et ainsi s'embarquer dans des cascades folles ou rouler sur les murs et retomber sans avoir à se retourner. Avec quelques armes pour faire la différence avec les adversaires, le jeu affiche un punch démesuré et aura droit à une suite en bonne et due forme.



COMMENT LA PlaySt A CHANGÉ LE

Sortie en 1994-95, la console de Sony s'est écoulée à plus de 100 millions d'exemplaires. Elle a fait émerger des licences comme Gran Turismo, Resident Evil, Crash Bandicoot, Metal Gear Solid, et a définitivement marqué l'ergonomie des manettes avec la DualShock. Une console révolutionnaire qui aurait pu ne jamais voir le jour si Sony et Nintendo s'étaient entendus. Cyril Trigoust

Durant les années 80, Sony est une marque de prestige pour le son, l'image et les nouvelles technologies et ne compte pas se frotter au marché des consoles. Un certain Ken Kutaragi, ingénieur chez le géant japonais, se rapproche toutefois de Nintendo et leur propose une puce audio à 8 canaux. La SPC700 convainc Big N et se retrouve dans la Super Nintendo. Sony commence doucement à changer son fusil d'épaule. En 1988, les deux sociétés lancent le projet d'un lecteur CD comme périphérique externe pour la SNES. Hiroshi Yamauchi, le président de Nintendo, s'aperçoit plus tard que ce contrat l'oblige à tirer un trait sur les royalties issues de l'exploitation des supports de jeu, il se retourne donc vers Philips, moins gourmand, pour finaliser le SNES-CD. Ce partenariat dévoilé après le CES 1991 est vécu par



ation

JEU VIDÉO



Les slot de la memory card étaient parfaitement intégrés à la console.



Pour leurrer la PS1 et lui faire croire qu'elle était fermée pour la pirater, il fallait que ce petit bouton soit enfoncé !

ET LA PSONE ?

Le fait de retravailler sa console en milieu de génération date de la première PlayStation. Trois fois plus petite, plus arrondie, la PlayStation One sort fin septembre 2000 au prix de 790 francs ce qui nous fait environ 170 € en tenant compte de l'inflation moyenne sur 20 ans. Cette console cote peu aujourd'hui, puisqu'on la trouve en général entre 50 et 80 € d'occasion. En revanche, elle devient beaucoup plus charmante et plus chère si on lui adjoint l'écran LCD PS One, de piètre qualité par rapport au standard actuel, mais qui fit son petit effet en début de millénaire.

Sony comme un camouflet. Même s'il y eut des tentatives d'apaisement et de rapprochement ensuite, rien n'a abouti. En revanche, Ken Kutaragi n'abandonnera pas l'idée de lancer Sony dans l'industrie du jeu vidéo.

SCIE À PIED D'ŒUVRE

Pour son arrivée sur un secteur très concurrentiel, Sony doit continuer à travailler sur la recherche et développement tout en faisant converger toutes ses activités vers le jeu vidéo. Une nouvelle structure est créée pour l'occasion, Sony Computer Entertainement Interactive, présidé par Ken Kutaragi. Le travail de négociation commence avec les grands studios de développement. Capcom, Squaresoft, Enix, Namco, Konami et bien d'autres se montrent convaincus par le potentiel de la machine. Le projet a bien évolué depuis que Sony a tourné le dos à Nintendo. Le port pour la Super NES a évidemment disparu, la console gagne en puissance avec un processeur graphique capable de gérer 16.7 millions de couleurs et une définition de 640x480, et une partie proposant une fréquence d'échantillonnage de 44.1 kHz, en 16 bits et stéréo pour une totale compatibilité avec le CD audio. La PlayStation s'apprête donc à populariser la 3D qui remporte déjà un franc succès dans les salles d'arcade, mais propose aussi un son d'excellente tenue.

ENFIN LE LANCEMENT

À grand renfort de marketing et de publicité, Sony sort sa PlayStation

"Capcom, Squaresoft, Enix, Namco, Konami et bien d'autres se montrent convaincus par le potentiel de la PS1."



Triangle, Rond, Croix, Carré : ces quatre symboles sont aujourd'hui encore la marque de fabrique de PlayStation.

le 03 décembre 1994 au Japon et le 29 septembre 1995 en Europe dans un contexte plus que favorable. La Nintendo 64 n'est pas encore sortie des cartons (23 juin 1996 au Japon, 1er septembre 1997 en France), la Saturn fraichement débarquée se montre moins puissante, bénéficie de moins de jeu, d'une campagne marketing calamiteuse et elle est proposée 4500 francs en France alors que la PlayStation sort à 2500 francs (685 € contre 380 € en tenant compte de l'inflation). Sony a donc un boulevard devant lui et le démontre en vendant 100 000 unités au Japon dès le premier jour. En 1995, lors du CES, la PlayStation convainc le marché occidental par son prix, ses compétences en matière de 3D, son design. Le succès sera aussi rapide. La PlayStation s'impose dans le monde en entier grâce à ses qualités hardwares, mais aussi un catalogue de jeu impressionnant, un point que nous développons dans la première partie de ce dossier en revenant sur 50 hits qui ont façonné le destin de la PlayStation. Car il faut se rappeler qu'une machine, aussi bien conçue soit-elle, n'est pas grand chose sans un solide catalogue. Sony l'a vite compris, pour le résultat que l'on connait aujourd'hui…

1994

Lancement le 3 décembre 1994 au Japon.

1995

En septembre 1995, partout dans le monde et surtout en France !

102,5 M

de consoles vendues.

962 M

de jeux vendus.



10,9 M

d'exemplaires de Gran Turismo



9,9 M

d'exemplaires de Final Fantasy VII





Les premières machines possédaient des entrées cinch pour le son et l'image.





PlayStation

QU'Y A-T-IL SOUS LE CAPOT ?

VOICI CE QUI SE CACHAIT SOUS LA ROBE GRISE DE LA PLAYSTATION.

BLOC LASER

Le bloc laser de la PlayStation était une composante essentielle pour la lecture des jeux à partir des disques CD-ROM. Toutefois, il fallait être assez précautionneux pour ne pas qu'il « chope » des poussières rendant ainsi la lecture impossible. De plus, il était construit sur une structure toute en plastique qui pouvait parfois bouger avec le temps. Résultat : il fallait retourner la console ou la mettre sur la tranche pour qu'elle puisse à nouveau lire les jeux. Que de souvenirs !

MANETTE ET CARTE MÉMOIRE

Il était possible de brancher 2 manettes sur la PlayStation ainsi que 2 cartes mémoires pour les sauvegardes juste au-dessus. Il faut bien reconnaître que le design de ces 2 ports était astucieux et esthétique une fois l'ensemble connecté.

TRANSFORMATEUR

La PlayStation avait tout intégré, ce qui expliquait sa taille. Certaines consoles utilisaient des transformateurs externes pour réduire la taille et la chaleur, tout comme ce fut le cas avec la PSOne.

MICROPROCESSEUR PRINCIPAL (CPU)

Elle était équipée d'un processeur MIPS R3000A 32 bits cadencé à plus de 33 MHz. La PS1 était capable d'afficher environ 360 000 polygones par seconde pour les jeux les plus performants.

MÉMOIRE VIVE (RAM)

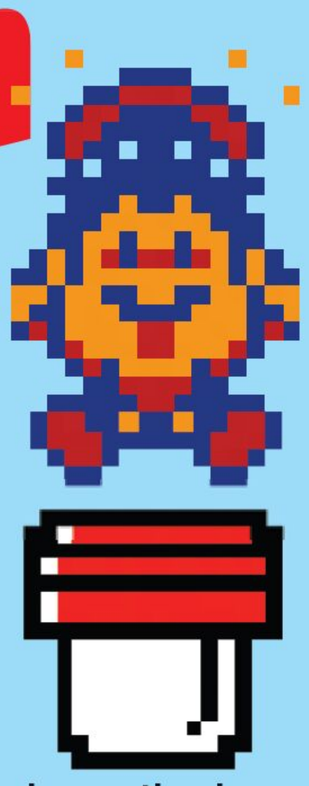
La PlayStation était dotée d'une mémoire vive de 2 Mo, ce qui n'est pas beaucoup aujourd'hui ! Pour la partie graphique, 1 Mo de RAM était également disponible.





SUPER MARIO BROS. 2

Le plombier emprunte un autre tuyau



Super Mario Bros. 2 illustre à merveille la situation de Nintendo dans la seconde partie des années 80, cette hydre à deux têtes entre la maison-mère à Kyoto et la filiale américaine. Épisode hors-série pour contenter cette dernière, il montre que Mario n'a pas attendu longtemps avant de s'engouffrer lui aussi dans de multiples tuyaux. Jean-Marc Delprato

13 septembre 1985. Les bouchons sautent et les verres trinquent, dans les locaux de Nintendo à Kyoto. L'ambiance est à la fête et il y a de quoi : Super Mario Bros., le premier "vrai" jeu de plateformes du plombier moustachu, sort sur NES/Famicom au terme d'un intense marathon. Avec Shigeru Miyamoto en guise de chef d'orchestre, Toshihiko Nakago comme génie de la programmation et Takashi Tezuka en brillant designer fourmillant d'inventivité, c'est un vrai jalon dans l'histoire des jeux vidéo qui s'écoulera à plus de 58 millions d'exemplaires dans le monde, la septième meilleure vente de l'industrie à ce jour. L'équipe ne s'autorise toutefois que trois heures de répit pour fêter la fin du projet avant de passer au gigantesque chantier suivant, The Legend of Zelda, un autre développement faramineux déjà ébauché en parallèle de Super Mario Bros., qui sortira le 21 février 1986. Si Super Mario Bros. était prévu comme l'une des dernières cartouches de la Famicom, The Legend of Zelda est la première disquette du Famicom Disk System, ce lecteur externe venant se placer sous la console et utilisant des supports réinscriptibles – sitôt un jeu fini, il est possible de l'écraser et de le remplacer par un nouveau titre, à travers les bornes Disk Writer présentes dans de nombreux centres commerciaux nippons. Nintendo compte bien capitaliser sur les plus grandes possibilités techniques de cette plate-forme mais l'histoire nous l'apprendra par la suite : elle ne franchira jamais les eaux du Japon. Il faut pourtant bien l'alimenter en nouveaux jeux, d'autant plus que les éditeurs-tiers sont parfois échaudés par cette plate-forme et ses conditions contractuelles, Nintendo prélevant une dîme importante sur les ventes. Le 21 février 1986, Super Mario Bros. se voit ainsi adapté sur Famicom Disk System, qui accompagne même son lancement. Cette version disquette est rigoureusement identique à celle sur cartouche, mis à part le fameux «Minus World» qui correspond à un bug du monde 1-2 donnant accès à un «monde -1». Sur NES/Famicom, le niveau est infini – ici, il conduit à une variété de levels successifs puisant dans toute la bibliothèque des sprites. Le jeu étant réparti sur les deux faces de la disquette, il n'y a pas non plus les mêmes warp zones, puisqu'elles conduiraient à



❶ Le 13 septembre 1985, la NES/Famicom accueille l'un des titres les plus influents de l'Histoire des jeux vidéo : Super Mario Bros, qui définit les jeux de plateforme.

❷ Signe de l'engouement, des entreprises réclament leur propre adaptation de Super Mario Bros., comme ici une station de radio, avec des personnages aux couleurs de ses animateurs dans All Night Nippon Super Mario Bros.



des zones ne figurant pas parmi les mêmes données.

UNE PLUIE DE DÉRIVÉS

Par sa construction unique, sa réalisation de haute volée et ses innombrables apports au gameplay des jeux de plateforme, Super Mario Bros. constitue un tournant décisif et Nintendo, tout comme les joueurs, le savent bien. À l'instar de sa déclinaison sur le jeune Famicom Disk System, retenez donc que l'éditeur de Kyoto, fier de sa création, compte bien la décliner sous de multiples formes avant de passer à la suite. La même année que l'édition sur disquette, on retrouve donc une version Game & Watch Crystal Screen (25 juin 1986, pour le coup inédite au Japon) ainsi qu'une adaptation sur borne d'arcade, Vs. Super Mario Bros., conçue pour défier tous les experts du jeu d'origine. L'histoire est la même mais le jeu est donc sensiblement plus difficile : les niveaux présentent davantage d'ennemis, il n'y a presque plus de vies supplémentaires et on ne retrouve pas de warp zones vers les mondes 7 et 8. Dans le Super Mario Bros. d'origine, certains niveaux sont des «remakes» simplifiés de levels ultérieurs – c'est notamment le cas du niveau 1-3 qui est une version plus simple du 5-3, du 1-4 qui simplifie le 6-4, des 2-2/2-3 qui correspondent aux 7-2/7-3 et du 2-4 qui s'apparente au 5-4. La version arcade ne s'autorise pas une telle facilité et présente d'emblée les versions les plus difficiles de ces niveaux, ce qui libère de la place pour six levels inédits encore plus corsés. Parmi les autres déclinaisons du premier épisode de Super Mario Bros., on peut également citer All Night Nippon Super Mario Bros., sorti en décembre 1986 sur Famicom Disk System et conçu comme une version promotionnelle aux couleurs d'une célèbre émission radio au Japon. Les niveaux se déroulent la nuit et certains ennemis sont remplacés par des animateurs de la station ou des DJ. Il existe enfin Super Mario Bros. Special, développé par Hudson Soft pour les ordinateurs NEC PC-8801 et Sharp X1 en 1986. Il réinterprète certains level designs et le jeu comprend de nouveaux ennemis, issus de Mario Bros. et Donkey Kong. Pour être exhaustif, on pourrait aussi citer la cartouche Super Mario Bros. / Duck Hunt, sortie aux États-Unis et en Europe, qui comprend les deux jeux et qui est vendue avec la console et le NES Zapper.









"Il n'y a pas vraiment de nouveau Mario depuis septembre 1985 sur NES/Famicom."

LES NIVEAUX PERDUS DE MARIO

Face à un tel florilège de versions, Nintendo n'a donc que l'embarras du choix pour composer un vrai second épisode officiel. Puisque les autres éditions, comme nous l'avons vu, évoluent sur des plates-formes distinctes ou font l'objet d'éditions promotionnelles, il n'y a pas vraiment de nouveau Mario depuis septembre 1985 sur NES/Famicom. Or, Shigeru Miyamoto est tout entier occupé à la conception de The Legend of Zelda et compte bien enchaîner sur sa suite directe, qui sortira le 14 janvier 1987. Il faut que Nintendo remette le couvert, d'autant plus qu'un tel titre pourrait bien renforcer les ventes du Famicom Disk System : The



Avec All Night Nippon Super Mario Bros, on se contente pour l'heure de simples changements de sprites, sans toucher au gameplay.



❶ Toujours parmi les éditions revisitées, Super Mario Bros. Special est édité par Hudson Soft pour NEC PC-8801 et Sharp X1, avec quelques bonus exclusifs comme le marteau de Donkey Kong ou même l'abeille de son propre logo !

❷ Sorti le 21 février 1986, le Famicom Disk System est un lecteur de disquettes qui se loge sous la console 8-bits de Nintendo. Les disquettes sont réinscriptibles et rechargeables dans des bornes dédiées, les Disk Writer.



Legend of Zelda et Super Mario Bros. accompagnent tous deux le lancement de la plate-forme, le 21 février 1986, mais seul le premier est une franche nouveauté et on ne s'attend pas à voir débouler le second opus de sitôt. C'est finalement Takashi Tezuka qui va prendre du galon et s'affirmer comme le véritable artisan de ce nouvel épisode de Mario, ayant déjà plus qu'officié aux côtés de Miyamoto et goûté à sa magie unique. Au Japon, Super Mario Bros. 2 sort le 3 juin 1986, soit un peu plus de trois mois après Zelda. Si Takashi Tezuka en est le principal artisan, Shigeru Miyamoto est évidemment aussi à la barre. «J'étais le directeur sur les deux projets, et j'ai vraiment cru que j'allais mourir, se rappelle-t-il, alors jeune papa depuis moins d'un an. Finalement la direction m'a dit : "Choisis-en juste un et fais-le", donc je me suis retrouvé à emballer le Mario en trois mois, puis à enchaîner sur le Zelda juste après. Takashi Tezuka a dirigé le projet et j'ai contribué à hauteur de dix pour cent." Emballer, le terme n'est pas impropre. Pour composer cette suite directe, il est notamment possible de piocher parmi les six niveaux inédits conçus pour Vs. Super Mario Bros.. À la manière de cette version arcade, Nintendo part du principe que l'on a forcément déjà joué au premier épisode et l'accent est mis sur la difficulté même si le moteur et les challenges restent globalement les mêmes. On retrouve ainsi des champignons empoisonnés qui vous font rétrécir, des plantes carnivores rouges qui surgissent même si l'on se tient sur le tuyau qui les héberge, des pieuvres (les Bloups) qui flottent désormais dans les airs comme sous l'eau et des clones de Bowser qui officient en tant que boss de mi-niveau. Mais cela ne suffit pas pour justifier un plein épisode et il faut tout de même inventer quelques mécanismes nouveaux. Tezuka l'affirmait lors du développement de Super Mario Bros., "c'était très amusant. Je venais juste d'être embauché et, plutôt que de suivre bêtement les spécifications, je demandais quelles étaient les limites et je m'amusais à créer à l'intérieur de ce cadre". Il compose alors avec ce qu'il est désormais possible et, affranchi de l'aval systématique de Miyamoto, il ose quelques innovations. Mario doit notamment faire face à des brises soudaines qui le projettent dans l'écran, certains ressorts ont un effet si prononcé qu'ils le balancent au-delà de l'aire de jeu, au point de faire perdre une vie, et des warp zones vous renvoient à un niveau précédent. Autre nouveauté : Mario et Luigi ont des caractéristiques propres, ce dernier étant désormais capable de sauter plus haut au prix d'une distance de freinage plus importante. Du point de vue du level design, Super Mario Bros. 2 part du principe qu'il s'adresse à des joueurs ayant déjà écumé les moindres recoins de l'épisode précédent – dès le départ, il faut donc faire preuve d'une adresse extrême et les sauts ou les ennemis sont particulièrement retors. Signe de la continuité entre les deux épisodes, le premier niveau démarre d'ailleurs directement avec le château de



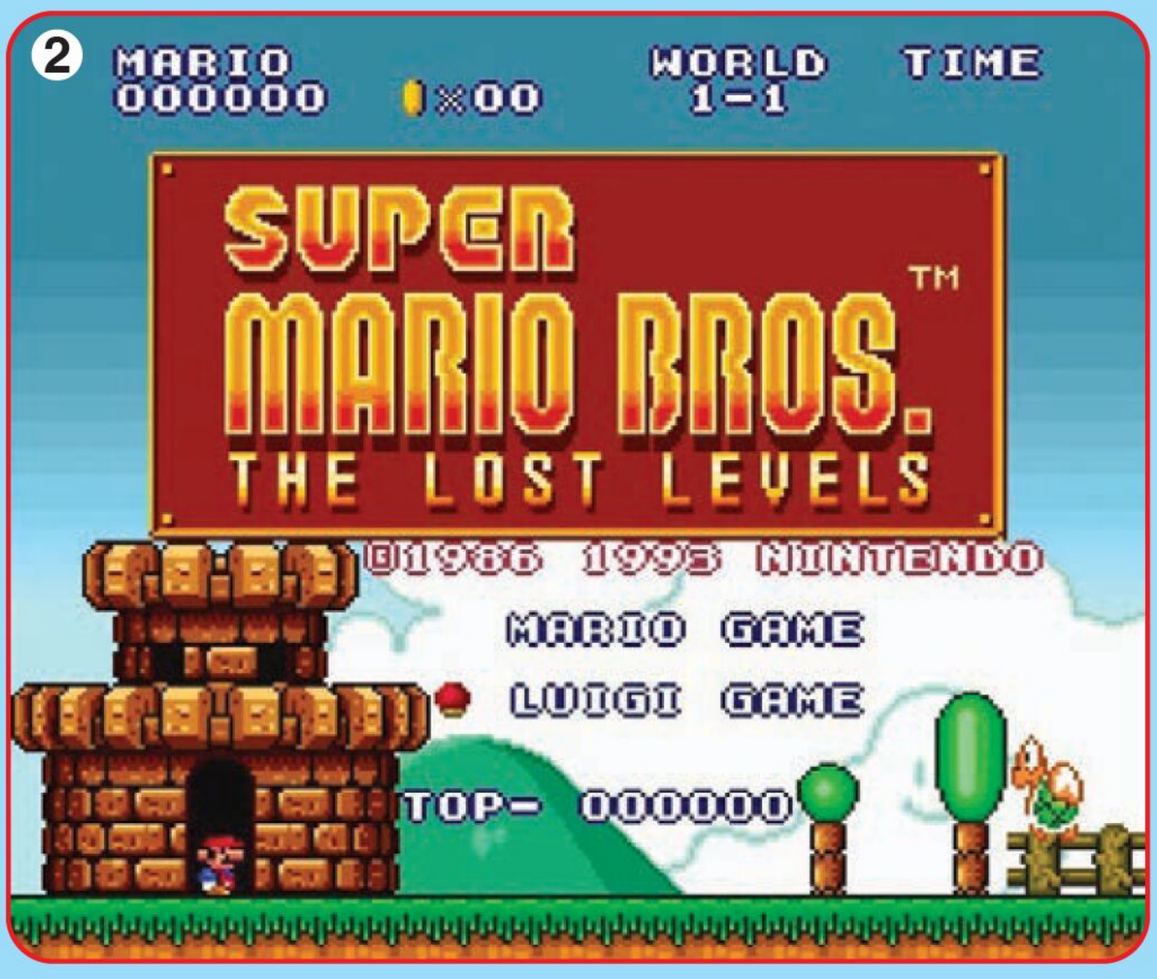
❶ Le 3 juin 1986, Super Mario Bros. 2 sort au Japon : dirigé par Takashi Tezuka sous le regard lointain de Shigeru Miyamoto, il corse les défis et s'adresse aux experts qui connaissent le premier épisode par cœur.

❷ Lancé le premier jour avec The Legend of Zelda, le Famicom Disk System héberge également une pure adaptation du premier Super Mario sur disquette.





❶



❷

❶ Super Mario Bros. fait aussi l'objet d'une adaptation sur borne d'arcade, avec VS. Super Mario Bros. en 1986. Le challenge y est plus corsé, avec des niveaux réservés aux experts.

❷ En Occident, il faudra attendre la compilation Super Mario All-Stars, sortie le 14 juillet 1993 sur Super Nintendo, pour découvrir cet épisode inédit sous le nom des «Lost Levels».



"Phillips prit la délicate décision d'éconduire Super Mario Bros. 2 du marché américain."

Bowser à sa gauche, comme si le joueur venait d'en sortir. Aujourd'hui, Super Mario Bros. 2 aurait peut-être été rebadgé en tant que DLC du premier épisode. Mais à l'époque, le charme opère d'autant plus qu'il offre aux joueurs chevronnés un nouveau défi à la mesure de leur expertise ainsi qu'une disquette de renom pour le Famicom Disk System. Le guide d'aide de jeu de Super Mario Bros. figurait parmi les meilleures ventes de livres au Japon, en 1986, et il n'est donc pas étonnant que Nintendo ait pensé à ces joueurs en priorité, qui avaient investi de l'énergie et du temps pour maîtriser les mécanismes introduits par Miyamoto et son équipe. Par ailleurs, ce développement ultra-rapide, qui pioche dans les multiples déclinaisons déjà établies et les éléments rejetés de la première version, se justifie par le planning très chargé de l'équipe R&D4 de Nintendo qui travaille à pied d'œuvre pour populariser sa série Zelda. Au Japon, il s'écoulera 2,5 millions d'exemplaires de Super Mario Bros. 2. Les États-Unis et l'Europe devront attendre 1993 et la parution de Super Mario All-Stars sur Super Nintendo pour découvrir cet épisode sous le titre Super Mario Bros.: The Lost Levels, un sous-titre qui rappelle à quel point cet opus est largement considéré comme une version 1.5 avec ses "niveaux oubliés".

LE KRACH DU JEU VIDÉO DE 1983

Mais alors au juste, à quoi correspond le Super Mario Bros. 2 tel qu'on l'a connu en Europe et aux États-Unis ? Pour étudier son développement, il faut se pencher sur un événement majeur qui a principalement touché le pays de l'oncle Sam : le krach du jeu vidéo de 1983. Gardez en tête le contexte de la fin des années 1970 – alors que Pong d'Atari puis Pac-Man ou Space Invaders connaissent un succès retentissant et que les bornes d'arcade ont le vent en poupe, d'innombrables éditeurs se jettent dans la brèche. Des centaines de clones, souvent vendus sur des appareils dédiés avec un petit écran, inondent le marché, jusqu'à l'écoeurement. Aux États-Unis, la vente des jouets et des jeux vidéo obéit au principe du consignement : lorsqu'un titre se vend mal, il est réexpédié à son éditeur qui doit le racheter ou proposer un nouveau jeu. Mais face à la saturation du marché, de nombreuses sociétés sont incapables de rembourser ou de remplacer les titres par une autre proposition. En 1983, le prix des jeux chute et on retrouve d'innombrables titres dans les bacs aux soldes des revendeurs. En parallèle, la micro-informatique progresse et constitue une alternative plus séduisante et polyvalente. De très nombreux éditeurs font donc faillite et le jeu vidéo est progressivement perçu aux États-Unis comme une lubie passagère. En conséquence, le Japon devient à la même époque le premier marché mondial des consoles de salon – l'histoire est connue, Atari va même jusqu'à enterrer en septembre 1983 des centaines voire des milliers de cartouches de jeux invendus ou jugés trop médiocres dans une décharge située à Alamogordo au Nouveau-Mexique. L'idée est notamment d'alléger les stocks afin de bénéficier de facilités fiscales. Des excavations auront finalement lieu le 26 avril 2014 et mettront à jour des pépites du genre, largement décrites dans le passionnant documentaire "Atari: Game Over" réalisé par Zak Penn. Il faudra précisément attendre l'éclosion de la NES aux États-Unis, en particulier avec



L'excavation de la décharge improvisée d'Atari, le 26 avril 2014, dévoile de nombreuses cartouches oubliées ou inconnues, que l'éditeur s'était empressé d'enterrer afin de ne pas payer pour leur destruction.



1 La puce 10NES sur la carte mère de la NES, un dispositif d'authentification des cartouches pour contrer le piratage.



2 Joyeux trublion toujours affublé de son nœud papillon, Howard Phillips est le vrai visage de Nintendo aux États-Unis. Ce fut aussi le compagnon de la première heure, chargé de porter les bornes d'arcade dans le premier entrepôt.

l'immense succès de Super Mario Bros., pour que la situation se stabilise à nouveau. Conséquence indirecte de ce krach : Nintendo se méfie des copies comme de la peste et instaure les fameuses puces d'authentification 10NES dans ses cartouches et dans la console elle-même (la puce de la console s'assure de l'authenticité de la cartouche insérée), met en place la régionalisation des jeux pour éviter l'import et impose des accords de licence aux éditeurs afin de bénéficier du "sceau de qualité" de la marque. Cette arrivée sur le marché américain, le président historique de Nintendo Hiroshi Yamauchi l'a préparée minutieusement en dépêchant son propre gendre, Minoru Arakawa, sur les terres d'Abraham Lincoln afin d'implanter ses bornes d'arcade. Parmi la jeune équipe qui bricole les fondations de Nintendo of America à Seattle, un individu se distingue tout particulièrement : Howard Phillips, un jeune manutentionnaire passionné par les jeux vidéo, que le juge dans le procès "Donkey Kong vs King Kong" face à Universal Studios qualifiera de "très talentueux" lorsqu'il se livrera à la démonstration d'une partie. Alors qu'il a à peine vingt ans, il s'occupe de décharger les bornes de Radar Scope dans l'entrepôt de Seattle et c'est lui le premier qui restera scotché face à l'épisode inaugural du gorille conçu par Shigeru Miyamoto, qui connaîtra le succès que l'on sait. Une fois la renommée de la NES établie outre-Atlantique, il occupera une position centrale au sein de Nintendo of America en prenant en charge les tests qualité et la décision d'importer ou non les jeux de la maison-mère. Il incarnera également l'un des visages de Nintendo aux États-Unis, le "Game Master" du magazine officiel Nintendo Fun Club News puis de Nintendo Power. "Les jeux vidéo commençaient à peine aux États-Unis, on les considérait encore comme un jouet et peu de gens y étaient habitués. Ils voyaient des pubs pour Nintendo, mais on a décidé de les personnaliser pour leur expliquer à quel point les jeux vidéo étaient drôles et amusants. C'était un aspect de mon travail. On m'a demandé de jouer à tous les jeux, de trouver des idées et de les présenter à M. Arakawa et à M. Niromoto, notre intermédiaire au Japon," indique-t-il dans une interview de 2009 au magazine Vice. "M. Arakawa me disait, "Joue à ce jeu et dis-moi ce que tu en penses", c'était parfois difficile de prendre des décisions", poursuit-il. Et pourtant, derrière son fameux nœud papillon, c'est bien lui qui prit la délicate décision d'éconduire Super Mario Bros. 2 du marché américain. Il jugeait le jeu bien trop difficile pour la plupart des joueurs, qui n'avaient d'ailleurs pas tous fini le premier épisode et qui plaçaient en Howard toute leur confiance. "La difficulté n'est plus seulement source de motivation, mais de frustration, estime-t-il. À l'époque, je ne savais pas exactement si Miyamoto avait lui-même demandé ces changements ou non, et cela me fit m'interroger si sa réussite n'avait pas commencé à tourner […] C'était tout, sauf du Miyamoto classique, dans la mesure où le joueur n'avait plus la maîtrise. […] Peut-être qu'il était déprimé à l'époque où il faisait Mario 2 ou peut-être qu'il a délégué à quelqu'un d'autre le soin de concevoir" , commente-t-il. Il avait vu juste et l'histoire lui a donné raison : la console était encore jeune sur le marché américain et les jeux vidéo, au sens large, n'avaient pas besoin de se cloîtrer dans l'image d'une discipline réservée aux experts. Il fallait donc trouver une alternative.

DE DOKI DOKI PANIC À SUPER MARIO USA

Parmi les multiples déclinaisons de Super Mario Bros., nous avons évoqué le statut particulier d'All Night Nippon Super Mario Bros. développé spécifiquement pour le marché japonais et mettant en scène une célèbre émission radio. Celle-ci est produite par Fuji Media Holdings, l'un des plus grands groupes de médias au Japon. En avril 1986, sa chaîne de télévision emblématique Fuji TV change d'habillage et entend bien populariser sa nouvelle image, en organisant notamment une série d'événements à l'extérieur, les Yume Kōjō (littéralement, "usine à rêves"). Du 18 juillet au 30 août 1987, l'un des plus grands événements de ce genre est organisé dans une ambiance de carnaval, avec des enfants déguisés, des bornes d'arcade à gogo et tout type de festivités retransmises à la télévision. Les mascottes sont sans cesse matraquées sur le petit écran, en particulier Imajin, un jeune Perse sur son tapis volant, sa sœur Lina et leurs deux parents, dans une ambiance arabisante. Désireux de prolonger la portée de



Yume Kōjō: Doki Doki Panic est une pure commande de la chaîne de TV Fuji, à l'occasion de son changement d'habillage.



1 Original et ambitieux, ce titre prend des couleurs moyen-orientales, avec des personnages tout droit issus des 1001 nuits.



2 Kensuke Tanabe, le principal artisan de Doki Doki Panic, est toujours l'une des têtes pensantes de Nintendo. Il est derrière Donkey Kong Country: Tropical Freeze ou Paper Mario Origami King, parmi ses projets les plus récents.

l'événement, Fuji TV se rapproche de Nintendo dont la console trône déjà dans un foyer japonais sur quatre et lui commande directement un jeu inspiré de cet univers. Le projet est plus ambitieux que pour l'émission de radio, où il ne s'agissait en réalité que de changements cosmétiques plus ou moins loufoques et Fuji TV pense à un véritable jeu de plates-formes inédit et complet. Shigeru Miyamoto en devient naturellement le producteur et voit la commande comme une occasion inespérée d'explorer de nouveaux mécanismes de jeu alors qu'il est lui-même en train d'œuvrer au développement de Super Mario Bros. 3. Sans prendre le projet à la légère pour autant, il sait que c'est une situation idéale pour en réaliser le prototype sans pression excessive et sans dénaturer son plombier moustachu. À ce titre, c'est aussi l'occasion parfaite de tester en interne deux recrues prometteuses, Kensuke Tanabe et Hideki Konno. Né le 26 juin 1963 à Ikeda, Kensuke Tanabe est diplômé en arts graphiques de l'Université d'Osaka, comme Takashi Tezuka ou Yoshio Sakamoto (Metroid, Kid Icarus…) et il entre chez Nintendo en avril 1986, soit deux mois après la sortie de The Legend of Zelda et deux mois avant celle de Super Mario Bros. 2. Il n'a donc que 22 ans et à l'image de Tezuka il fourmille d'idées et semble avide d'exprimer sa créativité aux côtés de "maîtres" désormais incontestés du domaine. Au début du projet, Shigeru Miyamoto ne dispose que d'un mini-prototype dans lequel on favorise un déplacement vertical du joueur, et non horizontal. "L'idée était d'encourager les joueurs à grimper verticalement, avec des objets et des blocs que vous pouviez empiler pour aller plus haut encore, ou vous pouviez empoigner l'ami avec lequel vous jouez pour essayer de continuer l'ascension," explique rétrospectivement Tanabe en avril 2011. "Mais ce scrolling vertical n'était pas suffisant pour constituer un gameplay intéressant", poursuit-il. Les réunions se multiplient entre Tanabe et Miyamoto pour aboutir à une vision plus complète de ce prototype. "Nous avons ensuite créé une maquette où lorsque le joueur atteignait les deux-tiers de l'écran environ, celui-ci se décalerait vers le bas de telle sorte à ce que le joueur apparaisse à nouveau en bas, confie-t-il. M. Miyamoto a réfléchi et m'a dit, "peut-être que nous devrions changer la formule", il m'a conseillé d'ajouter un scrolling horizontal classique et de "faire quelque chose qui ressemble un peu à Mario. Tant que c'est amusant, ça me va", se souvient-il. Tanabe multiplie les entrevues avec Fuji TV, qui lui présente les personnages de son événement Yume Kōjō. Il en imagine une histoire aux airs de conte des mille et une nuits, où l'intrigue s'établit directement à l'intérieur d'un livre. Celui-ci nous plonge sur l'ile de Mu, où la qualité des rêves dicte la météo du lendemain. Pour s'assurer des jours parfaits, les habitants inventent une "machine à rêves" qui ne produit que des rêves heureux. Un méchant crapaud envahit cette contrée et inverse les propriétés de la machine pour ne créer que des cauchemars – les habitants découvrent toutefois son point faible, les légumes. Le livre tombe entre les mains de deux jumeaux malicieux qui se chamaillent jusqu'à arracher sa dernière page : la fin est ainsi effacée et le crapaud, libéré, entraîne les deux bambins dans le livre. Imajin, sa sœur et les deux parents accourent et plongent dans le livre à leur tour pour les libérer. Tapis volants, jarres magiques, sables mouvants ou déserts avec des cactus pour seule végétation : l'univers visuel puise abondamment dans l'atmosphère persane des héros, tout en empruntant à Mario Bros. et Super Mario

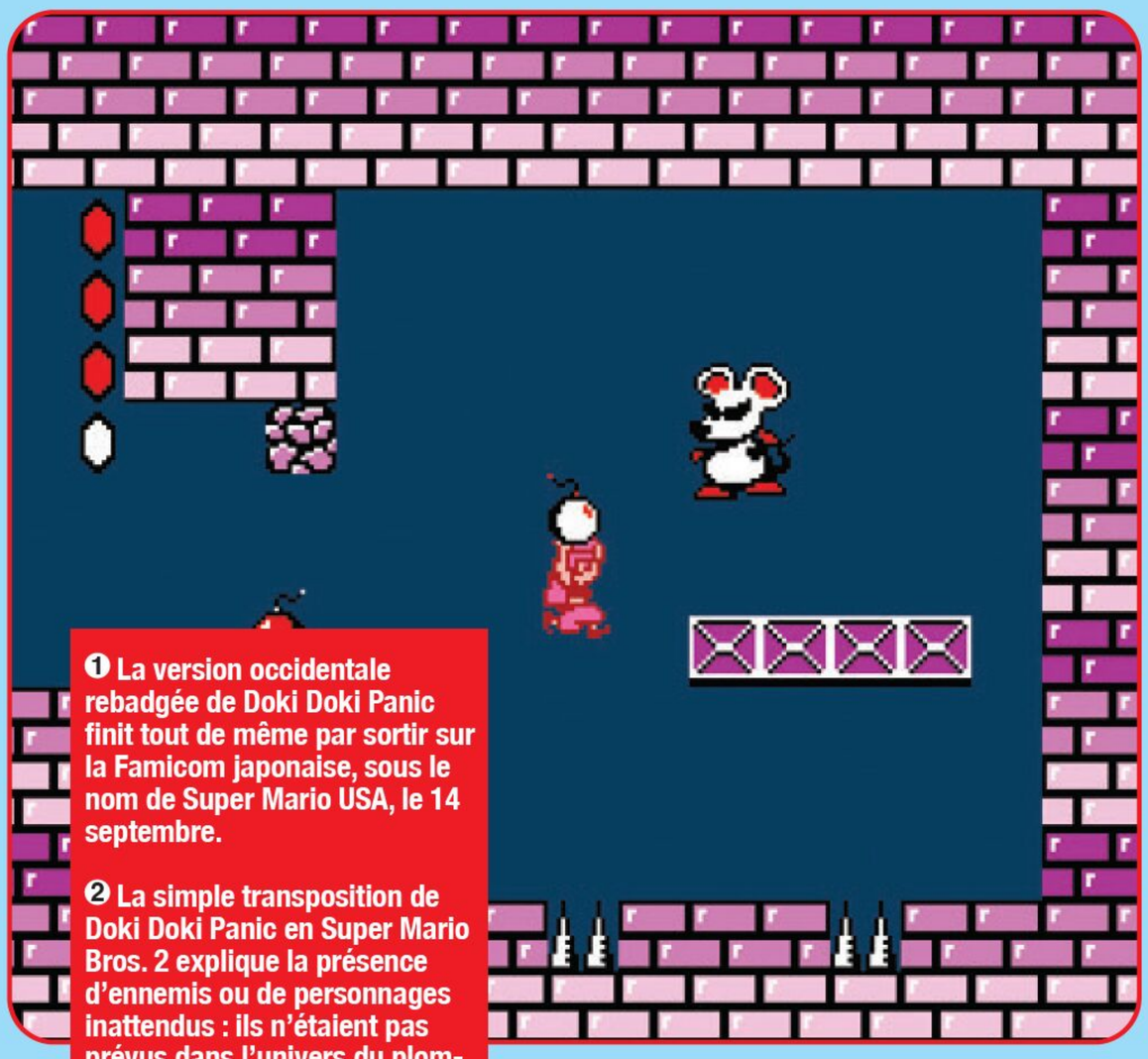
"Doki Doki Panic devient ainsi Super Mario Bros. 2 aux États-Unis et en Europe !"



Hideki Konno, deuxième auteur de Doki Doki Panic, fut ensuite l'un des principaux directeurs de la série des Mario Kart, dès son premier épisode.







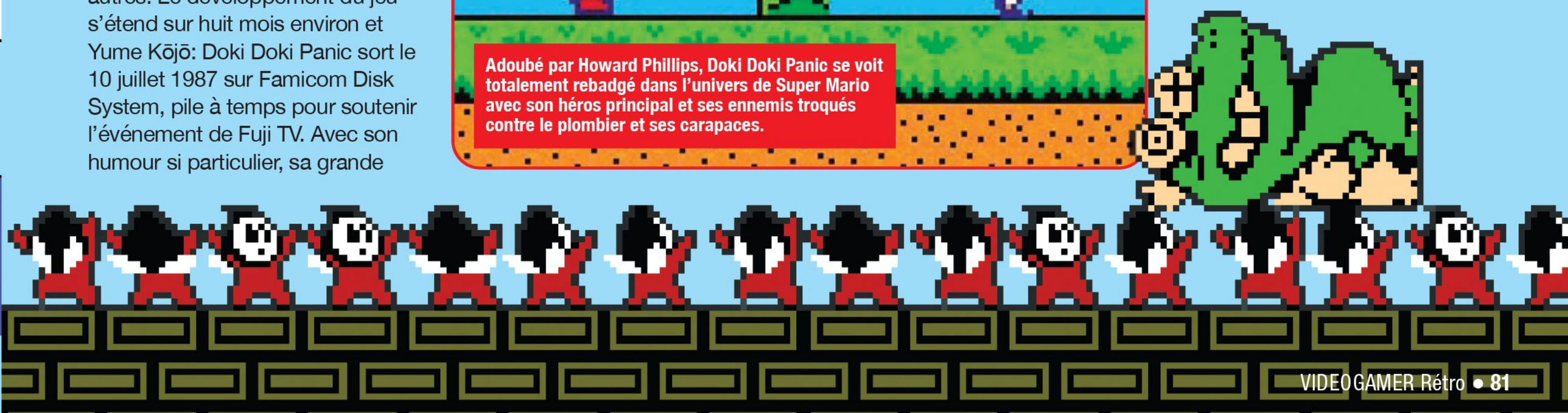
❶ La version occidentale rebadgée de Doki Doki Panic finit tout de même par sortir sur la Famicom japonaise, sous le nom de Super Mario USA, le 14 septembre.

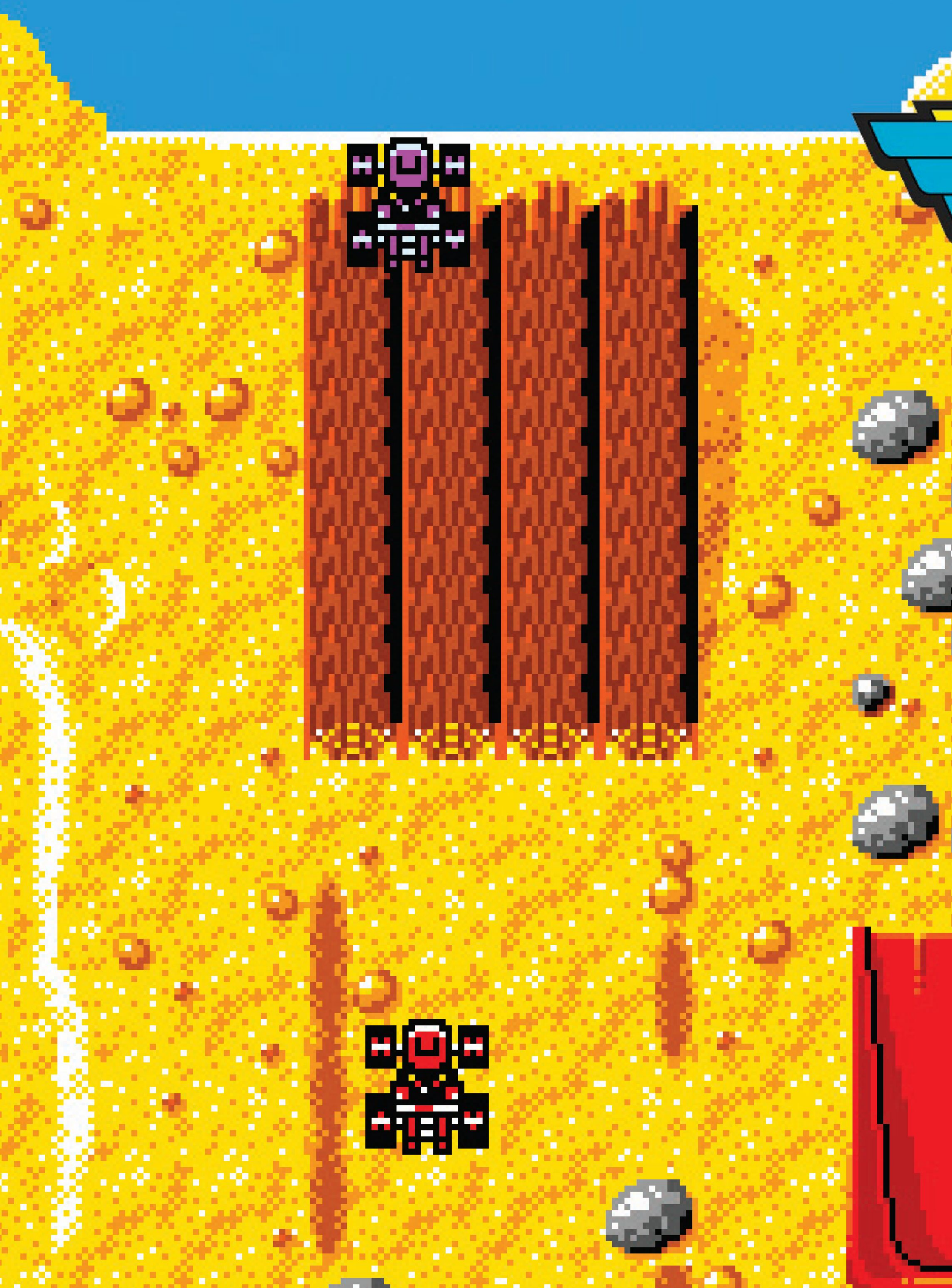
❷ La simple transposition de Doki Doki Panic en Super Mario Bros. 2 explique la présence d'ennemis ou de personnages inattendus : ils n'étaient pas prévus dans l'univers du plombier, à l'origine.

Bros. leurs codes les plus élémentaires comme les sauts répétés, les blocs POW, les warp zones ou les plantes grimpantes. Baptisé Yume Kōjō: Doki Doki Panic, le projet gagne donc en ampleur et constitue une parfaite réinterprétation des premiers épisodes conçus par Miyamoto, sous l'œil neuf de jeunes artistes. Né le 13 mai 1965 à Chiba, Hideki Konno symbolise cette nouvelle génération : il entre en même temps que Tanabe chez Nintendo, dont il a d'emblée adoré les jeux vidéo, alors qu'il n'a que vingt ans. Diplômé en traitement électronique, il a une vision tout autant technique qu'artistique des jeux vidéo. Sur Doki Doki Panic, il est assistant réalisateur mais il évoluera rapidement au sein de la firme de Kyoto, où il est toujours présent après avoir développé des niveaux de Super Mario World (1990), réalisé Super Mario Kart (1992), Yoshi's Island (1995) ou Luigi's Mansion (2001) et produit Mario Kart 8 Deluxe (2017) entre autres. Le développement du jeu s'étend sur huit mois environ et Yume Kōjō: Doki Doki Panic sort le 10 juillet 1987 sur Famicom Disk System, pile à temps pour soutenir l'événement de Fuji TV. Avec son humour si particulier, sa grande accessibilité et ses nombreux mécanismes, il plait tout de suite à un très large public. L'expérience est aussi riche en enseignements : le système des légumes à extraire du sol avant de les balancer sur les ennemis, par exemple, permet à l'équipe de tester un principe qui sera également décliné à Super Mario Bros 3.. Lorsque le jeu est présenté aux États-Unis à Howard Phillips, il y voit le parfait candidat pour les nouvelles aventures de Mario. L'équipe de Tanabe se remet à plancher sur sa copie et troque ainsi Imajin, sa sœur et les deux parents contre Mario, Luigi, Toad et la Princesse Peach. D'autres éléments signent leur apparition, comme les champignons capables de faire grandir les personnages. Mais rebadger le jeu n'est pas sans difficulté pour autant. "Lorsque les héros rétrécissent, il leur devient plus facile de se faufiler dans les parties des niveaux où ils ne sont pas supposés s'aventurer, nous avions donc agrandi leur tête afin qu'ils restent coincés", explique Tanabe. Yoichi Kotabe, le vénérable illustrateur de la Toei Animation, Takashi Tezuka, Toshihiko Nakago et Koji Kondo sont appelés en renfort pour "emballer" le titre et s'assurer de sa légitimité face à l'univers de Mario. Il n'est bien sûr pas possible de tout remplacer et c'est pour cette raison que de nombreux aspects en font un épisode hors-série, avec des ennemis ou des mécanismes que le plombier ne connaîtra plus jamais. Mais qui lui resteront pourtant associés à vie, comme les Maskass, par exemple, qui occupent un rôle essentiel dans le dernier long-métrage sorti cette année au cinéma. Yume Kōjō: Doki Doki Panic devient ainsi Super Mario Bros. 2 aux États-Unis et en Europe, puis finalement Super Mario Bros. USA le 14 septembre 1992 au Japon. Phénomène intéressant, il sort en Amérique du Nord le 1er septembre 1988 soit près de deux mois avant Super Mario Bros. 3 au Japon. C'est pour cette raison que l'on retrouve en particulier le même sprite de la Princesse Peach dans les deux jeux. Il faudra attendre le 14 juillet 1993 pour voir l'ensemble de ces embranchements réunis sur une seule et même cartouche, celle de Super Mario All-Stars sur Super Nintendo, qui combine Super Mario Bros., Super Mario Bros.: The Lost Levels, Super Mario Bros. 2 et Super Mario Bros. 3. Quant à Kensuke Tanabe, il réussit haut la main son premier pari et évolue toujours chez Nintendo, après avoir créé des niveaux de Super Mario Bros. 3, co-écrit le scénario des épisodes les plus prestigieux de Zelda et produit d'innombrables titres sur toutes les machines de l'éditeur.



Adoubé par Howard Phillips, Doki Doki Panic se voit totalement rebadgé dans l'univers de Super Mario avec son héros principal et ses ennemis troqués contre le plombier et ses carapaces.





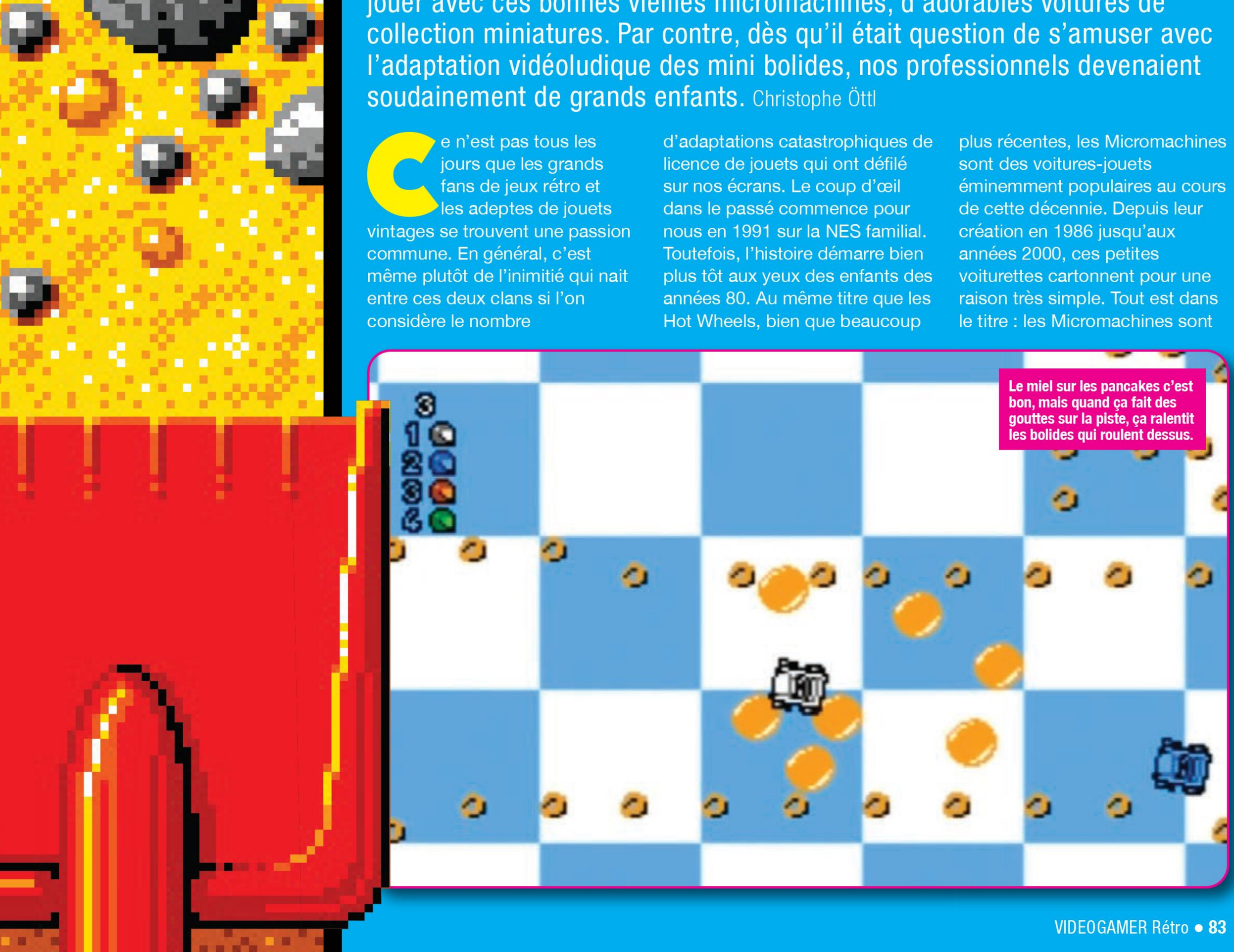
MicroMachines

THE ORIGINAL SCALE MINIATURES

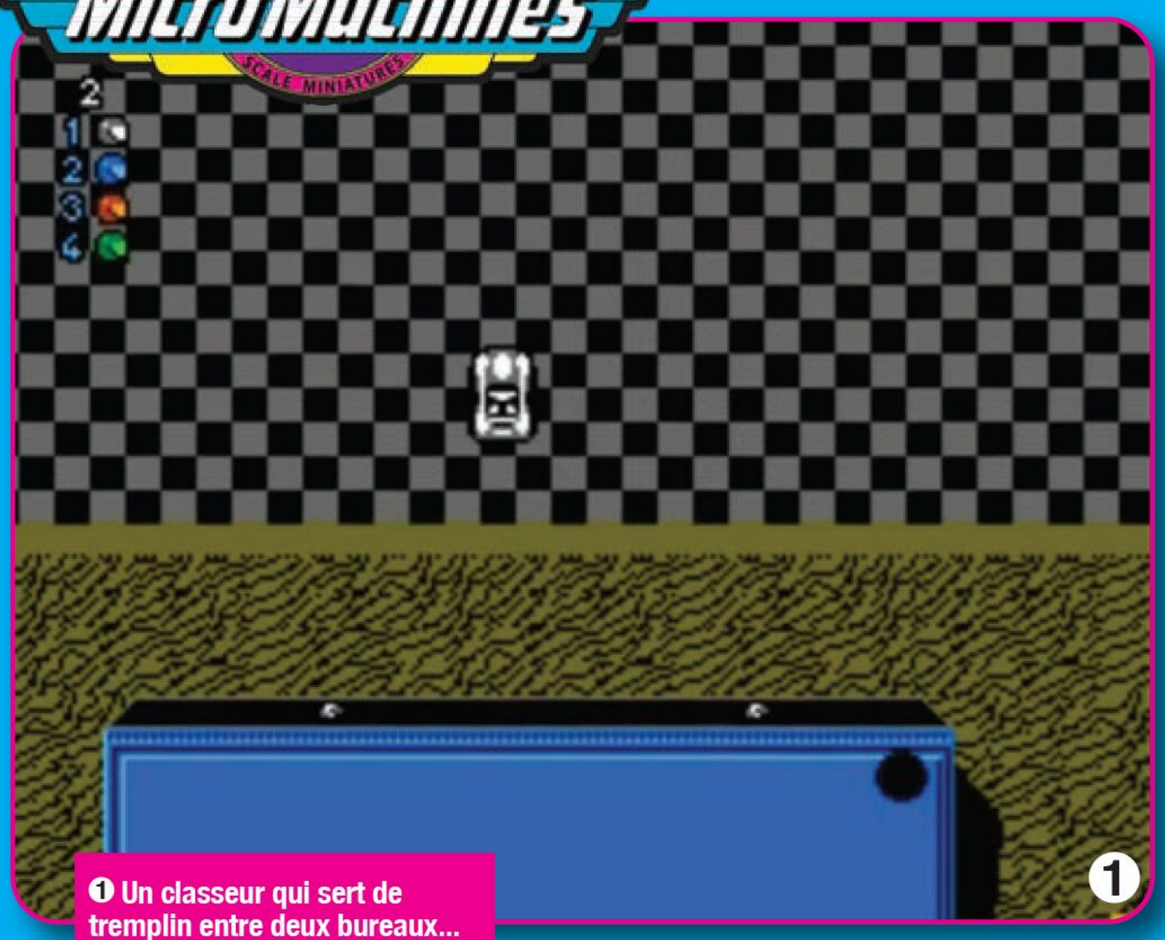
LA COURSE AUX JOUETS

En 1991, certains membres de la rédaction était déjà trop vieux pour jouer avec ces bonnes vieilles micromachines, d'adorables voitures de collection miniatures. Par contre, dès qu'il était question de s'amuser avec l'adaptation vidéoludique des mini bolides, nos professionnels devenaient soudainement de grands enfants. Christophe Öttl

Ce n'est pas tous les jours que les grands fans de jeux rétro et les adeptes de jouets vintages se trouvent une passion commune. En général, c'est même plutôt de l'inimitié qui nait entre ces deux clans si l'on considère le nombre d'adaptations catastrophiques de licence de jouets qui ont défilé sur nos écrans. Le coup d'œil dans le passé commence pour nous en 1991 sur la NES familial. Toutefois, l'histoire démarre bien plus tôt aux yeux des enfants des années 80. Au même titre que les Hot Wheels, bien que beaucoup plus récentes, les Micromachines sont des voitures-jouets éminemment populaires au cours de cette décennie. Depuis leur création en 1986 jusqu'aux années 2000, ces petites voiturettes cartonnent pour une raison très simple. Tout est dans le titre : les Micromachines sont



Le miel sur les pancakes c'est bon, mais quand ça fait des gouttes sur la piste, ça ralentit les bolides qui roulent dessus.



❶ Un classeur qui sert de tremplin entre deux bureaux... On ne voit pas ça tous les jours dans un jeu de course.

❷ Les courses bonus contre-la-montre sont particulièrement ardues. Le problème vient surtout des chemins sinueux.



"CODEMASTERS PEUT FAIRE VALOIR SA PETITE, MAIS PRÉCIEUSE, EXPÉRIENCE DANS LE DOMAINE DES JEUX DE COURSE."

des modèles très, très réduits en comparaison avec ce que fait la concurrence jusque-là. Pas question de faire des modèles uniques dans ces conditions. Pour un prix raisonnable, les boîtes contiennent plusieurs jouets. De quoi former rapidement des collections quelque peu encombrantes pour les parents. Tout ça pour dire que nous sommes face à l'un des fleurons de l'industrie automobile miniature. La réussite est telle que les Micromachines sont mêmes réputées pour avoir sauvé leur constructeur, Galoob, d'une catastrophe financière. Le nom du fabriquant et des voiturettes sont peut-être tombés en désuétude mais à ce moment-là, décliner la licence sous toutes ses formes apparaît comme un investissement éclairé. Nouveaux modèles bien sûr, mais surtout un nouveau support. L'adaptation en jeu vidéo n'est plus très loin, elle est en fait ardemment désirée par son président David Galoob.

Le studio britannique Codemasters apparaît alors comme un allié précieux. Le studio de développement peut faire valoir sa petite, mais précieuse, expérience dans le domaine des jeux de course. Rien de bien fou, nous sommes encore bien loin des Colin McRae et de l'âge d'or de Codemasters. Toujours est-il que cela intéresse David Galoob pour mettre au point un jeu estampillé Micromachines. Un aboutissement pour l'un qui devient accessoirement le premier gros succès de la carrière du studio.

COMME À LA MAISON

En dépit de la licence, Micromachines n'en reste pas moins une petite surprise. Codemasters a semble-t-il été au bon endroit au bon moment, car le jeu qui devait naître avant l'intervention de ce partenariat très surprenant aurait dû être bien différent. Avec un prototype du nom de California Buggy Boys, on est bien loin des petites voitures-jouets. L'ambiance est plutôt dune de sable et bolides tout terrain. La base reste tout de même un jeu de course. C'est bien pour cela que Codemasters s'est servi de ce concept comme base quand le projet a pris une toute nouvelle direction.



Les interludes sont redondants puisqu'ils se déroulent toujours dans le même décor et avec le même véhicule.

LE RETOUR DU SOLEIL

California Buggy Boys a dû sacrifier ses dunes au profit des bureaux et autres tables de billard. Codemasters a toutefois réussi à retomber sur ses pattes en nous mettant au volant d'un 4x4 dans un désert aride. Bien sûr, nous ne sommes pas en plein Paris-Dakar mais bien dans un bac à sable où le circuit mélange trace de pied géant et château de sable.

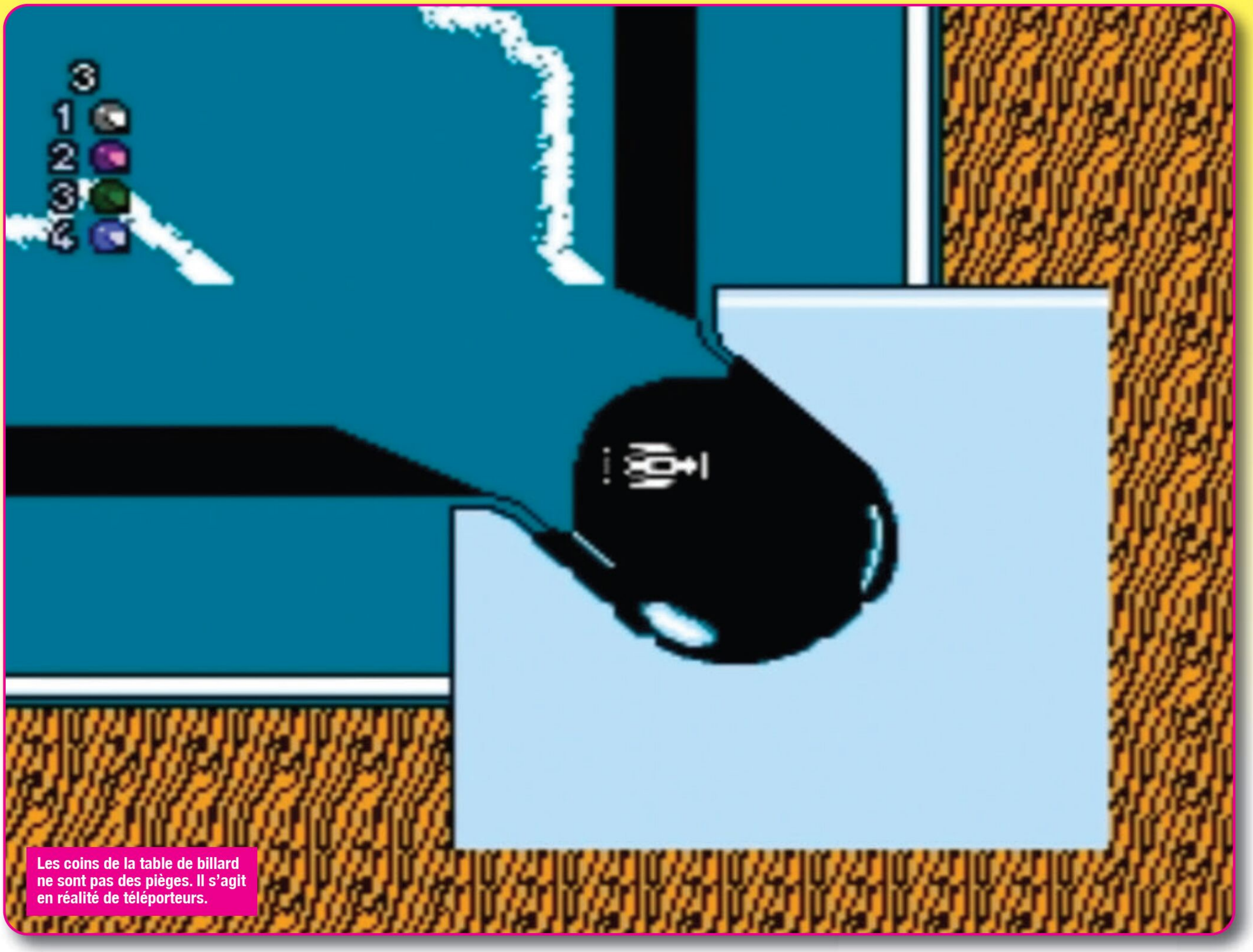
DES DÉVELOPPEURS, MAIS PAS QUE !

Les créateurs de Codemasters ne sont peut-être pas les premiers pour proposer des idées de gameplay novateurs, mais ils sont toutefois des bricoleurs émérites qui rivalisent d'inventivité là où on ne les attend pas. En l'occurrence, c'est sur l'évolution du jeu en multi que le studio surprend vraiment. On connaissait les multi-tap, des accessoires commercialisés par plusieurs marques permettant de jouer jusqu'à quatre sur certains jeux. Codemasters est allé encore plus loin en produisant les J-Cart. Ces astucieuses cartouches destinées à la Mega Drive ont la spécificité d'embarquer deux ports manette directement sur la face de la cartouche, rendant ainsi l'utilisation d'accessoire obsolète. En dépit de leur ingéniosité, les J-Cart n'ont été produites qu'en quantité limitée pour six jeux du studio. Dans le lot il y a bien entendu Micromachines 2 Turbo Tournament et sa réédition Micromachines Turbo Tournament '96 qui nous font goûter au plaisir du jeu à quatre dont nous ne pouvions que rêver quelques années plus tôt.



Les fameuses courses dans le désert, ou plutôt dans un bac à sable, que le prototype de Micromachines ne renierait pas.

Micromachines n'a pas hérité des buggys qui devaient servir de monture mécanique mais il a toutefois conservé la vue du dessus qui a déjà fait ses preuves sur arcade. L'autre trait héréditaire est une certaine vision de la jouabilité à plusieurs. Une petite fantaisie sur laquelle nous aurons le temps de revenir plus en détail plus tard. Pour l'heure il faut remplacer les véhicules par les jouets de Galoob, et d'un coup les environnements désertiques marchent beaucoup moins bien. Codemasters prend alors la décision d'adapter aussi le décor de ses courses à son sujet. Peut-être la meilleure initiative du studio parce que si on se rappelle du jeu Micromachines avec autant d'émotion c'est sans doute aussi pour ses circuits atypiques et pourtant si familiers. Les 25 courses se déroulent toutes dans des endroits qui rappellent le confort d'une maison. La piste la plus connue est très certainement cette fameuse table que l'on imagine calée au milieu d'une salle à manger à l'heure du petit déjeuner. Codemasters nous met sur la voie grâce à cette piste dessinée avec des céréales. Les voitures sont aussi petites que les détails avec lesquels le



Les coins de la table de billard ne sont pas des pièges. Il s'agit en réalité de téléporteurs.

studio aime jouer. Chaque circuit rivalise d'intelligence pour marier atmosphère et level design. Cela passe aussi par le choix des engins à piloter, comme par exemple le bateau dans le niveau de la baignoire ou l'hélicoptère dans le jardin. En dehors du tank qui peut tirer, les différents véhicules n'ont pas vraiment d'impact sur la jouabilité. Juste la mission de faire découvrir à un plus large public la gamme de Micromachines. Il faut toutefois bien avouer que sur NES, nous ne sommes pas vraiment au rendez-vous pour apprécier les plus petits détails des jouets. Par contre, la sensation d'être dans la peau d'un enfant qui s'amuserait avec ses jouets miniature est bien réelle. Le Micromachines de Codemasters donne ainsi le ton qui colle à la série jusqu'à son dernier souffle. Un style très bon enfant où la satisfaction d'avoir un univers mignon, loin du bitume traditionnel, va de pair avec les touches d'humour omniprésentes. Pour reprendre l'exemple du niveau de la baignoire, un simple tube de shampoing devient un tremplin, quand le fameux canard en plastique se transforme en obstacle. La mousse sert pour sa part à délimiter le circuit, et attention au siphon de la douche qui devient un piège vicieux. Codemasters s'est montré franchement créatif pour créer des pistes variées avec à chaque fois la petite idée qui change la teneur de la course.

CHAUFFEUR, SI T'ES CHAMPION

Du reste, il y a un bon niveau de challenge. On se rappelle de quelques traversées de fossé dans les niveaux du bureau qui étaient un peu délicates. Et que dire des passages sur les ponts (en réalité des règles en fer)

L'ACCESSOIRE DE TROP

On insiste avec les performances de Codemasters dans le hardware, mais saviez-vous que le studio est très connu pour avoir développé le Game Genie ? Cet accessoire se présentant sous la forme d'une surcartouche est très populaire en Amérique, notamment car elle permet de tricher sur les jeux de la NES. Nintendo, voyant cette ingérence comme un affront, décide de faire un procès à Galoob en sa qualité de distributeur du Game Genie. Les Japonais n'ont pas obtenu gain de cause, pas plus qu'ils n'ont obtenu l'arrêt du développement de Micromachines malgré l'absence du précieux Nintendo Seal of Quality.

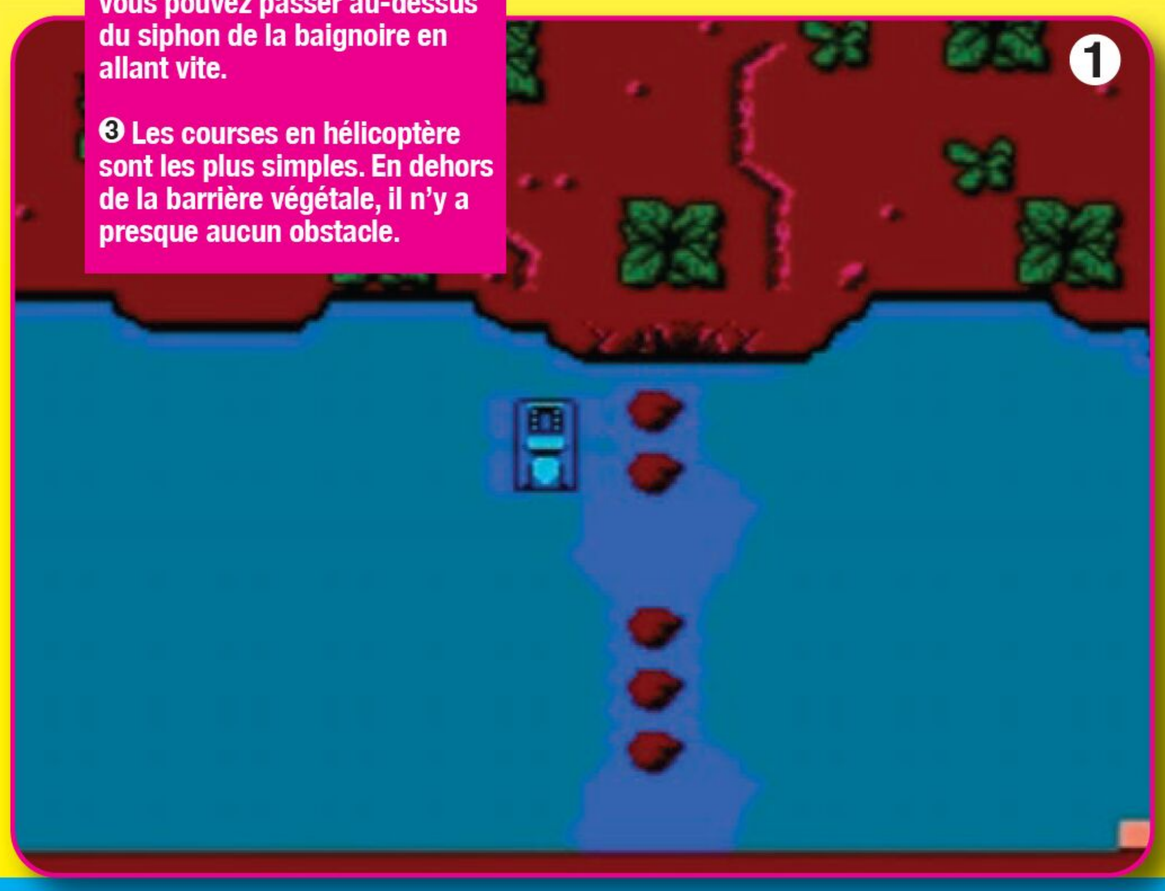


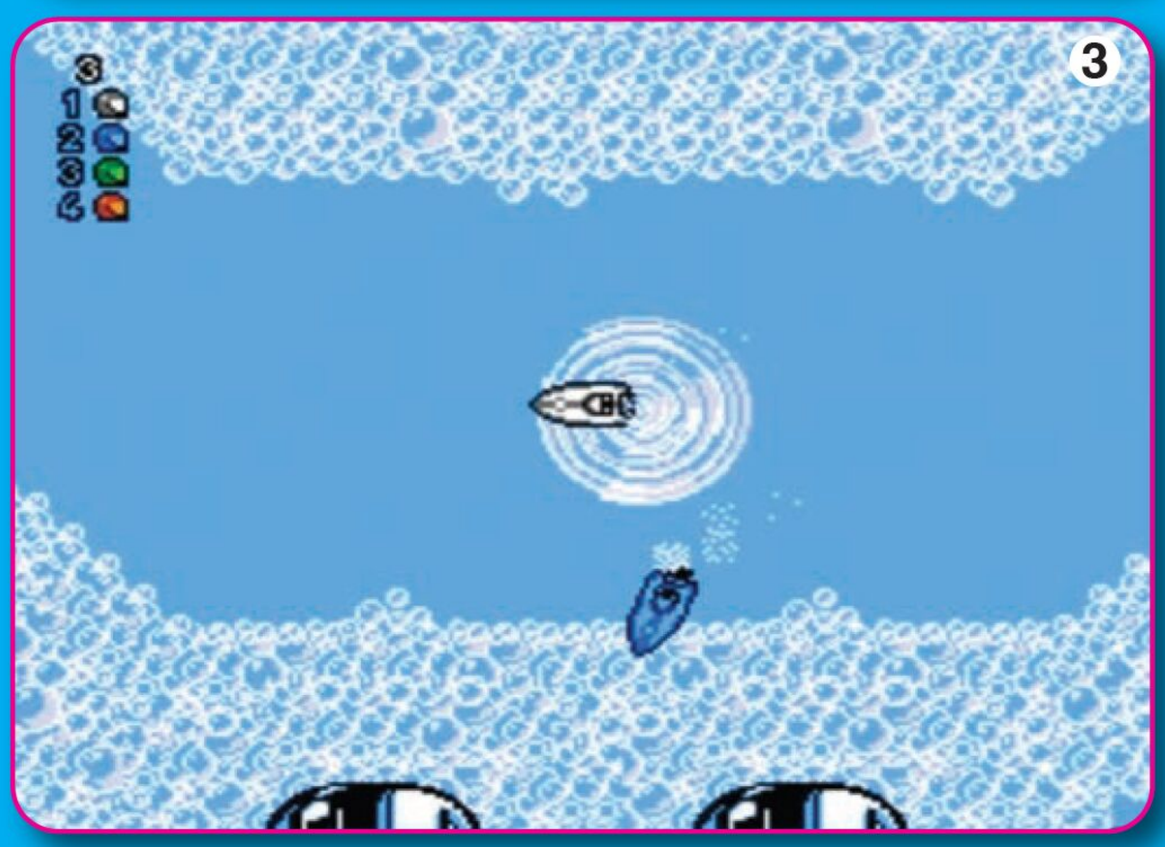
L'IA est particulièrement agressive. Heureusement qu'elle n'est pas futée et qu'elle préfère vous rentrer dedans.

❶ Si la voiture prend l'eau ou qu'elle finit dans le vide, la course n'est pas finie mais vous prenez un retard souvent irrattrapable.

❷ Avec un peu de chance vous pouvez passer au-dessus du siphon de la baignoire en allant vite.

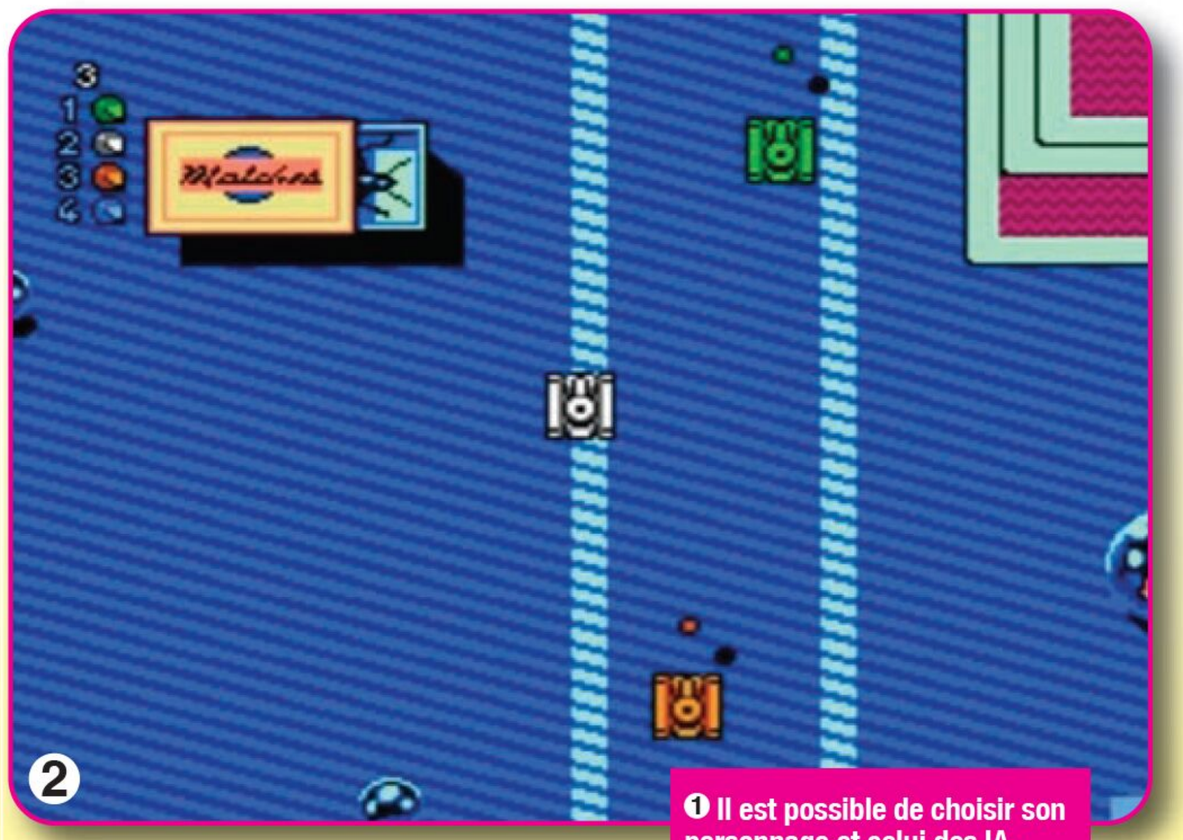
❸ Les courses en hélicoptère sont les plus simples. En dehors de la barrière végétale, il n'y a presque aucun obstacle.











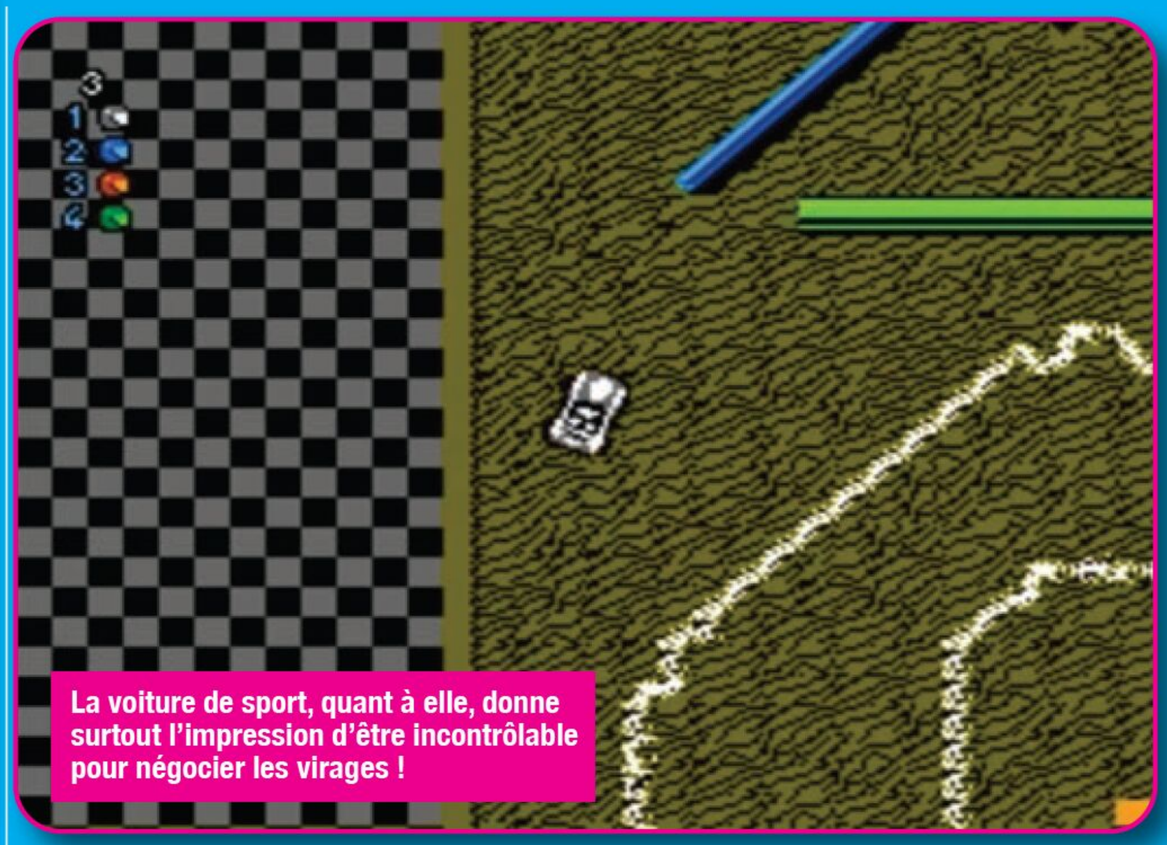
❶ Il est possible de choisir son personnage et celui des IA. Cela n'affecte toutefois pas le gameplay.

❷ Le tank est le seul véhicule au feeling différent. Il est plus lent que la moyenne mais surtout il peut tirer sur les autres.

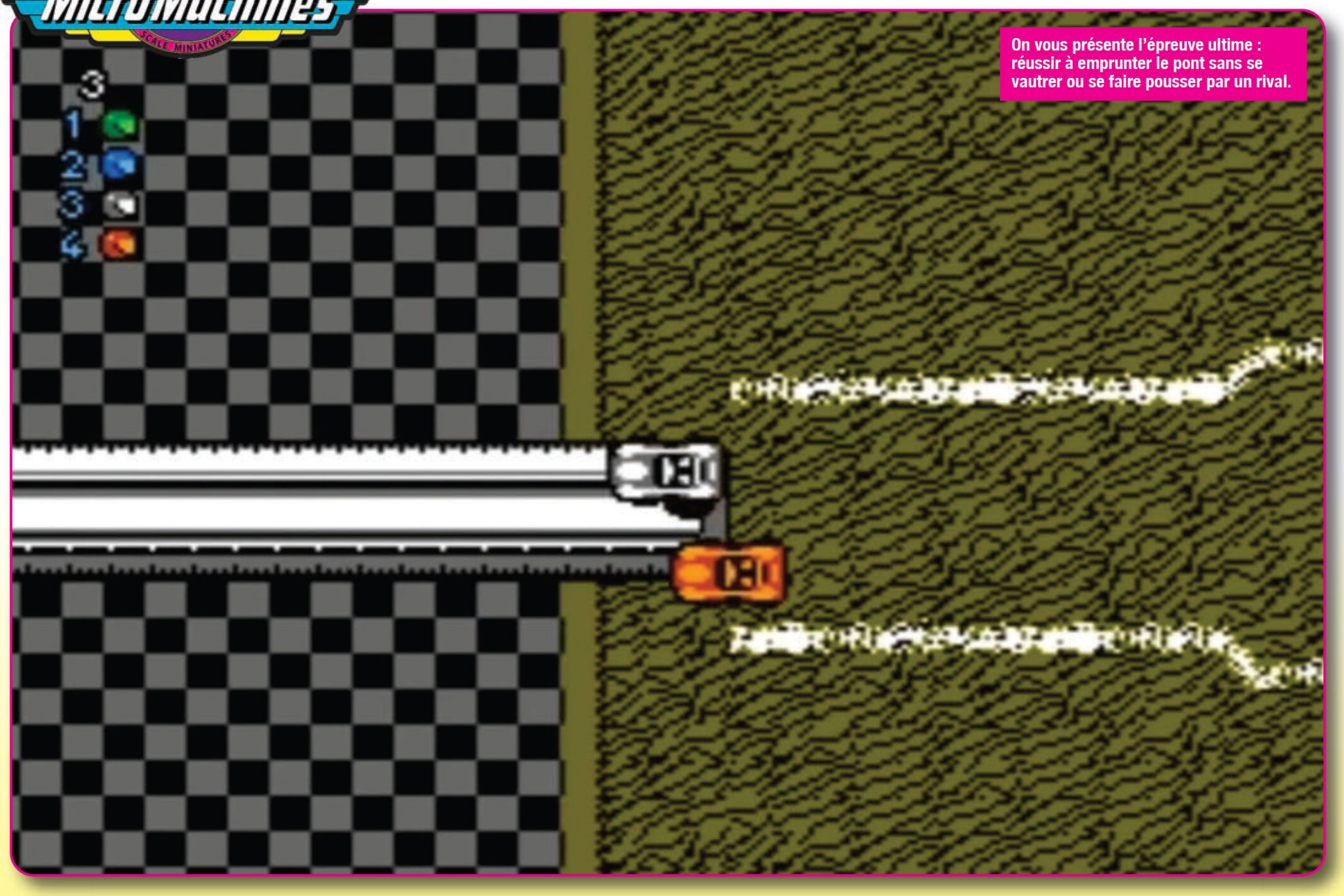
"EN DÉPIT DE SA CONDUITE ARCADE, MICROMACHINES NE SE GÊNE PAS POUR TESTER NOS CAPACITÉS DE PILOTE."

relativement étriqués. En dépit de sa conduite arcade, Micromachines ne se gêne pas pour tester nos capacités de pilote dans des circuits qui demandent quand même pas mal de précision. Manœuvrer à pleine vitesse n'est pas ce qu'il y a de plus simple. Il tout bonnement impossible d'anticiper le moindre virage dans ces conditions. Le manque de recul de la caméra n'aide pas bien sûr, mais comment ne pas blâmer l'absence d'une mini-map pourtant vitale avec cette perspective. Et ce n'est pas comme si on a vraiment le droit à l'erreur, les circuits sont trop petits pour cela. Comptez trois à quatre minutes pour boucler une course. Dans ce laps de temps la moindre gaffe voit les autres voitures pilotées par l'intelligence artificielle faire une remontada des plus spectaculaires. En même temps il faut avouer que cette IA dope ses bolides avec des produits peu catholiques. Même sans commettre d'erreurs, il n'est pas rare d'être talonné par ses concurrents qui n'ont heureusement pas la présence d'esprit de prendre quelques raccourcis en faisant du hors-piste. Tout ça contraste pas mal avec l'ambition de départ de Micromachines. Le jeu de Codemasters est clairement un titre qui s'adresse à un jeune public, mais force est de constater que la difficulté qui va avec le met un peu hors de portée de ceux qui sont susceptibles d'aimer les voiturettes. On ne va pas se plaindre. Ce constat a ouvert la voie à tout un pan de nouveaux joueurs moins intéressés par le sujet de base et davantage par la course. Cette nouvelle audience est peut-être assez résiliente pour supporter les trous dans la piste et autres injustices de Micromachines ! Reste que les échecs sont particulièrement punitifs. De base, le mode de jeu principal baptisé Challenge nous fait démarrer le grand chelem des courses avec trois vies. Se classer en première ou deuxième position est obligatoire pour espérer les garder. Ne vous y trompez pas : même s'il n'y a que quatre coureurs en tout, finir dans le peloton de tête est un défi. Pourquoi est-ce qu'on vous parle du principe de vies limitées, un concept qui n'a clairement rien de nouveau avec





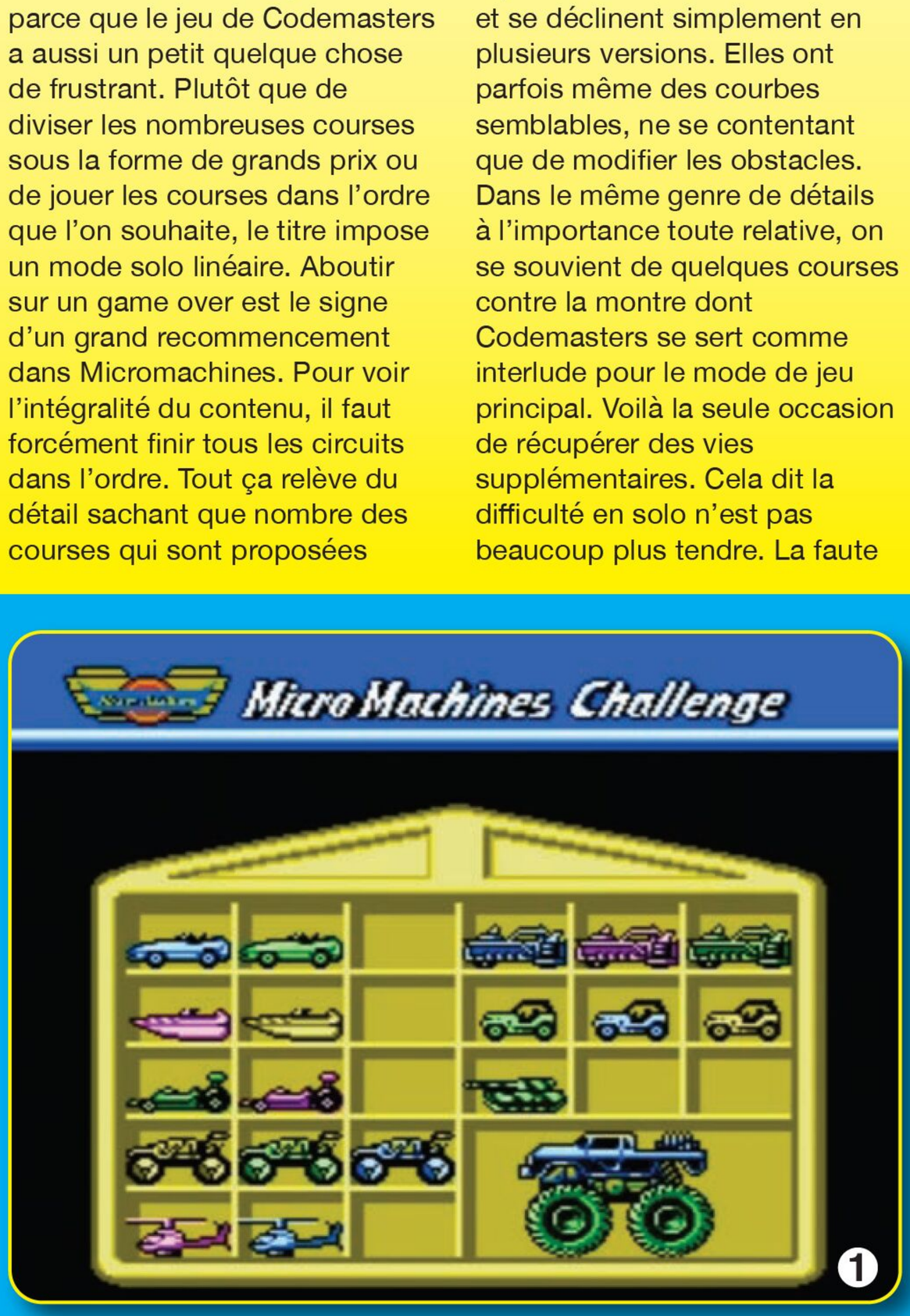
La voiture de sport, quant à elle, donne surtout l'impression d'être incontrôlable pour négocier les virages !



Micromachines ? Simplement parce que le jeu de Codemasters a aussi un petit quelque chose de frustrant. Plutôt que de diviser les nombreuses courses sous la forme de grands prix ou de jouer les courses dans l'ordre que l'on souhaite, le titre impose un mode solo linéaire. Aboutir sur un game over est le signe d'un grand recommencement dans Micromachines. Pour voir l'intégralité du contenu, il faut forcément finir tous les circuits dans l'ordre. Tout ça relève du détail sachant que nombre des courses qui sont proposées reprennent les mêmes décors et se déclinent simplement en plusieurs versions. Elles ont parfois même des courbes semblables, ne se contentant que de modifier les obstacles. Dans le même genre de détails à l'importance toute relative, on se souvient de quelques courses contre la montre dont Codemasters se sert comme interlude pour le mode de jeu principal. Voilà la seule occasion de récupérer des vies supplémentaires. Cela dit la difficulté en solo n'est pas beaucoup plus tendre. La faute à un chrono un peu juste et des circuits souvent chaotique à cause des obstacles. Bref, aussi bon que ce soient les souvenirs sur Micromachines, certaines anecdotes ont un goût sucré-salé quand on se remémore la principale facette du jeu. Et puisque le jeu en solo n'était pas forcément la meilleure porte d'entrée, nombre d'entre nous se sont tournés vers le multijoueur du titre.

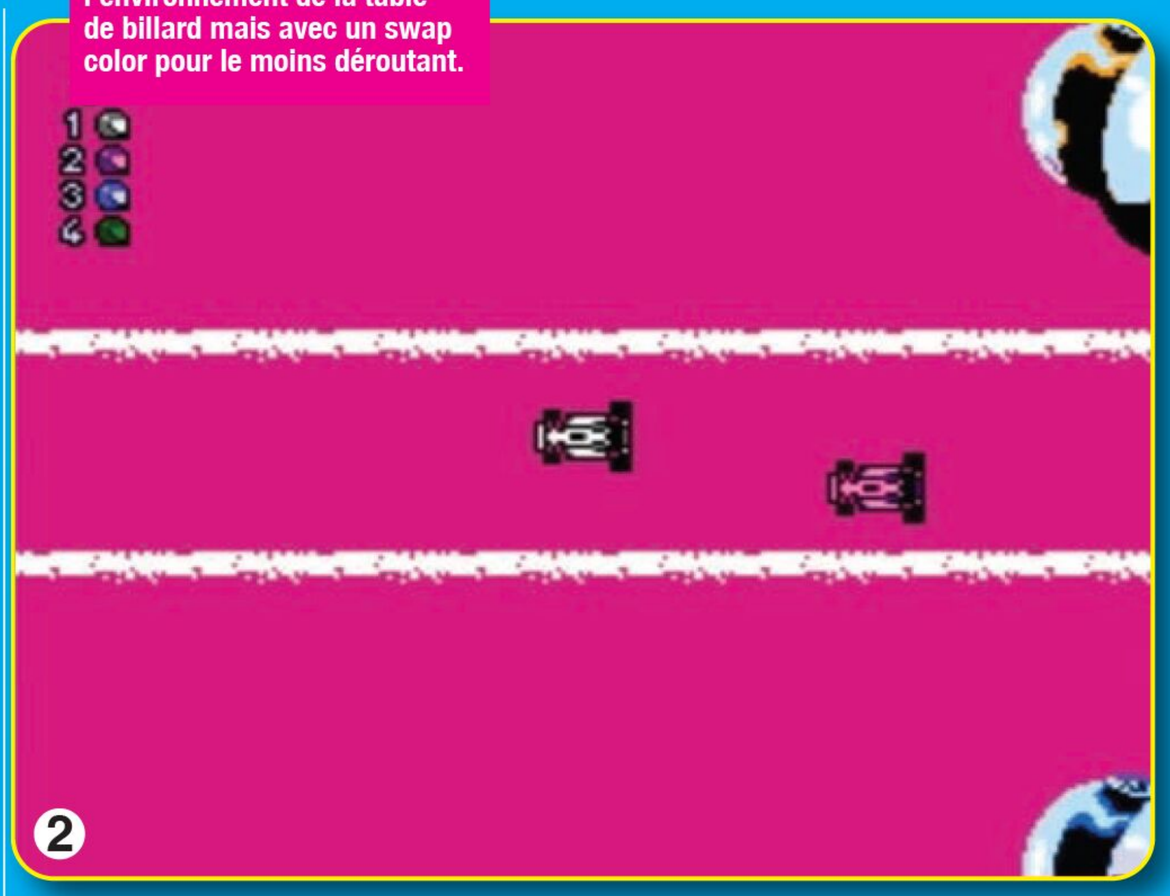
SOIRÉE EN TÊTE À TÊTE

Il était prévu que l'on revienne à la charge avec notre histoire de multijoueur car celui de Micromachines n'est pas exactement le genre que l'on attend. La faute à de pures considérations techniques dans un premier temps. Jouer en écran splité sur cette bonne vieille NES relève tout simplement de l'exploit. Et même si la machine n'était pas en cause, la caméra en vue du dessus demande un

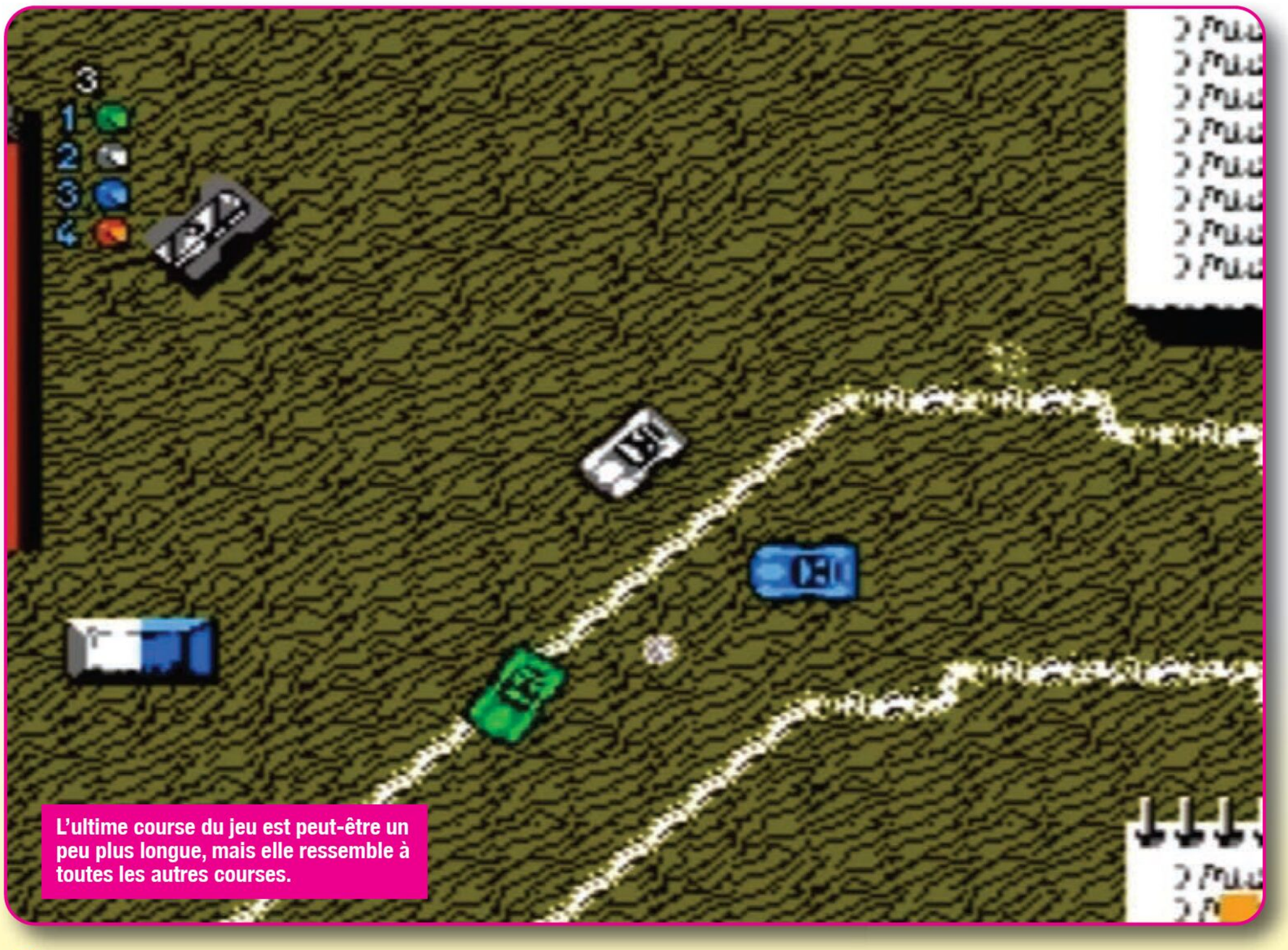


❶ Une des rares preuves que le jeu existe avant tout pour mettre en avant des jouets : une collection se débloque en progressant.

❷ La course 23 reprend l'environnement de la table de billard mais avec un swap color pour le moins déroutant.



aménagement encore plus particulier. Codemasters a envisagé cette solution depuis la genèse du projet. Après tout, California Buggy Boys était déjà lui-même un prototype prévu pour être jouable à deux. La solution est peu orthodoxe, mais elle est toute simple : jouer avec les limites de l'écran. Le mode Head to Head porte bien son nom car les deux antagonistes (deux joueurs ou un duel contre l'IA) sont au coude à coude sur le même écran. Le premier à sortir de ses limites se voit ramener de force au centre de la caméra et concède un point à son adversaire. Au bout de huit points marqués c'est la victoire, dans le cas contraire le joueur en ayant le plus remporte la partie à la fin de la course. Micromachines aimerait bien être à l'origine de ce système original mais il trouve son origine plus loin dans le passé des jeux de courses, notamment dans le titre de 1983 Rally Speedway. Il n'empêche que Codemasters tient avec ce mode alternatif une idée de game design en passe de devenir l'argument numéro un de la série. Le studio ne s'y trompe pas d'ailleurs puisque les suites de la saga mettront davantage l'accent sur le multi. En fait, même certaines des innombrables rééditions du premier Micromachines font l'objet d'un multi un poil plus approfondi.



L'ultime course du jeu est peut-être un peu plus longue, mais elle ressemble à toutes les autres courses.

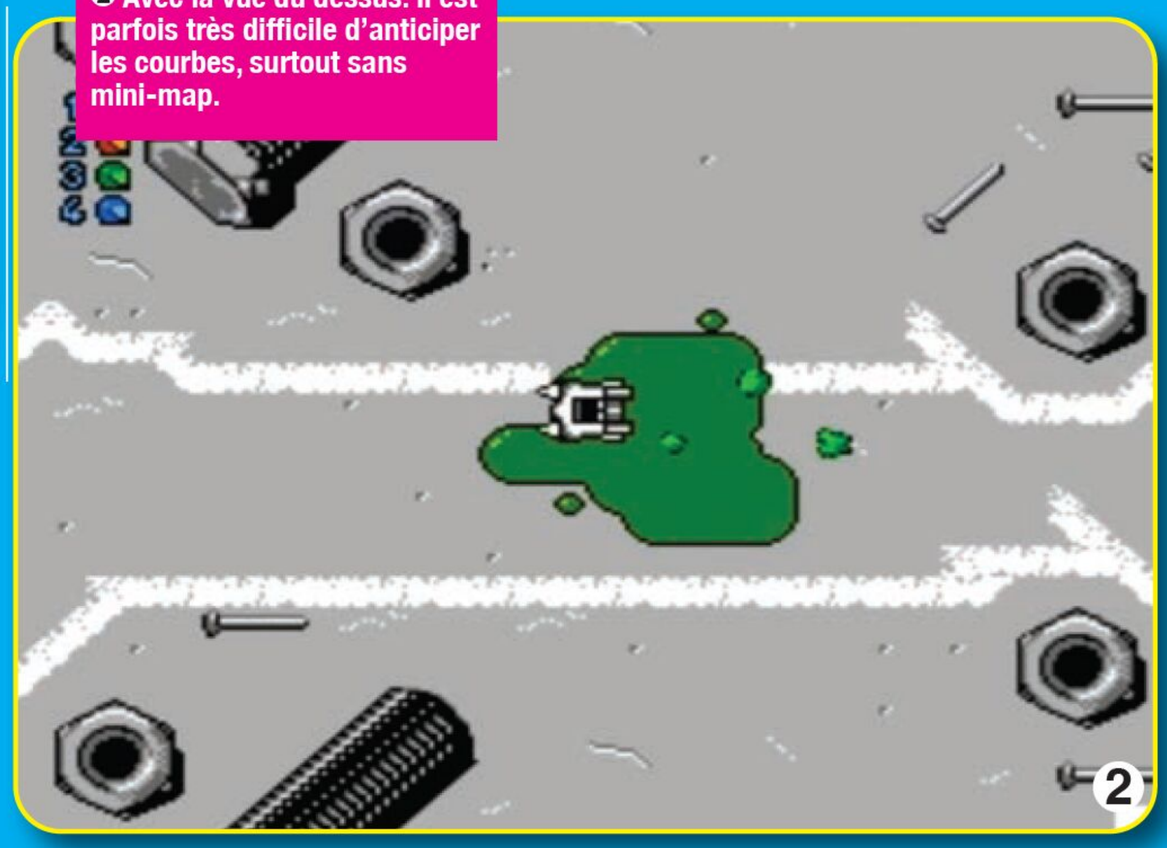
"EN MULTI, LA SOLUTION EST PEU ORTHODOXE MAIS ELLE EST TOUTE SIMPLE : JOUER AVEC LES LIMITES DE L'ÉCRAN !"

Bien que moins bonnes, car moins pratiques à cause de leur petit écran qui limite notre champ de vision, les éditions Game Gear et Game Boy (respectivement en 1993 et 1995) bénéficient des mêmes faveurs du multi via le câble Link et l'équivalent de SEGA. Dans le cas de la Game Gear il est même possible de jouer à deux sur une seule console, un joueur contrôlant la direction pendant que l'autre manipule les boutons. C'est évidemment archaïque et gâche un peu le confort de conduite mais au bout du compte, le plaisir de ce mode de jeu plus dynamique fait la différence. Une nette préférence se dessine pour le multi-pas-si-multi qui offre généralement plus de rebondissement dans la course que le classique mode Challenge. Ce n'est qu'un balbutiement en 1991, mais il y a déjà un rêve. Celui de voir cette expérience plus communicative être davantage reconnue et surtout de s'adresser à plus de deux joueurs. On anticipe parce qu'il s'agit de la prouesse que Codemasters va réaliser avec Micromachines 2 Turbo Tournament à partir de 1994. Un fait d'arme que l'on ne pensait pas forcément possible, même durant l'âge d'or des 16 bits.



❶ Sobre, voir même simpliste, ça valait la peine de terminer Micromachines pour voir cet écran de victoire.

❷ Avec la vue du dessus. Il est parfois très difficile d'anticiper les courbes, surtout sans mini-map.



SAUVETAGE IN EXTREMIS

Alors que la production des premières cartouches de Micromachines a débuté, un bug bien fâcheux est repéré à la dernière minute. En faisant une marche arrière lors de la première course le jeu crash, tout simplement. Pour sauver son jeu de la catastrophe, Codemasters a l'idée de corriger les cartouches défectueuses déjà produites avec un composant miniature dont la technologie repose sur celle du Game Genie.

C'ETAIT
IL Y A 27 ANS...

LE MEILLEUR DU JEU VIDEO EN 1996

Tandis que Nintendo et SEGA se livrent une guerre d'arrière-garde, Sony s'impose comme le nouvel acteur dominant du marché des consoles avec la PlayStation. Et pendant ce temps, le PC fait de la résistance. Voici 1996, une grande année dont on vous détaille les temps forts !



RESIDENT EVIL

À JAMAIS LE PREMIER

Il faut un début à tout et c'est en 1996 que l'une des plus grandes sagas du jeu vidéo fait son apparition sur PlayStation. Resident Evil, développé par Shinji Mikami pour le compte de Capcom, est une révolution, même si l'on sait ce qu'il doit à Alone in the Dark (1992). L'intro en live-action bien bis comme il faut, l'arrivée dans le manoir, le premier zombie, les chiens qui sautent à travers les fenêtres, la trahison de Wesker, la machination d'Umbrella, la machine à écrire et les plantes qui soignent : tout est culte dans Resident Evil, qui s'est imposé en un épisode comme LA série d'horreur qui pose les bases de la disciplines. On a tout dit sur les plans fixes et le génie du hors-champ, sur les boss et les énigmes, sur les personnages cultes (Jill Valentine et Chris Redfield en tête), inutile de revenir une nouvelle fois là-dessus.

Prenons juste le temps de nous souvenir qu'en 1996, l'horreur trouvait un nom et que celui-ci n'a pas changé en presque 30 ans : Resident Evil.

"Tout est culte dans Resident Evil, qui s'est imposé en un épisode comme LA série d'horreur."



Depuis cette époque, le premier épisode a fait l'objet de plusieurs remakes.

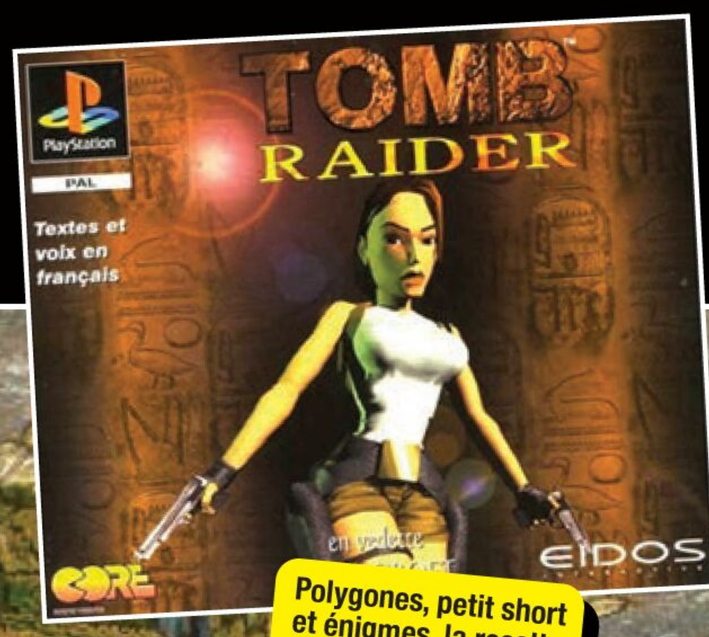


Une jaquette culte pour l'éternité !

TOMB RAIDER

UNE ÉTOILE EST NÉE

Encore un mythe qui débarque en 1996 et pas n'importe lequel : Tomb Raider et son héroïne Lara Croft. Associé à la PlayStation, le jeu sort en réalité d'abord sur Saturn, en octobre, avant d'arriver sur la console de Sony (et PC) quelques jours plus tard. Peu importe à vrai dire, l'important est ailleurs : avec sa relecture d'Indiana Jones au féminin, le studio Core Design secoue les stéréotypes et met un grand coup de pied au fesses du jeu d'action à la papa. Le dépaysement est garanti (de l'Amérique du sud à la Grèce), l'action est omniprésente, la 3D dépote, les énigmes et la maniabilité font s'arracher les cheveux… Le bonheur est total ! Tomb Raider s'impose comme un jeu avec lequel il faudra compter mais ce que ne sait pas encore Eidos, c'est qu'il est parti pour installer un mythe, celui de l'aventurière Lara Croft, qui dure encore aujourd'hui. Des jeux aux films, un phénomène de société est né.



Polygones, petit short et énigmes, la recette est bien en place.



Qui aurait cru, à ce moment, que Lara Croft ferait ensuite la Une de Libé ?

WIPEOUT 2097

À VITESSE GRAND V

Ce n'est pas le premier épisode de la série, qui a commencé l'année précédente, mais pour beaucoup c'est avec lui que les souvenirs sont les plus marquants. Plus rapide, plus beau, plus riche dans son gameplay et doté d'une bande-son qui fera la renommée de la série, WipEout 2097 a tout d'un bijou, du genre capable de rendre jaloux les joueurs du camp d'en face, ceux qui s'éclatent sur le F-Zero de leur console Nintendo. Les deux séries ont longtemps été présentées comme rivales mais à vrai dire, seul leur pitch de départ – des courses futuristes en vaisseaux – est commun. WipEout joue la carte des bonus et surtout des armes, qui rendent les courses passionnantes et hyper tendues ! Finalement, c'est de lui dont on devrait parler comme le « Mario Kart du futur », un comble ! WipEout 2097 offre plusieurs modes de jeu (arcade, contre-la-montre, multijoueur, course simple), des circuits d'enfer, des classes de vaisseaux au design culte et, comment l'oublier, une BO électro qui compte des morceaux de The Chemical Brothers ou The Prodigy. La série WipEout a beau être à l'arrêt depuis plusieurs années, elle reste gravée dans le cœur des fans.

"Finalement, c'est de lui dont on devrait parler comme le « Mario Kart du futur », un comble !"



Les sensations étaient fulgurantes à l'époque, quel pied !



Une jaquette qui donne le ton électro du jeu… et de sa BO.

NINTENDO 64

LE LANCEMENT, ENFIN

Après le bluff de la Jaguar trois ans plus tôt, voici la « vraie » génération 64-bits ! Après quelques retards dans la production et la sortie, la Nintendo 64 sort enfin en 1996, juin pour le Japon et septembre pour les États-Unis – il faudra attendre 1997 pour une sortie française. La première chose qui frappe lorsqu'arrive la console, outre son port cartouche assumé par Nintendo au moment où tout le monde passe au CD-ROM – c'est la petitesse du line-up de lancement : trois jeux au Japon (Pilotwings 64, Saikyō Habu Shōgi, Super Mario 64) et seulement deux en Amérique du Nord, qui a perdu Saikyō Habu Shōgi dans la bataille. C'est peu ! Les choses seront un peu différentes l'année suivante pour le lancement européen (on y verra FIFA, Wave Race et Mario Kart notamment) mais pour l'heure, il faut faire avec ça. Malgré tout, les premiers chiffres japonais sont bons, portés, vous l'avez deviné, par le bijou Super Mario 64…



Look mastoc et port cartouche : la N64 affirme son positionnement old-school.

SUPER MARIO 64

LA 3D À LA SAUCE NINTENDO

Quand Big N a annoncé la Nintendo 64 et précisé son format (des cartouches, pas des CD), une partie des observateurs a ricané devant ce choix jugé obsolète, renforcé par le design très « jouet » de la machine. Nous étions à l'heure de la 3D et de la modernité, que diable ! Oui mais voilà : il n'aura pas fallu longtemps à la firme pour rappeler au monde que le game design, c'est son affaire. Super Mario 64 sort donc en même temps que la machine, et c'est une révolution ! Certes le pitch n'a pas changé d'un pouce (Bowser a enlevé la princesse Peach) mais pour ce qui est de la manière de sauver la malheureuse, c'est une autre histoire ! Exit les niveaux en 2D et la limite de temps, place à de magnifiques mondes en 3D dans lesquels Mario est libre d'évoluer où il veut et comme il veut pour récupérer les tonnes d'étoiles qui y sont disposées. Shigeru Miyamoto et ses équipes font preuve d'une inventivité folle, les défis sont tous plus géniaux les uns que les autres, les surprises pleuvent et au milieu de tout ça, Mario se déplace comme un charme… et surtout comme s'il avait connu la 3D toute sa vie ! La maniabilité est un régal de précision (pour l'époque), notre héros court, vole, nage et se bat sans le moindre souci : à croire que Nintendo fait des jeux d'action/plateforme en 3D depuis 20 ans ! Le résultat est admirable, Super Mario 64 est un chef d'oeuvre du jeu vidéo et ses 120 étoiles ont beau nous avoir fait pester à l'époque, on aurait aimé en collecter encore plus ! Indispensable, assurément le GOTY de l'année 1996 (là où il est sorti), et pourtant il n'était pas seul dans la course.





QUAKE

PENDANT CE TEMPS, SUR PC

Pendant que Nintendo et Sega se demandent à quelle sauce est en train de les manger Sony, le PC fait de la résistance et nous sort un petit Quake de derrière les fagots. Trois ans plus tôt, en 1993, le studio id Software a déjà révolutionné le FPS avec Doom. Mais ici bien sûr, le moteur 3D fait la différence et permet à Quake de devenir la nouvelle référence du genre. Le rythme est fabuleux, le gameplay aussi, le code réseau permet au multijoueur de faire des merveilles si bien que Quake est un succès instantané. Faisons l'impasse sur le scénario (des monstres venus d'une autre dimension) pour nous concentrer sur l'apport de la 3D qui offre la possibilité – eh oui, c'est tout bête – de shooter les ennemis par derrière. Sans oublier tout ce qu'elle apporte en termes de level design. Au fait, avant d'oublier, mention spéciale à la bande originale, signée Trent Reznor et juste épatante. Sans surprise, Quake est accueilli avec enthousiasme par la presse et les joueurs en cet été 1996 et les récompenses pleuvent dans les mois qui suivent. S'il n'a pas (encore ?) connu le rebond d'un Doom ces dernières années, l'héritage de Quake est inestimable.





Un nouveau Game Boy 30% plus petit, et pourquoi pas ?

GAME BOY POCKET

TOUJOURS PLUS PETIT

Été 1996 toujours mais on retourne au Japon pour la sortie du Game Boy Pocket en juillet – il arrivera chez nous quelques semaines plus tard. C'est la première évolution de la console portable de Nintendo, sortie depuis 7 ans au Japon ! Le Game Boy Pocket ne modifie pas énormément le design de la machine mais comme son nom l'indique, ses proportions sont réduites de 30% tandis que l'écran est légèrement plus grand. Le poids baisse significativement : 125g contre 220g. Quant à l'autonomie théorique elle ne bouge pas (une dizaine d'heures) mais deux piles suffisent désormais, contre quatre auparavant. Bref, le Game Boy Pocket est un joli petit joujou de luxe pour ceux qui veulent glisser l'engin dans une poche et surtout, il permet à Nintendo de faire patienter les joueurs avant la suite, le Game Boy Color, qui ne verra le jour qu'en 1998…

POKEMON ROUGE ET BLEU

LA RÉVOLUTION EST EN MARCHE !

Tenez, puisque nous sommes sur Game Boy, profitons-en pour revenir sur une petite sortie de rien du tout du côté du Japon, un petit jeu qui ne paie pas de mine et qui s'appelle Pokémon Rouge et Pokémon Bleu, ou plutôt Pokémon Rouge et Pokémon Vert à ce moment là. Eh oui, c'est en 1996 que démarre la grande histoire des Pokémon et dieu sait qu'à l'époque, personne n'imagine une seconde qu'elle ira aussi loin ! Surtout que dans les premières semaines, les ventes sont poussives, faisant craindre à Nintendo un flop d'autant plus sévère que le développement du jeu a été compliqué. Oui mais voilà, coup de théâtre : le créateur à l'origine de tout, Satoshi Tajiri, révèle l'existence d'un Pokémon caché, Mew, ajouté secrètement à la toute fin du développement par un collaborateur facétieux. Il n'en faut pas plus pour que le buzz éclate. Il ne retombera plus. En 2022, Pokémon Rouge et Pokémon Vert/Bleu était encore le jeu vidéo le plus vendu de l'histoire au Japon avec plus de 10 millions d'exemplaires écoulés. Il aura fallu attendre Animal Crossing: New Horizons, cette année-là, pour faire mieux. Encore du Nintendo !

"C'est en 1996 que démarre la grande histoire des Pokémon et personne n'imagine qu'elle ira aussi loin !"



La version verte, sortie au Japon mais pas en France trois ans plus tard.



Et la version rouge, avec l'incontournable Dracaufeu !

CRASH BANDICOOT

NAUGHTY DOG PREND SES MARQUES

Retour sur PlayStation avec la sortie, en cette décidément très belle année 96, de Crash Bandicoot. Naughty Dog, qui l'a développé, ne le sait pas encore, mais le virage qu'il vient de prendre, et sa collaboration avec PlayStation, va changer sa vie. Jusqu'alors, le studio fondé en 1984 par Andy Gavin et Jason Rubin vivotait. Avec son succès retentissant (y compris au Japon, dans une moindre mesure), Crash Bandicoot va le faire passer dans une nouvelle dimension. Paradoxalement, le titre n'a rien de très original à proposer : les mécaniques sont classiques, l'agencement des niveaux aussi. Il a beau être lui aussi en 3D, Crash Bandicoot est bien moins inventif que Super Mario 64 ! Il n'empêche que le titre séduit. Son héros rigolo, son univers coloré, sa bonne humeur assumée sans tomber dans les gamineries : le titre réussit l'exploit d'être un pur jeu de plateforme à l'ancienne, tout en séduisant les adolescents qui veulent frimer avec leur PlayStation. Combo gagnant !



Sans égaler Mario et Sonic au concours de la mascotte, Crash fait le job.



LES CHEVALIERS DE BAPHOMET

LES TEMPLIERS, DÉJÀ...

Bien avant Assassin's Creed, un homme sans cape ni lame dans le creux de la main affrontait les (néo) Templiers à l'aide de son cerveau et de sa débrouillardise, et cet homme se nomme George Stobbart. Nous sommes à l'automne 1996 et le premier épisode des Chevaliers de Baphomet (en VO, Broken Sword: The Shadow of the Templars) vient de sortir sur PC et Playstation. Le titre est développé par Revolution Software sous la houlette de Charles Cecil et il ajoute une (belle) pierre à l'édifice déjà magnifique formé par le point & click qui s'impose dans la première partie des années 90. L'action débute et se déroule en partie à Paris mais notre héros – et la journaliste Nicole Collard, qui mène son enquête – voyagent dans différents pays… qu'on ne dévoilera pas ici si, d'aventure, vous n'avez jamais joué au premier épisode des Chevaliers de Baphomet. Coup de chance, vous allez pouvoir réparer cette erreur : la Gamescom 2023 a été le théâtre de l'annonce, surprise, d'un remake du jeu et d'un sixième épisode pour 2024, nommé Les Chevaliers de Baphomet 6 : La Pierre de Parzival.

"Bien avant Assassin's Creed, un homme sans cape ni lame dans le creux de la main affrontait les (néo)Templiers."



Enquête, énigmes et clicks malins : la recette est suivie à la lettre.

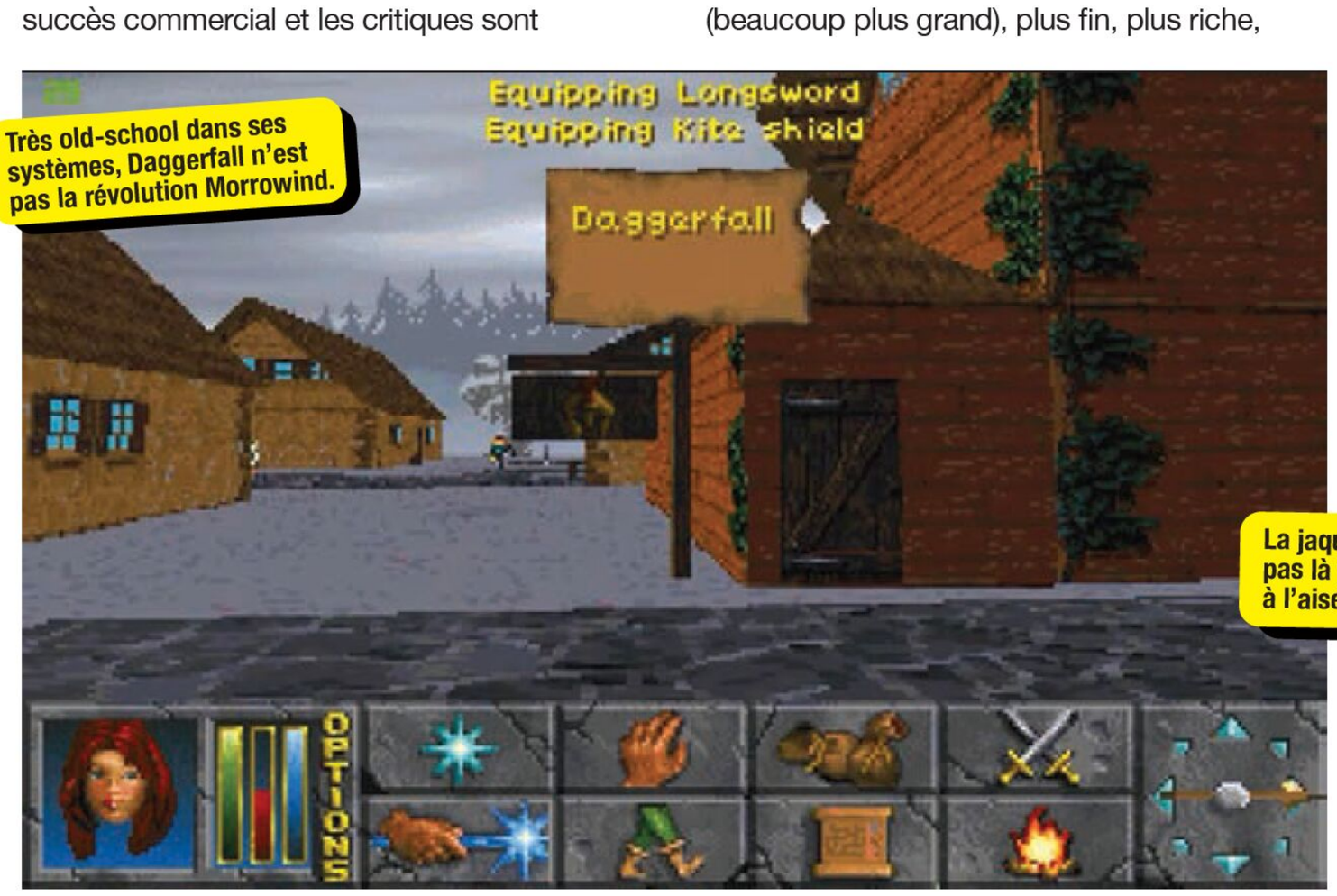


Ce premier épisode qui fait l'objet d'un remake, quelle excellente nouvelle !

THE ELDER SCROLLS II : DAGGERFALL

L'ÉPISODE DE LA CONFIRMATION

Sorti en 1994, le premier The Elder Scrolls (Arena) avait été une bonne surprise. Bethesda Softworks allait-il confirmer l'affaire avec sa suite, Daggerfall ? Inutile de faire durer le suspense : oui, sans l'ombre d'une hésitation. À sa sortie, le jeu est un gros succès commercial et les critiques sont dithyrambiques : « un des meilleurs RPG de tous les temps », « une révolution », « le jeu de l'année » et autres superlatifs pleuvent. Indéniablement, une saga est née. Pour autant, The Elder Scrolls II: Daggerfall ne change pas une recette qui gagne. Il fait plus grand (beaucoup plus grand), plus fin, plus riche, plus tout. Il améliore un concept en affinant certaines mécaniques – on pense notamment à cette idée de monter en puissance par l'utilisation des items, centrale désormais dans n'importe quel The Elder Scrolls. L'immensité du jeu renforce parfois l'impression de vide, ça a pu lui être reproché. Mais The Elder Scrolls II est une réussite. D'ailleurs, Bethesda attendra 6 ans avant de lui donner une suite : The Elder Scrolls III: Morrowind, en 2002.



Très old-school dans ses systèmes, Daggerfall n'est pas la révolution Morrowind.

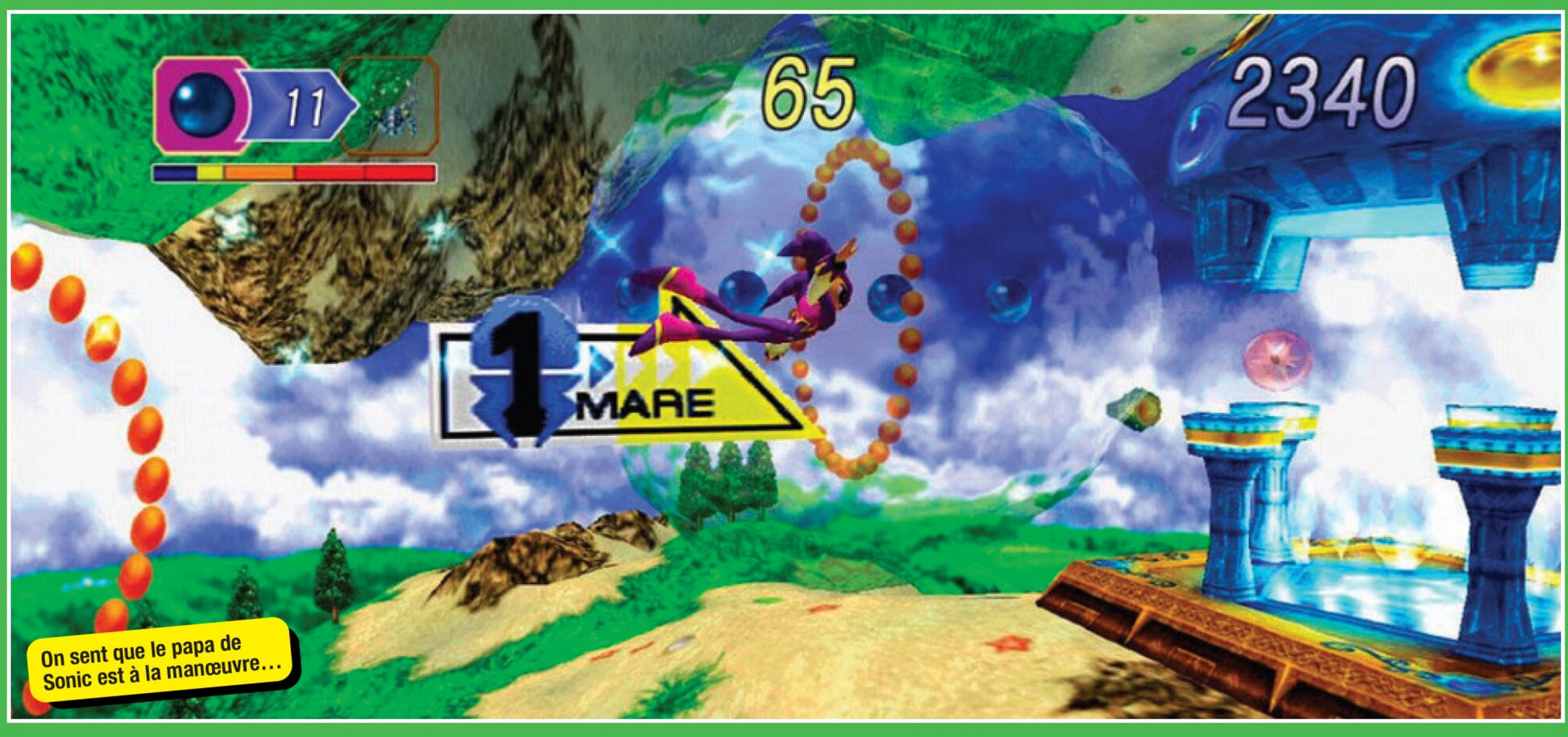


La jaquette n'est pas là pour mettre à l'aise, c'est clair.

NIGHTS INTO DREAMS

LA SATURN, QUAND MÊME

Finissons ce tour d'horizon de l'année 1996 par une console restée dans l'ombre jusqu'à présent : la Saturn. La console de Sega, sortie deux ans plus tôt au Japon, vit des heures difficiles et même si tout n'est pas joué en 96, le constructeur sait qu'il passe un mauvais quart d'heure – ce qu'il ne sait pas encore, c'est qu'avec 10 millions de machines vendues à terme, la Saturn sera un échec cuisant face au succès retentissant de la PlayStation. Il n'empêche que là, maintenant, tout de suite c'est Nights into Dreams qui sort, et ça fait un bien fou. Le jeu de la Sonic Team de Yuji Naka nous plonge dans des rêves (et donc des niveaux) foisonnant d'imagination, le gameplay mêle 2D (dans les mouvements) et 3D (dans les décors) un peu comme s'il cherchait à faire la synthèse entre un vieux Sonic et le nouveau Mario… Bref, ça part dans tous les sens. Nights into Dreams a eu de la concurrence cette année-là (Mario, Crash) si bien que son succès fut très relatif, vous vous en doutez. Depuis, il a eu le temps de devenir culte chez les fans de Saturn. C'est toujours ça.



On sent que le papa de Sonic est à la manœuvre…

C'ETAIT IL Y A 10 ANS...

LA SORTIE DE LA PS4

Hé oui, déjà 10 ans que la PlayStation 4 est sortie. En novembre 2013, nous pouvions enfin mettre la main sur cette machine qui aujourd'hui encore tourne dans beaucoup de foyers.

Elégante et puissante, la PS4 a été longtemps attendue et s'est imposée à l'E3 2013 comme la plus populaire auprès des gamers face à sa rivale la Xbox One. Présentée à New York le 20 février 2013, Sony avait réuni la presse mondiale pour dévoiler sa nouvelle machine (en fait non !). Le symbole était fort. C'est en effet en plein cœur de la métropole américaine, sur la terre de Microsoft, que le constructeur japonais avait décidé de présenter sa nouvelle manette, le DualShock 4. Le lieu de la présentation a aussi quelque chose d'annonciateur puisque nous découvrions que celle-ci a été pensée en dehors du Japon. Son architecte principal se nomme Mark Cerny. Ce programmeur, également producteur et designer, est bien connu dans le milieu puisqu'il a participé à la création de nombreux titres depuis les années 80 (Kid Chameleon, Crash Bandicoot, Ratchet & Clank, Jak & Daxter…). Si Mark Cerny a ainsi dévoilé dans les grandes lignes l'aspect technique de la PS4, la console en elle-même n'a jamais été physiquement présente. Il aura fallu attendre l'E3 2013 pour enfin découvrir les contours de la nouvelle machine de Sony. D'ailleurs, le constructeur japonais a surpris tout le monde en annonçant 8 Go de RAM GDDR5 (176 GB/s), alors que nous en attendions plutôt 4 Go. En comparaison, la PS3 n'embarque que 512 Mo de RAM DDR3 (68 GB/s). Les développeurs n'ont d'ailleurs pas caché leur enthousiasme à la confirmation d'une telle quantité de mémoire vive.
En revanche, la déception est venue du line-up de départ. Aucune grosse exclusivité pour accompagner le lancement excepté Knack, Killzone: Shadow Fall ou encore DriveClub, pas de quoi soulever les foules et encore moins les gamers, même si le titre de Guerrilla avait d'excellents arguments. Ce n'est pas non plus en 2014 que les exclusivités PS4 vont faire trembler le monde du jeu vidéo même si la nouvelle licence d'Ubisoft, Watch Dogs, aura fait parler d'elle tout comme l'épisode parisien de Assassin's Creed Unity. C'est réellement l'année suivante, avec l'arrivée de Bloodborne et dans une moindre mesure Until Dawn, que le catalogue des exclusivités s'étoffe. La suite de l'histoire, on la connait, en 2016 débarque le quatrième volet d'Uncharted (Uncharted 4 : A Thief's End), Sony annonce son premier casque VR avec des titres qui arriveront un peu plus tard comme Moss, Ace Combat 7, Blood and Truth, Vander Immortal, Tetris, WipEout, Beat Saber et surtout Resident Evil 7. L'aventure continue avec God Of War, The Last Of Us Remaster, Detroit : Become Human, Horizon Zero Dawn, Gran Turismo Sport, Marvel's Spiderman, Days Gone, Final Fantasy VII Remake, Ghost of Tsushima, pour ne citer que des exclusivités. Bref, la PS4 est encore bien là, 10 ans après et personne ne va s'en plaindre !



L'architecte principal de la PlayStation 4 se nomme Mark Cerny, c'est lui sur la photo (sans blague).



TOTALEMENT **DIFFÉRENT**
TOTALEMENT **PASSIONNÉ**
TOTALEMENT **TENDANCE**
TOTALEMENT **INFORMÉ**
TOTALEMENT **INDÉPENDANT**
TOTALEMENT **FUN**
TOTALEMENT **GÉNIAL**
TOTALEMENT **À DÉCOUVRIR**



LE MAGAZINE DE JEUX VIDEO
TOTALEMENT **POUR VOUS**

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

GAMER RETRO

NUMÉRO 29 - SEPTEMBRE / NOVEMBRE 2023

L 13296 - 29 - F: 7,90 € - RD

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