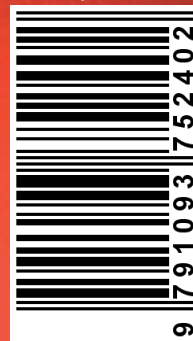


Player SPIRIT #1

100% VINTAGE • 100% MICROS • 100% CONSOLES (MAIS ÇA FAIT 300% ? OUI ET ALORS !)



12,00€



L'ODYSSÉE COLECO ★ ARCADE : SEGA VS NAMCO ★ CINEMAWARE : VIE & MORT D'UN GÉANT ★ HÉRITAGE : ALONE IN THE DARK VS RESIDENT EVIL ★ LES VIEUX CONVAINCRONT : ZELDA (NES) VS ZELDA (SWITCH) ★ PORTÉS DISPARUS : LES MORTS-VIVANTS DE LA N64
 RPJAY : LES RPG COMME NULLE PART AILLEURS ★ RENCONTRE : ANDREW BRAYBROOK (URIDIUM, RAINBOW ISLAND, FIRE & ICE) ★ LE RETOUR DE ZE KILLER...

ÉDITO

2012 n'était pas la fin du monde mais le début d'une nouvelle vie pour moi. Après quelques années passées à rendre des articles ici et là sur divers sites web (qui ne sont plus de ce monde 2.0), je me lance dans un projet ambitieux. Trop ambitieux : Player Spirit, un site web dédié aux jeux vidéo dans leur ensemble, traitant d'actualité et proposant des tests et divers dossiers. Seul, difficile de mener ce projet à bien et fatalement, le site fait long feu au bout de quelques mois.

Mais la passion de l'écriture et du jeu vidéo étant la plus forte, je n'en reste pas là, et me lance dans la rédaction d'un ouvrage dédié à ma console de cœur, la Nintendo 64. Ainsi ai-je fait la connaissance d'un certain J'm Destroy, pseudonyme qui m'évoquait aussitôt les bons souvenirs de la presse spécialisée alors même que je n'avais jamais acheté un seul des magazines dans lesquels il officiait (véridique). C'est dire si le type était connu, bien avant qu'il ne me propose d'éditer mon livre, à moi, un parfait anonyme. En 2014 naît pourtant Nintendo 64 Anthologie, premier ouvrage d'une série consacrée à ces machines qui nous ont fait rêver en leur temps. Dès lors, ce cher J'm et moi enchainons les projets, dont la plupart ne sont pas allés au-delà du stade alpha, le stade d'un début d'idée toute bête et/ou irréalisable, discutée au téléphone entre deux gorgées de café (coca pour J'm). Parmi ces nombreuses idées, émerge rapidement celle d'un magazine de jeux vidéo, à l'ancienne. En 2015, déjà. "Mais tu t'rends pas compte !" me dit-il en s'étouffant. "La presse papier c'est mort ! Laisse tomber, faut être cons pour lancer un truc pareil aujourd'hui." Paradoxe : il n'y a que les cons qui ne changent pas d'avis. 2018, nous y sommes : Player Spirit, le magazine, voit le jour. Un magazine que je souhaitais fédérateur car même si on se chamaille souvent sur des sujets triviaux (quel était le meilleur mag', quelle était la console la plus puissante, et d'abord Mario c'est mieux que Sonic...), en fin de compte, le jeu vidéo est et demeure notre passion commune. C'est pour cette raison que j'ai tenu à faire appel, en plus de nos rédacteurs, à des plumes ô combien sacrées de cette époque qu'on se plaît à surnommer "L'Âge d'Or de la Presse Spécialisée" : J'm Destroy (évidemment), Jay, Alain Huyghues-Lacour, Matt Murdock, Moulinex, Niiico... Concurrents autrefois, collègues aujourd'hui, chacun aura, au fil des numéros, des anecdotes à nous conter, des souvenirs à nous faire revivre ou même des explications à fournir sur certains de leurs écrits passés ayant parfois suscités la polémique. Regrouper ces journalistes qu'on a lus et admirés autour de ce projet porté par de nouvelles plumes d'amateurs (amateurs au sens noble du terme j'entends) aussi passionnés que motivés est tout simplement pour moi une putain d'immense fierté. À présent, place à la lecture, à la bonne humeur et, surtout, au Jeu Vidéo. Longue vie à Player Spirit !
MATHIEU MANENT



Player SPIRIT

Une publication **GEEKS-LINE**, SAS au capital de 6000€
19, Rue de L'hymne à la joie - 77184 Emerainville
Directeur de la Publication **Jean-Marc Demoly**
Rédacteur en Chef **Mathieu Manent**
Directeur Artistique **Dom S-D**
Couverture **Alexis Tallone**

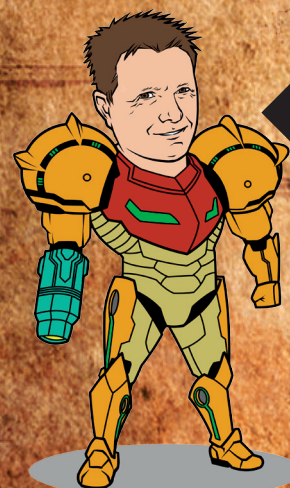
Abonnement (page 85)
Player Spirit - Service clients
contact@geeks-line.com

© 2018, Geeks-Line
Dépôt légal en cours
ISSN : en cours
Commission paritaire : en cours
Fabriqué en France
Imprimé en Union Européenne par Typia (Espagne)

Rédacteurs : **Cyrille Baron (Moulinex)**, **Nicolas Caron**, **Antoine Clerc-Renaud (ACR)**, **Cyril Denis (Rayxamber)**, **Florian Fourot (RuFo)**, **Nicolas Gavet (Niiico)**, **Frédéric Gechter**, **Patrick Giordano (Matt Murdock)**, **Georges Grouard (Jay)**, **David Hecq**, **Alain Huyghues-Lacour (AHL)**, **Jean-Baptiste Jarraud (Jibé)**, **Renaud Lucot (Jerricho)**, **Nicolas Orsatelli (Setzer)**, **Pascal Visa**.
Illustrateurs : **Alexis Tallone (Lex)**, **Guillaume Leblanc**, **Mathieu Manent**

SOMMAIRE

INFOS	4
FOCUS : COLECO	12
ARTCADE : SEGA VS NAMCO	22
WORK IN PROGRESS : SATURDAYMAN	32
FOCUS : CINEMAWARE	36
ENTRETIEN : JIM SACHS (CINEMAWARE)	48
HOMEBREW PARADISE	52
SOUVENIR ET DÉCOUVERTES	58
HÉRITAGE : ALONE IN THE DARK, PÈRE FONDATEUR DU SURVIVAL HORROR	68
ENTRETIENS AU COIN DU FEU : FRÉDÉRIC RAYNAL	82
ABONNEMENT	85
ZONE MO5.COM : TRANSPUTERMINATOR	86
RP-JAY	88
ILS NOUS ONT MENTI	96
TESTS	100
PORTÉ DISPARUS : LES MORTS-VIVANTS 64	108
LES BELLES HISTOIRES D'ONCL' MOULINEX	116
LES VIEUX CONVAINCRONT	120
ENTRETIEN : ANDREW BRAYBROOK	122
LE PROCÈS DE : J'm DESTROY - MAGAZINE ARCADES	132
COUP DE GUEULE : CACHEZ CE (GROS) SEIN QUE JE NE SAURAI VOIR	136
FASHION POLICE : SWAG OU HAS-BEEN ?	138
ZE KILLER	141
ENCHÈRES ET DAMNATION	142



DAVID P. (SAMUS)

David est un poème à lui tout seul. Il a commencé sa vie de joueur sur Amstrad 6128 puis s'est orienté vers les consoles : une Master System pour se faire les dents et une Super Nintendo pour les consolider. Sa lecture la plus saine (quoique) était Player One...



DAVID H. (MR LE MAIRE)

David est maire, mais lui il est bon. Roi de la PC Engine, il organise dans sa mairie des compétitions de Gunhed tous les jours entre 3h et 3h30 du matin, comme ça il est sûr de gagner. David est aussi un fou (ça me fait plaisir de traiter un maire de fou) car il est l'un de nos grands mécènes et en plus rédacteur à Player Spirit. David, c'est quoi ta ville déjà ? La rédaction déménage !



MICHAEL (ZOMBIE)

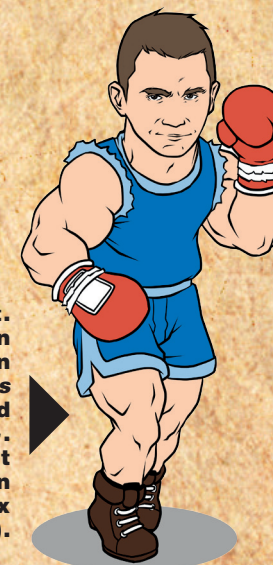
La plus grosse désillusion de Michael est d'avoir appris qu'il n'était pas né à Raccoon City. Du coup, il a sauté à la gorge de ses parents. Aujourd'hui, il mange, dort et vit avec des zombies qui lui disent merci. Et comme sa soif de sang n'était pas assouvie, il a même créé Residentevilcollection.fr.

LES HÉROS DE Player SPIRIT



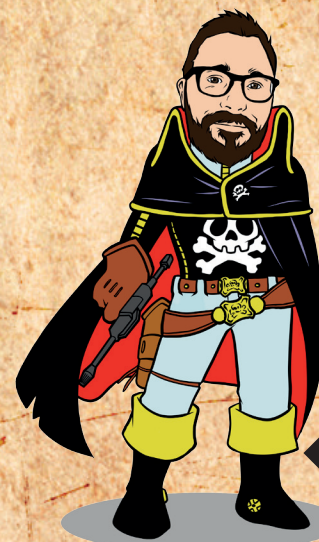
DYLAN G. (MARIO)

Notre Dieu. Véritable Zeus du jeu vidéo, on peut croiser Dylan dans les rues de Miami à bord d'une DeLorean. Souvent la nuit, il enfle sa combinaison blanche anti-radiations et parcourt la ville à la recherche de son futur (qu'il semble avoir trouvé) ou peut-être de Mario (qu'il cherche encore).



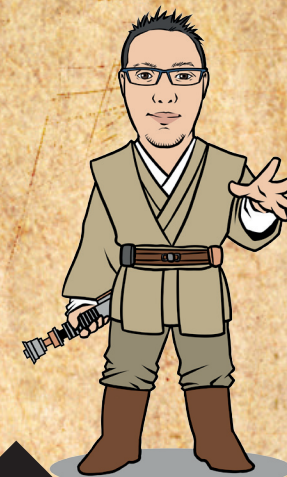
AURÉLIEN T. (BALROG)

Aurélien, dit Raco est président. Un vrai, un bon, un pur, un chaud de la galette ! Lorsqu'on lui demande « Hey, tu aimes le camembert ? » Il répond inexorablement « ta gueule ». Du coup, le camembert est banni de son association Retrogamers de Bordeaux (RGB).



STÉPHANE P. (ALBATOR)

« Juliette je t'aimme », pourrait être son cri de guerre, mais Stéphane ne se résume pas à un cri et heureusement. Il est fan d'autres dessins animés de notre enfance : Saint Seiya, Captain Tsubasa, Albator et Dragon Ball. Son jeu culte : Crazy Cars II sur GX 4000 (non, on déconne).



OLIVIER F. (PADAWAN)

Padawan de la première heure, celle de Tilt, Joystick et Player One, Olivier est un futur Jedi. Son nom, il le signe à la pointe de son joystick d'un "F" qui veut dire Fanatique !



FRANÇOIS P. (MAGNUM)

François aime se faire appeler Magnum (et pas que pour les esquimaux !). Il aime autant Final Fantasy VI que Skyrim en VR. Si Player One est son mag de cœur, Player Spirit est son choix de raison. Et pour cause, Player One est mort.



GILLES H. (ALEX KIDD)

Gilles, alias Yetcha, a grandi, comme il aime à le dire, au chevet d'un CPC 6128 et d'une Master System. Décathlonien dans sa jeunesse, Gilles est aujourd'hui chroniqueur et host chez Eighties le Podcast. Mais comme Internet ne paie pas, il préfère manipuler ses clients en tant que masseur-kinésithérapeute.

INFOS

Aux quatre coins du monde, l'actualité du jeu vidéo rétro frémit, bouge, vibre, résonne au sein d'une communauté de plus en plus vaste. Cette culture, notre culture est la base du travail d'éditeurs, d'artistes, d'ingénieurs, d'historiens, de passionnés qui du Japon, d'Europe, des États-Unis livrent jour après jour le fruit de leur ingéniosité, de leur labeur. Notre rubrique **INFOS** est le reflet de cette actualité, de cette effervescence, de ce véritable bouillon de pixels...

L'HOMMAGE SECRET À IWATA DISPARAIT DES ENTRAÎLLES DE LA SWITCH

Vous en avez peut être entendu parler l'été dernier : les concepteurs de la Nintendo Switch avaient planqué au fond à droite, dernière porte à gauche de son OS une version de Golf NES qui ne pouvait être débloquent qu'en réglant la date de la console au 11 juillet (naissance de Satoru Iwata) ainsi qu'en réalisant le célèbre "directly to you" utilisé par le 4e président du constructeur durant les Nintendo Direct. Certainement pas destiné à être révélé ni découvert, cet hommage secret n'est désormais plus disponible depuis la mise à jour 4.0.0 de la dernière console sur laquelle feu Iwata-san travailla avant de nous quitter.



RAMPAGE... CARNAGE...

MOTEUR ! Pour un jeu inspiré fortement de films comme King Kong ou Godzilla, quoi de plus normal que de voir un tel titre adapté un jour au cinéma ? Certains s'amusent bien à faire un film Tetris alors... malheureusement, avec un Dwayne Johnson à l'écran et un Brad Peyton derrière la caméra, on peut se demander si le film rendra justice à Rampage, célèbre jeu d'arcade que Midway signa en 1986... Évidemment, vous craignez le pire et vous avez raison. Le scénario du jeu tenait déjà sur un post-it, ce qui laisse énormément de libertés aux producteurs. Seulement, en voyant la bande-annonce, on perçoit déjà quel genre de monument du cinéma nous livrera une fois de plus Hollywood. Combien de larmes de sang couleront sur nos joues de gamers bafoués ? Qu'importe ! On a déjà touché le fond il y a longtemps avec Mortal Kombat de toutes façons..



UN FAMEUX BLASPHEME

SANGLANT, DÉRANGEANT ET GOTHIQUE, Blasphemous a pour lui une atmosphère qui lui a permis de démolir littéralement ses objectifs sur Kickstarter. Après avoir assisté à l'inexorable montée en puissance du projet monstrueux de The Game Kitchen, une vidéo est ensuite venue attiser le désir morbide de ses fans. Après tant de préliminaires, il est enfin temps en 2018 de libérer la bête... Goty ! Depuis de nombreux mois, des gifs animés et autres artwork venaient régulièrement attiser la curiosité des fans de la page Facebook officielle de Blasphemous. Même s'il a fallu longtemps se contenter de peu, les influences du jeu éclaboussent déjà notre visage comme des giclées de sang frais : Dark Souls pour les plus jeunes, Moonstone : A Hard Days Knight pour les plus nostalgiques... Vous l'aurez compris, avec des combats vifs et d'une violence rare, Blasphemous ne fera pas dans la dentelle et les sentiments, même si les graphismes et les animations qui font la force du jeu de The Game Kitchen (les créateurs de The Last Door) semblent ciselés par un orfèvre. Ce jeu d'action-plateforme non linéaire doit mettre en avant l'exploration et une narration qu'on annonce poussée à son extrême, à la manière d'un Metroidvania qu'on aurait trempé dans un chaudron de dark fantasy. Prévu sur toutes les consoles de salons actuelles, Windows, Mac OS X, Linux et peut-être même PS Vita, Blasphemous sera disponible pour le commun des mortels que début 2019.

Le Revival du Spectre

La société londonienne SpecNext avait explosé ses objectifs sur Kickstarter avec son ZX Spectrum Next, la version augmentée du ZX Spectrum. Avec le Sinclair ZX Spectrum Vega, Sinclair ZX Spectrum Vega+ portable ou le clone Russe ZX Evolution, vous pouvez compter sur le ZX Spectrum Next pour grossir le bataillon d'initiatives autour du ZX Spectrum. Avec son look imaginé par Rick Dickinson qui n'est autre que le designer d'origine, le NEXT doit être plus rapide, avec plus de mémoire, de nouveaux modes vidéo, une sortie HDMI... et plus beau ! Notez que le projet ZX Spectrum Next est bardé de tout un tas de fonctionnalités qui étaient déjà opérationnelles dans la première mouture du projet. Il se distingue également par sa nature open source, ce qui signifie que d'autres personnes peuvent construire leurs propres systèmes, améliorer le projet initial, ou débiter une saine concurrence avec le NEXT. Autant de spécificités qui expliquent sans doute le carton de la campagne de financement qui a marqué le 35ème anniversaire du Spectrum original produit par Sinclair Research. Avec 723 000£ au compteur, le ZX Spectrum Next qui commence à être expédié en ce début d'année 2018 a déjà battu tous les records !

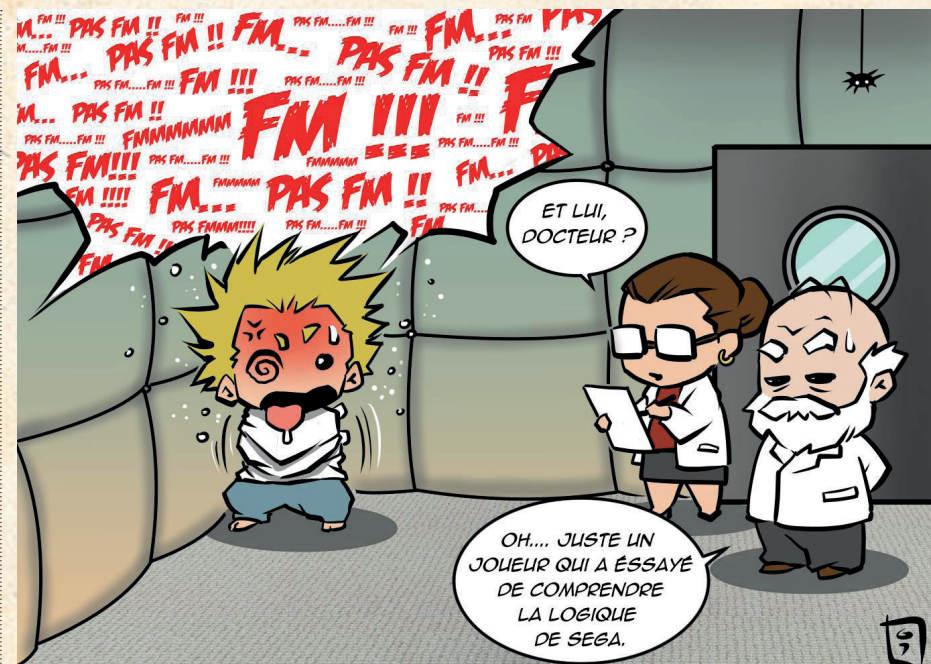


Sauvons Bolo !

LES RESPONSABLES de l'association MO5.com ou du Conservatoire National du Jeu Vidéo pourraient vous en parler des heures, le manque de place est un problème récurrent chez ceux qui œuvrent pour l'histoire de l'informatique et pour la préservation de son patrimoine. Et ce n'est pas qu'un problème franco-français. En Suisse, c'est également le cas pour le Musée Bolo dirigé par La Fondation Mémoires Informatiques. Avec 5000 ordinateurs et consoles de jeux, 8000 logiciels, 15000 livres et magazines, le Musée Bolo se heurte aux problèmes habituels de ce genre de lieux, dont le manque de place fait fatalement figure d'obstacle incontournable... Risquant de ne pouvoir perdurer dans ses murs, La Fondation Mémoires Informatiques avait lancé justement en mai 2017 une campagne de financement tout simplement pour payer son loyer.



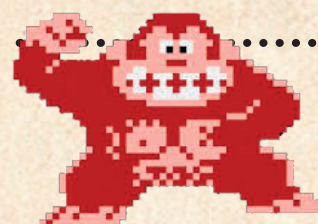
In extremis, la campagne de récolte de dons a permis au musée d'amasser en un mois et demi la somme de 47000 francs qui permettront de prolonger de deux ans sa présence sur le site de l'École Polytechnique Fédérale de Lausanne. La situation restant précaire, l'appel aux contributions continue actuellement afin de rassembler 150000 francs, soit 5 ans de loyer et d'investissements nécessaires à la mise en valeur de son imposante collection. Conscient que le Musée ne peut se pérenniser avec des dons, l'équipe de La Fondation Mémoires Informatiques cherche actuellement des partenaires de renom comme Google ou Microsoft, mais aussi vers les communes, le Canton et les entreprises de la région.



SEGA C'EST PLUS FOU QUE TOI !

ENTRE 1987 et 1989, SEGA a sorti sur le territoire japonais une quarantaine de jeux proposant une bande son FM et pas des moindres : Double Dragon, Shinobi, R-Type, Wonderboy in Monster Land, Out Run, After Burner, Lord of the Sword, Golvellius, Ys, Phantasy Star, Miracle Warriors, etc. J'en passe et des meilleurs... Pas de bol pour nous, cette Master System équipée d'une puce FM n'est jamais sortie en Europe (ni même aux States). Le truc de fou dans cette histoire, c'est qu'il existe une série de jeux européens sortis entre 1988 et 1991 compatibles avec ce module FM, bien qu'ils ne soient jamais sortis au Japon ! C'est carrément le monde à l'envers. En Europe, nous avons eu des jeux FM (sans le savoir) inexploitable sur nos consoles alors que les

japonais avaient la console mais pas les jeux ! De là à dire que Sega avait prévu de lancer en Europe un module FM, il n'y a qu'un pas, pas qui se nomme Power Base Converter, l'adaptateur de jeux Master System sur Mega Drive. 10 millions 152 pas après, cette option FM n'est jamais sortie. Voici donc les titres en question : California Games (1989), Casino Games (1989), Cloud Master (1989), Galaxy Force (1989), Golfmania (1989), Out Run 3-D (1991), Poseidon Wars 3-D (1989), Rampage (1988), Rastan (1988), Rescue Mission (1988), Scramble Spirits (1988), Shanghai (1988), Tennis Ace (1989), Time Soldiers (1988), Ultima IV (1990) et Vigilante (1988). Hé ouais, avant d'être "plus fort que toi", SEGA c'était "plus fou que toi" !



BJORN KONG

AU DÉBUT DES ANNÉES 1980, NINTENDO A LA BONNE IDÉE DE SORTIR DONKEY KONG, UN DES JEUX LES PLUS CÉLÈBRES DE TOUS LES TEMPS. VICTIME DE SON SUCCÈS, LE JEU SERA À MANTES REPRISES COPIÉ, COLLÉ, RE-COPIÉ-COLLÉ... LORS DE SA CONVERSION SUR NES EN 1986, LES FANS, LES FOUS FURIEUX, LES SECTAIRES À LA LIMITE DU TALIBANISME EXACERBÉ S'ÉNÈRVENT, S'EXASPÈRENT, S'ARRACHENT LES CHEVEUX. PARMI CES NOUVEAUX CHAUVES, MORTEN RIIS SVENDSEN, UN SUÉDOIS DE SUÈDE, S'EST MIS EN TÊTE D'APPORTER À LA NES L'ADAPTATION LA PLUS FIDÈLE DU JEU ORIGINAL TOUT EN TENANT COMPTE DES LIMITATIONS TECHNIQUES DE LA CONSOLE. IL A ALORS CONVERTI LES INSTRUCTIONS EN ASSEMBLEUR 6502. AUJOURD'HUI, CETTE ROM MÉRITE TOUTE NOTRE ATTENTION AVANT QUE LES AVOCATS DE NINTENDO AIENT DES FOURMIS DANS LES MAINS. POUR PARACHEVER SON ŒUVRE, MORTEN NOUS INVITE MÊME À JOUER AU JEU SUR UN TÉLÉVISEUR EN MODE LATÉRAL, ET DONC À TOURNER L'ÉCRAN DE 90 DEGRÉS.

LE GAME BOY REVIENT EN VERSION ULTRA CHEZ HYPERKIN



CONNU pour ses clones de consoles rétros, ses tentatives pour en rendre certaines portables ou encore ses consoles multi-support HD, Hyperkin a présenté un clone de Game Boy au CES 2018 de Las Vegas. Nommé Ultra GB, ce clone de la portable de Nintendo

dispose d'un look proche de la Game Boy Pocket avec une robe en aluminium, un écran LCD rétroéclairé dont la couleur peut être changée, d'un son stéréo et d'une batterie rechargeable (via USB-C) offrant jusqu'à 6 heures d'autonomie. Hyperkin annonce que la console sera disponible dans le courant de 2018 pour un prix inférieur à 100\$.

EN BREF

L'incontournable Jeff Minter, bien connu pour ses pérégrinations autour de Tempest ou ses jeux déjantés et psychédéliques, a donné son aval pour l'édition physique sur Atari Jaguar de ses **LLAMATRON 2112** et **REVENGE OF THE MUTANT CAMELS**, tous deux placés côte-à-côte sur la même cartouche. L'édition ne souffre d'aucun reproche. Et deux jeux pour le prix d'un c'est toujours mieux ! aÉdité par AtariAge.

MSX à l'honneur

Après une longue, trop longue attente, le beat 'em up Myths and Dragons est sorti sur MSX2 en décembre 2017. Le jeu d'Oscar Kenneth Albero Ingles a beau être resté en phase de pré-commande et en bêta-test pendant un bail, ceux qui suivent le projet lui ont pardonné ce retard car ils savent que l'attente vaut sacrément le coup. Il suffit de regarder une seconde les images diffusées régulièrement sur Twitter et Facebook pour se débouter la mâchoire et réaliser immédiatement que le jeu est très très gourmand : un MSX2 avec 64 Ko de RAM et un processeur V9990 seront indispensables, même si le gentil développeur pense aussi au MSX1, bien sûr boosté avec 64 Ko de RAM...

Le jeu est un beat 'em up typique de Capcom, sur lequel se greffent des éléments RPG. Myths and Dragons mettra en scène jusqu'à deux joueurs contre des créatures fantastiques, proposant une évolution de votre expérience. Ainsi, chaque mission s'avère rejouable afin de gagner plus d'EXP et d'OR ce qui vous permettra ainsi d'améliorer votre équipement acheté à la boutique locale !



Tour de non contrôle

On peut légitimement s'étonner de l'absence totale de Tower Defense dans la scène homebrew sur NES. Même si la popularité de ce type de jeu n'a cessé de croître depuis les années 2000 et la technologie Flash, seul Slappin Bitches, programmé à l'occasion de la NES Coding Competition 2011 fait figure de représentant (un peu capillotracté) du genre. Heureusement, la scène homebrew a horreur du vide. Après une campagne de financement qui s'est bouclée tranquille, Tower Defense 1990 viendra donc tardivement mais sûrement combler ce trou béant en s'érigeant par la même occasion comme le seul porte étendard de tout un style. Le futur jeu de Retro Wonder Workers (qui développe son jeu sur NES depuis 2012 avec son propre code assembleur) vous propose vingt niveaux dans lesquels il vous faudra construire des tours défensives et vous arc-bouter fièrement

pour défendre vos paysans face aux hordes d'ennemis qui défilent sous vos fenêtres. Terrestres ou volants, 16 types d'ennemis opposeront leur force et leur vitesse et pourront même résister au feu, à l'eau, à la glace ou aux armes terrestres.

Avec des graphismes clairs mais peu attractifs, évoquant plus un RPG tournant sous DOS qu'une production destinée à la NES, espérons pour les fans que les sensations seront au rendez-vous. Mais quoi qu'il arrive, ceux qui auront peut-être un jour cette cartouche en main pourront lever la tête, regarder au-delà même de l'horizon et affirmer fièrement : je possède une pièce unique !



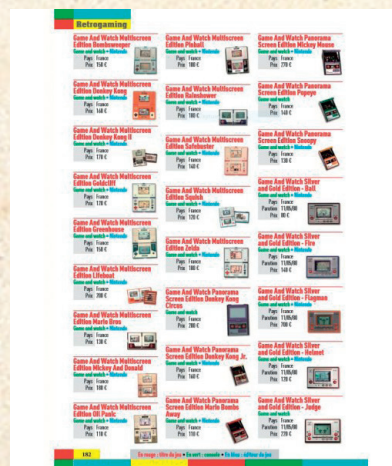
T'AS PAS CENT BALLES !

Les éditions LVA, spécialisée dans tout ce qui touche de loin ou de près au petit monde fantastique des collectionneurs (bagnoles, BD, moto, etc.) se lance dans l'exercice périlleux (pour ne pas dire casse-gueule) d'une édition



papier de l'Argus des Jeux Vidéo dédié aux titres que nous aimons. Pour 29€, vous bénéficierez donc de 576 pages de cotations de jeux Mega Drive, Super Nintendo, NES, Master System, NEC, etc, mais rien sur la cote des chips Flodor millésime 1987. Dans cet ouvrage qui se base sur l'argus professionnel de Mister Game Price, on y retrouve des estimations basées sur les transactions réalisées sur différentes places de marché et généralement par des revendeurs professionnels. Les prix mentionnés sont alors plus des prix "plancher" d'achat que des prix de vente "conseillés". Le concept intéressant en soi reprend celui de la BDM

(l'argus de référence dans la bande-dessinée). Gageons que cette cotation aux prix figés sur papier sera souvent mise à jour. Si on y découvre des infos parfois surprenantes qui attisent notre attention, cet ouvrage est encore perfectible. Malgré 18000 références, on n'y retrouve pas la cote des jeux CD-Rom pour PC-Engine, malgré la présence du chapitre "HuCards/CD-Rom".



EN BREF

INFERNO est la nouvelle production d'Aetherbyte Software, spécialiste de la PC Engine, mais qui délaisse la petite NEC au profit du MSX-2. Ce jeu d'action/plates-formes semble proche de Rastan Saga. Disponible, pour le moment, sous forme dématérialisée au prix de 10 dollars, une édition physique est en préparation et les acheteurs préalables la ROM se verront remboursés du coût de celle-ci pour l'acquisition de la cartouche.

SPIES IN THE NIGHT sur Atari 2600 est un programme très original et parfaitement réalisé dont le concept fait mouche. Une tour ornée d'un projecteur essaie de repérer un agent secret qui doit se cacher derrière des murs et éviter le tir d'un sniper tapi dans l'ombre. La réalisation, en niveau de gris est esthétiquement novatrice bien que minimaliste, et le challenge une vraie source de plaisir.

Windjammer II

TRÈS DISCRET à sa sortie en 1994, Windjammers connaît actuellement une seconde jeunesse grâce à DotEmu qui nous avait gratifié d'une adaptation aussi inattendue que réussie sur PS4 et Vita à la fin de l'été 2017. C'est donc dans les vieux frisbees qu'on fait les meilleures soupes ! Non seulement le jeu bénéficie d'une version boîte depuis le 1er décembre chez Limited Run Games mais il semblerait même qu'un Windjammers 2 soit sur les rails !

C'est ce que semble trahir une récente mise à jour des aides à la création octroyées par le CNC dans le cadre du Fonds d'Aide au Jeu Vidéo (FAJV). On a pu en effet découvrir que DotEmu allait profiter d'une subvention de 75 000 euros pour le



développement de Windjammers 2. Une suite au jeu de Data East qui ne manquera pas d'enthousiasmer les fans déjà bien occupés par le récent lancement de la Flying Power League, le circuit eSports officiel Windjammers qui permettra aux meilleurs joueurs du monde de se partager plus de 10000\$ de cash prizes à travers de nombreux tournois tout au long de l'année 2018.

LES AILES DU BONHEUR



NON, NE VOUS Y trompez pas, Golden Wings n'est pas la dernière recette d'ailes de poulet de chez KFC mais un homebrew plutôt en vogue actuellement au sein d'une communauté Amiga qui frétille comme friture dans un bain d'huile bouillante. Il faut dire que le shoot'em up pondu par le collectif CopperSky a de quoi bomber le torse, puisqu'il a remporté le premier prix de la troisième édition d'une Capacitor qui s'est déroulée les 26 et 27 novembre 2017 à Malaga en Espagne. Avec de faux airs de Stardust, Golden Wings est véritablement shooté à Asteroid dont il reprend le gameplay : détruire de la caillasse et autres objets dans l'espace, tel est le destin de votre vaisseau qui préfère se cantonner à 32 écrans fixes plutôt que visiter l'immensité de l'espace... Vous pourrez le télécharger librement en version HDD sur Aminet, en attendant une version disquette qui fera jouir votre Amiga.

RETOUR DE FX

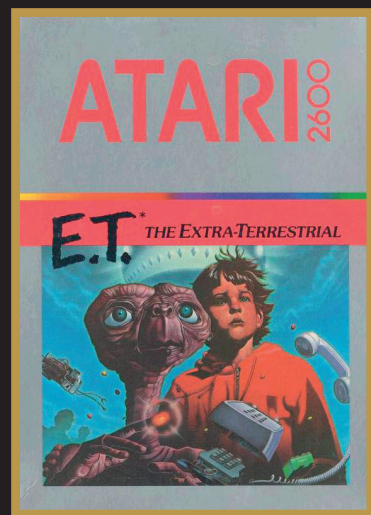


FX UNIT YUKI est le nouveau nom donné au projet Henshin Engine sur NEC PC Engine. Sarumaru est aux commandes de cet ambitieux projet dont plusieurs démos jouables ont déjà mis l'eau à la bouche des fans de la petite console japonaise. Ce jeu d'action/plates-formes propose des graphismes magnifiques et une action variée dans des environnements comme autant de clins d'œil à des univers de jeux bien connus.



C'EST PAS MOI, C'EST SPIELBERG !

DES JEUX MAUVAIS, pas bons, nuls et honteux, on en a tous des dizaines en tête. Mais des jeux qui ont été enterrés par milliers dans un désert, on en connaît moins. Nombreux sont les journalistes qui ont jeté la pierre à E.T sur Atari 2600,



programmé par Howard Scott Warshaw (déjà auteur de Yar's Revenge et d'une partie de Les Aventuriers de l'Arche Perdue) l'accusant d'avoir même conduit le constructeur Atari à la déroute. Il n'en est rien. Si le jeu est mauvais, et il l'est, c'est tout simplement parce que Steven Spielberg a exigé qu'il soit disponible avant Noël 1982 et que Warshaw n'avait alors que cinq semaines pour imaginer le concept et terminer le jeu. De plus, la situation d'Atari en début des années 1980 n'était pas à la fête notamment à cause d'une gestion catastrophique, d'une politique financière et de retour des ventes discutables. Bref, si E.T est un titre exécrable, malgré de bonnes idées, c'est de la faute à Spielberg (et aussi un peu d'Atari !).

EN BREF

Le **SATELLAVIEW** était un service de téléchargement de jeux associé à la Super Nintendo. De nombreux titres ont vu le jour sur ce format, ce qui rend la préservation des jeux délicate. Heureusement, il en est parfois retrouvé sur des cartouches non effacées, ce qui évite que ne s'évaporent des programmes à forte valeur historique. C'est le cas de plusieurs épisodes basés sur le célèbre Kirby : Guruguru Ball, Cannon Ball, Pachinko et Arrange Ball.

GATE OF DURAN-DURAN

À L'ÉCRAN TITRE de Gate Of Thunder sur PC Engine Super CD-Rom (1992), aux côtés de l'éditeur Hudson Soft et du développeur RED, un troisième larron apparaît : Syn Sound Design. Cette société spécialisée dans la conception sonore, fondée un an avant la sortie de Gate of Thunder par Simon, Yasmin et Nick (à l'origine de l'acronyme SYN) avait pour mission de promouvoir la qualité CD des jeux PC Engine en travaillant les arrangements. Dit comme ça, ça ne



paye pas de mine mais quand on rajoute les noms des individus en question, ça change tout : Simon LeBon, Yasmin LeBon et Nick Wood. Simon LeBon est le leader du groupe mythique des années 80, Duran Duran, Yasmin son épouse et Nick Wood, un arrangeur réputé pour avoir produit Julian Lennon, Bebel Gilberto et Robert Palmer. Bref, on se disait bien à l'époque qu'il y avait du bon son sur PC Engine ! On comprend désormais mieux pourquoi !

EN BREF

WORTHY DE PIXELGLASS a l'immense mérite de ne nécessiter qu'un modèle Amiga 500 de base, contrairement à la plupart des productions actuelles qui requièrent des configurations plus musclées. Ce puzzle game, qui dispose de chouettes graphismes colorés, met en scène un petit personnage devant récolter tous les diamants dispersés dans de nombreux niveaux. Bien sûr il lui faudra affronter écueils et ennemis mais aussi faire preuve de ruse et de stratégie.

NESMAKER est un logiciel initié par l'équipe derrière Mystic Heroes, jeu dont la date de sortie a été repoussée à une date indéterminée notamment en raison de ce nouveau projet. NESMaker est un utilitaire destiné à la création de jeux sans requérir la moindre ligne de code. Une sorte de S.E.U.C.K. ou de Dezaemon mais dédié d'une part à la 8 bits de Nintendo et, d'autre part, à un ensemble de genres répertoriés comme le RPG, la plate-forme ou le shoot'em up. Nul doute qu'il devrait susciter des vocations !

La Lynx lui dit Danke Sehr!

LE TITRE imprononçable Weltenschlächter est le premier jeu Atari Lynx édité par Der Luchs, bien connu pour ses productions sur Vectrex et Atari Jaguar jusqu'alors. Jeu d'action pure et dure, il bénéficie d'une édition physique qui reproduit le format des boîtes cartonnées d'époque. D'autres jeux Lynx ont depuis été réédités par ce développeur comme la compilation Yastuna de Fatest, le jeu de réflexion Hanoi de Vince/Rygar ou encore le fabuleux Alpine Games des allemands de Duranik. La première portable en couleur de l'histoire lui dit merci.



INDIANA SYDNEY



SYDNEY HUNTER se répand décidément sur un maximum de machines ! Après la sublime version initiale sur Intellivision, la ColecoVision, la NES, le MSX, la SNES et désormais le Commodore 64 ont succombé aux charmes du sympathique personnage, sorte d'Indiana Jones version cartoon. Sous-titré « and the sacred tribes », la production s'effectue sous le label Exidy puisque ce nom illustre, bien connu en arcade, a été racheté par Collector-Vision l'éditeur (au même titre que Acclaim).

AGENDA

KESKISEPACE DANS MON KOIN ?

AVIGNON GEEK EXPO 2018 - 2È ÉDITION

Avignon du Samedi 17 février 2018 au Dimanche 18 février 2018
Salon et animations geeks

Avignon Geek Expo organise la seconde édition de son salon qui sera l'occasion de rencontrer des acteurs et des fans de science-fiction, mais également des amateurs de manga, de cosplay, de culture geek et de nouvelles technologies.

FESTIVAL LE MANGA AU CŒUR DU JAPON

Jonzac du Dimanche 4 février 2018 au Dimanche 18 février 2018
Musée - exposition

La deuxième édition du festival en Friche se déroulera du 4 au 18 février 2018 à Jonzac avec au programme des expositions, des ateliers (dessin, origami...), des concerts, des animations (cosplay, tournoi Pokémon, démos...), des spectacles et un marché des artisans japonais.

JAPAN IMPACT DE LAUSANNE 2018 - 10ÈME ÉDITION

Lausanne du Samedi 17 février 2018 au Dimanche 18 février 2018
Culture Japonaise et Otaku

Japan Impact revient en 2018 ! La convention japonaise romande est de retour pour une 10è édition qui se déroulera du 17 au 18 février 2018 à l'École polytechnique fédérale de Lausanne ! Au programme de nombreuses activités et démonstrations mais aussi et surtout la chance d'y retrouver J'm Destroy et Philippe Dubois (MO5.com).

SANCY GAMES 2018 - 9ÈME ÉDITION DU FESTIVAL DES JEUX VIDÉO

Bourboulle du Dimanche 18 février 2018 au Mercredi 21 février 2018
Salon, soirées et convention jeux vidéo

Dans un cadre exceptionnel, la commune de La Bourboulle et la société SV Anim organisent le Sancy Games 2018 qui sera cette année encore le plus grand rassemblement autour des jeux vidéo de la région Auvergne.

MAGIC 2018 - MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES

Monaco le Samedi 24 février 2018
Conférences, débats et ateliers

Monaco Anime Game International Conference (MAGIC) est un événement organisé par la Société Shibuya Productions, ouvert à tous qui se tiendra au Grimaldi Forum Monaco pour sa prochaine édition le 24 Février 2018.

AKA TO KIN LEVEL 3

Canet-en-Roussillon du Samedi 24 Dimanche 25 février 2018
Salons et animations geeks

La convention AKA TO KIN est une convention qui a pour objectif de vous faire partager la passion pour les univers Manga, Féérique, Fantastique, Steampunk et Geek. Son Level 3 aura lieu les 24 et 25 Février 2018 au Voiles Rouges à Canet en Roussillon

FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX CANNES 2018

Cannes du Vendredi 23 février 2018 au Dimanche 25 février 2018
Salon, soirées et convention jeux vidéo

La 1ère manifestation ludique en France revient pour sa 32è édition, les 23, 24 et 25 février 2018. Vous êtes conviés à un périple intergénérationnel où petits et grands partageront de grandes émotions en découvrant la richesse de la création ludique actuelle !

SENYU 2018 - JAPON ET CULTURE GEEK À ÉPINAL

Épinal du Samedi 3 mars 2018 au Dimanche 4 mars 2018
Salon et animations geeks

La sixième édition du festival Senyu proposera en 2018 un rassemblement sur le thème du Japon et de la Culture Geek. Au menu, du cosplay, des animations, des jeux, des invités, des Senyuvités, des boutiques et même du ravitaillement.

SOMMERGEEKS 2018

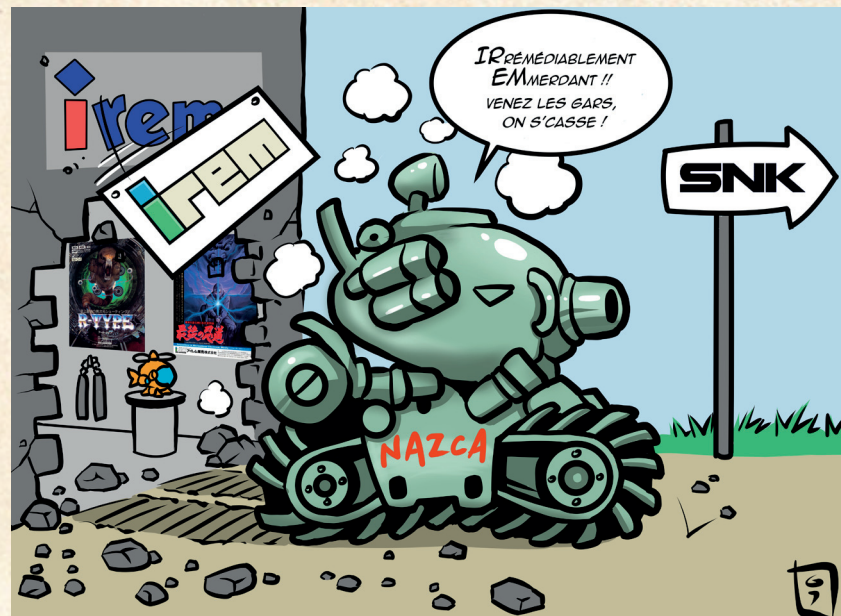
Sommervieu du Samedi 3 mars 2018 au Dimanche 4 mars 2018
Salon et animations geeks

Sommergeeks revient en ce premier week-end de mars 2018. Salon croisant différents médias de la pop culture, du jeu vidéo à la BD, du PC au cosplay. Concours multiples, dédicaces, atelier BD...

DE IREM A IREM EN PASSANT PAR IREM

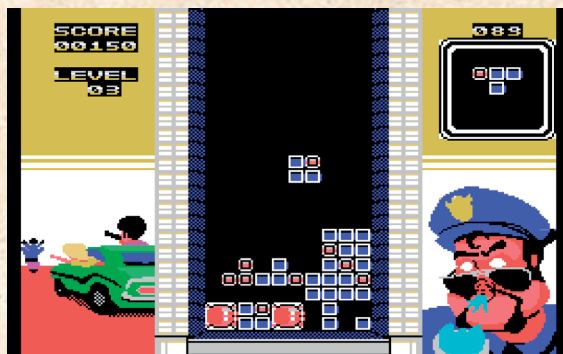
AU DÉBUT des années 90, la société IREM, à l'origine du monumental R-Type, de titres mémorables comme Vigilante, Mr. Heli et Ninja Spirit se restructure pour des raisons financières. Anciennement International Rental Electronics Machines, elle devient Innovations in Recreational Electronic Media

SNK : Metal Slug. Un titre qui deviendra un succès en borne d'arcade et qui fera la joie des possesseurs de Neo Geo... Si certains lui trouvent de nombreuses similitudes avec In the Hunt, de l'aveu même des développeurs, l'idée initiale est venue de Mr. Heli, sympathique petit hélicoptère, capable de tirer dans de mul-



et prévoit de cesser toute activité liées à l'arcade voire aux jeux vidéo pour se concentrer sur les "loisirs interactifs"... Las d'être inactifs et cantonnés à des projets sans grand intérêt, une bonne partie des développeurs d'Irem démissionne après avoir livré un sympathique jeu nommé In The Hunt, un shoot'em up sous-marin, pour fonder une société nommée Nazca. Ils pondent alors leur premier jeu pour le compte de

tiples directions et de marcher... En tout état de cause, s'il y en a bien un qui a du se mordre les doigts, c'est le boss d'Irem ! Laisser partir une équipe talentueuse faute d'avoir du travail à confier et voir que leur premier titre devient un jeu culte, n'est pas vraiment ce qu'on appelle avoir le sens du management. Financièrement exsangue, Irem sera rachetée en 1997 par le fabricant d'écrans Eizo.



LOUVET BLAST II

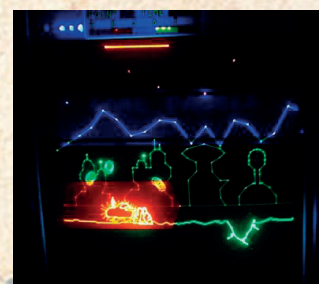
BOMB'N BLAST 2 DE MICHEL LOUVET EST EN COURS D'ÉDITION SUR COLECOVISION. CETTE SUITE, INSPIRÉE PAR BOMBLISS, BÉNÉFICIE NOTAMMENT DE GRAPHISMES RÉALISÉS PAR POCHE (GRAPHISTE DU JEU DREAMCAST ALICE DREAMS TOURNAMENT) ET DE NOUVELLES IDÉES DE GAMEPLAY ET MODES DE JEU.

EN BREF

La **SUPER FIGHTER TEAM** a réédité les jeux Legend of Wukong et Star Odyssey sur Sega Mega Drive mais le premier est déjà en rupture et n'est donc plus disponible. Ces rééditions font suite à des jeux comme Magic Girl et Cascade sur la même console. Tous ces programmes sont des titres déjà existants mais commercialisés à Taiwan ou en Chine à l'origine. Ils ont été traduits en anglais ont vu des bugs être corrigés et proposent un nouveau packaging.

COLLECTORVISION remet le couvert sur ColecoVision avec une conversion du célèbre Arkanoid en provenance du MSX. Son seul intérêt - puisqu'il s'agit d'une banale transposition - est de tirer profit du module Roller Controller (sorte de trakball) et du futur joystick spinner de l'éditeur. Plus original, bien que basé sur le célèbre Tetris, Quatre de Nicolas Campion est une adaptation de grande qualité, bénéficiant de jolis graphismes et d'un mode deux joueurs.

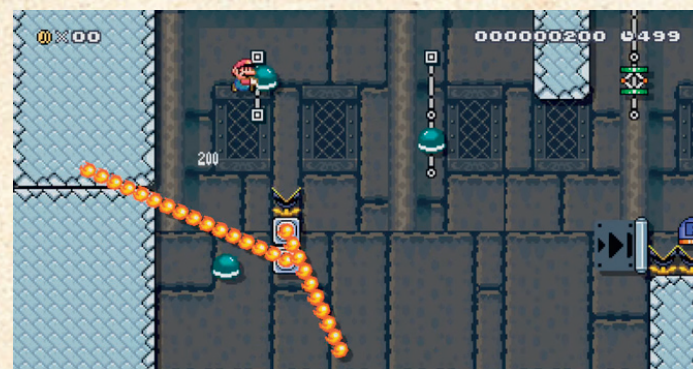
VECTOR PATROL



Vector Patrol, considéré jusqu'alors comme le meilleur titre de la machine.

L'ATYPIQUE console Vectrex accueille une nouvelle bombe ! Troisième jeu de Kristof Tuts, Vector Patrol rend le plus bel hommage qui soit au célèbre Moon Patrol d'Atari. À la fois fidèle et novateur, grâce au couple écran vectoriel et film plastique coloré transparent, cette production a nécessité un travail de longue haleine et un perfectionnement de tous les instants. Il en résulte un jeu aussi huppant que son précédent

TROIS RECORDS DANS LA CATÉGORIE JEU VIDÉO EN 2017



COMME chaque année, le comité du Livre Guinness des Records sillonne le monde afin d'homologuer de manière très sérieuse des performances et le jeu vidéo n'y échappe plus depuis quelques années déjà. Pour 2017, nous apprenons que la session de jeu sur Final Fantasy X/X-2 la plus longue aura duré 40 heures non-stop, qu'un polonais aura joué pendant deux ans à Football Manager 2016, dirigeant le Lech Poznan pendant plus de 200 ans ingame ou encore que le niveau le plus dur jamais créé sur Super Mario Maker s'appelle "Pit of Panga : U-Break" et qu'il n'a été terminé que 279 fois (lors de l'homologation) après plus de 4 millions de tentatives.

EN BREF

Le jeu online sur DreamCast refait parler de lui ! Alors que les services ont fermé depuis belle lurette, de géniaux bidouilleurs ont créé une solution basée sur un Raspberry Pi. Elle se nomme **DREAMPI** et fait même mieux que le Broadband Adapter de l'époque puisque ce dernier n'était pas pris en compte par tous les titres ! Pour l'instant, tous les jeux en ligne ne peuvent encore revenir sur le devant de la scène mais d'ores et déjà Pod2, Quake II et autres NFL 2K1 peuvent y prétendre.

Le **CES 2018** a dévoilé les premiers produits issus du partenariat entre Sega et Retro-Bit. Rien de novateur mais une nouvelle production de manettes et autres câbles vidéo pour Mega Drive (Genesis aux USA), Sega Saturn et Dreamcast (dont une nouvelle VGABOX !). Est-ce que cela signifie le début de l'esquisse de l'ébauche d'un éventuel retour de Sega en tant que constructeur ? On peut rêver, la bouche ouverte est les oreilles fermées !

MANGAME SHOW FRÉJUS 2018 WINTER EDITION

Fréjus du Samedi 3 mars 2018 au Dimanche 4 mars 2018

Comics, manga et BD

Après l'édition estivale de 2017, le Mangame Show revient à Fréjus en 2018 pour une édition hivernale qui se tiendra du 3 au 4 mars pour les fans de mangas, comics, séries, jeux vidéos et tellement plus encore !

CONVENTION COSGEEK 2018 - TROISIÈME ÉDITION

Montereau-Fault-Yonne du Samedi 3 au Dimanche 4 mars 2018

Salons et animations geeks

La convention COSGEEK revient pour une 3^e édition les 3 et 4 mars 2018 à la salle Rustic de Montereau-Fault-Yonne

SALON DU JEU 2018 DE ST-NICOLAS DE REDON

Saint-Nicolas-de-Redon du Vendredi 2 au Dimanche 4 mars 2018

Salon, soirées et convention jeux vidéo

La 7^e édition du Salon du Jeu aura lieu du 2 au 4 mars 2018 à St Nicolas de Redon. Une convention intergénérationnelle avec un contenu hors norme qui rassemblera les visiteurs autour de multiples espaces de jeux.

JAPAN EXPO SUD 2018 - 9ÈME VAGUE À MARSEILLE

Marseille 8ème du Vendredi 9 mars 2018 au Dimanche 11 mars 2018

Culture Japonaise et Otaku

Japan Expo Sud, le rendez-vous de la culture manga, anime et de toute la culture japonaise, revient en mars 2018 au cœur de Marseille pour une neuvième édition. Manga, animations, cosplay, jeux vidéo, J-music, culture traditionnelle seront au programme du festival.

JAPAN TOURS FESTIVAL 2018

Tours du Vendredi 9 mars 2018 au Dimanche 11 mars 2018

Culture Japonaise et Otaku

Expositions, cosplay, concerts, projections, rencontres et jeux vous attendent lors de cette édition 2018 du Japan Tours Festival, le plus grand salon de la Région.

FUMBLE FEST 3

Lyon du Samedi 10 mars 2018 au Dimanche 11 mars 2018

Salon et animations geeks

G2L2 Corp vous propose cette année, encore plus de jeux avec des nouveautés, des initiations de peinture sur figurine, des jeux de rôles avec des maîtres du jeu formidables et pleins d'autres activités.

MADE IN ASIA BELGIQUE 2018 - 10ÈME ÉDITION

Bruxelles du Vendredi 16 mars 2018 au Dimanche 18 mars 2018

Salon, soirées et conventions jeux vidéo

La dixième édition du salon Made In Asia à Bruxelles se déroulera du 16 au 18 mars 2018 et fera la part belle à la culture asiatique au sens large, mais aussi la japanime, des projections de films, des défilés cosplay, des concerts, des ateliers et des jeux vidéo !

CLERMONT GEEK CONVENTION 2018 - MANGA ET COMICS

Clermont-Ferrand du Samedi 17 au Dimanche 18 mars 2018

Comics, manga et bandes dessinées

Japon, Cosplay, Comics, Manga, Jeux vidéo reviennent en 2018 à la Clermont Geek Convention, le rendez-vous Clermontois créé par des passionnés pour des passionnés.

2ÈME BOURSE MINIATURES ET COLLECTIONS - RETROGAMING

Clouange le Dimanche 18 mars 2018

Vides greniers Geeks

L'association Génération Twingo organise sa seconde Bourse Miniatures et Collections le Dimanche 18 Mars 2018 de 09h à 17h au Gymnase Manara de Clouange. Au menu : miniatures, brochures, jouets anciens, en bois ou de collections, jeux vidéo et goodies...

KAMO CON 2018 - SALON DE LA CULTURE ASIATIQUE

Dijon du Samedi 24 mars 2018 au Dimanche 25 mars 2018

Culture Japonaise et Otaku

Organisé par l'association Dijonnaise Kamo Event, le salon Kamo Con est de retour et vous donne à nouveau rendez-vous les 24 et 25 Mars 2018 au Palais des Congrès de Dijon pour un week-end consacré à la culture asiatique.

POLYMANGA 2018 - 14ÈME CONV. MANGA ET JEUX VIDÉO EN SUISSE

Montreux du Vendredi 30 mars 2018 au Samedi 31 mars 2018

Salons, soirées et conventions jeux vidéo

Polymanga rempile pour une 14^e édition à Montreux et vous proposera le meilleur de la pop culture, du jeu vidéo et du manga dans une ambiance conviviale !

BASTON À L'ITALIENNE

ARRIVÉ sur Kickstarter dans l'enthousiasme quasi général, le beat them all italien Bud Spencer and Terence Hill - Slaps And Beans est devenu réalité sur PC, Mac et Linux.

Après cette période de Noël où les films de ce couple mythique se sont succédés jusqu'à l'indigestion, nous vous invitons à reprendre un peu de bûche aux fayots avec ce titre réjouissant et ô combien nostalgique qui trouvera sans problème sa place dans la plus pure tradition des beat them all coopératifs de l'ère 16 bits. Depuis l'apparition de sa démo à la Spaghetti Jam, le jeu de la Trinity Team a toujours bénéficié d'une cote considérable. Intercalant des séances de baffes du meilleur goût avec des mini jeux rigolos, le titre a également l'avantage de flatter la rétine tout en rendant hommage aux deux stars de Petit Papa Baston et On l'appelle Trinita.



L'odyssée

COLECO

L'histoire de Coleco est peu connue. Cette marque a cependant, au même titre qu'Atari, marqué une génération de joueurs, la première. Moins puissante que Nintendo qui lui succéda, cette société américaine, née avant la Seconde Guerre Mondiale, a pourtant suscité

à la fin des années 1970 et surtout début des années 80, un engouement énorme, notamment grâce à une console novatrice et avant-gardiste : la ColecoVision. Retour sur une épopée qui commence dans l'industrie du cuir !

PAR ANTOINE CLERC-RENAUD

Nous sommes à la fin des années 1920. Après avoir quitté l'Union Soviétique et sa politique ouvertement antisémite, la famille Greenberg débarque à New Haven dans le Connecticut, situé sur la côte Est des États-Unis pour y créer une entreprise de déménagement. Quelques années plus tard, après avoir appris et compris les qualités nécessaires à un bon chef d'entreprise, Maurice Greenberg décide de s'investir dans une toute autre activité : celle du cuir. Pourtant, l'entrepreneur sait qu'il devra faire face à de nombreuses difficultés, à commencer par le contexte économique morose de l'époque. Il est bon de rappeler qu'en cette période d'entre-deux guerres, les États-Unis sont entrés dans la "Grande Dépression" après le krach boursier de Wall Street de 1929 qui a secoué l'économie du pays.

C'est pendant le rigoureux hiver de 1932, une année bissextile, que Maurice Greenberg ouvre les portes de la Connecticut Leather Company, le 29 février à Hartford. Située au 28 Market Street, à quelques encablures de la rivière Connecticut. Cette



Debout : Maurice et Sam Greenberg. Assis Joe et Frances.

société offre des services et accessoires aux professionnels du cuir. Malin, Maurice avait compris que cette matière était, en ces années difficiles, en vogue et avait remarqué que les tanneries n'assuraient pas un véritable service auprès des magasins qu'elles fournissaient.

Au cours de ces mêmes années, le gouvernement est en émoi. Herbert Hoover, le président, baisse inexorablement dans les sondages. Sa nouvelle candidature ne tient pas face au démocrate qui se présente contre lui : Franklin Delano Roosevelt. Ce cousin au 5ème degré du Président Theodore Roosevelt n'a fait qu'une bouchée de son opposant républicain et prend ses fonctions le 4 mars 1933. Bien décidé à ne pas répéter les erreurs passées, le nouveau boss des USA met alors en place l'audacieux New Deal, en référence au Square Deal de son illustre cousin, des politiques qui visent à redresser le pays. Le Président grâce à son indéniable charisme se veut proche du peuple et convie ses compatriotes à écouter ses discours radios qui deviendront bientôt des rendez-vous incontournables. Une

semaine après son entrée en fonction, Roosevelt encourage la population à refaire confiance aux banques jugeant la thésaurisation "tout à fait démodée". Si aujourd'hui nous n'avons aucun moyen de savoir si Maurice Greenberg a effectivement allumé son poste de radio pour écouter ses discours, la performance de son entreprise nous laisse entrevoir que ses conseils ont été suivis.

NAISSANCE DE COLECO

Les années suivantes, qui conduisent à la Seconde Guerre Mondiale, permettront à l'entreprise de fournir du cuir à de nouveaux secteurs comme l'ergothérapie, thérapie de réanimation et de réhabilitation physique des soldats estropiés par la guerre. Cette pratique requiert du cuir en grande quantité, ce qui tombe à point nommé pour l'entreprise de Maurice Greenberg qui se développe et déménage deux fois, une fois l'armistice signée. Outre sa vie professionnelle, Maurice Greenberg et sa femme Frances sont les



Carte postale d'Hartford, siège social du futur Coleco.

parents de deux garçons, Leonard et Arnold qui participent à l'effort familial dès que possible (après l'école et pendant les vacances scolaires). Leonard l'aîné s'intéresse de près à l'entreprise de son père au point de lui proposer de passer de l'autre

côté de la barrière pour devenir fabricant. Il n'a alors que seize ans et réalise que cette condition d'intermédiaire ne peut être viable à long terme. Nul doute qu'il a hérité du sens des affaires de son père puisque sa première tentative a été un



Leonard Greenberg en 1951

franc succès ! La bobine de cuir multifonction de la Connecticut Leather Company s'arrache dans tout le pays, surtout après sa présentation à un salon professionnel du sud de Manhattan, à l'époque le quartier des tanneries, en 1949.

Le succès appelant le succès, la société se diversifie et propose également des jouets et des accessoires en cuir, à monter soi-même. Cette nouvelle activité explose après le salon du jouet de New York en janvier 1954 où la CLC remporte le prix

Child Guidance Prestige Toy pour sa paire de mocassins inspirée de Davy Crockett. Pas mal pour un kit à 2,98\$! Cet exemple est d'ailleurs une des clés du succès de l'entreprise. Chaque jouet produit est associé à un personnage bien connu des enfants, les plus célèbres d'entre eux étant, évidemment, les personnages de Disney, Mickey en tête. À titre de comparaison, une entreprise japonaise bien connue des joueurs aura peu ou prou la même réflexion pour ses propres jeux de cartes dès 1959. Toutefois, pour la société américaine, le meilleur reste à venir. Désormais, leader dans le secteur du cuir aux États-Unis, son expansion ne s'arrête pas là. Leonard, qui avait décidé de la suite dans les idées, a alors compris que le succès des jouets à monter soi-même ne serait pas pérenne, d'autant que la concurrence propose des jouets déjà montés et assemblés. Cette remise en question pousse l'aîné de la fratrie Greenberg à passer l'été 1956 dans un atelier, ne sortant que pour manger pour expérimenter de nouvelles créations avec des matériaux nouveaux. À la fin de la période estivale, c'est la révélation. L'entreprise réputée pour ses créations en cuir développe de nouveaux produits, cette fois-ci en plastique, matière encore peu usitée à l'époque. Mattel, par exemple, ne lancera son iconique poupée Barbie qu'en mars 1959. C'est ainsi que la direction prend la décision de commercialiser des piscines extérieures et de nombreux jouets comme des kits en plastique de combattants, des jeux de hockey, de football ou des répliques de casques d'astronaute...



Kit des Mousquetaires commercialisé par Coleco à la fin des années 1950.



Plaquette publicitaire vantant les mérites des kits en cuir.



Quelques exemples des productions de Coleco au cours des années 1960.

Le chiffre d'affaires généré par ces nouvelles productions s'intensifie, devenant même plus qu'important que celui du cuir. Cette orientation impose alors le changement de nom de la société. C'est en 1961 que la CONnecticut LEather COmpany devient officiellement Coleco.

PREMIÈRES CONSOLES

Les années soixante marque une nouvelle ère d'expansion pour Coleco, notamment à l'international, où la société établit une filiale à Montréal au Canada dans le quartier Saint-Henri où elle occupe désormais la plus grande bâtisse du coin, le château Saint-Ambroise. Mais les années se suivent et ne se ressemblent pas. La crise pétrolière qui frappe le pays en 1973 a des conséquences désastreuses pour l'entreprise qui enchaîne les pertes. Au cours de cette période, Arnold Greenberg, cadet de la famille qui avait rejoint la société en 1966, devient Président Directeur Général, succédant ainsi à son frère. Intéressé par l'électronique, Arnold entend parler d'un inventeur de talent, Ralph Baer, créateur de l'Odyssey, la toute première console de jeu vidéo. Ce concept attire le nouveau dirigeant qui voit en cette machine étonnante une nouvelle opportunité de diversifier son entreprise.

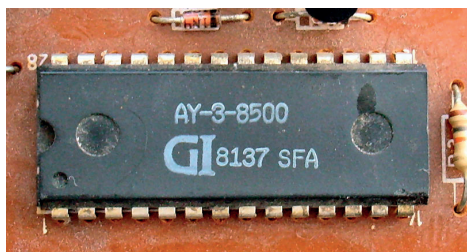
Après une première rencontre avec l'inventeur qui n'a rien donné, Arnold Greenberg reste néanmoins en contact avec Ralph Baer, qui ne tarde pas à mettre ses relations au service de Coleco, après, notamment, une visite des locaux de General



Publicité pour les piscines extérieures made in Coleco.



Maurice, Leonard et Arnold Greenberg.



La puce AY-3-8500, également connu sous le nom de Pong-on-a-Chip.

Instrument pour y découvrir une nouvelle puce dénommée AY-3-8500 connue également sous le nom de Pong-on-a-Chip. Cette appellation n'est pas anodine puisque c'est à cette époque que le raz-de-marée Pong d'Atari balaie tout sur son passage. En 1975, la société cofondée par Nolan Bushnell commercialise une version domestique du jeu PONG et connaît un succès fulgurant. De quoi donner du grain à moudre au président de Coleco qui

Pourquoi le nom Telstar ?

Malgré nos recherches, l'origine du nom Telstar, restent encore une énigme et deux écoles s'affrontent. Certains pensent que Telstar fait référence au satellite, Telstar I, lancé par les États-Unis en 1962. D'autres qu'il s'agit d'une simple contraction entre "Television" et "Star", la star de la télévision en somme. Cette question reste sans réponse mais peu importe, la toute première console de jeu vidéo de Coleco sort en 1976 au prix agressif de 50\$!

contacte alors Baer pour l'aider à développer la première console de jeu Coleco. Le constructeur se lance alors dans le grand bain, bien décidé à concurrencer Atari et commande en masse ce processeur pour une gamme de consoles de jeux : la gamme Telstar.

Le succès pour Coleco est à nouveau au rendez-vous. Cette performance attendue mais inespérée donne des idées à Arnold Greenberg qui ne tarde pas à décliner cette machine. Il demande alors à ses équipes de concevoir toujours plus de machines utilisant de nouveaux processeurs toujours plus puissants et performants. Certains permettent d'inclure de nouvelle variante du jeu Pong voire une intelligence artificielle ou même des cartouches interchangeables ! Certaines Telstar sont même sous-traitées à Ralph Baer lui-même. Au total ce sont quatorze modèles qui se succèdent en à peine deux ans, à une époque où la production mondiale se chiffre à plus de 700 machines différentes !

Ce succès reste cependant de courte durée. Cette boulimie de production tend à mettre en danger la société, d'autant qu'une grève des employés et une pénurie de puces chez General Instrument provoquent des retards dans la production. Ces retards à répétition pénalisent Coleco qui ne tient plus ses promesses de livraison et n'assure plus le suivi des commandes. Mais cette prolifération de machines a apporté à Coleco certains éléments positifs comme une notoriété forte dans l'industrie naissante des jeux vidéo et la venue d'un des meilleurs artisans de la concurrence : Eric Bromley. Cet ingénieur de formation et de métier travaillait alors pour Midway, le géant de l'arcade dont le siège est situé à Chicago. Son expertise et son expérience ont très vite intéressé Coleco qui ne tarde pas à l'embaucher pour prendre la direction de la toute nouvelle division jeu vidéo. Le succès des consoles Telstar a également permis à la société de s'approcher d'une société japonaise, Nintendo, qui fournissait la technologie des pistolets optoélectroniques.

LA COLECOVISION SUR LES RAILS

Peu de temps après l'arrêt de la gamme Telstar, Coleco se lance dans de nombreux chantiers y compris une console de jeux à cartouches interchangeables pour concurrencer Atari. Ce projet initié par Eric Bromley lui-même tarde à démarrer



Le premier modèle de Telstar commercialisé en 1976.



COLECOVISION

puisque le concepteur ne veut pas d'une machine bâclée et tient à ce que cette dernière soit aussi performante que possible. Le coût prohibitif du processeur central et surtout les puces de mémoire vive empêchent cependant le PDG de donner son aval au lancement de ce nouveau projet prometteur. L'ingénieur raconte alors, au cours d'une entrevue avec le magazine anglais RetroGamer, qu'il travaillait en étroite collaboration avec General Instrument pour l'élaboration d'un processeur central dédié. Mais le rendement de cette puce n'étant pas à ces yeux suffisant, il a pré-

« Quatorze modèles de Telstar se succèdent en à peine deux ans ! »

féré ne pas l'utiliser (elle le sera par contre par Mattel qui l'utilisera pour sa console Intellivision). Ce contretemps économique ne fait qu'attiser la volonté de Bromley de créer une console technologiquement en avance sur son temps et donc plus per-

Divers modèles de la gamme Telstar



TELSTAR ALPHA



TELSTAR CLASSIC



TELSTAR COLOMATIC



TELSTAR GALAXY



TELSTAR MARKMAN



COLECO TELSTAR COMBAT



COLECO TELSTAR COLOTRON



TELSTAR RANGER



TELSTAR REGENT



Quelques exemples de bornes mini-arcade signées Coleco

formante que celles de la concurrence. En attendant la bonne opportunité, l'ingénieur enchaîne les jeux électroniques portables comme Electronic Quarterback qui ouvre la voie à une gamme de jeux sportifs ainsi qu'aux fameuses Mini-Arcades. Ces véritables bornes d'arcade de voyage ont permis à Coleco de mettre à profit les contacts que Bromley avait tissés dans le monde de l'arcade lorsqu'il travaillait pour Midway. Plutôt que de chercher à réinventer la roue, l'entreprise du Connecticut a fait ce qu'elle savait faire le mieux, à savoir contacter les détenteurs de licences et tirer parti des plus populaires. C'est ainsi que se succèdent des titres comme Pac-Man, Donkey Kong, Galaxian ou encore Frogger sur des écrans VFD somme toute rudimentaires. En 1981, tout bascule ! Eric Bromley tombe sur un article du Wall Street Journal annonçant des baisses de prix drastiques des mémoires vives. Son sang ne fait qu'un tour et il se rend dans le bureau de son patron, sans s'annoncer auprès de la secrétaire. Avec ces baisses de prix confirmées de la part des fournisseurs, l'ingénieur obtient finalement ce qu'il souhaite : le feu vert pour développer la machine de ses rêves. Encore faut-il trouver des jeux ?

À l'image du développement des Mini-Arcade, Coleco ne prend pas le risque de créer de nouveaux titres alors que les salles d'arcade regorgent de jeux tous plus populaires les uns que les autres. Les yeux de l'entreprise sont évidemment rivés sur Pac-Man mais après quelques recherches,

la licence est réservée en exclusivité à Atari, qui en avait acheté les droits auprès de Namco. Qu'à cela ne tienne ! Bromley avec quelques collègues se rend chez Nintendo à Kyoto pour négocier et sécuriser quelques licences pour sa future console dont Donkey Kong (cette dernière aurait rapporté de cinq à six millions de dollars en royalties au constructeur nippon). Licence en poche, Bromley poursuit sa quête de sécurisation de jeux et entreprend de contacter SEGA pour l'obtention des droits de Zaxxon et de Turbo, deux jeux qui connaissent un succès énorme en arcade aux États-Unis.

UNE MACHINE HAUT DE GAMME

Si Coleco s'est illustré par le passé en prenant des risques, au début des années 1980, la stratégie est toute autre : le constructeur se contente de suivre les tendances, d'observer et d'innover technologiquement, bien loin de l'attitude « tous azimuts » de son concurrent Atari. Alors que le pays est sur le seuil de l'explosion de la première bulle du jeu vidéo, Coleco sent le vent tourner et prend une posture prudente notamment pour ses développements de jeux. Avec Coleco, pas question de développer un titre médiocre en quelques semaines comme ce fut le cas par exemple pour le jeu E.T. Prudence est mère de sûreté, dit-on. Ce dicton devient presque une règle d'or pour la société américaine. Toujours au dé-

but des années 1980, avec Eric Bromley en chef d'orchestre, l'entreprise se développe encore et accueille de nouveaux employés venus d'horizons variés. Jennell Jacquays prend la tête de l'équipe de conception et Michelle Van Schouwen gère la partie rédaction technique. Des artistes, Debra Lazarus ou Frank Lam et des concepteurs, Michael Price ou Lawrence Schick rejoignent les équipes tout comme de nombreux programmeurs. Plusieurs années avant Nintendo, Coleco a compris le besoin de compartimenter le développement de jeu vidéo pour développer les meilleures réalisations possible. À l'image de ce que fera la société japonaise au cours des années suivantes, Coleco organise un contrôle qualité qui assure ainsi à la ColecoVision de n'accueillir que des jeux de bonne facture. La machine est en effet à des lieues de la vieillissante Atari 2600 et de l'incontrôlable Intellivision de Mattel renvoyant les graphismes en fils de fer à l'âge de pierre. L'adaptation de Donkey Kong impressionne bien qu'elle soit amputée de quelques niveaux. La troisième dimension s'invite également dans Zaxxon le shoot spatial en 3D isométrique qui permet de se déplacer d'avant en arrière, de droite à gauche mais également de haut en bas ! La presse comme les joueurs sont bluffés par les capacités de cette console qui augure du meilleur. Il est clair que ni la VCS d'Atari ni l'Intellivision de Mattel ne peuvent générer un tel jeu. Après des mois de négociation et de travail, le ColecoVision est enfin prête. Elle est présentée pour la première fois au CES

de Las Vegas en janvier 1982, sa commercialisation est annoncée. Elle sera en vente en septembre de la même année avec le jeu Donkey Kong au prix de 175\$! Douze titres sont en préparation et commercialisés pratiquement simultanément à la machine dont une remarquable adaptation des Schtroumpfs. 550 000 consoles ColecoVision sont produites et vendues pour la fin de l'année 1982. Le succès est là, c'est une certitude. Les frères Greenberg et Bromley se frottent les mains. Ce succès permet à la société d'Hartford de tri-

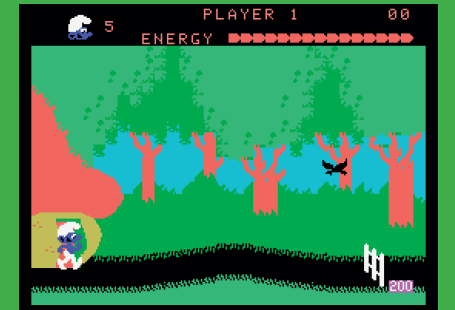


Zaxxon est l'une des meilleures ventes sur ColecoVision.

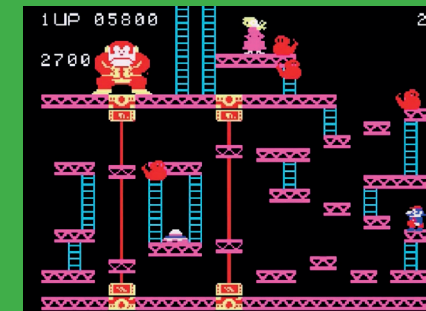
Les douze premiers titres de la ColecoVision sortis en 1982



COSMIC AVENGER



SMURF



DONKEY KONG



CARNIVAL



MOUSE TRAP



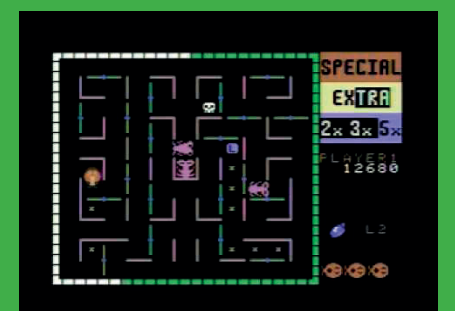
VENTURE



TURBO



ZAXXON



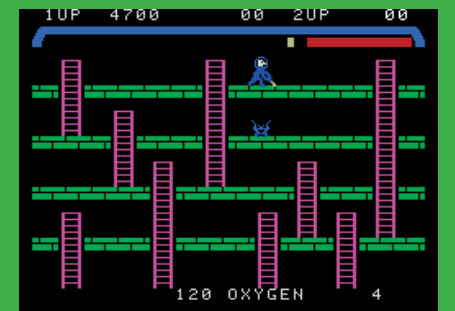
LADY BUG



SPACE FURY



DONKEY KONG JR.



SPACE PANIC

pler son chiffre d'affaires qui passe de 178 millions de dollars en 1981 à 510 millions l'année suivante avec un bénéfice de plus de 40 millions de dollars. En 1983, Coleco signe un deal de distribution pour l'Europe et l'Australie avec CBS qui se charge de commercialiser la machine. En France, sous le nom de CBS ColecoVision, elle est vendue à 1790 francs (environ 260 euros). Au Japon, la console ne sera cependant jamais commercialisée, Coleco ayant refusé de travailler avec Nintendo, qui avait pourtant souhaité distribuer la machine au pays du soleil levant.

MODULES D'EXTENSION

Au-delà même des jeux excellents pour l'époque, la ColecoVision est une machine évolutive, elle fut d'ailleurs imaginée par Bromley dans ce sens, notamment grâce à son port d'extension savamment placé sur la face avant de la bécane. La première de ces extensions à voir le jour (en automne 1982, simultanément à la sortie de la nouvelle console d'Atari, la 5200) permet de jouer à tous les jeux VCS de son concurrent. Un coup de maître, d'autant que cette nouvelle machine ne propose aucun jeu intéressant et nouveau par rapport à son aînée (la 2600). Conscient que ce module était un véritable pavé jeté dans son business, Warner (propriétaire d'Atari) poursuit Coleco en justice, réclamant 350 millions de dollars de dommages et intérêts. Ce à quoi Coleco répond en contre-attaquant avec une demande de 500 millions de dollars pour non-respect d'une loi antitrust américaine. Finalement, un accord est trouvé entre les deux parties et Coleco devient un licencié d'Atari.

Le second module d'extension n'est autre qu'un volant et une pédale permettant de jouer à Turbo, la licence de SEGA, grand succès d'arcade. Plus tard, d'autres titres utiliseront ce module comme Destructor (1984), Bum'n'Jump (1984, une adaptation d'un jeu de Data East) et Dukes of Hazzard (1984) connu en France sous le nom de Shérif, fais-moi peur.

DINDON DE LA FARCE

En 1983, alors que la millionième ColecoVision sort des lignes de production (la console est disponible dans le monde entier à l'exception du Japon), un porte-parole de la société affirme que dans les mois à venir plus de 2,5 millions de foyers

Les quatre jeux qui utilisent...



TURBO (SEGA-1981)



DESTRUCTOR (COLECO-1984)

... le volant de la ColecoVision



BUM'N'JUMP (DATA EAST-1984)



DUKES OF HAZZARD (COLECO-1984)



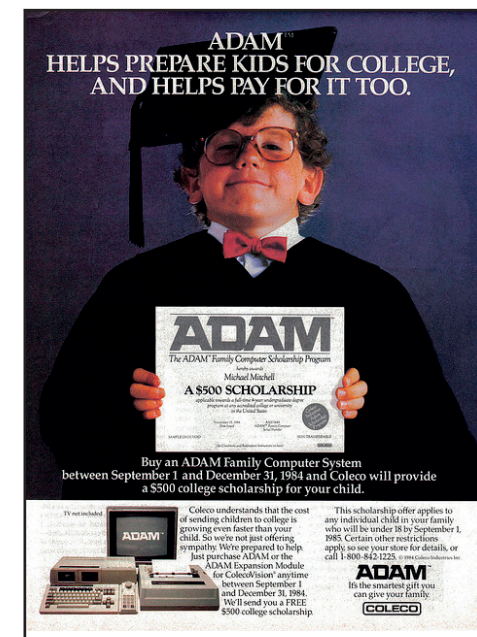
L'ordinateur de Coleco : l'Adam.

américains posséderait la Machine. La firme du Connecticut, les caisses désormais pleines de brouzoufs, décide de se lancer tête baissée dans la révolution de la micro-informatique. Espérant concurrencer les mastodontes Commodore, IBM et Atari sur ce terrain glissant, Coleco annonce en grande pompe la commercialisation de son propre ordinateur : l'ADAM, du nom du soi-disant premier homme. L'ADAM de Coleco a pour ambition d'être le premier ordinateur familial à un prix très abordable. Pour 600\$ (à titre de comparaison les concurrents proposaient des machines dépassant les 1000\$) il est possible d'acquérir l'unité centrale équipée d'un lecteur de cas-

sette, un clavier, des manettes, une imprimante et est entièrement compatible avec la logithèque de la ColecoVision grâce à son port cartouche.

L'ADAM a de quoi faire rêver. Hélas, une concurrence âpre dans le secteur avec notamment l'arrivée du Commodore 64 et un mauvais choix de design ont rapidement eu sa peau. Parmi les incohérences du design, le bouton de mise en marche était situé sur le côté de l'imprimante (qui était de plus particulièrement bruyante), seule et unique source d'alimentation de l'ordinateur. Une panne de l'imprimante et c'est la machine tout entière qui devient inutilisable. Si une

cassette se trouvait dans le lecteur ou simplement posé sur l'unité centrale au moment de l'allumage, la charge électromagnétique délivrée au moment de l'allumage effaçait purement et simplement toutes les données du média ! Dans de telles conditions, l'échec de l'ADAM est sans appel et signe le point de départ d'une descente aux enfers pour Coleco. Dès 1985, elle se sépare de nombre de ses employés, vidant ses usines et ses sièges sociaux les uns après les autres. Le krach du jeu vidéo fait de nouvelles victimes. Pour l'ancienne CLC, c'est le début de la fin. En 1986, l'entreprise tente un dernier baroud d'honneur en rachetant coup sur coup le fabricant japonais



Publicité pour l'Adam dans laquelle Coleco offre une bourse d'étude à votre enfant !

de jouets, Tomy et les inventeurs du Scrabble et du Trivial Pursuit, Selchow & Righter. Mais cette ultime tentative reste vaine. En 1989, Coleco est contrainte de mettre la clé sous la porte après plus de 57 années d'existence, faites de bons coups certes mais également d'échecs notoires. La même année, elle est rachetée par Hasbro.

Aujourd'hui, Coleco n'est pour beaucoup qu'au mieux un souvenir lointain, au pire une marque parmi d'autres. Pour moi, elle restera à jamais un souvenir de jeunesse et surtout une source d'émotions en découvrant au détour d'un écran aux Galeries Lafayette, les Schtroumpfs, que j'avais alors comparé à un véritable dessin animé, le premier sur consoles.☺

QUI A LA PLUS GROSSE ?!

C'EST MOI !!

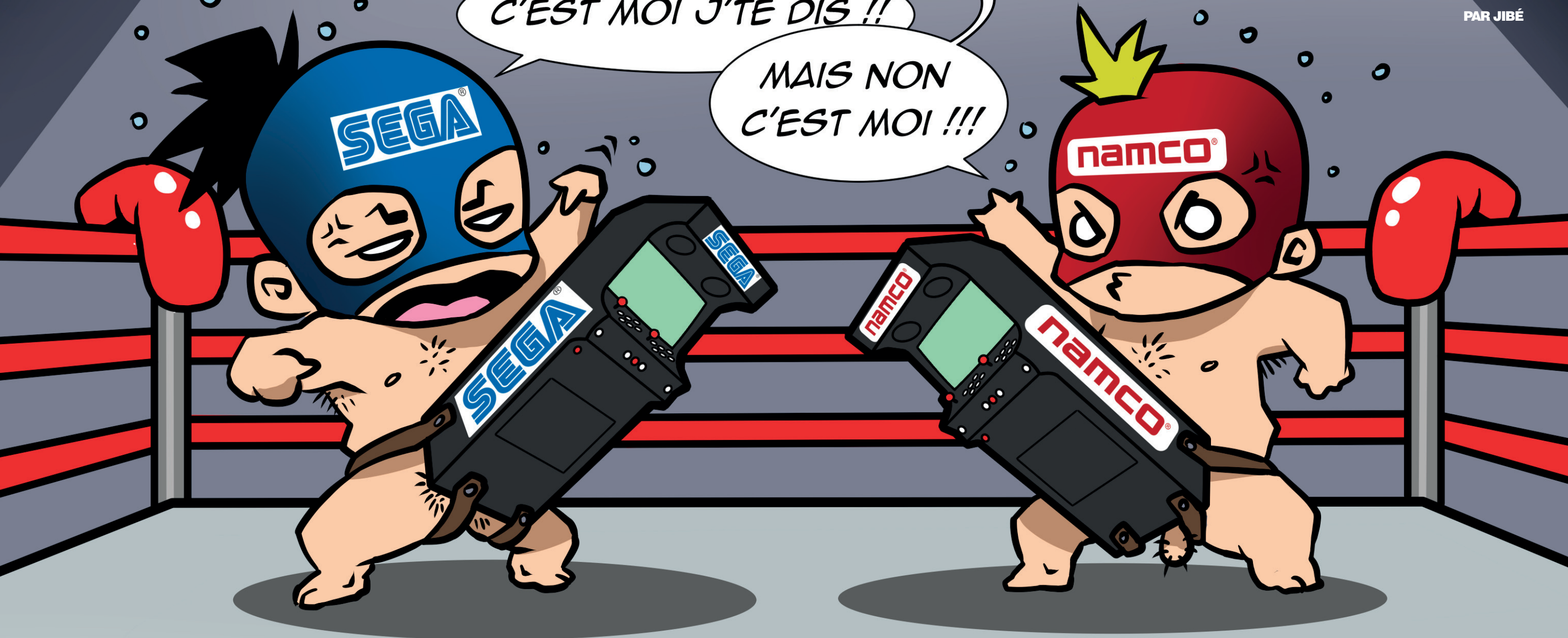
NON, C'EST MOI !!

C'EST MOI J'TE DIS !!

MAIS NON
C'EST MOI !!!

LES SALLES DE JEUX OU D'ARCADE ONT DEPUIS LE DÉBUT DES ANNÉES 1980 ÉTÉ LE LIEU D'UNE GUERRE D'INNOVATION, D'IMAGINATION, DE TECHNOLOGIE OÙ LES MOYENS LES PLUS FOUS ONT TOUJOURS ÉTÉ MIS EN ŒUVRE POUR GAGNER BATAILLE APRÈS BATAILLE. DANS CETTE LUTTE INTESTINE QUI OPPOSE NOMBRE DE GÉANTS DU JEU VIDÉO, DEUX SOCIÉTÉS JAPONAISES ONT RIVALISÉ D'INTELLIGENCE, DE TECHNICITÉ, DE CRÉATIVITÉ. LA RIVALITÉ POUR CRÉER LE JEU ULTIME, CELUI QUI RALLIERAIT TOUS LES SUFFRAGES, FUT TELLE QU'ELLE PERMIT AUX JOUEURS D'ÊTRE SOUVENT SUBJUGUÉS PAR DES PROUESSES SANS CESSER PLUS ÉTONNANTES, PLUS AMUSANTES ET BRILLANTES.

PAR JIBÉ



Géants du jeu vidéo, SEGA et Namco ont d'abord fait leurs armes courant 1970 dans les salles de jeux, bars et autres lieux interlopes dans lesquels la jeunesse n'était pas encore la bienvenue. Deux constructeurs de renom qui ont eu un parcours similaire tant l'un scrutait les avancées de l'autre. Mais avant la terrible confrontation qui les opposera courant 90, chacun pénétrait le monde merveilleux de l'arcade. Taito, Konami et tant d'autres, tous s'imaginaient le rêve américain suite au choc Pong dans les salles de jeux en 1972.

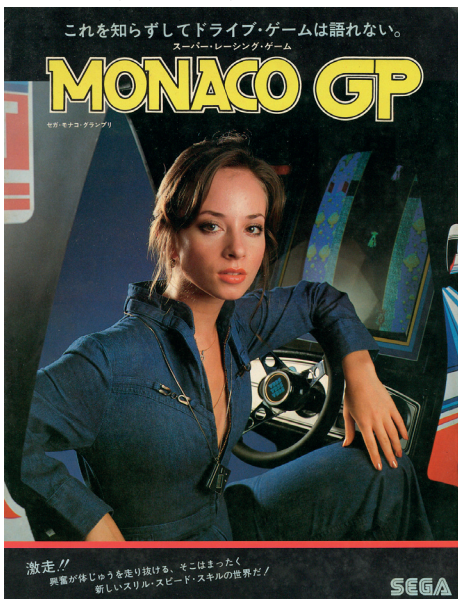
DES FONDATIONS RUDIMENTAIRES

Si l'on se base sur des dates établies, de nos deux belligérants, SEGA serait le premier à ouvrir le bal en 1974 avec Balloon Gun, un titre aussi simple qu'efficace où armé d'un revolver il fallait tirer sur des ballons. Une évidence quand on se retourne sur le passé du constructeur, qui dès 1966 lance Periscope, une sorte de simulateur de sous-marin dont le but est de tirer sur des bateaux en carton grâce à un rayon lumineux. Un succès tel que SEGA continuera à développer quelques machines électromécaniques. Une activité assez proche du tir à la carabine à plomb dans les fêtes foraines ; les déflagrations et les odeurs de barbes à papa et pommes d'amour en moins. Le déclin de ces systèmes conduira SEGA à se mettre à la page vidéo-ludique. Suivront des succès plus modernes comme Fonz (1976), dont la borne arbore le héros d'Happy Days « Fonzy » incarné par Henry Winkler. Une course de motos endiablée dans laquelle le joueur pouvait poser ses mains sur un authentique guidon pour se la raconter façon Easy Riders, tandis que Monaco GP (déjà en 1979), s'amusait aux effets de rétrécissement et agrandissement du tracé pour des sensations alors inédites. Namco déjà rompu à la conception de manèges, arrivera quelques années plus tard avec Gee Bee (1978), sorte de casse briques aux allures de flipper plutôt dispensable. C'est bien une année plus tard que la société fera forte impression avec Galaxian qui s'inspire de manière éhontée de Space Invaders de Taito et dont la suite Galaga sera encore plus populaire. Alors aux balbutiements du loisir, les fabricants de jeux japonais ne se livrent pas de batailles insensées sinon une concurrence normale, tout en s'installant dans les établissements hors Japon d'abord via des localisations aidées par Midway, Williams ou



EN 1976, FONZ DE SEGA PROPOSE DÉJÀ UNE BORNE MUNIE D'UN GUIDON.

FLYER PUBLICITAIRE POUR MONACO GP (SEGA - 1979)



Atari, qui n'hésiteront pas à faire croire à un public occidental féru de ces fascinantes machines, qu'elles viennent directement de leurs ateliers. Une paternité plus que contestable...

Un âge d'or profitable qui connaîtra un krach courant 1983, suite à la politique commerciale d'Atari et de son système domestique VCS 2600 alors le plus vendu à travers le monde mais qui plongera toute une industrie dans un marasme économique sans précédent. Qu'importe, le jeu vidéo continue à bien se porter dans l'archipel. Pac-Man est un succès remarquable et Zaxxon et sa 3D isométrique une révolution dans le shoot them up, les japonais ne connaissent pas la crise et

GALAXIAN ET GALAGA DEUX ÉVOLUTIONS DE SPACE INVADERS (TAITO) SIGNÉES NAMCO (1979 ET 1981)



ont un rythme de croissance effréné à ce point qu'une abondance de jeux de qualité diverse, sort régulièrement.

ÉVOLUTION TECHNIQUE ET PARTENARIAT

Si SEGA se lance à l'instar des américains (Atari, Coleco, Mattel, etc.) et autres japonais sur le marché des consoles de jeux, tout en conservant son département arcade, Namco préfère se consacrer aux développements pour différents supports en plus des bornes. Prolifique, le constructeur va pourvoir en nombreux jeux les ordinateurs et consoles du moment par des portages de ses succès arcade. Si l'on

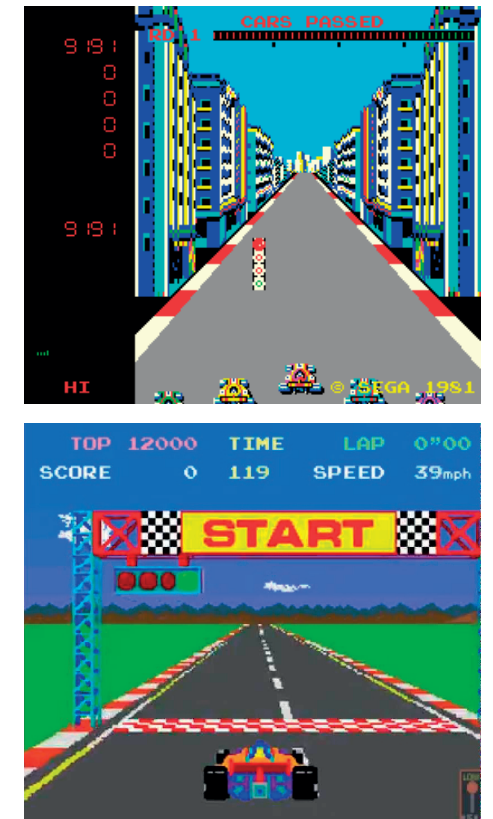
« EN ARCADE LE PLUS IMPORTANT C'EST LA BORNE. C'EST EN LA VOYANT QU'ON DÉCIDE D'Y JOUER OU NON. » - YU SUZUKI

se souvient surtout de ces jeux sur Famicom et PC Engine, il est bon de rappeler que la Mega Drive a su profiter de jeux de son concurrent. Splatterhouse 2 et 3, Rolling Thunder 2, Phelios (entre autres)

qui sont pourtant frontalement opposés à ceux de son allié industriel. Si ces accords apparaissent surprenants, ils restent sains et de bonne intelligence. Durant les décennies 80-90, le jeu vidéo japonais connaît une véritable expansion. Les studios de développement sont nombreux et fournissent énormément de jeux. L'époque étant, les équipes sont retraits, les coûts faibles à ce point que la prise de risque n'existe pas encore réellement. Un jeu ne connaît pas le succès escompté en salle et c'est un nouveau qui viendra le remplacer assez rapidement. La technologie évolue et les deux compères commencent à se montrer plus braves dans les salles de jeux. Certes les jeux à scrolling (Mappy, Dig Dug, Wonder Boy) sont des succès critiques et commerciaux mais le joueur ne veut-il pas aller plus loin encore ? S'imprégner pleinement d'une expérience qu'aucune des machines domestiques ne saura lui offrir. On revient donc aux bornes dédiées, équipées d'accessoires facilitant l'appréhension et de facto l'immersion. SEGA l'avait bien compris au milieu des années 70 puis dès 1981

avec Turbo, son volant et sa ligne d'horizon autrement plus impressionnante que les jeux de courses vus de haut. Namco emboîte le pas avec son Pole Position une année plus tard.

Durant ces années, SEGA et Namco produiront énormément de jeux, d'abord basés sur les labyrinthes ils se rendent plus



EN 1981, SEGA LANCE TURBO SUIVI L'ANNÉE SUIVANTE PAR NAMCO AVEC POLE POSITION : LES PRÉMIÈRES D'UNE GUERRE PAS ENCORE ANNONCÉE.

intéressants et invitent le joueur à plus d'aventure. Namco sort Rolling Thunder, SEGA Shinobi. Les exemples sont nombreux et il est aisé de faire des comparaisons avec leurs concurrents directs, qu'ils s'appellent Konami, Capcom, Taito, Data East ou Irem. Généralement, chacun des constructeurs à son jeu qui rappelle celui du voisin. Pourtant, SEGA décide de passer à la vitesse supérieure grâce à l'un de ses plus émérites concepteurs : Yu Suzuki.

L'ARCADE DÉPASSE LES BORNES

Taikan. Un mot quelque peu barbare mais qui se veut synonyme de pur divertissement. Les bornes d'arcade ont toujours eu attrait à l'attraction. Plus elles sont massives et équipées, plus elles sont magnétiques et convoitées à l'instar des manèges et plus exactement de ceux dans lesquels

le joueur a un rôle à l'image du conducteur d'autos tamponneuses. La réflexion de Suzuki se base sur l'émotion ressentie et le sentiment de vivre un moment exceptionnel. « En arcade le plus important c'est la borne. C'est en la voyant que l'on décide d'y jouer ou non », explique-t-il. Finies les bornes droites à volant, le joueur fera corps à la machine qui lui rendra bien. Ainsi naissent les cabinets Taikan ; formidables simulateurs à la proposition évidente : l'amusement. Surprenant ! C'est bien le premier effet que l'on caractérisera de « bœuf », que peuvent provoquer ces meubles de jeux tant leurs gabarits sont hors norme. Out Run, Space Harrier, Thunder Blade, Hang On et After Burner, permettent au joueur de pénétrer ces insolites modules motorisés et d'en prendre les commandes.

À bord d'un hélicoptère, d'une Ferrari ou d'un avion de chasse, le sentiment d'être

un pilote chevronné se fait sentir, d'autant que graphiquement les jeux savent flatter les rétines par des effets de fausse 3D saisissants pour un périple extraordinaire. Mouvantes, les bornes font réagir les sens et transportent celui qui s'y essaie dans un univers jusqu'alors insoupçonné. Qui aurait bien pu imaginer un jour, que le jeu vidéo soit capable de tant d'émerveillement. N'est-il pas grisant de jouer les bellâtres du dimanche accompagné d'une jolie blonde, au volant d'un bolide italien vrombissant. Comment ne pas apprécier une restitution « réaliste » d'une course de motos alors que la borne oblige à se pencher pour appréhender au mieux les virages. N'aies pas peur le Jean-Michel Bayle en herbe, Maman ne te grondera pas, ton jean's ne sera pas déchiré. À noter que Hang-On est la réponse de SEGA aux simulations de Formule 1 de Namco. Suzuki grand amateur de motos, choisira de mettre en lumière ce véhicule pour se démarquer et ainsi hono-

rer les demandes de son Président décemment frustré de voir que Namco avait toujours les meilleurs jeux de course. Hilare, on ne peut que l'être de nos jours, mais comment ne pas être subjugué en 1985.

Avec une telle innovation, SEGA frappe un grand coup, se rit de la concurrence et devient l'un des rois de l'arcade. Irrésistibles, les simulateurs gagnent en évolution et se rendent épatants. Namco ne souhaitant pas laisser trop d'avance, se lance dans les simulateurs d'abord non mouvants sinon les volants tandis que SEGA pousse le gigantisme plus loin avec Galaxy Force II dont le cockpit est capable de basculer de 15 degrés et de tourner sur lui-même à 335 degrés à droite et à gauche puis avec une révision d'After Burner et sa borne deluxe qui bascule verticalement et dont le fauteuil bascule latéralement. La guerre s'amorce en 1988 quand Namco finit par

sortir un sensationnel simulateur mouvant : Winning Run. Non seulement Winning Run est imposant, mais il est surtout l'un des premiers jeux vidéo arcade en 3D faces pleines. Alors que SEGA continue dans le graphisme bitmap zoomé pour des impressions de vitesse réussies, la technique – quand bien même sommaire – de Winning Run offre un avantage considérable à Namco qui enfoncera le clou quelques temps plus tard avec Galaxian 3 ; certainement le système de jeu le plus gros jamais conçu. Pouvant se jouer jusqu'à vingt-huit joueurs, cette version ne fut exploitée que dans les parcs d'attraction. L'installation est colossale. Un projecteur de cinéma diffuse un film en 3D pré-calculée assez détaillée sur laquelle volent des vaisseaux qu'il faut détruire grâce à des canons lasers. Les années 90 sont là et l'ère de la 3D se fait sentir. En 1991, Solvalou et Starblade reprennent le rail shooter avec commandes vibrantes. S'ils sont visuellement satisfaisants, leur attrait ludique reste moindre en comparaison avec les bornes de SEGA qui continue à sortir des jeux amusants et graphiquement agréables tout en conservant ce petit plus agité que savent offrir Rail Chase et A.B. Cop. Devant suivre la carrière de sa Mega Drive, on peut imaginer que SEGA ait durant quelques temps privilégié le marché console plus concurrentiel au détriment de celui de l'arcade. C'était sans compter à un retour en grâce qui se fera en plusieurs temps. D'abord par une borne incroyable : R360. Monstre mécanique, elle embarque le vieillissant G-Loc : Air Battle dans une redécouverte du jeu. Namco voulait montrer une supériorité en termes de gigantisme ? Qu'à cela ne tienne, et telle la réponse du berger à la bergère le R360 met tout le monde d'accord en terme de sensation. Si After Burner II s'amusait à la balançoire, le R360 colle le joueur à son fauteuil et n'hésite pas lui donner le tournis alors qu'il prend réellement les loopings physiquement tout en tournant sur un autre axe. Le sac à papier n'était cependant pas fourni. À ce jour, le R360 reste l'un des simulateurs le plus abouti mécaniquement parlant. La suite ne se fera pas attendre. Préparant sa nouvelle console 32 bits, SEGA décide de produire quelques jeux basés sur cette technologie, capables de proposer une 2D enrichie à base de zooms et de nombreux détails. Sur son System 32 initié en 1991 Rad Mobil remue les articulations, Arabian Fight prend des allures de dessins animés japonais, Golden Axe Revenge Of Death Adder se sublime et Sonic se fait deux copains (Ray et Mighty aujourd'hui disparus) en se jouant

AFTER BURNER



Avec AFTER BURNER LA ENCORE, SEGA (1987) Pousse LA SENSATION D'IMMERSION.

LES PREMIERS TAIKAN



GALAXY FORCE II (SEGA - 1988) TRANSCENDE LES TAIKAN.



au trackball. Toujours dans cette volonté technologique, la déconcertante Hologram est la première à mettre en situation l'hologramme par un subterfuge de miroirs très malin. Les jeux développés sur ce support n'ont que peu d'intérêt mais démontrent une dynamique réelle du constructeur de devancer la concurrence en attendant que la 3D à la mode SEGA ne fasse mouche.

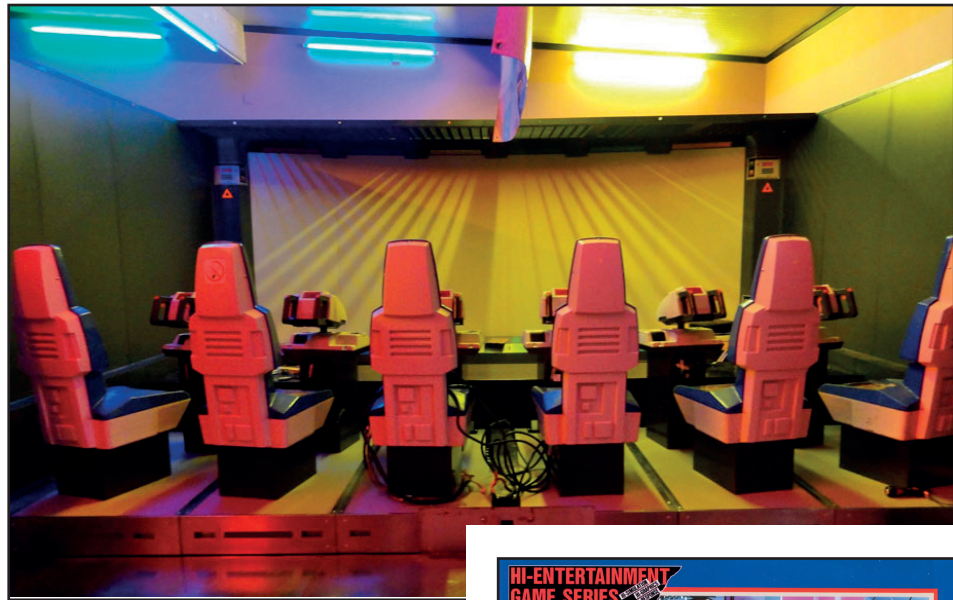
Avec WINING RUN, NAMCO PREND UNE LONGUEUR D'AVANCE EN 3D SUR SEGA.





DOCUMENT D'ÉPOQUE PRÉSENTANT UNE DES VERSIONS DE GALAXIAN 3

GALAXIAN 3, CERTAINEMENT LE SYSTÈME DE JEU LE PLUS IMPOSANT JAMAIS CONQU.



TOUT EST FUTURISTE EN R360, JUSQU'À LA PUBLICITÉ.

COMME SON NOM L'INDIQUE, IL EST POSSIBLE DE FAIRE UN TOUR COMPLET (LA TÊTE EN BAS) AVEC LE R360 DE SEGA (1991).



L'AFFRONTLEMENT TOTAL

SEGA aura donc pris son temps et a de quoi se montrer à la hauteur de Namco avec un Virtua Racing qui en 1992, inflige la correction méritée aux jeux de courses concurrents. La carte Model I et sa 3D polygonale faces pleines aidant, le jeu est très beau, très stylé et s'autorise une fantaisie inédite : les VR buttons. D'une pression, le joueur peut choisir instantanément l'angle de vue de sa course. Éloignée, interne, cette fonction d'abord visuelle est surtout d'un grand confort en fonction des préférences de chacun. Mais où SEGA se montre meilleur, c'est bien sur l'utilisation de la 3D. Air Combat qui arrive la même année ne peut rivaliser. Terriblement terne, il ne soutient pas la comparaison avec un jeu supérieur et une fois encore plus amusant, surtout quand huit joueurs font crisser la gomme

RAIL SHOOTER

SUR LE TERRAIN DES RAIL SHOOTER, SEGA ET NAMCO SE TIRENT ÉGALEMENT LA BOURRE.



SOLVALOU (NAMCO - 1991)



STARBLADE (NAMCO - 1991)



RAIL CHASE (SEGA - 1991)

sur l'asphalte. Succès au rendez-vous, le principe VR va se voir transposé dans un jeu qui va devenir le maître étalon des productions du genre à venir : Virtua Fighter. Alors que la guerre des jeux de combats 2D fait rage entre différents acteurs dont les plus emblématiques Capcom et SNK qui n'en finissent plus de donner des suites à leurs licences respectives. Adroit, SEGA évite de rentrer dans cette mêlée faite de spécialistes et crée le premier jeu de combat en 3D, ou comment donner plus de volume à Holosseum dédié à la borne Hologram. Si la majorité des jeux VS sont composés de bagarreurs aux fabuleux pouvoirs, SEGA prend tout le monde de court avec des athlètes rompus à de vraies techniques de combat. Kung-Fu, Karate, lutte et autres arts martiaux, la palette des coups est conséquente alors que le jeu n'offre que deux boutons d'attaque et un de contre. Une simplification saugrenue qui fait pourtant sens une fois assimilée.

D'une grande profondeur, Virtua Fighter profite d'un déplacement dans l'espace alors inédit avec un quidam à l'écran. En 1993, voir des modèles 3D détaillés se mouvant parfaitement, confère au jeu une impression d'Imagina, ce salon qui promouvait les images de synthèse lors d'une compétition entre studios. Suivra le très explosif Star Wars Arcade qui fait pâlir le pauvre Starfox de la Super Nintendo et les puissants PC qui pourtant s'étaient aventurés sur le secteur depuis quelques années. Et quitte à bomber le torse, l'AS-1 le fait de fort belle manière en 1993. Réponse évidente à la Galaxian 3, l'AS-1 monté sur vérins, embarque plusieurs passagers prêts à shooter sur un écran qui diffuse un film en 3D pré-calculée. Deux jeux sont sortis sur ce cinéma dynamique : Megalopolis: Tokyo City Battle dont le Directeur est un certain Tetsuya Mizuguchi (Sega Rally, REZ, Space Channel 5) et le plus surprenant Michael Jackson in Scramble Training dans lequel Bambi campait le Commandant de ce vaisseau spatial. Les nombreux scandales entourant la pop star, contraindront SEGA à retirer ce programme de son simulateur. SEGA fait fort et sait répondre aux attentes du public et aux attaques fournies de Namco qui certainement contrarié, reprend la technique en l'améliorant et de quelle manière.

L'histoire prend un nouveau tournant. Namco lance Splatterhouse 3 et Rolling Thunder 3, deux séqueles inédites de ses licences à la Mega Drive, alors que SEGA finalise la sortie de sa Saturn que



MICHAEL JACKSON SORT DE L'AS-1 ACCOMPAGNÉ DU PRÉSIDENT DE SEGA HAYAO NAKAYAMA



LE SIMULATOR AS-1 (SEGA - 1993)

le développeur ne soutient aucunement et travaille sur sa nouvelle carte System 22, proche de l'architecture d'une console inattendue, la PlayStation de Sony. Ce monstre de puissance est la solution matérielle pour écraser la carte Model I qui si elle capable d'afficher des polygones bruts de belle qualité, est incapable de les améliorer, ceux-ci restant plats et d'une

seule couleur par face. La nouvelle étape graphique s'appelle le mapping, cette technique qui permet le placage de textures « réalistes ».

Namco joue la provocation sur le terrain de son ancien partenaire avec l'arrivée de Ridge Racer, véritable démonstration de force du talent de ses équipes. Virtua Racing impressionnait ? Ce n'était rien en comparaison. Les modèles sont détaillés, le jeu est d'une rapidité exemplaire et sans ralentissements. Quant aux décors, difficile de faire mieux. Les rochers semblent vrais, les éclairages dans le tunnel crédibles. Certes le jeu pêche par un manque évident de consistance avec sa course unique, mais reste suffisamment costaud pour rempor-

POUR RÉPONDRE À WINNING RUN DE NAMCO, SEGA LANCE VIRTUA RACING EN 1992.





VIRTUA FIGHTER (SEGA - 1993) EST LE PREMIER JEU DE COMBAT EN 3D.



NAMCO RÉPOND À SEGA AVEC TEKKEN EN 1994....

ter l'adhésion des joueurs. Tels deux garnements qui à l'abri des regards se mesureraient pour savoir qui a la plus grosse, SEGA débarrera la carte Model 2 équipée de son Daytona USA encore plus extraordinaire. Trois courses folles, les boutons VR, un graphisme nettement supérieur et cette bande son hallucinante chantée par Takenobu Mitsuyoshi. On assiste alors à une bataille qui s'apparente à une partie de Ping Pong d'année en année. Namco lance Tekken plus facile à jouer en 1994, auquel SEGA opposera à Virtua



...ET SEGA RÉPOND À NAMCO AVEC VIRTUA FIGHTER 2 EN 1995...

Fighter 2 et rafraîchit les jeux de tirs forts populaires des années 80 avec Virtua Cop. Une brèche ouverte dans laquelle le challenger s'engouffre avec Time Crisis. À ce jeu du qui mieux mieux, il devient difficile de départager les deux constructeurs tant leurs jeux se calquent. Alpine Racer chez Namco ? Qu'à cela ne tienne, SEGA Ski Super G nous arrive. Tout y passe ou presque entre les simulations de Jet Ski qui se veut debout pour Aqua Jet et assise bisque rage. Tu l'as fait toi SEGA le jeu de



UNE POLITESSE EN VALANT UNE AUTRE, NAMCO RÉPOND AVEC TEKKEN 2 QUELQUES MOIS PLUS TARD.

vélo volant avec du vent plein la face ? Hé non ! Attends bouge pas, je te fais des combats de mechas en arène armés d'épées. Ah ouais ? Et tu le sens mon Soul Edge salopard ? Du crépage de chignons en règle qui obligera les constructeurs à se dépasser et créer des trésors d'ingéniosité de diversité. SEGA relance le Beat Them Up alors suranné avec Spike Out et Die Hard The Arcade, Namco retourne aux attractions plus familiales avec Point Blank et le très musical Taiko No Tatsujin aussi bruyant que follement amusant. SEGA lui,

invite le joueur à reproduire les exploits de Tony Hawk sur une planche de skateboard. Mais le marché de l'arcade étant, au début 2000, beaucoup de salles de jeux ferment en Occident et obligent la majorité des acteurs de l'arcade à revoir leurs stratégies. Dans cette crise beaucoup de

rence. Après s'être rapprochés un temps sur la défunte Dreamcast pour Soul Calibur, SEGA et Namco ont proposé leurs services à Nintendo pour le développement de la carte Triforce qui aura accueilli entre autres F-Zero AX, Mario Kart GP ou Rythm Tengoku.



POUR CONTRECARRER VIRTUA RACING, NAMCO COMMERCIALISE RIDGE RACER (1993).

grands tomberont, ce qui est le cas également chez les fabricants de flipper dont il ne reste plus que l'historique Stern. SEGA et Namco recentrent leurs activités et se concentrent quasiment exclusivement sur les licences porteuses qui verront un portage facilité sur consoles de salon et PC. Reste que SEGA propriétaire du centre de loisirs Joypolis, continue à produire des installations invraisemblables comme Storm G, des machines mécaniques assez magiques et des simulateurs XXL à l'image d'Initial D, où l'on pénètre dans une véritable voiture montée sur véris. Aujourd'hui, il ne reste que peu de salles de jeux, et les quelques bornes récentes que l'on peut trouver ne se font plus concu-

La boucle est bouclée et une des plus formidables pages de ce loisir se tourne, sans qu'un nouveau chapitre riche en rebondissements ne s'esquisse. On aurait pu citer Roméo et Juliette pour commencer cette drôle d'histoire :

« Deux familles, égales en noblesse, Dans la belle Vérone, où nous plaçons notre scène, Sont entraînées par d'anciennes rancunes à des rixes nouvelles. »

Une conclusion toute aussi dramatique d'un marché qui – souhaitons-le – renaîtra peut être de ses cendres. Après tout, nos deux protagonistes sont eux bel et bien vivants. ☺



APRÈS VIRTUA RACING, SEGA LANCE DAYTONA USA (1994) POUR RÉPONDRE AU RIDGE RACER DE NAMCO.



RIDGE RACER EN VERSION FULL SCALE ET EN TOUTE SIMPLICITÉ.

LES CANDY CAB

Si les simulateurs trônaient fièrement dans les salles, il ne faut pas oublier que Namco et SEGA ont sorti beaucoup de bornes plus classiques. Connues sous le nom de Candy Cab, ces bornes japonaises se distinguent des modèles occidentaux. D'abord par une position assise, mais surtout pour la qualité des joysticks et boutons à micro switches. Un confort autrement plus appréciable que les sticks et boutons à lamelles, caractéristiques des bornes européennes et françaises que sont les Jeutel et autres René Pierre voire pire, les sticks en poire des modèles américains. Autre particularité, des boutons concaves et non convexes. À noter que la majo-



SEGA ASTRO CITY.

rité des Candy Cab sont dépourvues de toute décoration. Seul le marqueur lumineux peut éventuellement changer avec le titre du jeu, au contraire des bornes américaines généralement dédiées et aux couleurs du jeu. Sur le marché borne, SEGA est reconnu comme le grand spécialiste. Ses bornes "City" sont remarquables de finition et sont parmi les plus appréciées avec les emblématiques modèles Astro.

PAR RUFO

SaturdayMan

土曜日戦隊

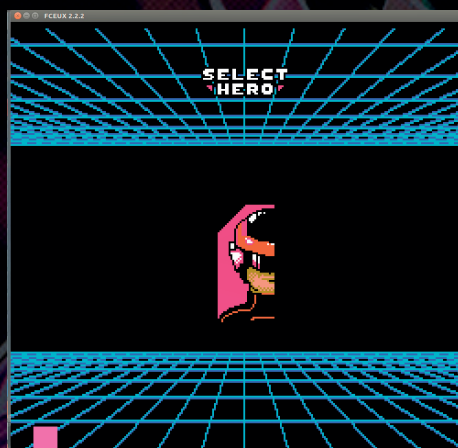
SATURDAYMAN EST NOTRE COUP DE CŒUR ! ACTUELLEMENT EN COURS DE DÉVELOPPEMENT, NOUS AVONS DÉCIDÉ DE SUIVRE SA RÉALISATION, ÉTAPE PAR ÉTAPE JUSQU'À SA SORTIE, DE COLLER AUX BASQUES DE L'ÉQUIPE DERRIÈRE CE PROJET TOTALEMENT FOU ET TERRIBLEMENT INTÉRESSANT. UN VRAI WORK IN PROGRESS COMME À LA GRANDE ÉPOQUE !



QUAND UN JEUNE créatif belge (vu la moyenne d'âge de la rédaction, oui, il est jeune) se pète un délire sur un Bioman à la sauce occidentale, un humour Canal+ et une véritable recherche graphique sur les eighties : ça donne SaturdayMan, un tokusatsu (une série typiquement japonaise bardée d'effets spéciaux explosifs) qui ne se prend pas au sérieux mais qui, par son casting cinq étoiles et sa mise en scène à la fois cheap assumé et diablement élaborée, impose le respect. Pas franchement prévu à l'origine pour être une web-série à part entière, le projet de Samuel Buisseret a entamé une nouvelle mutation il y a quelques années en glissant vers le côté vidéo-ludique de la Force (pas Sex...mais elle y sera quand même).

LA FORCE DU DRINK

Ne venez pas nous dire le contraire : nous l'avons tous fait, au détour d'un barbeuc passablement "rincé", d'imaginer avec nos potes des projets complètement ahuris et décalés qui nous conduiraient inexorablement vers les portes de la gloire... Puis de YouTube... Puis de "non finalement, c'est complètement con comme idée". Eh bien c'est précisément ce qui est arrivé, il y a quelques années, à une bande d'amis belges qui, écoutant les génériques des dessins animés de leur enfance, s'imaginent réaliser une chanson puis un clip vidéo d'un faux générique de Super Sentai mettant en scène SaturdayMan, le sauveur des soirées menacées par le Grand Sommeil, un méchant "vraiment pas gentil" qui compte envoyer tout le monde au plumard dès le coucher du soleil. La grosse différence, c'est qu'ils n'ont jamais lâché l'affaire et que, oui,



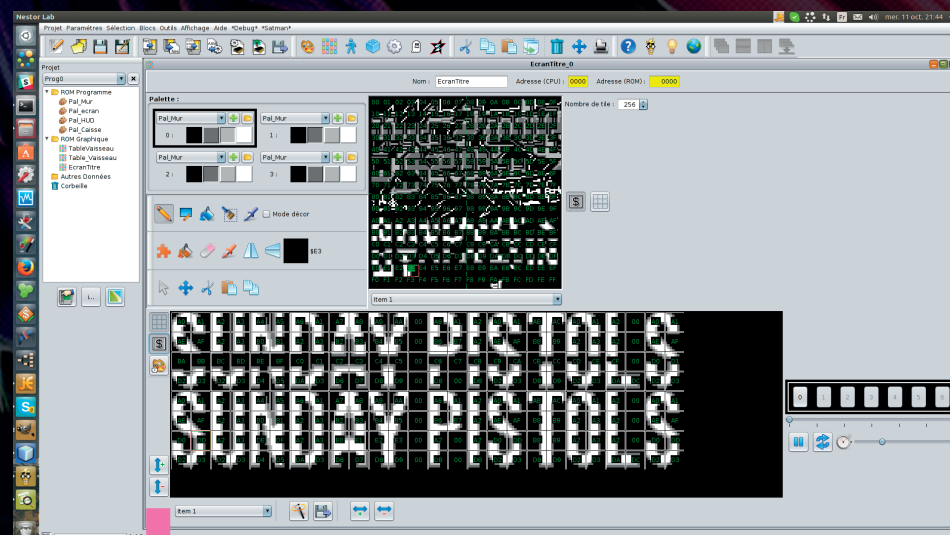
Saturnin, le héros, dans toute sa gloire 8 bits.

dit comme ça on croirait presque à une vanne d'animateur radio écrite en loucedé sur un bout de nappe en papier mais c'est

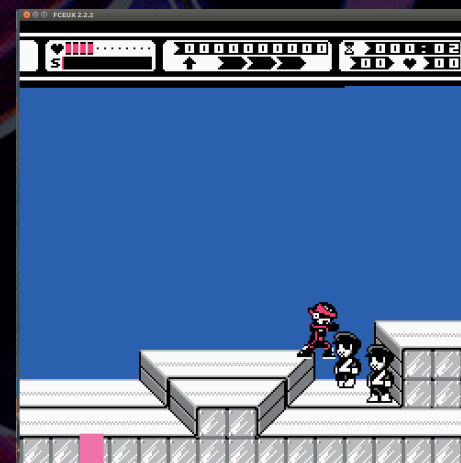
bien ce pitch de départ qui va donner vie, petit à petit, à une amusante success story qui ne semble pas prête de s'arrêter. Ayant lancé avec succès un financement participatif en novembre 2015, Samuel Buisseret a eu l'envie de mettre en avant une contrepartie pour ses backers tout aussi frappante mais indubitablement inscrite dans l'évolution logique du projet : un jeu vidéo. Cependant, la surprise ne s'arrêtera pas là puisque non seulement il s'agirait d'un jeu au style rétro mais en plus dans une authentique cartouche fonctionnelle de la star des consoles des années 80 : la NES.

LEVEZ-VOUS, HÉROS !

Au détour de deux entretiens, nous avons pu percer les secrets de l'adaptation vidéo-ludique de SaturdayMan avec, au passage, de belles révélations techniques comme par



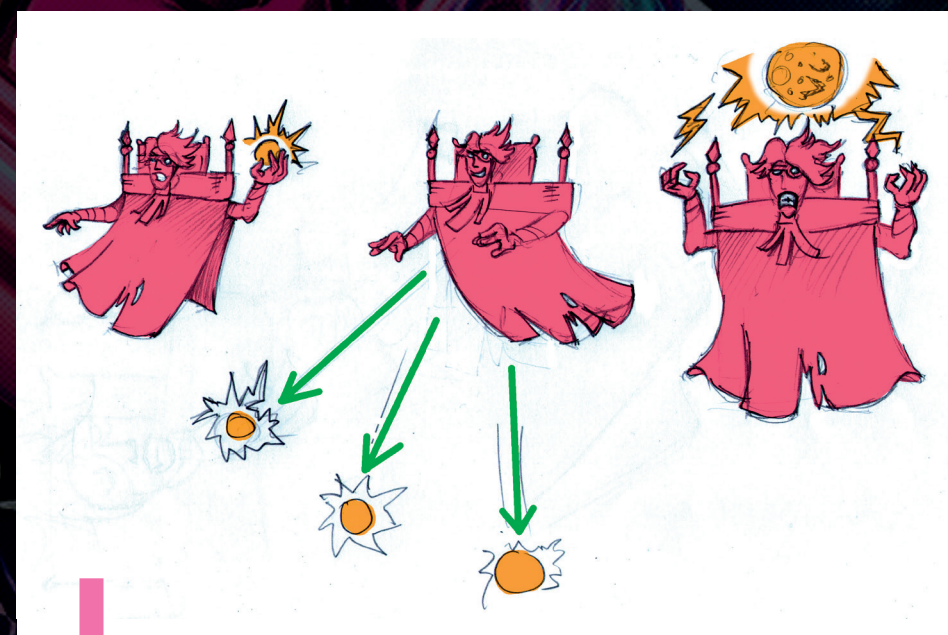
Création du logo Sunday Pistol, le studio de production



Effectivement, la comparaison avec Mega Man n'a pas lieu d'être !

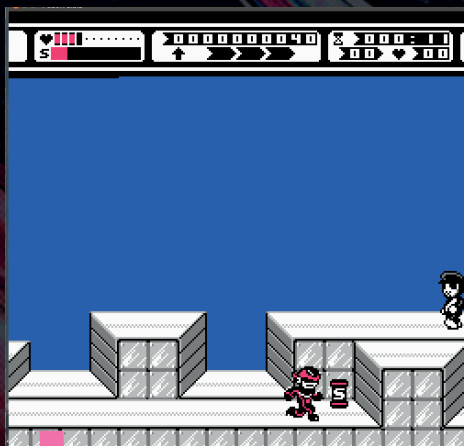
exemple le fait que Samuel est dans le top 3 belge à Mario Kart 8 (mission complète, Sam !), qu'il en a marre que l'on compare son jeu à Mega Man (Player Spirit va se charger de bien vous le présenter) et que Denis (le programmeur du jeu) n'a eu de cesse de nous vanter les mérites de la très connue puce MMC3 (bah si) qui semble lui donner entière satisfaction.

Avant d'aller plus loin dans la description de la naissance du projet, il convient de présenter la microscopique équipe qui s'occupe de prendre en charge cette "adaptation" qui finalement n'en est pas une, mais nous y reviendrons. À la tête du projet nous retrouvons, évidemment, l'infatigable Samuel qui tente de faire passer ses idées au marteau et burin malgré les limitations inévitables qu'une mamie comme la vénérable NES se trimballe. Sachez aussi qu'en plus d'être le cerveau, Samuel se charge de toute la partie direction artistique, c'est à dire la composition et la création des sprites et décors.



Le Grand Sommeil, l'ennemi de la série, sera évidemment le grand bad guy.

Viennent ensuite Zark (Laurent) et Ami-grav (Fabien), deux amis qui gravitent autour de la série SaturdayMan depuis ses débuts et qui furent à l'œuvre sur les toutes premières versions alpha de chez alpha du jeu présentée aux backers du financement participatif. Arrive enfin l'homme de la situation qui s'est chargé du programme mais aussi de réaliser l'un de ses rêves en développant un jeu pour la NES : Schade alias Denis, qui ne jure que par des sigles barbares, de la décompression d'images et de "ah bah ça, on ne pourra pas le faire sur NES". Car, vous vous en doutez certainement pour l'avoir lu un peu plus tôt : coder un jeu pouvant être lu correctement sur le parpaing gris de Nintendo n'est pas une mince affaire. Toute la problématique du développement tourne alors autour de ce qu'il est possible de faire... ou pas.



De nombreux éléments secondaires de la web-série seront de la partie. Comme la canette de transformation de Saturnin.

PLAN A POUR LA COURSE B

À l'origine, Sam souhaitait concevoir un jeu vidéo qui ne se contenterait pas de faire revivre simplement sa web-série à l'identique mais voulait une adaptation (qui n'en est pas une) à la Fester's Quest ou Gremlins, c'est-à-dire, un jeu qui se déroulerait dans le même univers mais disposant de sa propre expérience, de son propre univers. Rappelons-le : SaturdayMan est, ce que l'on appelle un Super Sentai (un groupe de héros bien flashies dotés d'armes et de capacités) qui met en scène Saturnin et ses quatre alliés, appelés Forces, qui disposent chacun d'un attribut... spécial dirons-nous. Force Sex, Force Drunk (bourré), Force Joke (farceur) et Force Dance livrent la bataille aux côtés de SaturdayMan pour empêcher le Grand



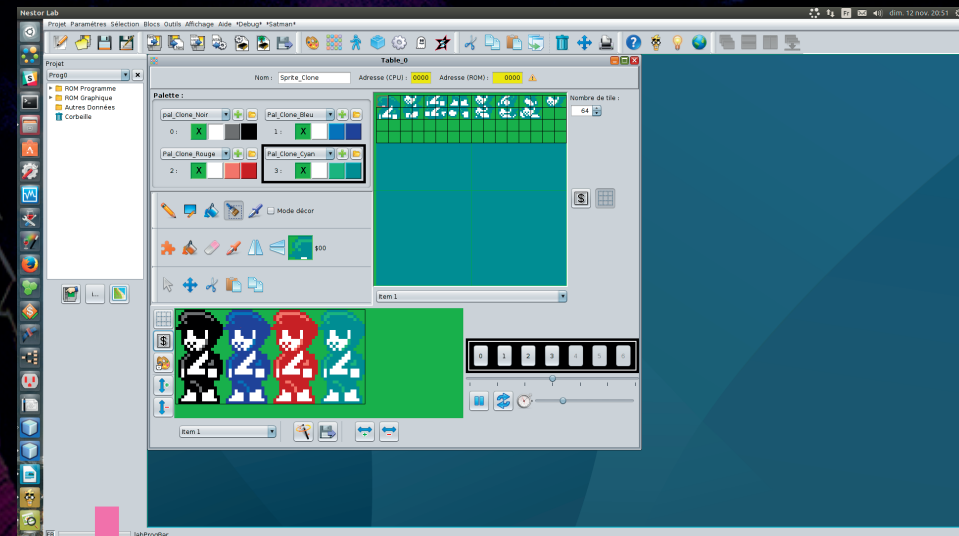
De nouveaux ennemis ont été créés spécifiquement pour le jeu. Ici, le Général n'existe pas dans la série.

Sommeil aidé de son armée de clones bleutés de saper les bonnes ambiances des soirées. Du coup, SaturdayMan le jeu fut rapidement mis sur les rails d'un bon vieux Beat'em Up à la sauce Double Dragon. L'urgence fut alors de commencer à travailler sur les sprites qui siéraient le mieux à Saturnin et ses quatre Forces. Évidemment, la base graphique de Mega Man s'imposa naturellement mais la ressemblance avec le petit robot de Capcom s'arrête là puisque Sam avait une vision bien particulière...

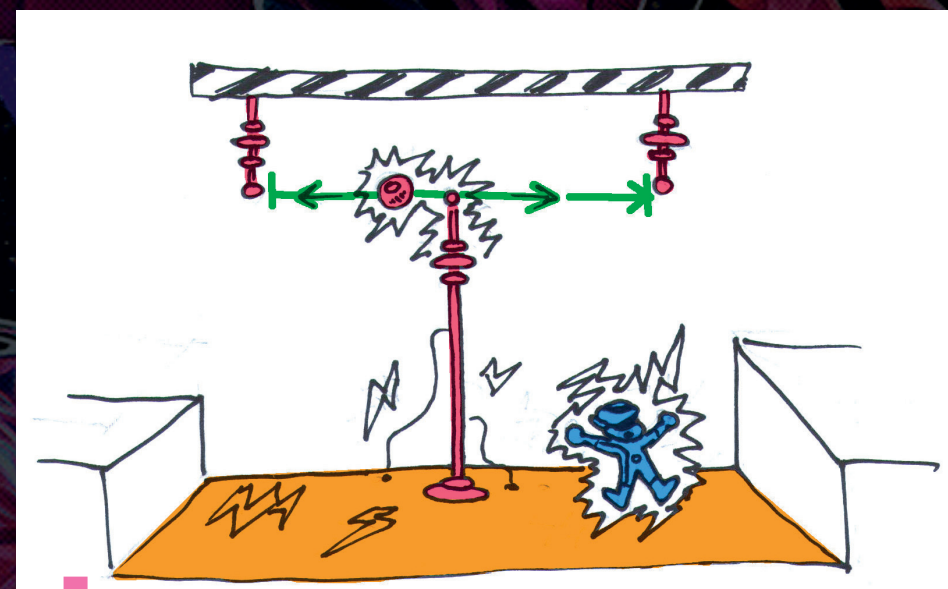
Amateur des speedruns avant l'heure, Samuel et son frangin s'adonnaient régulièrement à ce qu'ils appelaient des "Courses B" (communément le bouton de course que le joueur gardait enfoncé pour courir comme dans les Super Mario Bros. par exemple). Nostalgique et toujours amoureux de ce style de jeu à la fois rapide et légèrement surnois, Sam souhaitait donc mettre en place des phases de gameplay "baston" entrecoupées de phases durant lesquelles le joueur doit progresser dans des niveaux clairssemés de pièges, d'ennemis et d'inévitables trous tout en emmagasinant de l'énergie. Problème : plus l'énergie est emmagasinée et plus le scrolling s'accélère et moins Denis apprécie (le programmeur)... Et oui, c'est bien beau de se laisser porter par les idées mais si cette bonne vieille NES était capable d'afficher des trésors de notre enfance comme le premier Kirby ou les somptueuses musiques de la version japonaise de Castlevania III : Dracula's Curse, c'est parce que les ingénieurs de l'époque redoublaient de roubardise à la limite du hack dans le premier cas quand il ne s'agissait pas clairement d'ajouter une puce sonore dans le second... Alors oui, créer un jeu rétro, ça a de la gueule mais c'est extrêmement contraignant et cela, Denis va l'apprendre tout au long de la phase de dé-

veloppement (qui, si elle est en bonne voie, n'est pas encore terminée) en apprenant à dompter la bête et surtout à connaître ses limites. D'ailleurs, il en est question à chaque détail abordé : le nombre de couleurs, le nombre de sprites à l'écran, la possibilité de revenir en arrière ou non qui forcerait les blocs mémoires à conserver certaines données et donc laisserait moins de place à d'autres dont la bande-son.

Du coup, c'est vers Dominique Carlier (alias DCE, l'interprète du Grand Sommeil dans la série) que Samuel se tourne pour l'aider à créer des demakes à la sauce 8 bits de la bande originale de la série. Mais une fois de plus, il faudra combiner quelques astuces de musicien et quelques outils de programmation rafistolés par Denis, pour que des



Les clones bleutés qui ne sont plus bleus.



Les clones bleutés, les ennemis de base, ne seront pas les seuls à poser problème.

sonorités pich-pouch-pach des eighties collent le plus possible à l'identité musicale de SaturdayMan.

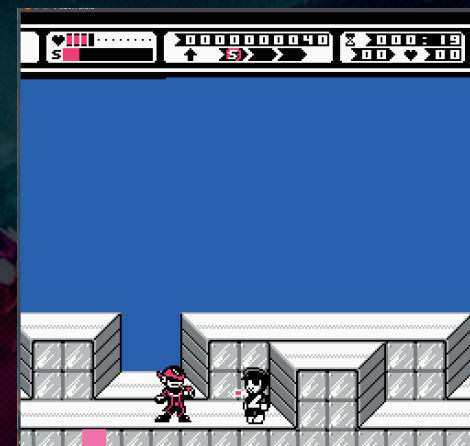
HENSHIN !

Pour l'heure, le jeu SaturdayMan n'emprunte guère de choses à Mega Man et ressemble effectivement plus à un Kunio-kun dont l'univers serait constitué par des structures issues d'Excitebike. Proposant des niveaux découpés en phases de "course B" (faut suivre, hein) mais aussi en phases de bagarres contre les clones bleutés : il ne faut pas oublier que les Forces dans la série disposent d'armes uniques mais aussi d'attributs correspondant à leur dénomination (Force Drunk, Joke, Dance et Sex) et qu'évidemment : qui dit Super Sentai, dit combats de mechas ! Porté par les essais, les limitations mais aussi par l'ingéniosité et les idées qui fusent non-stop dans l'esprit de celui qui, une quinzaine d'année auparavant,

dormait dans un loft underground sans se soucier le moins du monde d'une équipe de héros en spandex : le jeu vidéo SaturdayMan progressait jusqu'à lors relativement lentement (Samuel ayant concentré toute son attention sur un jeu de plateau, lui aussi



Chaque héros dispose de sa propre arme...



... ainsi que son attaque spéciale au corps-à-corps.

tiré de la Web-série) mais devrait recevoir très vite un gros coup de boost qui nous mènera très prochainement à vous reparler des avancées du développement mais aussi des idées que l'équipe aura réussi à mettre en place malgré les foutus handicaps imposées par la NES. Rendez-vous bientôt dans "Les Aventures des Aventures du jeu vidéo SaturdayMan épisode 2 !" ☺



A Sunday Pistols production www.sundaypistols.be

Vie et mort d'un géant

CINEMAWARE®

Rares sont les concepteurs qui ont réussi à disposer d'une renommée aussi forte et rapide que celle de Cinemaware. Malgré une vie bien trop courte, ce développeur a, par la qualité de ses titres,

par le brio de ses réalisations, acquis une réputation qui aujourd'hui encore reste gravée dans les mémoires. Retour sur un nom de légende et une marque a-Ware...

PAR NICO CARON ET J'm DESTROY

BORN TO BE A-WARE !

(Dixit JC Vandamme)

A l'image de nombreuses histoires dans le jeu vidéo, celle de Cinemaware est plutôt atypique. Elle débute aux débuts des années 1980, en 1982 pour être pré-



Robert Jacob

cis et à Chicago pour l'être encore plus. Propriétaire d'une petite société, Robert Jacob et son épouse, Phyllis (qui ne reste pas souvent assise), rêvent de nouveaux horizons, de soleil et de plages. Peut-être aussi de crustacés, de moules et de chips (mais ça l'histoire ne le dit pas). Bien que le Lac Michigan soit un endroit fort agréable, l'envie d'aller en Californie et de faire un break les démange. Ils décident alors de vendre leur société. L'argent en poche, l'affaire est dans le sac et la Californie devient le nouvel Eldorado du couple que rien ne destine encore à devenir l'un des acteurs les plus réputés du jeu vidéo de la fin des années 80.

On a beau être dans un endroit magnifique où palmier rime avec oisiveté, même en villégiature, il faut s'occuper. C'est à la bibliothèque de Thousand Oak, charmante bourgade à quelques encablures de Los Angeles que Robert, passionné de livres et de littérature mais pas encore de jeux vidéo, passe le plus clair de son temps. Curieux de nature, il s'intéresse à un manège étonnant qui se réitère quotidiennement autour des quelques ordinateurs présents.

D'abord interpellé par l'effervescence qui s'y opère, puis intéressé, il cherche à comprendre pourquoi de nombreux adolescents s'agglutinent autour des écrans noir et blanc. Seraient-ils tous accro à Multiplan ou au dernier logiciel de gestion de livres ? Que nenni, ils jouent à des jeux vidéo, terre qui jusqu'alors lui est totalement inconnue. La curiosité le pousse à aller à leur rencontre, histoire d'en savoir plus sur ce qui peut les motiver à ce point. Au fur et à mesure des conversations avec ces drôles d'individus, le jeu vidéo et son univers s'ouvrent pour un Robert de moins en moins dubitatif. Il commence à comprendre non seulement leurs rouages, leurs codes, mais aussi leur intérêt ludique et financier. John Cutter, producteur historique de Cinemaware nous le confirme : « *Alors qu'il se rendait à la bibliothèque, Robert a remarqué un adolescent jouant à Wizardry. Bien que Bob pensait jusqu'alors que les jeux vidéo n'étaient pas dignes d'intérêt, il était très intéressé par ses réactions, notamment lorsqu'il lâcha un fort soupir, pour quelques minutes plus tard pleurer lorsque son personnage périt dans un cachot avant d'avoir pu regagner l'auberge salvatrice, signe d'une perte ad vitam aeter-*

nam de la partie. En voyant cette réaction et imaginant à quel point ce joueur était ému, il a immédiatement compris le potentiel des jeux pour raconter des histoires. »

Son engouement pour les jeux vidéo grandissant, il achète un compatible PC, et se met à fréquenter les salles d'arcade et même à s'inscrire dans quelques clubs de passionnés à l'image du plus connu : le Homebrew Computer Club où Steve Wozniak (co-fondateur d'Apple) s'était fait les dents au milieu des années 70. Au sein de ce club, Robert tisse un réseau de nouvelles connaissances et notamment de programmeurs en herbe qui échangent sur leur passion et de leurs créations. Passionnés plus que financiers, ces auteurs n'ont pour la plupart pas envisagé de vendre le fruit de leurs neurones et de leur talent. C'est alors que Robert a l'idée de devenir agent pour créateurs de jeux vidéo et de gérer leur distribution. En 1984, il crée la Robert Jacob Agency. C'est ici que com-



« Il [Robert Jacob] a immédiatement compris le potentiel des jeux pour raconter des histoires. » – John Cutter

mence pour Bob le début de son aventure vidéo-ludique. À travers cette nouvelle entité, il entre en contact avec de nombreux acteurs majeurs de l'industrie,

à l'image d'Activision ou d'Epyx pour faire le lien entre développeurs indépendants et maisons d'éditions. Parfois également, il reçoit des appels d'offres d'autres sociétés pour développer tel ou tel logiciel. Parmi ces demandes, le projet d'Island Graphics de concevoir des logiciels graphiques desti-

L'Amiga 1000, premier de la gamme, sorti en 1985



nés au futur Amiga va radicalement changer sa perception de l'informatique et évidemment du jeu vidéo. En acceptant, un rendez-vous dans les locaux de la société, il découvre une machine qu'il ne connaît pas, et pour cause l'Amiga 1000 n'est pas encore disponible. Après une démonstration rondement menée de la machine, le choc est grand. Il n'a tout simplement encore jamais vu une bécane aussi puissante et performante ! À cette époque une autre société plus connue entre également en contact avec lui pour participer à l'élaboration de quelques routines sur son logiciel d'animation, la société Aegis.

Immédiatement, Bob qui est devenu un fan de jeux sur le tard, entrevoit les possibilités immenses, surtout au niveau graphique, de la nouvelle machine de Commodore Amiga. Ce que Robert souhaite alors, ce sont des jeux beaux et faciles à appréhender, bénéficiant d'une narration poussée. Dans sa tête, Cinemaware et son premier projet Defender of the Crown sont déjà nés. Reste maintenant à trouver le financement à la hauteur de son ambition. Mais comment ? Comment trouver un financement en 1985, quand les jeux vidéo viennent de subir un krach

THUNES, THUNES, THUNES, HOURRAH !

Robert se met alors à imaginer des jeux d'arcade où l'on peut raconter une véritable histoire, prenante, poussant le joueur à s'identifier. Des jeux où l'action n'est pas prédominante et dotés de véritables scénarios. En grand fan de cinéma, il imagine des films interactifs avec une qualité graphique inégalée. Et après tout, pourquoi ne pas aller plus loin ? Pourquoi ne pas créer une nouvelle entreprise qui aiderait les développeurs indépendants à concevoir des jeux inspirés par le cinéma ? Au centre de cette réflexion, le Commodore Amiga. Ce que Robert souhaite alors, ce sont des jeux beaux et faciles à appréhender, bénéficiant d'une narration poussée. Dans sa tête, Cinemaware et son premier projet Defender of the Crown sont déjà nés. Reste maintenant à trouver le financement à la hauteur de son ambition. Mais comment ? Comment trouver un financement en 1985, quand les jeux vidéo viennent de subir un krach

retentissant ? L'idée est alors d'insister auprès des potentiels investisseurs sur la côté mature de son projet, loin de ces jeux médiocres, destinés aux plus jeunes, qui sévissent sur consoles de jeux. En s'inspirant de ce qui a été initié par Robert J. Mical et ses associés de la société El Toro, à l'origine du concept de l'Amiga, il décide de démarcher les dentistes et médecins désireux de faire de nouveaux investissements dans un projet porteur et novateur. Ainsi, c'est à Salt Lake City qu'il atterrit pour quémander quelques deniers dollars auprès de riches mormons. Son concept atypique, qui profite du savoir-faire de ces futurs collaborateurs tout en les faisant travailler à domicile (concept d'externalisation) implique forcément de disposer de moyens adéquats. De plus, qui dit qualité de jeux, dit temps de développement plus long et donc plus onéreux. Négociation après négociation, Robert parvient finalement à boucler son budget. Nous sommes en 1986 et l'aventure peut enfin commencer sous le nom de Master Designer Software, nom médiocre (NDRC : c'est vrai qu'il est naze), qui ne sera utilisé que pendant une année pour laisser place au beau, au grand, au majes-

teux Cinemaware (contraction logique de cinéma et Software). Argent en poche, idées en tête, formalisations conceptuelles couchées sur papier, Robert doit à nouveau agir. Le temps c'est de l'argent et même si la récolte de fond est tout à fait honorable, il sait que les délais doivent être respectés pour coller au business plan vendu aux mormons. Outre le projet Defender of the Crown, trois autres titres sont dans les cartons, mais assurément, le jeu de stratégie inspiré de Risk propose un concept plus abouti. Bob contacte alors Kellyn Beeck, écrivain pour le cinéma, le théâtre et la télévision pour lui parler de son projet. Kellyn partage la même vision de cette "fusion" entre jeu vidéo et cinéma. Pour la réalisation graphique, Robert Jacob se souvient de Jim Sachs, avec qui il a déjà collaboré sur le logiciel Aegis Animator. Il les réunit tous les deux pour leur faire part de ses idées et attentes. L'emballage et l'adhésion sont immédiats. Mais pour que le projet soit mené à terme il faut trouver un programmeur ! Impatient de débiter, même sans programmeur, Bob lance Bob lance le projet en l'état. La structure du gameplay est peaufinée et la partie graphique est confiée à Jim Sachs. (cf : interview). Lancé sans réelle expérience dans la création, il est impératif pour Bob de créer et de structurer ses futures équipes, conscient que seul, la tâche serait trop ardue. Il pense alors à John Cutter qu'il a rencontré quelques mois auparavant.

D'abord programmeur sur Commodore 64, John Cutter est un autodidacte qui travaille pour le compte de Gamestar, qui deux années après son arrivée

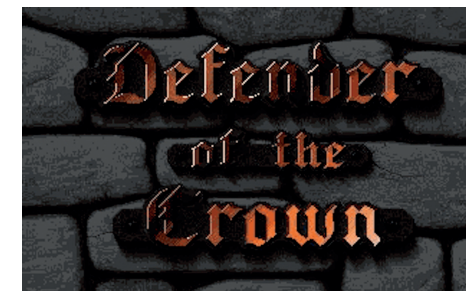


John Cutter

est achetée par Activision. Après une restructuration, son poste fait doublon et son avenir s'avère plutôt obscur au sein du géant ricain. Comme quoi les hasards sont parfois bons puisque juste avant d'être licencié, il est contacté par

Robert Jacob qui lui propose d'intégrer son équipe pour le développement d'un jeu d'un type nouveau. Ce qu'il accepte. John se souvient : « J'ai été le premier employé de MDS et donc de Cinemaware. J'ai rencontré Bob un ou deux an plus tôt, alors que je travaillais à Gamestar située à Santa Barbara, Californie, lorsqu'il était agent. Comme j'avais un concept de jeu sur le thème de l'Ouest que j'avais appelé "Posse" (inspiré, en partie, par le formidable jeu "Seven Cities of Gold" de Dani Buntin Berry), je le lui ai proposé. Bob avait par le passé beaucoup promis. Lorsqu'il m'a contacté pour rejoindre sa nouvelle société, j'étais donc plus que mitigé quant à notre entretien et ma femme l'était tout autant. » Refroidi par leur premier contact, John accueille de manière assez sceptique l'appel de Robert Jacob. « Bob voulait me voir et m'a même demandé de venir avec ma femme, Mélanie. Je n'oublierai jamais cette rencontre. Nous sommes arrivés dans ses locaux où dans une petite pièce sombre trônait un Amiga. C'était la première fois que j'en voyais un. Il a sorti une disquette, l'a insérée dans la machine, et après un court chargement, l'écran du titre Defender of the Crown apparut, suivi de quelques images fixes. Ma mâchoire a presque touché le sol. Je n'avais jamais rien vu de tel auparavant. Jusque-là, ma femme n'était pas très emballée par le projet, mais à l'apparition des premiers graphismes, elle s'est penchée vers moi et m'a chuchoté : "Prends ce boulot !" Ce que je fis. La décision d'accepter ce poste est probablement la meilleure que je n'ai jamais prise. Mon passage chez Cinemaware m'a ouvert des portes tout au long de ma carrière. »

Nous sommes en 1985, l'Amiga, l'Atari ST et le Macintosh viennent (ou sont sur le point) de sortir. Le marché est en très grande majorité constitué de machines 8 bits consoles et micros. Si les progrès en termes de résolutions graphiques sont significatifs par rapport à la génération précédente, ils demeurent assez faibles d'autant que les palettes de



L'écran-titre de Defender of the Crown

couleurs restent également limitées. Le travail réalisé par Jim Sachs lors de la présentation graphique de Defender of the Crown est alors un véritable choc esthétique. C'est là une grande force de Robert Jacob, qui a eu le flair de sentir le potentiel de Jim Sachs, graphiste de génie, celui de l'Amiga et surtout d'avoir su combiner les deux.

UN DÉVELOPPEMENT DIFFICILE

Le projet Defender of the Crown lancé, Jacob finit par trouver une équipe composée de programmeurs dispersée dans tout le pays. Mais le développement ne se déroule pas convenablement et dérive clairement dans une mauvaise direction. Les consignes ont du mal à passer, John Cutter passe des heures au téléphone afin de donner ses instructions. Les données s'échangent sur disquettes s'envoient par la poste, allongeant les délais de production. Les erreurs s'accumulent et le temps court. Nous sommes à trois mois de Noël, le jeu n'en est qu'à la moitié de sa finalisation. Il faut que les choses changent. Kellyn, John et Robert prennent alors la décision radicale de virer l'équipe de développement et d'engager Robert J. Mical, l'ingénieur logiciel de l'Amiga pour terminer le jeu. L'arrivée de ce nouveau programmeur est un gage de qualité, ses connaissances de la machine étant sans commune mesure.

Jim Sachs, le graphiste, continue, lui, à travailler à distance. Il vit dans une cabane dans les bois et doit envoyer les disquettes



R.J. Mical

par FedEx plusieurs fois par semaine. « Il travaillait s'envoient par la poste qu'il a dit qu'il voyait le monde en pixels. J'étais très inquiet pour lui et je me souviens de plusieurs appels téléphoniques où je devais le convaincre de se reposer », explique John.



Le système de travail à distance instauré par Robert Jacob a ses limites ; Kellyn Beeck doit notamment faire de nombreux déplacements entre son domicile et celui de R.J Mical. Jim Sachs envoie les disquettes de l'aéroport le plus proche et Kellyn les récupère pour les transmettre avec ses instructions à R.J. Les déplacements chez l'ancien ingénieur d'El Toro donnent d'ailleurs lieu à des situations cocasses. R.J est une personne extrêmement concentrée qui ne supporte pas d'être dérangée. Pour éviter de le perturber, Kellyn glisse les instructions sous sa porte. Cutter met également la main à la pâte pour seconder Beeck et terminer le pro-

Les graphismes de Jim Sachs sur Defender Of The Crown, du jamais vu à l'époque.

jet. Pour réussir à achever le jeu dans les temps et ne pas louper la période de Noël, il doit alors trancher dans le vif comme il nous l'explique : « Changer le jeu alors qu'il était à moitié terminé fut probablement la décision la plus importante et la plus controversée que j'ai dû prendre. Alors que Defender of the Crown devait être un jeu en temps réel, j'ai demandé à ce que l'action se déroule au tour par tour. Nous manquons de temps. Il fallait le faire. Je ne sais pas si Kellyn m'a un jour pardonné cette modification. » Au-delà même

de ce changement de cap, des tensions internes apparaissent, notamment entre R.J Mical et le reste de l'équipe, évoquant des problèmes sur les horaires et conditions de rémunérations. Malgré tout, il ira jusqu'au bout du développement, livrant au passage un outil spécialement conçu pour l'occasion et voué à des utilisations futures, le Mical Game System.

La partie audio est confiée à Jim Cuomo, compositeur de jazz et musicien confirmé qui réalise l'intégralité des musiques au piano. Bill Williams (programmeur de MindWalker) est en charge de transférer ses compositions sur l'Amiga. Le duo est atypique mais la formule fonctionne. La

bande-son de Defender of the Crown est une merveille. Malgré ces soucis et grâce à la décision prise par John Cutter, le jeu se termine tant bien que mal et le résultat est d'une qualité exceptionnelle. Le succès est immédiatement au rendez-vous. 20000 exemplaires sont vendus en un peu moins de deux mois. Un véritable exploit à l'époque d'autant que le parc installé d'Amiga aux États-Unis ne compte pas plus de 150000 unités. Aux dires de John Cutter, le nombre d'exemplaires commercialisés dans le monde de Defender Of The Crown frôlera le million de copies (notamment grâce à son adaptation sur NES). Malgré ce succès retentissant, la conception laisse un goût amer. R.J Mical claqué la porte pour les raisons citées plus haut et Jim Sachs s'estime lésé sur la rémunération de son travail (Cf : interview de James Sachs) et claqué également la porte. Malgré ce succès, le jeu est loin d'être parfait et comporte de nombreux petits défauts qui, faute de temps, n'ont pas été corrigés ou encore des éléments qui ont définitivement été mis de côté. Cela explique en grande partie les différences qu'il peut y avoir entre les versions ST et Amiga par exemple. Le développement sur la bécane d'Atari accueille des contenus non intégrés de la version d'origine et bénéficie surtout du retour d'expérience de la version Amiga, même si cette version est graphiquement et musicalement moins réussie.

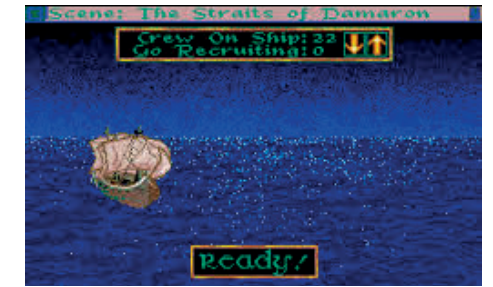
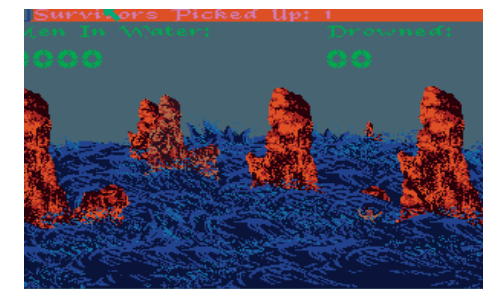
EN ROUTE VERS DE NOUVELLES AVENTURES

Le test du premier jeu passé, Cinemaware a pu transformer l'essai. Les finances de la société lui permettent de continuer mais les soucis inhérents au développement sont toujours présents. Désormais, la priorité est de mettre en place un modèle de fonctionnement adapté et surtout compter sur une équipe solide. L'idée initiale de Jacob, à savoir de créer une entreprise gérant le développement de jeux tous indépendants les uns des autres sur le thème du cinéma, a ses limites. Le souci de cette organisation est un manque de cohérence entre les différents jeux ce qui révèle de gros problèmes de management. La fin de développement tonitruante de Defender of the Crown en est la preuve et la gestion à distance des équipes une des causes. Jacob réfléchit alors à la mise en place d'une

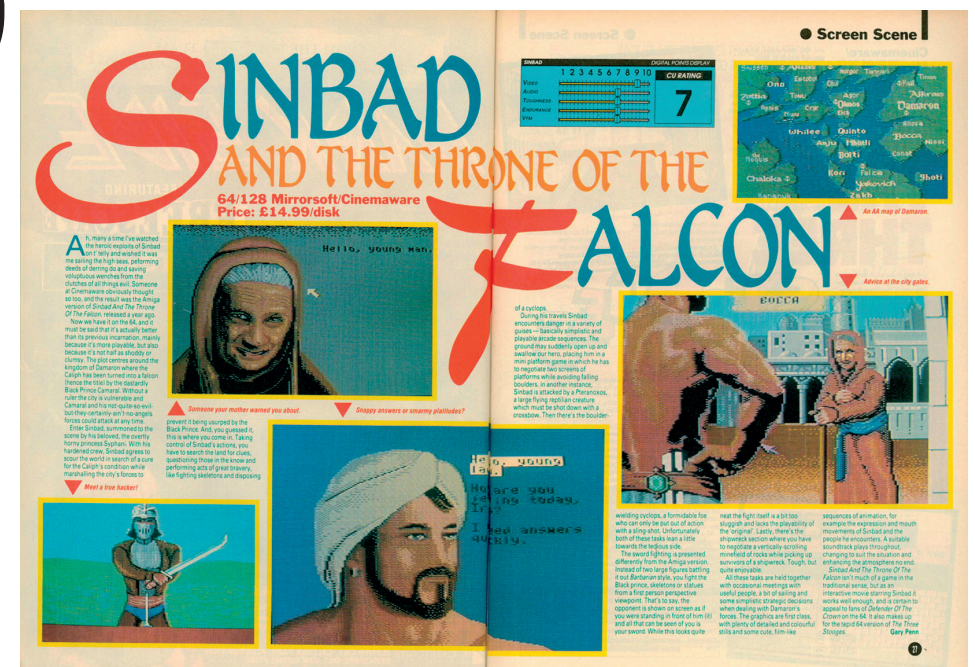


Les graphismes de Sinbad ne sont pas de la qualité de ceux de Defender Of The Crown.

équipe interne, mais cette organisation ne sera possible qu'une fois les trois projets en développement terminés. Parmi eux, un titre sort du cadre Cinemaware : Sinbad and the Throne of the Falcon. Pourquoi ? Parce qu'il est l'œuvre d'un seul homme et non d'une équipe, Bill Williams déjà à l'origine des musiques de Defender of the Crown. Malgré cet état de fait, Robert Jacob se laisse convaincre par ses arguments et lui laisse carte blanche. Contractuellement, le jeu ne doit être mis en œuvre que par Williams, et lui seul. « Il vivait dans le Minnesota. C'était l'un des hommes les plus gentils et les plus positifs que j'ai connu. Bill était un excellent programmeur et concep-



teur, mais ses animations et ses graphismes n'étaient pas à la hauteur de son talent en programmation. Nous avons essayé, avec Bob de l'inciter à utiliser les outils made in Cinemaware mais son contrat indiquait clairement qu'il devait réaliser le jeu lui-même. De plus, il mettait un point d'honneur à ce que cela soit le cas. » explique John Cutter. Cette volonté de travailler seul sur un projet qui lui appartenait est sans doute lié à sa force de caractère qui s'est révélée lorsqu'il était adolescent alors que la médecine l'avait presque condamné, suite à la contraction d'une maladie rare. Cette force l'a certainement poussé à assurer seul le projet Sinbad. Seule sa femme lui prête main



Le magazine américain Commodore User accorde une note de 7/10 à Sinbad and the Throne of the Falcon, une note assez généreuse.

forte sur quelques phases graphiques. Ce point contractuel ne concerne que la version Amiga et est contourné pour mettre à profit les compétences de Cinemaware sur les autres versions où les graphismes sont remaniés. Lors de sa sortie, l'accueil réservé par la presse au jeu est assez mitigé. Curieusement Amiga User loue les graphismes tout en critiquant le manque d'équilibre du jeu qui tente maladroitement de jongler entre action, stratégie et aventure sans toutefois réussir à rendre l'ensemble digeste.

SDI (pour Strategic Defense Initiative) est le troisième projet de Cinemaware. Il s'agit



De gauche à droite, un ami des Williams, Martha et Bill.

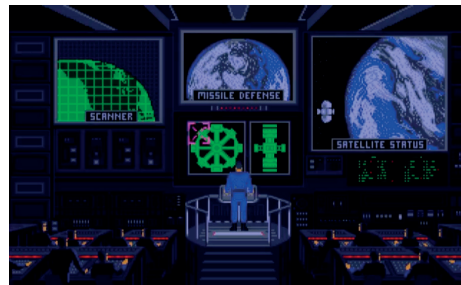
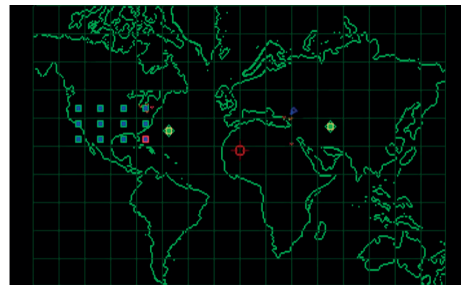
d'un opéra spatial inspiré par le projet américain éponyme de 1983 plus connu sous le nom de "Guerre des Étoiles". Alors en milieu du développement, à l'image de ce qu'il s'est passé avec Defender of the Crown, le projet est remis en question. Comparés à ceux de son prédécesseur, les graphismes ne sont pas au niveau. Initialement, ils n'étaient confiés qu'à un seul artiste dont la qualité du travail est au final jugé insatisfaisante par Robert Jacob, qui une fois de plus, décide de tout refaire et d'embaucher des graphistes plus expérimentés pour travailler à plein temps sur SDI. Le projet est une fois de plus retardé et le développement s'éternise. Un an sera alors nécessaire pour qu'il voie le jour.

Si on retrouve le "tronc" central de Master Designer Software, la société mère de Cinemaware, à savoir les époux Jacob à la production, exécutive, John Cutter à la production Kellyn Beck à la direction et Jim Cuomo à la musique, le développement lui est confié à des développeurs indépendants : Sculptured Software. Jacob essaie avec SDI de rejouer le succès de Defender of the Crown. John Cutter se souvient de ce titre qui l'a marqué : « Étrangement, en créant tous les graphismes de SDI, j'ai pris une grosse leçon sur la conception de jeux !

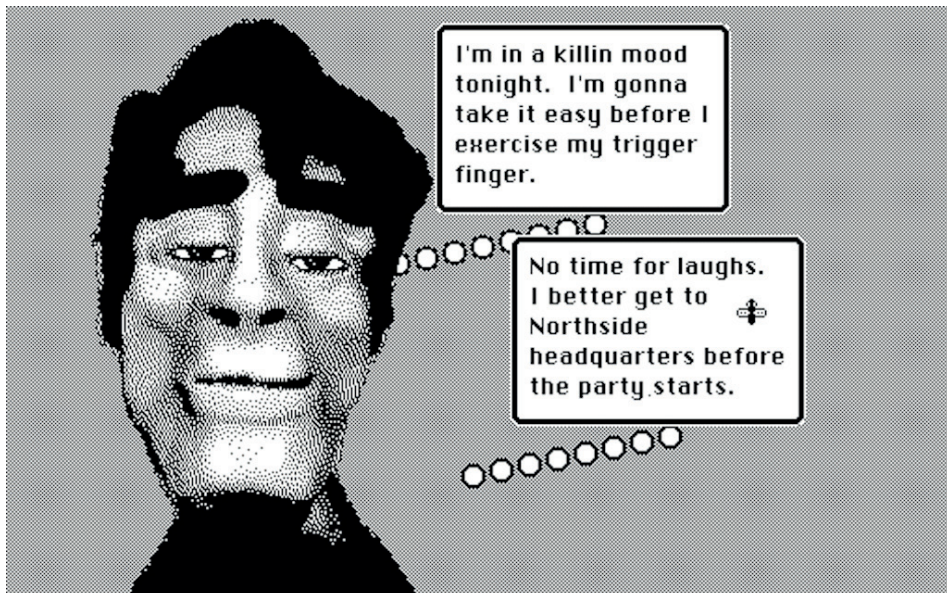


S.D.I sur Amiga.

Vous voyez, quand nous avons finalement reçu une nouvelle version du développeur basé à Salt Lake City, il n'y avait pas seulement que les graphismes qui avaient changés, le jeu était également plus amusant à jouer ! J'ai appelé le producteur pour le féliciter et il m'a avoué qu'il n'avait pas touché au code. Le jeu était exactement le même hormis les graphismes.



répond au patronyme de The King of Chicago. À l'origine de ce titre, Doug Sharp le développeur d'un remake de RobotWar (1981) réalisé par Silas Warner sur Apple II : Chipwits. Ce jeu sorti en 1984 sur Macintosh puis en 1985 sur Commodore 64 est distribué par Epyx que Robert Jacob avait mis en relation.



Le rendu des personnages de King of Chicago sur Macintosh est comme qui dirait... étrange !

Pourtant l'ensemble semblait bien meilleur. Cela m'a fait comprendre l'importance du ressenti du joueur. Avec les anciens graphismes, quand on abattait un vaisseau dans l'espace il y avait une animation d'explosion de huit images composés de pixels affichés aléatoirement. La nouvelle explosion proposait plus de choses et notamment des pièces du vaisseau qui tournaient dans l'espace. » Enfin, le quatrième et dernier des projets initiaux

Outre le fait que la version Macintosh soit entièrement en noir et blanc (et pour cause, c'est du Mac !), elle dispose surtout d'un parti pris graphique pour le moins étonnant. En effet, les personnages sont modélisés en pâte à modeler pour être ensuite numérisés et intégrés dans le jeu. Résumer The King of Chicago à ses graphismes ne serait toutefois pas juste, tant la vision appor-

« Il est préférable d'utiliser le budget marketing pour essayer de transformer un excellent jeu en une super licence plutôt que d'essayer d'acheter la reconnaissance d'un jeu qui a tout à prouver. » – John Cutter



La version sur Amiga est plus en phase avec les standards de Cinemaware.



tée est très proche de celle que souhaite Robert Jacob, c'est-à-dire un côté narratif qui permet de suivre l'histoire de bout en bout dans un univers bien construit. Un univers qui correspond à des joueurs plus matures, en adéquation avec la démarche de Cinemaware. les produits estampillés Cinemaware. Pour développer au mieux les séquences de dialogues et le rythme des mises en scène, Doug s'est même adjoint les ser-



Doug Sharp lors d'une séance photo promotionnelle pour King of Chicago.

vices d'un étudiant en art dramatique. Le portage du Mac à l'Amiga est entièrement retravaillé, de nouveaux dialogues sont instaurés et les graphismes considérablement améliorés pour coller au calibre des attentes de Cinemaware. Malgré tout, le succès est relatif. 50000 exemplaires sont vendus sur tous les supports, un chiffre qui est plus satisfaisant que les ventes de SDI. Une réussite à nuancer toutefois au vu de l'appui publicitaire dont a disposé le jeu. Au niveau de la communication, The King of Chicago est particulièrement poussé par le nouveau directeur marketing en provenance de Lucasfilm, David Riordan, qui a notamment bossé sur Ballblazer (Commodore 64, Atari XL – 1984). Si ses idées concernant la juxtaposition de l'univers du cinéma et du jeu vidéo étaient proches de celles de Robert Jacob, sa position concernant l'attitude et notamment la gestion du budget marketing n'était pas en phase avec la vision de John Cutter : « Je me souviens avoir eu une conversation avec un nouveau directeur du marketing que nous avons embauché. Il souhaitait dépenser tout notre budget sur Defender of the Crown. J'ai soutenu que tout le monde connaissait déjà ce titre et nous devrions alors investir un gros morceau sur The King of Chicago, ce dernier étant moins exposé. Il a juste secoué la tête et a dit que je n'avais pas compris comment fonctionnait le marketing. Je me souviens m'être un peu énervé à l'époque, mais aujourd'hui je dois avouer qu'il avait raison. Il est préférable d'utiliser ce budget pour essayer de transformer un excellent jeu en un mégahit plutôt que d'essayer d'acheter la reconnaissance d'un jeu qui a tout à prouver. »

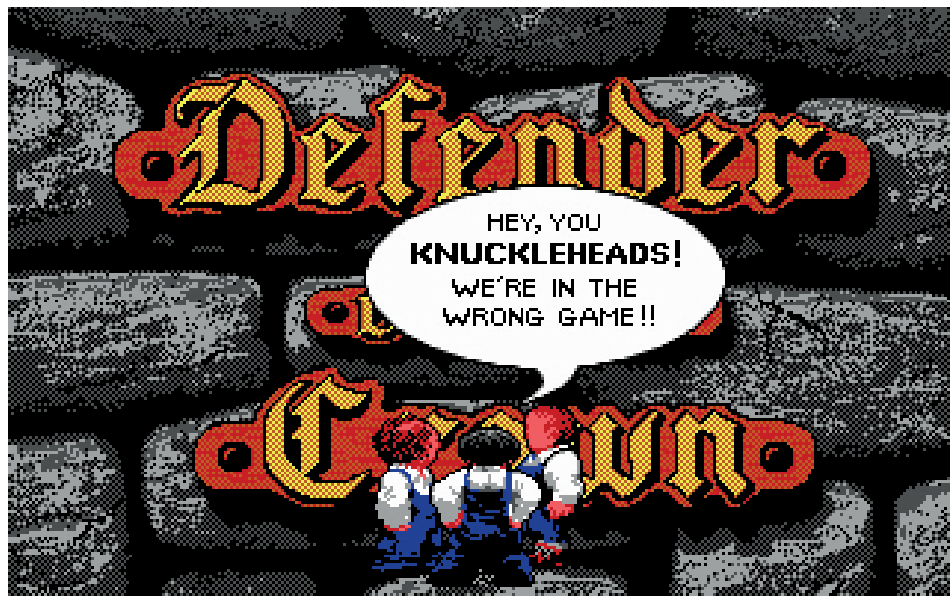
QUAND LES PROBLÈMES ARRIVENT

Malgré des hauts et des bas, des ventes exceptionnelles et d'autres qui le sont moins, malgré la démission des artistes d'origine et notamment de James Sachs, Robert Jacob réussit son pari en commercialisant ses quatre premiers projets. Compte tenu des difficultés à gérer des équipes (studios compris) aux quatre coins des États-Unis, l'idée est désormais de disposer d'équipes en interne, ce qui naturellement doit simplifier les relations mais surtout grandement améliorer la communication. « Quand j'ai commencé chez Cinemaware, j'étais le seul employé. » nous raconte John. « Nous avons quatre projets en développement avec des studios et des développeurs dans tout le pays. Ces projets terminés, nous avons décidé de tout réaliser en interne. Mais aux dires de Bob et de Phyllis, cette expérience était trop coûteuse et en moins de deux ans, nous avons à nouveau tout externalisé. Mais les mêmes problèmes de communication apparurent et nous avons alors décidé une nouvelle fois de regrouper les équipes en interne. Une erreur qui nous a coûté cher ! »

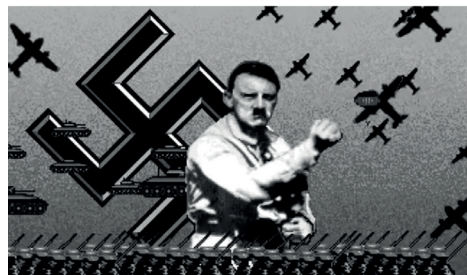
The Three Stooges est le premier jeu officiel Cinemaware. Jusqu'ici, la marque n'était encore qu'un label utilisé pour une certaine catégorie de jeux, mais autant en interne qu'en externe tout le monde désignait Master Designer Software par Cinemaware. De plus, comme la société était



Avec The Three Stooges, Cinemaware utilise pour la première fois des graphismes digitalisés.



The Three Stooges pousse l'humour jusqu'à se moquer de Defender of the Crown.



Beaucoup de soin est apporté à la mise en scène de Rocket Ranger qui distille de nombreuses cut-scenes, à l'image de Defender of the Crown.

en pleine réorganisation, ce changement de nom était le bienvenu.

Malgré les nouvelles intentions de Jacob à développer une équipe interne, il fera le choix de faire appel à une société extérieure basée à Chicago (Incredible Technologies) pour développer The Three Stooges. Logiquement, Robert Jacob ne voulait pas de ce genre de développement externe, mais il cède – pour ce qui est censé être la dernière – aux sirènes du business. Cinemaware fournit alors un cahier des charges ultra-détaillé à Incredible Software et John Cutter supervise l'équipe de développement.

Si Robert Jacob est particulièrement fier de l'adaptation faite de cette troupe américaine, réputée pour leurs courts métrages à l'humour branquignolesque, John Cutter nourrit quelques regrets : « *The Three Stooges n'est pas un mauvais jeu, mais il fallait être un grand fan des Stooges pour en profiter. Mon idée était de baser le gameplay sur un jeu de plateau et d'utiliser l'humour burlesque des Stooges. Mais ce ne fut jamais le cas. Le programmeur qui vivait à Chicago et qui a écrit la plupart du code, Bill Zielinski, avait beaucoup travaillé*



Une scène de combat tirée de Rocket Ranger (Amiga).

Dans cette nouvelle production, on retrouve Kellyn Beeck aux commandes sur une idée de Robert Jacob. Le jeu connaît de nombreux rebondissements avant même le début de sa conception. Fan de Commando Cody, une série de science-fiction ayant pour protagoniste un homme équipé d'une sorte de jet-pack, Robert souhaite en faire une adaptation en bonne et due forme. Il se rend donc chez Republic Pictures qui possède la licence de la série et engage les négociations mais il se fait griller la politesse par un certain Steven Spielberg qui finalement n'utilisera pas la licence. Déçu, Robert se tourne alors vers l'adaptation d'un comic à succès : The Rocketeer de Dave Stevens. Ce comic met également en scène un héros cascadeur équipé d'un jet-pack luttant contre les nazis. Alors qu'il négocie les droits, là encore Robert a une fusée de retard, puisqu'après



UNE NOUVELLE ÈRE

En 1988, Jacob a enfin réussi à restructurer l'entreprise comme il le souhaitait et prépare un premier projet en interne sur un sujet qui lui tient particulièrement à cœur, basé autour d'un héros muni d'une fusée dorsale pour se déplacer.

Spielberg, c'est Disney qui sera le plus rapide. Une fois de plus, il voit la licence lui passer sous le nez. The Rocketeer, le film, sortira au cinéma en 1991. Cette nouvelle déception n'entame cependant pas la confiance de Robert qui décide de créer un nouveau personnage, lui aussi muni d'un jet-pack : Rocket Ranger. Détail amusant, dans le comic original The Rocketeer, il n'y a pas de Zeppelin... Le producteur du film reconnaîtra avoir utilisé l'idée du jeu de Cinemaware en intégrant le dirigeable. Une année de développement est nécessaire pour Rocket Ranger. Parmi les anecdotes que nous pouvons relater, notons

que l'épouse de John Cutter a prêté sa voix à l'héroïne du jeu et que Bill Williams (l'auteur de Sinbad) a passé une nuit entière à numériser des sons de vieux films de John Wayne pour les intégrer au jeu. Le résultat, bluffant, renforce un peu plus le côté "film vintage" de Rocket Ranger. Tout y est, de l'amour, de l'aventure, une mise en scène incroyable... Une superproduction pour l'époque. Oui mais voilà, les premières polémiques arrivent ! En effet, le héros lutte contre des nazis et la présence de la croix gammée dans un jeu vidéo ne plait pas à tout le monde, notamment en



La version NES est censurée par Nintendo (en bas). Notez la disparition de l'insigne nazi sur le Zeppelin présent sur la version Amiga (en haut).

Allemagne, où Cinemaware est contraint de supprimer toutes les références aux nazis. Kemco, à l'origine de la version NES, les a même totalement éradiquées puisque dans cette version, Rocket Ranger se bat contre des aliens.

Parallèlement au développement de Rocket Ranger, Robert Jacob s'est également lancé dans celui de TV Sports: Football, une production en marge des "classiques" de Cinemaware. John Cutter a déclaré : « *J'ai eu l'idée de faire de ce titre un jeu qui ressemble à une émission télévisée. Nous nous sommes beaucoup amusés à le développer. Les fans présents dans le jeu sont par exemple des employés de Cinemaware tout comme le journaliste sportif lui-même, Turk McGill, qui n'est autre que le programmeur Larry Irvin. Larry était un grand fan de basketball et nous avons donc co-conçu TV Sports: Basketball l'année suivante.* »

Le créneau de ce jeu est un peu particulier, Cinemaware jouant le jeu de l'émission télévisé à 100% avec de faux encarts

publicitaires et un journal relayant l'événement. Ce titre, aux États-Unis, a marqué les esprits, malgré l'absence d'équipes officielles. Là encore, graphiquement TV Sports: Football est à la hauteur des standards de Cinemaware.

UN NOUVEAU MARCHÉ : LES CONSOLES

Malheureusement, la société souffre toujours de problèmes d'ordre financier. La réorganisation a soulevé de nouvelles interrogations et les caisses de la société se vident. Aux dires de James Sachs, Jacob vivait bon train, certainement trop bon train même... Si pour l'heure, la société ne souffre d'aucune dette, Jacob sait qu'il

La TurboGrafx-16 sort aux États-Unis quinze jours après la Genesis de Sega. La console accueillera un an plus tard un lecteur de CD-Rom.



fonce droit dans le mur. Le développement de jeux de qualité a un coût, quelle que soit la méthode employée (équipe interne ou externe). Il doit alors réagir et élargir les horizons de sa structure. Nous sommes en 1989, le marché des consoles est en pleine expansion. La NES au niveau mondial et plus particulièrement aux États-Unis domine de manière omnipotente le marché des consoles de jeux. La Master System, elle, ne fait qu'exister sauf en Europe où elle fait jeu égal avec la machine de Nintendo. Toutefois aux yeux de Jacob, ces machines 8 bits ne sont pas assez puissantes. Il préfère alors laisser à d'autres éditeurs le soin d'assurer la conversion et la commercialisation des jeux Cinemaware, comme ce fut le cas avec Rocket Ranger

qui est édité par Kemco ou Defender of the Crown commercialisé en 1988 par Ultra Games, une filiale de Konami of America. Au même titre que les ordinateurs quelques années auparavant, ce sont les nouvelles consoles 16 bits, plus puissantes, qui intéressent Robert Jacob. Mais à la fin des années 1980, le choix est limité. Sega vient tout juste de lancer la Mega Drive (Genesis) aux États-Unis le 14 août et NEC une version redésignée de la PC Engine, nommée TurboGrafx-16, quinze jours plus tard. Malgré des qualités indéniables, la TurboGrafx-16 a du mal à percer au pays de l'Oncle Sam. Il faut reconnaître que le marketing puissant de Sega Outre-Atlantique ne laisse que peu d'espace à cette console dont le constructeur est néophyte sur le secteur. L'idée de NEC est alors de profiter de l'aura de Cinemaware pour pénétrer le marché et inciter la société à dé-

la console du géant japonais de l'électronique. Mais là encore les choses tournent mal. La TurboGrafx-16 ne décolle pas aux États-Unis et pire que tout, le contrat signé impose à Jacob de produire des titres de qualité pour cette console, qui potentiellement, compte tenu du parc installé, se vendront mal.

LE DÉBUT DE LA FIN

À son arrivée au sein de Cinemaware en tant que Directeur du marketing, David Riordan, avait un concept de jeu en tête. Un titre qui s'inspire des séries B américaines des années 1950 dans lequel des monstres attaquent une ville, au cœur du désert californien. Son nom : It Came

ludothèque Cinemaware et c'est le seul titre sur lequel John Cutter n'a pas participé, comme il nous le confirme. « *It Came from the Desert* est dirigé par David Riordan qui venait de Lucasfilm. Nous n'étions pas toujours d'accord. Mais le jeu fut particulièrement bien accueilli par le public. Aujourd'hui encore lorsque je rencontre un fan de Cinemaware, on me dit souvent que ce titre est son préféré. Et, ça arrive vraiment souvent ! »

L'implication de Robert Jacob est également moindre sur ce projet. Il a approuvé l'idée de base mais pour le reste, l'équipe a eu carte blanche ! La version sur le CD-Rom de la TurboGrafx-16 est arrivée deux ans après celle sur Amiga, en 1991 et contrat avec NEC oblige, cette version a été largement améliorée, notamment au niveau des dialogues entièrement réalisés en vidéo. Une version Mega Drive a même

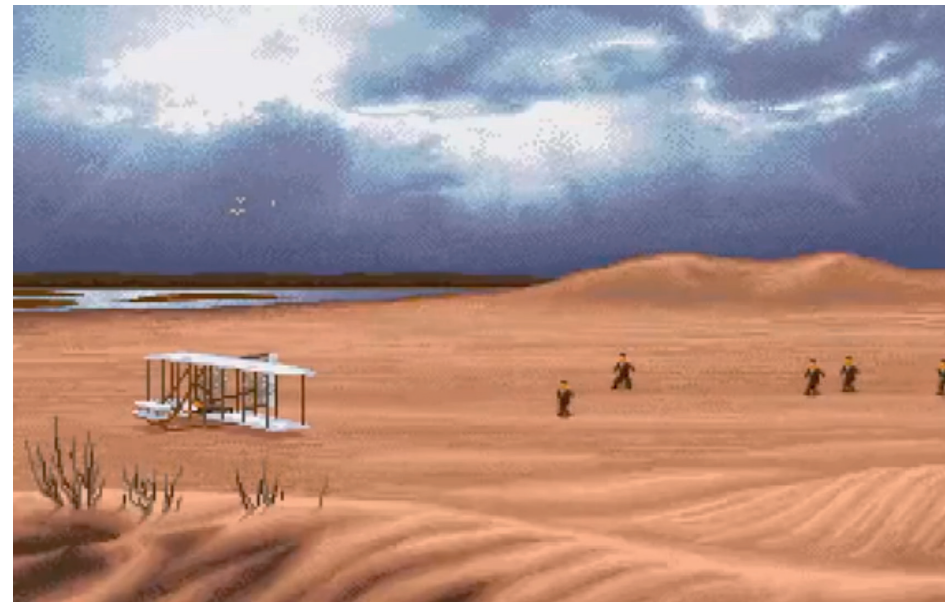
riors. Malgré le succès d'It Came from the Desert, Jacob fait encore volte-face par rapport à ses nouveaux principes de management en utilisant une société externe



Exit les graphismes à la main et bonjour les digitalisations de la version TurboGrafx.

pour le développement de The Kristal. C'est à une société grande-bretonne qu'est confiée sa réalisation, ce qui ajoute encore de la complexité au maelström que devient Cinemaware. The Kristal, un jeu peu connu qui mêle point'n'click et action, est achevé à un moment compliqué pour l'éditeur et Jacob ne souhaite pas appuyer sa sortie en termes de marketing et de communication, préférant concentrer ses efforts sur les projets internes.

Toujours en 1991 et fidèle à son instinct pas toujours inspiré, Robert Jacob lance le développement de Wings, dont il est à l'origine du concept. John Cutter est pressenti pour s'occuper de la supervision et de sa conception. Pour composer l'équipe de développement, Cutter fait appel à quelques petits nouveaux comme Kenneth Goldstein qui signe ici son premier scénario et Tim Hays qui venait d'être engagé pour ses compétences en programmation 3D. Le jeu met en scène des pilotes de la première guerre mondiale avec une approche très différente des jeux de l'époque. En effet, ce qui ressort de Wings, ce sont réellement les dialogues et le ressenti du héros, même si les scènes de combat restent au cœur du jeu. Cutter raconte : « *Je n'étais pas très enthousiaste à l'idée de travailler sur ce projet, mais après avoir fait quelques recherches à la bibliothèque, c'est rapidement devenu personnel. La bravoure de ces jeunes pilotes a eu un énorme impact sur moi et je me suis passionné à l'idée de permettre aux joueurs, non pas de se sentir comme des pilotes de la grande guerre, mais de comprendre ce que ces jeunes hommes ont traversé. La conception du jeu était un peu risquée, dans le sens où il était toujours possible de progresser, même après avoir perdu une mission. Avec le recul, tout c'est bien déroulé et je suis fier de ça.* »



Wings version Amiga.

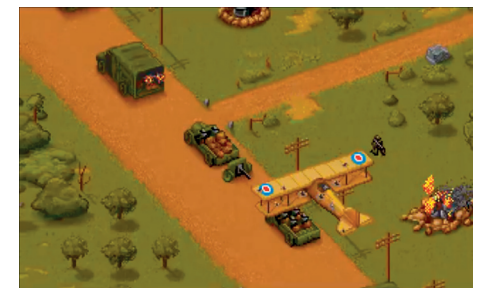
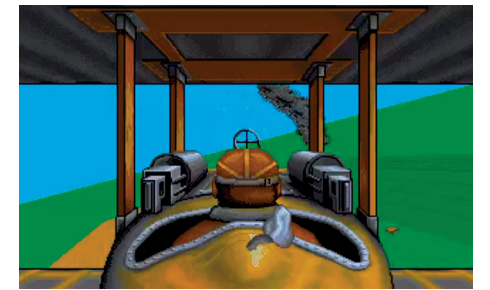
L'équipe a gardé en tête l'idée de faire un simulateur de vol où l'on ne soit pas obligé d'apprendre un énorme manuel pour pouvoir en profiter pleinement. Le jeu réussit son pari en mélangeant habilement arcade et simulation.

DESCENTE AUX ENFERS

À partir de la sortie de Wings, la situation de Cinemaware, déjà loin d'être optimale, a commencé à décliner. La société se recentre sur trois développements assez proches et basés sur un même thème : le sport, avec la série des TV Sports. L'interface de ces titres est assez proche et exploite le même schéma, les mêmes codes graphiques et la même mise en scène. Les jeux ne sont pas fondamentalement mauvais, mais malgré tous les efforts, la recette n'est plus aussi efficace. Les choses iront de mal en pis...

En janvier 1991, Robert Jacob demande à John Cutter de quitter ses fonctions : « *Je n'étais forcément pas très heureux de cette nouvelle. Je suis parti au CES de Las Vegas où je me suis fait voler mon portefeuille et Bob m'a prêté de l'argent pour rentrer à la maison. Je l'ai remboursé dès que nous sommes revenus au bureau quelques jours plus tard. Il m'a alors annoncé qu'il fermait la société et que nous étions tous sans emploi, sans aucune indemnité d'aucune sorte.* »

Les raisons de la chute de Cinemaware sont nombreuses. Difficile de connaître laquelle est plus importante que l'autre mais il est évident que la collaboration



rappeler que l'industrie était jeune au milieu des années 80. Nous devions définir des jeux et un genre qui n'avaient pas ou peu d'existence. Le ciel était alors notre seule limite. Nous expérimentions toujours de nouvelles façons de faire ou de montrer des choses, inspirées par notre amour des films. Beaucoup de cette inspiration venait de Bob. Quoi qu'il en ait été, travailler pour Cinemaware a été une véritable fierté. Nous étions tous très excités, d'autant qu'à l'époque nous étions l'un des leaders du secteur. Nous nous sommes sentis un peu comme des stars du rock.» ☺

LA LUDOTHÈQUE DE CINEMWARE

Defender of the Crown – 1986
The King of Chicago – 1986
Sinbad and the Throne of the Falcon – 1987
S.D.I – 1987
The Three Stooges – 1988
Rocket Ranger – 1988
TV Sports: Football – 1988
Lords of the Rising Sun – 1989
It Came from the Desert – 1989
The Kristal – 1989
TV Sports: Basketball – 1990
Antheads: It came from the Desert II - 1990
Wings : 1990
TV Sports: Boxing – 1991
TV Sports: Hockey – 1991
TV Sports: Baseball – 1992



It came from the Desert : un autre exemple de mise en scène parfaitement maîtrisée.

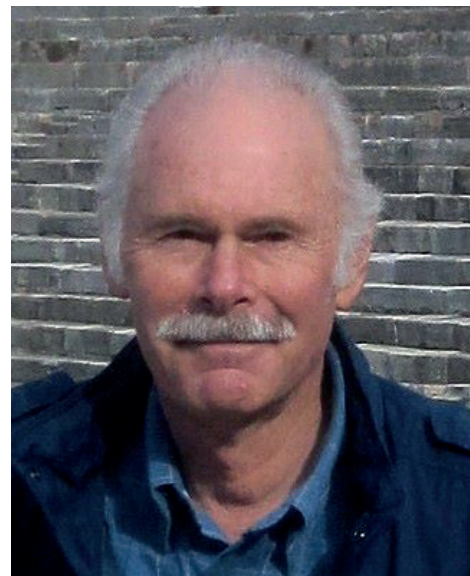
from the Desert, un titre tout à fait dans la mouvance et dans les idées de rapprochement cinéma/jeux vidéo à la base même du concept initial de Robert Jacob. Cette production est entièrement développée en interne et initialement pour le Commodore Amiga. Randy Platt s'occupe de la programmation, Greg Haggard et Jim Simons de la bande-son, Jeffrey Hilbers et Jeff Godfrey des graphismes et des animations. Exception faite de Greg Haggard, on y retrouve l'équipe de développement de Rocket Ranger. Dans It Came from the Desert, le joueur incarne un géologue qui doit sauver le monde d'une invasion de fourmis géantes ! À l'instar de ce que Cinemaware a déjà produit, le jeu mélange aventure et action avec une petite pointe de stratégie. Ce jeu est l'un des plus appréciés (avec Defender of the Crown) de la



It Came from The Desert sur Mega Drive.

été mise en chantier (et pratiquement terminée), mais elle n'a jamais vu jamais le jour (NDR : Une version finalisée et légèrement modifiée est cependant sortie en 2014 : It Came from the Desert – The Action Game – Extended Cut). Exit le côté aventure cinématographique, on parle ici d'un jeu d'action vue de dessus à la Ikari War-

Interview au coin du feu JAMES D. SACHS



James D. Sachs

Player Spirit : Bonjour Jim, pouvez-vous vous présenter ?

Jim Sachs : Je suis Jim Sachs. J'ai fait des graphismes, de la programmation et de la musique pour les jeux vidéo dans les années 80 et 90. J'ai ensuite écrit Serene-Screen Aquarium en 2001 puis je me suis concentré à la reconstruction de ma maison.

PS : Alors que vous étiez pilote d'avion de transport Lockheed C-141 Starlifter, quel est le déclic qui vous a lancé sur Commodore 64, puis plus tard sur Amiga ?

JS : J'ai quitté l'armée de l'air en 1977, projetant de restaurer des voitures pour gagner ma vie. Je me suis également associé à mon ex-navigateur pour acquérir une maison qui nécessitait des travaux. Nous avons essayé de la vendre alors que le marché s'écroulait et avons fait faillite. Je me suis ensuite marié et peu de temps après, je me suis intéressé aux ordinateurs. J'ai acheté un Commodore 64, et pendant quelques semaines j'ai recopié les programmes parus dans les magazines spécialisés. C'est alors que j'ai réalisé que la machine pouvait faire beaucoup plus que de simples jeux comme Lunar Lander. J'ai donc appris seul le langage assembleur 6502 pour écrire Saucer Attack, qui apparaissait très différent des autres jeux de l'époque. Il s'est d'ailleurs bien vendu, jusqu'à ce que les pirates s'en mêlent.

De pilote d'avion à Defender Of the Crown, le parcours de Jim Sachs est atypique. Il est surtout jalonné de nombreuses désillusions.

INTERVIEW RÉALISÉE PAR PASCAL VISA



Saucer Attack sur Commodore 64 est le premier jeu écrit par James Sachs.

PS : Le fait que Saucer Attack ait été autant piraté, vous a-t-il apporté de la fierté ou de la colère ?

JS : Ça m'a plutôt mis en colère. Je travaillais sur un second jeu pour le C64, Time Crystal, mais j'ai abandonné. Je ne voyais pas l'intérêt de continuer si des gens me le

volaient. L'Amiga était sur le point de sortir, alors j'en ai profité pour passer à cette machine.

PS : Avez-vous des inspirations graphiques ? Par exemple, les châteaux de Defender of the crown sont-ils tirés de châteaux réels ?



Cet économiseur d'écran a été un vrai blockbuster.



Time Crystal, toujours sur C64, ne verra jamais le jour.

JS : Quand j'ai eu l'Amiga, j'ai créé beaucoup de dessins d'essai. Je les enregistrerais sur des disquettes et les distribuais à des réunions d'utilisateurs. Sans Internet, ces images ont quand même été largement diffusées. Bob (NDRCP* : qui s'appelle en fait Robert) Jacob créait Cinemaware. Il m'a alors contacté pour faire quelques graphismes. Nous nous sommes rendus alors (avec Kellyn Beeck) au quartier général d'Amiga où nous espérions trouver un programmeur. Cette réunion n'a pas abouti, et j'ai passé environ un mois à créer des graphismes sans programmeur. À la dernière minute, nous avons pu signer avec R.J. Mical, qui a vraiment sauvé le projet.

PS : Vous avez dit que vous avez embauché plusieurs graphistes pour vous aider sur

“J'ai touché 8000 \$ pour Defender of the Crown.”

JS : John Cutter était le producteur du jeu chez Cinemaware, et n'a pas fait de dessin. J'ai rencontré Steve Quinn, Bob Swiger, Rob Landeros et Doug Smith dans des magasins d'informatique et des meetings Amiga, où ils présentaient leurs œuvres graphiques. Dick LaBarre était mon voisin, un ancien commandant de marine qui s'est intéressé

à l'Amiga quand il a vu ce que je pouvais réaliser avec cette bécane. Il a

alors découvert qu'il avait lui-même un talent pour l'infographie. Idem pour Sol Masid, que j'avais connu à l'armée de l'air. J'ai attribué une scène à chacun de ces artistes et ils faisaient de leur mieux, puis je modifiais cette scène (parfois de manière assez drastique) dans mon propre style. L'artiste Amiga Jack Hager a également fait des raccords pour une scène. Le travail de Steve Quinn avait probablement le moins besoin de modifications. Rob Landeros est devenu le directeur artistique de Cinemaware après mon départ.

PS : Comment et combien les employés ont-ils été payés ?

JS : Je n'ai aucune idée de combien les autres étaient payés, mais j'ai touché 8000 \$ pour Defender of the Crown.

PS : Comment était l'ambiance de travail chez Cinemaware ? En gardez-vous une certaine nostalgie ? Avez-vous une anecdote à raconter ?

JS : Le projet a été précipité, la pression était grande et les esprits s'échauffaient. Je m'entendais bien avec Kellyn Beeck, mais R.J. Mical ne voulait pas travailler 16 heures par jour. Je faisais des journées de 20 heures, donc je n'étais pas très compréhensif avec lui. Bob m'appelait à 2 heures du matin pour s'assurer que je travaillais encore. Puisqu'il n'y avait pas Internet à l'époque, nous devions envoyer des tests d'animation sur disquettes par Fedex, ce que nous faisions tous les deux jours. Je faisais ces animations avec Aegis Animator, puis les envoyais à R.J., qui écrivait le code pour obtenir les mêmes effets. Cela rendait les choses beaucoup plus faciles, car il pouvait voir exactement à quoi chaque scène devait ressembler.

PS : Avez-vous travaillé sur la version Atari ST ou sur d'autres versions ?

JS : Non, seulement l'Amiga. Les plus petites machines ne m'intéressaient pas !

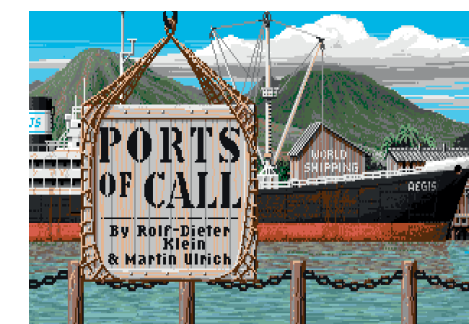


Un château Saxon

Les bateaux de Ports Of Call ont-ils été créés à partir de bateaux existant ?

JS : Les châteaux ne sont pas basés sur des châteaux réels, mais j'ai toujours fait beaucoup de recherches avant de faire des dessins. Les châteaux saxons par exemple, sont plus anciens et ont des tours rondes, alors que les châteaux normands sont plus rectangulaires. Dans Ports of Call, les types de navires sont réels, et basés sur le coût de chaque navire, tels ceux qui ont besoin de grues pour être chargés et les rouliers.

PS : Vous avez travaillé pour Cinemaware. Comment s'est passée la rencontre ?



Ports of Call

Defender of the crown (Steve Quinn, Richard LaBarre, Sol Masid, John Cutter, Rob Landeros, Doug Smith, Bob Swiger). Comment les avez-vous connus ? Quel était le rôle de chacun ?

PS : Que pensez-vous de l'adaptation ST de Defender of the Crown ? Et de celle sur Amstrad CPC ?

JS : J'ai quitté Cinemaware avant le lancement du jeu, et je n'y étais pas pour les conversions.

PS : Quelles sont les différences entre les deux machines (Amiga / ST) ?

JS : Atari ST - 16 couleurs sur 512. Amiga - 32 couleurs sur 4096. Pas photo.

PS : Travaillez-vous dans des bureaux, ou à domicile ?

JS : Nous avons tous travaillé de chez nous. Cinemaware (dont le siège société était la maison de Robert Jacob) était à 100 miles (160 km), le domicile de RJ Mical à 400 miles (640 km) et celui de Kellyn Beeck à 700 miles (1120 km).

PS : Comment était décidé le lancement des produits chez Cinemaware ? Pourquoi un titre plus qu'un autre, un style plus qu'un autre ?

JS : Ils étaient lancés quand ils étaient prêts. En fait, quelques semaines avant d'être prêts.

PS : Comment conciliez-vous le travail avec les développeurs ?

JS : Si vous voulez dire comment j'ai traité avec les différentes sociétés de jeux avec lesquelles je travaillais, c'était toujours exactement la même chose: ils me demandaient de faire des graphismes pour un produit révolutionnaire, je faisais le travail, puis ils faisaient faillite, et je ne touchais pas de royalties.

PS : Parmi toutes ces œuvres magistrales, de quel titre Amiga êtes-vous le plus fier ?

JS : Defender of the crown II. Après la disparition de Cinemaware, Commodore m'a embauché pour refaire Defender of the Crown sur CDTV et CD32, de la façon que je l'avais souhaité. J'ai réécrit chaque ligne de code, écrit une toute nouvelle musique, et ajouté beaucoup de graphismes et d'animations. J'ai aussi embauché des acteurs pour faire la narration en 5 langues. Nous étions en 1992 ou en 1993.

PS : Votre nom était-il au générique ?

JS : Mon nom était au générique de la plupart des projets sur lesquels j'ai travaillé.

PS : Savez-vous combien d'exemplaires de vos jeux ont été vendus ?

JS : Je ne sais pas vraiment combien d'exemplaires ont été vendus pour les jeux sur lesquels j'ai travaillé. Les entreprises ont toujours fait faillite pendant que les



Jim Sachs a pratiquement entièrement développé Defender of The Crown II. La programmation, les graphismes, les musiques sont de lui.

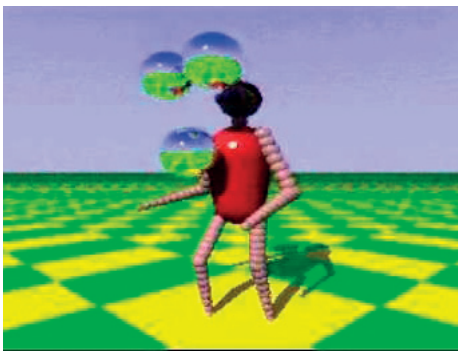
produits se vendaient encore. Je sais que Defender of the Crown a été porté sur plus de plates-formes différentes que tout autre jeu, et a probablement été vendu à plus d'un million d'exemplaires.

PS : Comment s'est passé votre départ de Cinemaware ?

JS : Pas bien. J'ai gagné très peu d'argent sur le projet, et j'ai dû payer tous les autres artistes de ma propre poche. Lorsque les propriétaires de la société ont commencé à se vanter d'acheter des Mercedes, c'était fini pour moi.

PS : Des regrets ?

JS : Beaucoup.



La démo Juggler a marqué les fans de l'Amiga et les autres aussi.

PS : Pouvez-vous être plus précis ?

JS : C'est une question vaste, dont la réponse prendrait un livre entier.

PS : Quel est votre plus beau souvenir, votre coup de cœur Amiga, que ce soit un jeu, un graphisme, une musique... ?

JS : J'étais très jaloux de l'animation Juggler d'Eric Graham – la première démo de Ray-Tracing sur Amiga. Brillant. Ainsi que l'emblématique image King Tut d'Avril Harrison.

PS : Votre projet 20000 lieues sous les mers, avorté à cause d'un désaccord avec Disney, a-t-il une chance de voir le jour ?

JS : Non, c'est tombé à l'eau. Le monde aurait été très différent si j'avais été autorisé à faire ce projet. J'aurais mené la révolution 3D. Bernie Sanders aurait été président des États-Unis. Nous serions en train d'inverser le réchauffement climatique et les humains auraient survécu après la fin du siècle. N'est-ce pas étrange de voir comment une mauvaise décision de Disney a eu de si lourdes conséquences ? Je crois que la licence a été attribuée à une société française (NDRQCST* : Coktel Vision)

PS : Dans une plus grande mesure, avez-vous une nostalgie de la période Amiga ?

JS : Beaucoup de gens ne voient que la chute de Commodore en tant que société, et ne voient pas l'éclat de l'Amiga en tant que produit. Le sentiment d'être à la pointe d'une toute nouvelle technologie n'avait pas d'équivalent. Chaque jour, je me réveillais (après seulement 4 heures de sommeil), j'allumais ce nouvel outil incroyablement, et je savais qu'avant la tombée de la nuit je créerais des effets qu'aucun œil humain n'avait jamais vu auparavant.

PS : Pensez-vous que l'Amiga avait une âme ?

JS : Si par « âme » vous entendez quelque chose qui est plus que la somme de ses composants, alors vous pouvez dire que l'âme de l'Amiga est dans la qualité des gens que cette bécane a attirée. Les meetings d'utilisateurs Amiga ne ressemblaient à nul autre, même sur Mac. La machine a généré tant d'excitation et d'énergie parmi ses utilisateurs qu'elle semblait vraiment avoir une vie propre.

PS : Que pensez-vous des nouvelles cartes d'extension pour Amiga ? (Vampire par exemple)

JS : Je ne les connais pas.

PS : Quel est votre ressenti de cette période en termes de créativité ?



Fleur de Lotus réalisée par Jim.



Exemple de ce qu'aurait pu être la version de 20000 lieues sous les mers de Jim Sachs.

JS : C'était inégalé. Un tout nouveau débouché pour la création artistique.

PS : Pourquoi n'avez-vous pas persévéré dans la programmation et les graphismes ?

JS : J'ai créé SereneScreen Marine Aquarium en 2001, ai gagné plusieurs millions et j'ai commencé à construire mon château. Ma-

rine Aquarium est toujours ma seule source de revenus 16 ans plus tard, mais depuis la récession de 2008 les ventes ont été si faibles que j'ai dû travailler seul sur la maison.

PS : Pourquoi n'avez-vous jamais développé sur console ?

JS : J'ai commencé à développer le logiciel CompuTrainer sur le Panasonic M2 (le successeur de la 3DO), mais l'entreprise a cessé ses activités avant que je ne puisse aller bien loin. J'ai toujours la machine de développement M2 à 20000 \$. Cette cessation d'activité est un de mes nombreux regrets.

PS : Avez-vous joué à des jeux ? Si oui, lesquels, et sur quelle plateforme ?

JS : Je n'ai pas eu le temps de jouer à des jeux sur Amiga, mais après être passé au PC, j'ai beaucoup joué à Myst.

PS : Et maintenant ?

JS : Je suis accro à Candy Crush.

PS : Que faites-vous aujourd'hui ? Avez-vous des projets ?

JS : Au cours des 16 dernières années, j'ai conçu et construit mon château. C'est une très grande maison et je fais presque tout le travail moi-même, donc ça prend beaucoup de temps (www.castleonthcheap.blogspot.com). J'ai également écrit un scénario qui a remporté quelques concours. C'est une préquelle à 20000 lieues sous les mers. Il ne sera jamais produit, mais je pense en faire un roman graphique.

PS : Aimez-vous les chips ?

JS : Non. (Enfin une question facile!)

PS : Je me permets de vous demander si vous avez des planches de dessin, des rushes, des tests inachevés... pour en faire profiter les lecteurs !

JS : Tout mon vieux matériel Amiga est stocké, mais il y a quelques-uns de mes tests sur YouTube : <https://www.youtube.com/user/JDSachs/videos>, y compris la dernière démo de 20000 Lieues sous les mers que j'ai soumise à Disney.

PS : Qu'est-ce que vous portez aujourd'hui ?

JS : Un pantalon beige et une chemise en jean, comme tous les jours.

PS : Avez-vous un mot pour Kellyn Beck (Designer de Defender of the Crown), Jim Cuomo et Bill Williams (compositeurs de Defender of the Crown), tous les artistes vous ayant secondé dans les graphismes de Defender of the Crown (Steve Quinn, Richard LaBarre, Sol Masid, John Cutter, Rob Landeros, Doug Smith, Bob Swiger), Rolf-Dieter Klein, Martin Ulrich (programmeurs de Ports of Call), Richard LaBarre (co-graphiste de Ports of Call), à l'équipe derrière Centurion defender of Rome ? Ou simplement un message collectif ?

JS : Kellyn et moi, nous nous sommes toujours bien entendus. Nous avons dîné ensemble à Portland il y a environ un an. Il a réalisé pour le compte d'Electronic Arts le jeu Centurion. De mon côté, j'ai fait quelques graphismes pour lui, sans aucun contact avec l'éditeur. Je ne pense pas avoir jamais rencontré Jim Cuomo ou Bill Williams et je ne vois plus la plupart des artistes. J'ai beaucoup de respect pour l'équipe allemande de Rolf et Martin, game designers du jeu Ports of Call. Quelque temps après sa sortie, Martin est venu aux États-Unis pour faire des recherches pour un jeu basé sur le camionnage, et je l'ai conduit voir plusieurs concessionnaires pour photographier des cabines. Malheureusement, l'éditeur, Aegis Development, a fait faillite et le jeu n'est jamais sorti.

PS : Enfin, avez-vous un mot pour vos fans ?

JS : Je ne sais pas si beaucoup sont encore là. Ils doivent être assez vieux maintenant. De temps en temps, je reçois des messages sur LinkedIn de la part de personnes qui me créditent en suscitant leur intérêt pour l'infographie, et maintenant ils ont des emplois de haut niveau dans l'industrie ou ont leur propre entreprise. Cela me rend heureux. ☺

* NDRCP : Note du Rédac Chef Pointilleux

* NDRQCST : Note du Rédac Chef Qui Sait Tout



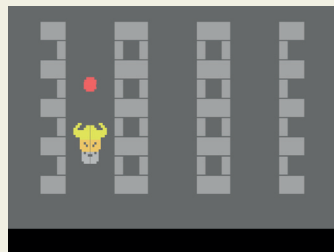
La cartouche et sa notice de 22 pages

Titan Axe (Atari VCS 2600)

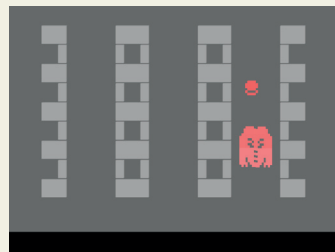
HOMEBREW PARADISE

Les Homebrews, littéralement “les élevés à la maison” font revivre nos vieilles machines, et souvent de belle manière. Réalisés par des héros du code, des justiciers de la programmation, ils apportent joie et bonheur. Player Spirit se devait de rendre hommage à ses hommes qui par leur passion nous enchantent.

PAR CYRIL DENIS



L'écran de sélection des deux personnages



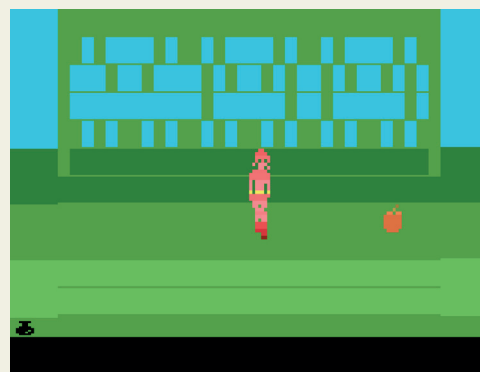
L'ATARI VCS 2600, SORTIE EN 1977, de part ses capacités rudimentaires possède une aura incroyable auprès des joueurs et passionnés. Sa grande diffusion lui permet de compter sur une solide base avec un grand nombre de programmeurs hobbyistes qui n'hésitent pas à se lancer dans l'exploration des entrailles techniques de la machine. Depuis quelques années, en parallèle du développement en assembleur, voient le jour des productions créées via le langage batariBasic qui permet plus facilement de réaliser un jeu, en dépit de contraintes parfois plus drastiques. Aussi, en dépit d'une tâche qui paraît impossible, certains essaient d'adapter des jeux conçus pour des machines plus récentes et performantes. Il n'y a rien d'étonnant d'ailleurs à ce que le programmeur ait avoué avoir puisé son inspiration dans Princess Rescue, une transposition exceptionnelle de Super Mario Bros, elle aussi réalisée en batariBasic.

Titan Axe est l'un d'eux et essaie de perpétuer l'esprit du célèbre Golden Axe sur la console d'Atari sans le plagier. Déjà, il ne se joue qu'à un et l'objectif est essentiellement de libérer des fées. Cependant, un choix parmi deux personnages est laissé au joueur entre un nain appelé Thuryan et une Amazone nommée Walkarya. Ils ont chacun des aptitudes intrinsèques comme rouler en avant et en arrière tout en avançant avec la hache dans le cas

de l'homme barbu de petite taille. La belle, quant à elle, est capable de tourner et de frapper dans deux directions. Inspiré par un Hack & Slash célèbre, il convient de le considérer en conservant à l'esprit les performances de la machine hôte. Celle-ci ne possède qu'un bouton à sa manette ce qui contraint à quelques astuces pour gérer la plupart des actions à effectuer. Maintenir le bouton permet de sauter tandis qu'appuyer dessus simultanément à une direction engendre d'autres effets, listés ci-dessous :

- Gauche (ou Droite) + Bouton = action (coup)
- Bas + Bouton = attaque spéciale
- Maintenir Haut + Bouton = utilisation de la magie

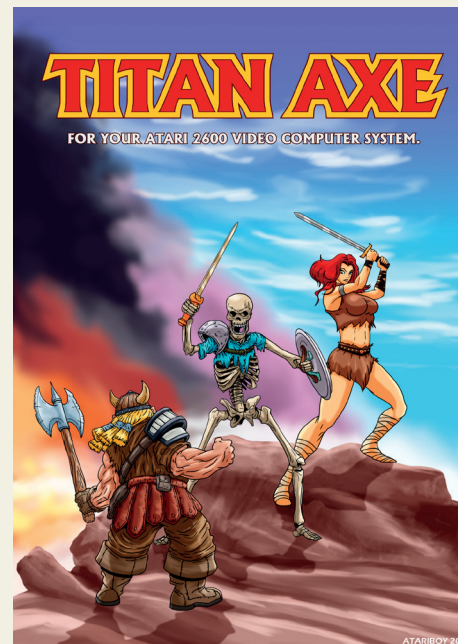
Des combos peuvent être mis en oeuvre comme bas+bouton suivi de droite+bouton et de gauche+bouton, ce qui autorise de frapper à trois reprises. Sauter puis utiliser l'attaque spéciale en enchaînant une attaque de base engendre beaucoup de dommages.



L'heure est au ravitaillement : il ne reste plus qu'une seule unité de vie au compteur !

La magie se manifeste par une courte séquence intermédiaire, constituée de plusieurs étapes d'animation, et a la mauvaise idée de prélever une unité d'énergie pour être mise en action. Celle-ci apparaît sous la forme de fioles en bas à gauche de l'écran, dans un maximum de six. Ce qui fait qu'à plein, il est impossible de ramasser une pomme ou une cuisse de poulet. Titan Axe renferme de nombreux mondes - neuf au total - qui se succèdent les uns aux autres pour un total de 64 écrans ce qui est énorme pour un jeu Atari VCS 2600.

FICHE TECHNIQUE
MACHINE : **ATARI VCS 2600**
DÉVELOPPEUR : **ATARIAGE**
DÉVELOPPEUR : **PAPA**
ANNÉE : **2015**
GENRE : **BEAT-EM ALL**



L'artwork et les étapes préalables pour arriver à au dessin final

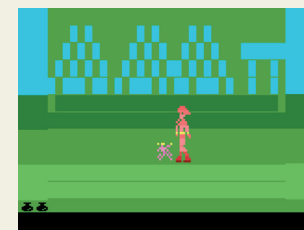
Les décors sont fournis et même animés à défaut d'être vraiment jolis (leur rendu est très blocky) mais les personnages se discernent bien en surimpression, et peuvent se déplacer sur plusieurs plans, ce qui autorise par exemple des séquences d'esquive de shurikens lancés depuis le bord droit de l'écran. Un boss - qui revient plusieurs fois dans le jeu - constitue un adversaire redoutable capable parfois de lancer un sort magique lui aussi : impossible alors pour le joueur de tenter quoi que ce soit comme attaque, il est comme figé. La réalisation d'ensemble est de bonne facture et l'aventure de longue haleine. Titan Axe requiert patience et une certaine maîtrise des commandes et des enchaînements afin de se sortir des traquenards. Même si l'action tend à se répéter, le nombre d'ennemis, les boss et les à-côtés (objets à ramasser, magie) offrent un titre particulièrement riche en contenu, ce qui n'est pas toujours le cas des titres sur cette console, souvent plus simples et immédiats d'approche. Conscient de la relative difficulté de mener l'aventure à terme, le développeur a intégré une option continue accessible en maintenant le bouton appuyé à l'écran de game over. Cela permet de reprendre le jeu en difficulté easy tandis qu'en hard cela fait revenir à un endroit plus tôt dans le jeu ou renvoie à l'écran de



Un sort de magie face au scorpion.



Le nain, la tête à l'envers, face à ce qui ressemble comme deux gouttes d'eau à E.T. !



L'Amazone vient de libérer une petite fée



Le premier boss



Le nain peut sauter et frapper avec sa hache



Un coup d'épée face à un monstre

choix du personnage afin d'éventuellement en changer. Titan Axe est un demake réussi, à la jouabilité particulière, qui s'étale sur 32 Ko et recours donc à la technique dite de bank-switching permettant d'accéder à plusieurs paquets de données 4 Ko quand le besoin s'en fait sentir. ☺

- Pour l'anecdote, le jeu peut être mis en pause (via le switch noir et blanc de l'unité centrale) ce qui occasionne alors à l'écran un grossissement en largeur, peu esthétique, des sprites à l'écran !
- Plusieurs thèmes musicaux, cinq au total, sont audibles depuis l'écran-titre en maintenant une direction.
- Une courte séquence d'introduction montre une fée et quelques mots comme "Help us".
- L'artwork est réalisé par John Calcagno

Escape 2042

les défenseurs de la vérité



FICHE TECHNIQUE
MACHINE : **GAMEBOY N&B**
DÉVELOPPEUR : **ORION**
ANNÉE : **2016**
GENRE : **PLATES-FORMES**

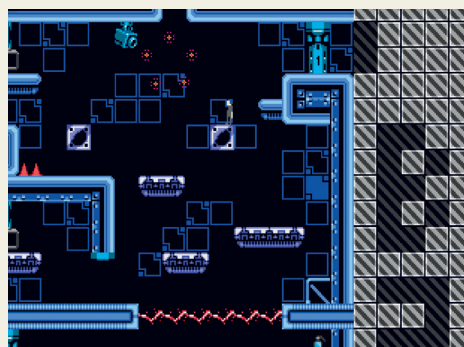


Le packaging : cartouche avec notice papier et boîte plastique rigide (type DS)

ORION est un développeur français indépendant qui, depuis quelques années, s'efforce d'arriver à vivre de sa passion. C'est ainsi qu'à son actif, il a déjà développé sur des machines aussi variées que la PlayStation, la Dreamcast, l'Atari Jaguar, la PC Engine, la Mega Drive, Windows, Mac OS, Atari Falcon et bien d'autres ! Beaucoup de ses productions ont fait l'objet d'édition physiques ainsi que d'éditions dématérialisées, via Steam notamment. Lorsqu'après Zia, il décide de créer un programme, il se tourne en premier lieu vers la ... Game-Boy ! Et pas n'importe quel modèle : le tout premier, en noir et blanc. Espace 2042, les défenseurs de la vérité, est l'un des premiers jeux homebrew Game-Boy édités physiquement. Même si Furrtek a réalisé avant deux jeux - Super Connard et Airaki - cela était plus artisanal. Son scénario prend place dans un monde où les dirigeants traitent les opposants comme des terroristes et les emprisonnent afin de les empêcher de nuire. Et c'est à vous, Eris ingénieur en informatique que revient la

mission de s'enfuir de la prison sécurisée pour alerter le monde grâce, justement, à vos connaissances des ordinateurs et leur mode de fonctionnement.

Orion a choisi aussi de porter Escape 2042 sur d'autres plates-formes comme la Dreamcast, l'Atari Jaguar et la Mega Drive. Sur ces machines, le surplus de place disponible permet d'introduire plusieurs mondes et même des stages bonus. Mais la portabilité et l'esthétique de la mouture GameBoy nous la fait préférer. Le jeu est donc plus court sur la portable mais n'en reste pas moins palpitant et passionnant. Avec ses faux-airs de running game, il lorgne plus du



La version pour Mega Drive, en couleur. Forcément !

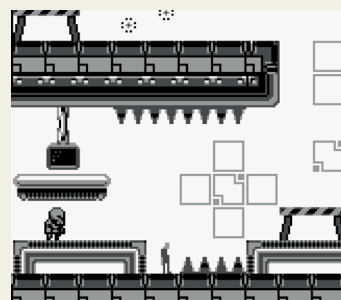
côté des jeux de plates-formes/exploration, le tout avec une bonne dose de pièges et d'écueils comme des pics acérés, des barrières de protection et des caméras de surveillance diaboliques. Et il faut mettre la main sur des autorisations d'accès. Le héros est un petit personnage agile capable de sauter et apte à récupérer certains éléments lui permettant de déclencher des actions comme des pass pour l'ouverture de portes et des bombes à utiliser à bon escient. Un inventaire permet de visualiser

et de sélectionner un objet parmi ceux en réserve. Le déroulement n'est pas linéaire et le joueur doit parcourir les différents écrans pour trouver les éléments dont il a besoin. L'accès aux ordinateurs nécessite la saisie d'un code que Orion a eu la bonne idée de transcrire sous la forme d'une séquence affichée puis à répéter dans la foulée. Cette très bonne idée corse un peu plus la difficulté car la moindre erreur est fatale. Et même si l'on meurt souvent, le développeur a choisi de vous faire revivre indéfiniment sans devoir reprendre tout à zéro sinon ce serait Mission Impossible, jeu sorti sur micro-ordinateurs 8 bits (et Atari 7800) et qu'évoque d'ailleurs Escape 2042 sur certains aspects... La réalisation est excellente : malgré des sprites petits afin que l'aire de jeu apparaisse relativement étendue, Escape 2042 réalise un sans faute et sait conserver une parfaite lisibilité dans toutes les situations (sauf dans le noir absolu si vous n'avez pas de version rétro-éclairée de la console !) ainsi qu'une maniabilité impeccable et une animation rapide sans accroc. Précision et timing sont les mamelles de la réussite et constituent une grande partie du challenge et du plaisir ressenti. Et ceux qui trouveraient Escape 2042 trop facile peuvent régler la difficulté sur 'Dur'. Orion a, qui plus est, intégré un système de mots de passe afin de reprendre sa partie ultérieurement. Une bonne idée assurément.

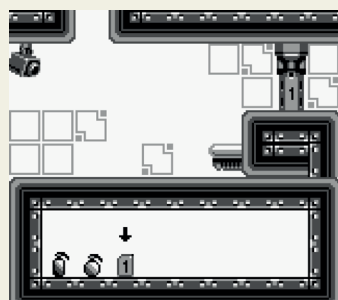
Mission réussie pour Orion qui gratifie ici les fans de jeu vidéo d'un programme très abouti qui n'a pas à rougir vis-à-vis de bon nombre de productions d'époque sur la mythique portable de Nintendo. ☺

Un exemple de séquence, plutôt facile ici, à reproduire

Nouvelle Carte
Pass Niveau: 1
Code du Niveau
↑ → ↓ ←
Appuyez sur A pour continuer...



Ennemi et pics acérés constituent le quotidien des dangers



L'inventaire avec bombes et carte 'I' qui permet l'accès à la porte ornée du même chiffre.

Bombjack

(ColecoVision)



FICHE TECHNIQUE
MACHINE : **COLECOVISION**
DÉVELOPPEUR : **COLLECTORVISION**
DÉVELOPPEUR : **MICHEL LOUVET**
ANNÉE : **2015**
GENRE : **ARCADE**
NB JOUEURS : **1**

CE JEU d'arcade de 1984 signé Tehkan (devenu Tecmo à partir de 1986) demeure une valeur sûre du jeu d'action. Et s'il a



La jaquette officielle de l'édition physique

su traverser les âges et conserver une tel aura, c'est aussi en raison de ses qualités intrinsèques que nous allons dresser, tout en nous attelant à disséquer la version ColecoVision éditée par Collectorvision en fin d'année 2015 et programmée par Michel Louvet que nous avons interviewé pour l'occasion. Sur un écran fixe, un petit super héros doit désactiver toutes les bombes pour passer au niveau suivant. Il parcourt le monde, ce qui implique des décors et des arrière-plans qui changent à chaque niveau (même s'ils finissent par boucler bien entendu). Un des points forts de Bomb Jack réside dans son extraordinaire

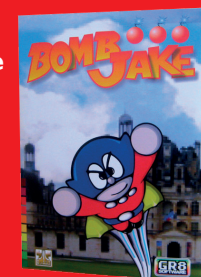
jouabilité. La maniabilité est à la fois originale et instinctive. La réalisation de sauts, plus ou moins hauts, à l'aide d'un seul bouton est parfaitement étudiée. Le héros peut sauter verticalement sur quasiment toute la hauteur de l'aire de jeu en appuyant sur la direction haut en même temps que le bouton. De cette maîtrise du saut dépend votre survie. En effet, certains niveaux ne proposent que peu, ou pas, de plateformes pour se reposer et pouvoir reprendre appui. Que ce soit pendant sa montée ou sa chute inexorable (et oui, la gravité fait toujours effet, même dans un jeu vidéo !), le personnage laisse toute la latitude pour zigzaguer et slalomer entre les ennemis. La difficulté est bien présente car le moindre contact avec un ennemi est mortel. Toutefois, les bombes déjà amassées ne réapparaissent pas ce qui favorise le franchissement d'un niveau, quitte à y perdre la vie plusieurs fois !

Bomb Jack est un jeu original, d'action pure mais qui a su intégrer également un élément stratégique. Dans le but de réaliser le plus haut score possible, il faut désamorcer les bombes dans un ordre précis et toujours aller vers celle dont la mèche est allumée. Ne pas le faire octroie moins de points. Cette contrainte qui n'en est pas vraiment une, convient parfaitement au joueur qui essaie au péril de sa vie de respecter cet ordre. C'est l'un des secrets de longévité de Bomb Jack qui possède encore de nombreux fans et jouit assez régulièrement d'adaptations et de conversions (lire notre encart)

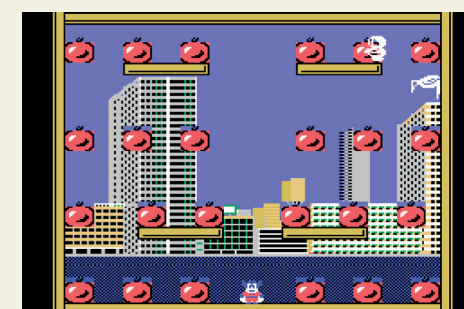
Michel Louvet réalise là une très belle adaptation, en dépit des limitations techniques de la ColecoVision. Par exemple, le détournement des bombes n'est pas parfait en raison

BOMB JACK HOMEBREW
Il n'y a pas que sur ColecoVision que le jeu de Tecmo a connu les joies d'adaptations homebrews. Bien avant lui, en 2007, la gamme d'ordinateurs 8 bits d'Atari avait abrité une édition

physique de qualité sous le nom de Bomb Jake, sans doute pour contourner d'éventuels problèmes de droits. Plus en amont encore, sur MSX-2, la conversion de Kralizec en 2004 fait mouche avec des graphismes excellents et des bombes parfaitement détournées.



Le sprite du héros est superbe et les arrière-plans aussi.



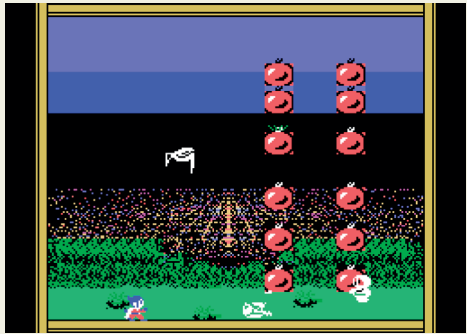
Les bombes sont déjà en place et les ennemis commencent leur apparition



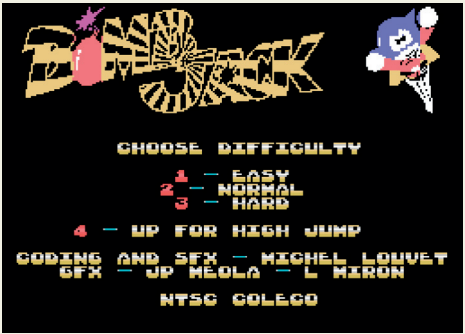
Les ennemis transformés en smileys lorsque le bonus "P" est attrapé 315 - La jaquette officielle de l'édition physique

Bombjack (ColecoVision)

de la gestion des blocs, mais c'est le seul grief que l'on peut émettre à son encounter et il a vraiment essayé de gérer au mieux les contrastes afin de faire ressortir les plate-formes et les bombes. Par exemple,



Niveau délicat car dépourvu de plate-forme sur lesquelles se poser.



Trois niveaux de difficulté (qui font varier le nombre d'ennemis) et une jouabilité alternative n'utilisant pas le bouton pour le saut.

de l'arcade. Graphiquement, les décors en imposent et utilisent bien les capacités de la console en la matière, elle qui était souvent habituée à des arrière-plans noirs à l'époque. ☼



La conversion SG-1000 est inférieure en qualité à cette nouvelle programmation sur ColecoVision.

Michel Louvet Interview

Peux-tu te présenter à nos lecteurs ?

Je suis un Lillois de plus de 40 ans qui a attrapé le virus de l'informatique et des jeux vidéo avec le ZX81, autant dire que c'est presque la préhistoire. Yeno SC3000, Commodore 128 et Amiga ont bercé ma jeunesse, avec en parallèle une Colecovision prêtée par un de mes voisins. Pendant mes études d'informatique, j'apprends l'algorithmique et je commence à bidouiller quelques bibliothèques graphiques pour PC sans vraiment créer de jeu. La GP32 (NDLR : console portable coréenne de Gamepark) a été la première machine sur laquelle j'ai fait un portage, il s'agissait de Pang. Ensuite j'ai entendu parler de Ghost'n Zombies sur Coleco, mais je pensais que c'était inaccessible car totalement codé en assembleur. Or, pas du tout. En contactant Youki (le développeur) j'ai pu découvrir que tout était pratiquement fait en C et il me fournit les liens pour télécharger les kits de développement. Voilà comment j'ai mis les pieds dans la scène homebrew. **Pourquoi avoir choisi d'adapter Bombjack ? Était-ce une demande de Collectorvision**

L'éditeur ou bien ta propre volonté ?

La chose dans laquelle je suis le moins mauvais, c'est la programmation. Je ne suis pas graphiste, pas musicien, pas level designer, bref pas artiste ! C'est pourquoi 90% de mes jeux sont des adaptations de jeux d'arcade. Le défi de ces conversions c'est de faire ressentir le gameplay original du jeu sur la ColecoVision. Je venais d'adapter Pang, et je me disais que les routines de rebonds des balles pourraient servir à un jeu de plates-formes : Bombjack était tout désigné.

Peux-tu expliquer le processus de création de ton adaptation de Bombjack ?

En fait à la base, comme je le disais, c'est un processus technique. J'avais des routines de rebond et de collision pour Pang. Le rebond n'était plus utile, mais il a servi pour la gestion du saut. Les routines de collisions des balles ont été encore plus optimisées avant d'être traduites pour les collisions entre le joueur et les plates-formes. Le reste, c'est jouer longtemps au jeu d'origine pour ressentir les mouvements, et les reproduire en para-

métrant correctement les routines. Pour les ennemis, j'ai trouvé un guide sur le net qui expliquait leur déplacement.

Combien de temps as-tu passé sur ce projet, en séparant programmation "pure" et beta-testing/traque aux bugs ?

Difficile à dire. J'ai du reprogrammer trois fois le moteur «physique» (un grand mot) du jeu. La dernière version (celle qui est dans la cartouche) avait un bug de téléportation. On sortait de la zone de jeu dans certains cas. Ne voulant pas repartir sur un 4ème moteur, j'ai ajouté un contrôle qui repositionne le joueur en cas de téléportation, sans que cela ne se voit à l'écran. Bug de compilateur, un cas précis que je n'ai pas bien géré, dépassement de capacité d'une variable ? Je ne sais pas, mais la magie du patch à l'arrache a fait son effet. Et pour le joueur c'est totalement transparent, c'est le principal.

Quelles ont été les étapes de développement qui t'ont permis de ne pas dépasser la taille des 32 Ko de la cartouche ?

J'ai développé le jeu avec un seul décor et tous les niveaux possibles. J'ai intégré les trois autres décors, regardé combien

il me restait de mémoire. À partir de ce moment, soit ça passe, soit ça casse. Et si ça casse, je change le mode de compression des images. J'optimise le code pour que celui-ci prenne moins de place (et donc je fais des choses plus propres au niveau du code). Si vraiment ça ne passe pas, je supprime quelques niveaux ou fais des coupes dans la musique. C'est un équilibre pour virer le superflu et garder l'essentiel. Par exemple dans Pang, il n'y a pas les ennemis, ni certaines armes, mais l'essentiel du gameplay a été gardé. Sur Bombjack c'est la même chose, par exemple, le score ne s'affiche qu'entre les niveaux, car je voulais avoir un maximum de caractères disponibles pour les décors. Il y en a 256 mais si je conservais les chiffres et les lettres ça n'aurait plus laissé que 226 pour les décors (26 signes pour l'alphabet et 10 pour les chiffres), et même moins parce qu'il y a aussi les graphismes des bombes et des plates-formes.

Avec plus de capacité sur la cartouche, qu'aurais-tu été en mesure d'apporter à cette conversion ?

En matière d'affichage, être plus comme la version arcade et afficher le score et les infos dans la zone de jeu. Des graphismes beaucoup plus détaillés aussi. (Un décor fait 256 caractères maximum, on aurait pu en utiliser 768 moins le texte moins les chiffres) au total. Une musique de meilleure qualité. Mais alors là, il aurait fallu trouver un musicien en bonus, parce que la musique intégrée est celle du Commodore 64 passé dans une moulinette faite maison.

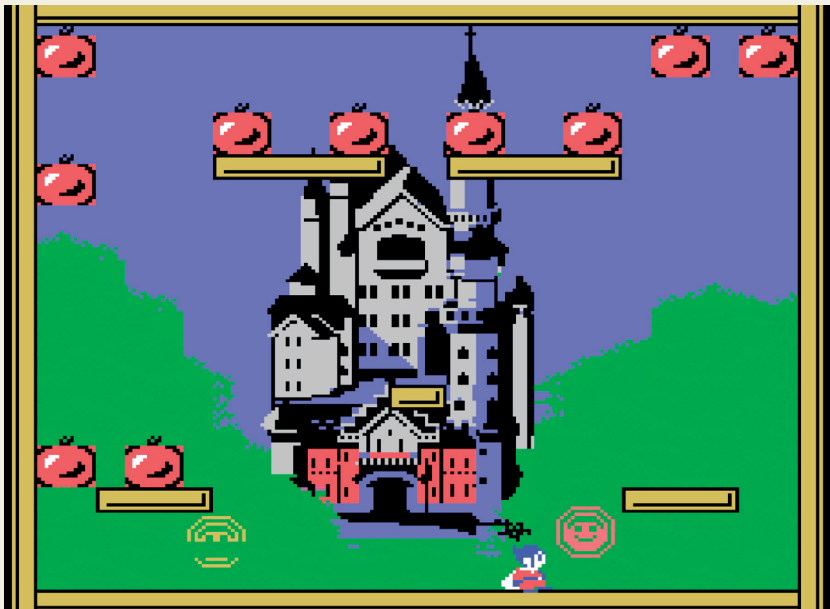
Pour les bombes, tu as semblé-t-il choisi de ne pas utiliser des sprites. Quelles en sont les raisons principales (gestion vidéo ...) ?

La ColecoVision ne peut afficher que 32 sprites monochrome, et pas plus de 4 sprites sur la même ligne horizontale. Sinon on obtient un effet de scintillement car on affiche les sprites une image sur deux pour tous les voir. Vu le nombre de bombes affichées à l'horizontale, plus les ennemis et le joueur qui fait trois couleurs (donc trois sprites), ça aurait été

un véritable sapin de Noël et j'aurais dû fournir une canne blanche aux personnes qui auraient joué au jeu !

Peux-tu expliquer en détail comment tu as géré le problème du contour des bombes avec le décor ?

C'est super compliqué à expliquer. On va essayer. Alors, un caractère c'est 8 lignes de 8 pixels. La palette de la ColecoVision c'est seize couleurs fixes. Sur une ligne d'un caractère je n'ai le droit qu'à 2 couleurs. Mes bombes font 2*2 caractères, et je n'ai qu'une seule représentation de la bombe en mémoire car je n'ai que 256 caractères de disponibles pour le décor. Et les bombes et les plateformes font partie de ces caractères. Donc si ma bombe est noire sur un fond vert, et que je l'insère dans un ciel bleu, et bien on verra



dépasser un peu du fond vert. Alors dans certains niveaux cela se voit moins, parce qu'il y a une subtilité en plus. L'écran de la ColecoVision fait 768 caractères, en fait 3*256 caractères avec chacune leur palette. Découpez l'écran en 3 bandes horizontales égales : 256 caractères pour la partie du haut, 256 pour celle du milieu et 256 pour la basse. En ROM, mon décor fait 256 caractères, que je duplique dans les zones du haut, bas et milieu. Et je fais varier la couleur du fond de la bombe pour ces 3 zones, selon les décors. Par exemple pour un décor spécifique, celle du haut prendra du bleu, celle du milieu et du bas du vert. Généralement dans les décors, le ciel est bleu et le sol est vert. Donc les bombes s'incrètent bien dans le décor. Sauf que dans certains arrière-plans, il y a du vert dans la zone du milieu à gauche, et du bleu dans la zone du milieu à droite. Conséquence, il y a un

effet de color clash qui apparaît au milieu à droite. Avec plus de place en ROM, j'aurais pu définir plusieurs bombes. Et, au lieu de découper en trois zones horizontales, j'aurais pu scinder logiquement en 6 zones, en coupant à la verticale au milieu, par exemple.

Qu'est-ce qui a été le plus difficile à reproduire ?

J'en ai soupé avec le moteur physique. C'est pourtant pas compliqué dans la théorie, mais dans la pratique, si le personnage tombe trop vite, il passe à travers la plate-forme par exemple. Il faut jouer beaucoup pour trouver le pixel qui va faire tout foirer et prévoir les cas particuliers auxquels on n'a pas pensé. J'ai beau regarder sur le net, les théories sur les collisions en terme de jeu de plates-formes, je n'ai jamais trouvé deux personnes qui emploient les mêmes techniques. Cela dépend des possibilités du jeu, des capacités de la machine, etc.

Quelles sont les différences principales avec l'arcade : nombre de niveaux, difficulté, etc. ?

L'IA des adversaires est normalement basée sur l'arcade, mais comme je n'avais pas le détail des apparitions des ennemis, des apparitions de bonus et de ce genre de choses, j'ai fait à ma sauce. Lorsqu'on prend tous

les bonus dans l'ordre, le score grossit plus vite, mais on n'a pas l'animation de l'arcade en cas de perfect.

Quelles sont les étapes que tu préfères dans le développement d'un jeu, de A à Z et celles qui te sont le plus pénibles, le moins plaisantes ?

Sans hésiter le plus pénible est le début, travailler à l'aveugle ou avec des "placeholders" (des carrés ou des ronds). Les bugs de compilateurs aussi c'est à se tirer une balle. ! C'est comme si on faisait 1+1 et que l'ordinateur répondait 3. Je remets vingt fois mon code en question et puis quand je vois que celui-ci fonctionne sur un compilateur PC classique, je dois trouver un moyen détourné pour passer outre le bug. Le plus plaisant c'est quand le jeu prend vie, que les graphismes définitifs ou quasi définitifs sont en place. ☼

DUKE NUKEM 3D

AHHH... DUKE NUKEM 3D. IMPOSSIBLE DE RESTER DE MARBRE À L'ÉVOCATION DE CE JEU LITTÉRALEMENT EXPLOSIF DU MILIEU DES ANNÉES 90. LA QUINTESSENCE DU BON GOÛT DE VIANDE DE PORCO-FLIC PERFORÉ CONSCIENCIEUSEMENT PAR DES DIZAINES DE PLOMBS DE SHOTGUN, LE SUMMUM DE LA TESTOSTÉRONE DOTÉE D'UNE GROSSE CONFIANCE ET LE FROMAGE DE TÊTE DE LA BIENSÉANCE ENVERS LA GENT FÉMININE.

PAR RUFO



La première apparition publique de Duke en 1991 dans Duke Nukem sur PC est un jeu de plates-formes et d'action en 2D.

micro-Schwarzie suffisamment burné pour aller mettre une rouste en solo à un savant mégalomane et son armée de robots. À des années lumières de la qualité technique d'un Turrigan sorti un an auparavant sur Amiga, le premier Duke Nukem (qui a bien failli s'appeler définitivement Duke Nukum afin d'éviter d'éventuels soucis de droits avec la série Captain Planet qui disposait d'un personnage du même nom) s'est, contre toute attente, plutôt bien vendu pour un petit shareware de garage et a poussé la petite équipe à renouveler l'expérience en développant une suite. Malheureusement, malgré de nombreux efforts concédés notamment au niveau des graphismes, de l'adjonction d'une bande-

COME GET SOME !

S'il convient de parler du Duke pour expliquer ce phénomène, il faut d'abord parler de ses géniteurs : le studio Apogee devenu 3D Realms par la suite. À l'époque, Apogee était un minuscule studio dont les jeux étaient distribués sous forme de sharewares (l'ancêtre du format épisodique pouvant être totalement débloqué par l'achat d'un code ou d'un download) avec parmi eux un petit run'n gun 2D mettant en scène un



Ces pauvres babes prisonnières des aliens vous implorent de les achever.

sonore et d'une ambiance légèrement plus adulte (extra-terrestres monstrueux et du sang un peu partout), Duke Nukem II ne fera absolument pas le poids face à l'évolution majeure des shooters portée par l'émblématique Doom qui vit le jour seulement une semaine plus tard.

En 1993, le studio Apogee était pour-



Duke saute de son vaisseau en flammes et atterrit à Hollywood Boulevard pour botter le cul des aliens. Ça va saigner ! Cette version est la première du héros en 3D. (Photo Duke Nukem 3D sur PC)

tant dans les petits papiers d'Id Software puisque le studio distribuait leur production ; cependant la petite équipe n'a rien vu venir. Doom s'est imposé comme la nouvelle étape incontournable des jeux de tir, transformant l'essai magnifiquement marqué par Wolfenstein 3D (1992), en proposant un jeu de tir à la première personne doté d'une action très rapide dans un univers délicieusement sanguinolent et empreint de SF. George Broussard, l'un des fondateurs du studio Apogee et artiste ayant participé à l'essor de Duke Nukem, croyait dur comme fer à son petit

teigneux et voulait prendre sa revanche sur Id Software qui non seulement l'avait coiffé au poteau avec Doom mais avait aussi lâché la distribution des sharewares du studio.

WHAT ARE YOU WAITING FOR... CHRISTMAS ?

C'est donc avec la rage de vaincre et la ferme intention de danser sur le cadavre du traître que Broussard et son équipe décortiquent scrupuleusement les moindres détails de Doom afin de proposer quelque chose de plus... couillu d'acier (enfin j'me comprends). Plus d'armes, un environnement graphique plus varié, un scénario se déroulant sur Terre dans une époque contemporaine, des décors destructibles (à certains endroits précis, pas autant qu'un Red Faction mais tout de même), un multijoueur plus fun et, enfin, une ambiance plus déglingée.

Portée par sa culture ciné très largement axée sur les films d'action typiques des années 80 ainsi que sur les jeux des salles d'arcade, la team Broussard vou-



Viens là gentil porco-flic. Viens donc goûter à ma chevrotine !

QUAND DUKE SE RÉPAND...

Suite au succès commercial et critique immense de Duke Nukem 3D, il n'a pas fallu attendre longtemps avant que 3D Realms profite de la popularité récente du grand blond aux lunettes noires et de son charisme de folie. Avant d'engendrer diverses suites en vue à la troisième personne, deux tendances viennent démontrer à quel point Duke 3D a marqué son époque : l'apparition de nombreux packs d'extension sur PC et divers portages sur consoles. En effet, les packs Été Meurtrier, Duke it out in D.C et Hiver Nucléaire suivent de près la sortie de l'édition Atomic Pak, qui agrmente l'aventure d'un épisode supplémentaire constitué de onze niveaux inédits. Il s'agit d'ailleurs de la seule extension officielle développée par 3D Realms. Pour le



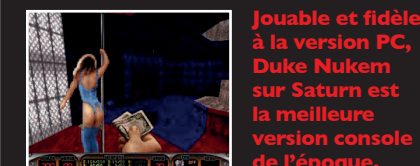
Duke Nukem 3D sur Game.com, une vaste blague.

reste, de nombreuses extensions regroupent des maps créées par des utilisateurs, de qualité très variable. Quant aux consoles, là aussi les portages vont du bon au très moyen en passant par le nawak le plus total.



Duke Nukem 64 propose une réalisation adaptée à son support, avec des boss modélisés en 3D.

La palme revenant aux versions Game.com (au secours) et même à une version MegaDrive, exclusive au marché brésilien ! Concernant les trois « vraies » consoles du moment, c'est la Saturn qui remporte le titre du meilleur portage de Duke 3D.



Jouable et fidèle à la version PC, Duke Nukem sur Saturn est la meilleure version console de l'époque.

La conversion Nintendo 64 a beau être supérieure, en plus de proposer un mode multijoueur à quatre, elle souffre d'une censure qui dénature l'ambiance du jeu d'origine. Quant à la version PlayStation, sous-titrée Total Meltdown, elle s'avère clairement trop saccadée pour offrir un quelconque intérêt. Enfin et quoiqu'il en soit, Duke Nukem 3D, c'est clairement sur PC que ça se passe !



Un passage de l'épisode 5 inédit de Duke Nukem 3D World Tour.

DUKE NUKEM 3D

Éditeur : GT Interactive

Développeur : 3D Realms

Paru sur : PC

Sortie : 25 janvier 1996

Genre : FPS

Joueurs : jusqu'à huit en réseau

Également paru sur : Mac, Saturn, PlayStation, Nintendo 64, Game.com, MegaDrive.

Réédité sur : PC, Android, Xbox 360, Xbox One, PS4

COMMENT Y JOUER AUJOURD'HUI ?

Le dématérialisé a ses bons et ses mauvais côtés. Ainsi, Duke Nukem 3D a tout simplement disparu des stores en ligne, fin 2015...

Toujours indisponible sur gog.com, le

jeu a toutefois fait sa réapparition en téléchargement sur Xbox One, PS4 et Steam en octobre 2016, dans une édition 20^e anniversaire sous-titrée "World Tour" proposant un cinquième épisode inédit, conçu entre autres par deux programmeurs du jeu d'origine. Retrouver Duke Nukem sur PC, cela n'a pas de prix... Enfin si, 20€. D'ailleurs cela reste un peu cher (d'autant que les extensions officielles de l'époque ne sont pas incluses) mais avec un peu de patience, les fameuses soldes Steam vous permettront de redécouvrir cette pépite du FPS à moindre frais. Hail to the King, baby !

lait proposer une expérience totalement démesurée dans laquelle le joueur croulait littéralement sous les explosions, les extra-terrestres à pied, en jetpack ou avec des proportions débiles le tout enrobé par un emballage qui fleurait bon le machisme caricatural obsédé par les gonzesses et les gros cigares. Seulement, il manquait un élément fondamental pour que la sauce prenne.

Ce fut au détour d'une discussion avec Jim Dosé, l'un des programmeurs qui avait bossé sur Rise of the Triad (un autre FPS d'Apogee sorti en 1994 et dont le développement préfigurait des discordes entre ID Software et Apogee), que Broussard



BOOM !

met le doigt sur l'élément fondamental : il fallait donner une personnalité au Duke. Nous sommes à quelques mois de la sortie de Duke Nukem 3D et, fait étonnant pour les amateurs du défouilleur d'E.T. : le héros est totalement muet ! Avant d'être un artiste et producteur connu et



Tiens, un stormtrooper. Enfin ce qu'il en reste...

reconnu par ses pairs, George Broussard est un gros consommateur de jeux sur micros. Un des jeux d'aventure phares de la grande époque LucasArts l'a même littéralement subjugué : Full Throttle. Reprenant les codes des précédents hits en puissance de la branche jeu vidéo de Georges Lucas comme Monkey Island et Day of the Tentacle, Full Throttle (avec Tim Schafer à la tête du projet après qu'il eut aussi œuvré sur les deux autres séries précitées) mettait en avant un biker bourru et bourrin pour lequel un comédien professionnel prêta sa voix. Visiblement impressionné par le jeu de l'acteur et la « personification » qu'il conférerait au héros, Broussard voulut faire ce qui n'avait que rarement été mis en place à l'époque pour un jeu d'action : donner du volume à un personnage principal. Personnage qui, par définition dans un jeu vu à la première personne, n'avait que peu d'intérêt. À défaut de contempler sa

bouille, il fallait donc plutôt l'entendre. Effectivement, en faisant le tour des FPS de l'époque, de Wolfenstein 3D, de Doom en passant par Heretic, aucun ne proposait de faire connaissance avec le héros incarné (certainement pour des fausses bonnes idées d'immersion prodiguée par la vue à la première personne). Duke Nukem 3D devint alors le premier jeu à casser cette sale manie en dotant simplement le personnage principal de la parole et en lui allouant des

prétentieux légèrement porté sur les corps féminins dénudés, porté par la voix grave et suave de Jon St John.

YEAH, PIECE OF CAKE !

Avant d'être un très bon jeu de tir, Duke Nukem 3D était surtout une véritable caricature des stéréotypes de la fin du siècle dernier : un humain sans la moindre protection, et encore moins discret, transportant comme par magie un arsenal phé-



"Damn, I'm looking good !"

Voilà ce qu'on appelle un moment de solitude.



attitudes inutiles mais du coup forcément indispensables pour le gameplay. Ces ajouts ont ainsi considérablement augmenté la personnalité du Duke. Cependant, Broussard étant un jeune artiste qui aimait, selon ses propres dires, jouer avec les limites de l'humour. Tous les codes qu'il affectionnait tant qu'ils soient cinématographiques ou vidéoludiques allaient être poussés à fond : de héros autoproclamé mais silencieux, Duke Nukem devient alors un gros beauf

noménal, qui s'attaque tout seul et sans raison apparente à une horde d'extraterrestres belliqueux tout en matant des films de boules au ciné du coin ou en payant des babes pour un petit show privé. Et c'est sans compter sur les dizaines d'actions contextuelles inutiles comme faire pleurer popol aux toilettes, chanter au karaoké, se faire une petite émission télévisée et, comme l'avait souhaité George Broussard, ne cesse de se foutre allègrement d'un bon

L'AVIS DE... AHL

Quand le Duke est arrivé en 1996 j'ai vu la lumière.

Rien que le premier

niveau c'était géant,

j'avais tout de suite

craqué dès la scène dans

les chiottes du cinéma

quand Duke contemple

son reflet dans la

glace, impressionnant !

C'était une première et

depuis une visite dans

les toilettes est devenue

un passage obligé dans

tous les FPS et bien

d'autres jeux. Quel

mec ce Duke, il nage ou vole avec un

jetpack, du jamais vu. Non seulement

Duke Nukem 3D est un FPS très

pêchu mais il a vraiment marqué son

époque grâce à son niveau technique

largement en avance sur son temps et

à son humour à deux balles souvent

imité et rarement égalé. Hélas après

quelques extensions assez sympas, Le

Duke nous a laissé tomber en nous

laissant espérer une suite annoncée

et sans cesse reportée. Pendant une

quinzaine d'années, quand j'arrivais

à l'E3 je cherchais désespérément

les nouvelles aventures de mon pote

le Duke, parfois il y avait quelques

images ou un teaser qui disparaissait

l'année suivante, la guerre des nerfs

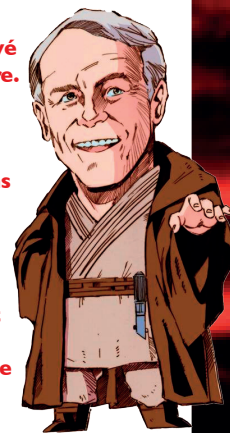
quoi ! Jusqu'à son retour décevant en

2011 qui m'a mis les boules grave. Le

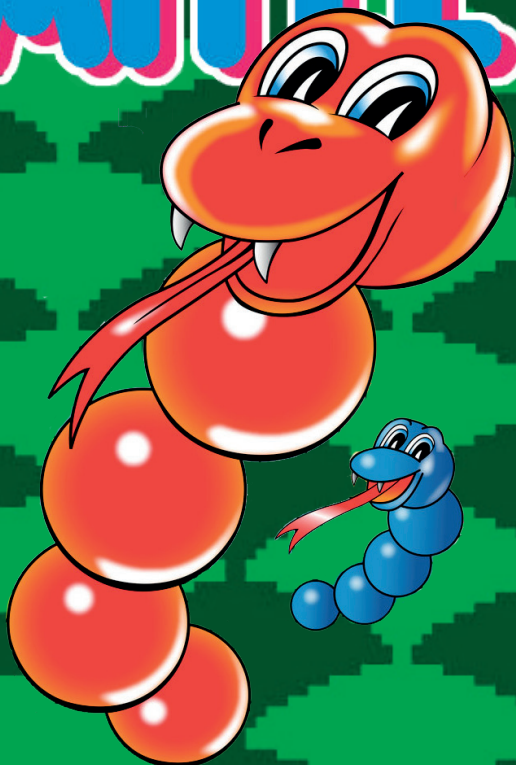
Duke et moi c'était du sérieux mais les

histoires d'amour finissent mal... en

général.



SNAKE RATTLE N ROLL



CEUX QUI CONNAISSENT BIEN RAREWARE SAVENT QUE CE N'EST PAS SEULEMENT SUR SUPER NINTENDO ET SUR N64 QUE LE STUDIO BRITANNIQUE NOUS A ÉBLOUIS PAR SON TALENT. APRÈS AVOIR FAIT LEURS PREMIÈRES ARMES SUR ZX SPECTRUM (NOTAMMENT AU NIVEAU DE LA 3D ISOMÉTRIQUE), C'EST SUR NES QUE LES FRÈRES STAMPER POURSUIVENT LEUR BRILLANTE CARRIÈRE, AVEC UNE FLOPÉE DE TITRES ORIGINAUX. PARMİ EUX, LE FARFELU SNAKE RATTLE N ROLL PAR MATHIEU

Rattle et Roll sont deux serpents qui rêvent d'aller dans l'espace. Un synopsis un peu léger et complètement surréaliste, pour un jeu qui ne l'est pas moins. Snake Rattle N Roll propose à un ou deux joueurs (simultanément et en coopération) d'incarner Rattle et Roll, et d'arpenter une montagne divisée en dix mondes jusqu'à son sommet. Pour ceux qui ne connaissent pas le principe, il consiste à

SNAKE RATTLE N ROLL

Éditeur : Rare, Ltd.
Développeur : Rare, Ltd
Paru sur : NES

Sortie : juillet 1990
Genre : action
Joueurs : 1 ou 2
Également paru sur : Mega Drive
Réédité sur : Xbox One
COMMENT Y JOUER AUJOURD'HUI ?
Après une version remasterisée sur Mega

Drive en 1993, le jeu n'a jamais été réédité... jusqu'à la sortie de Rare Replay sur Xbox One, 22 ans plus tard !



En 1993, deux ans avant que Nintendo ne devienne actionnaire majoritaire de Rare, Snake Rattle N Roll est adapté sur Mega Drive, dans une version plus jolie mais aux musiques modifiées et de qualité médiocre.

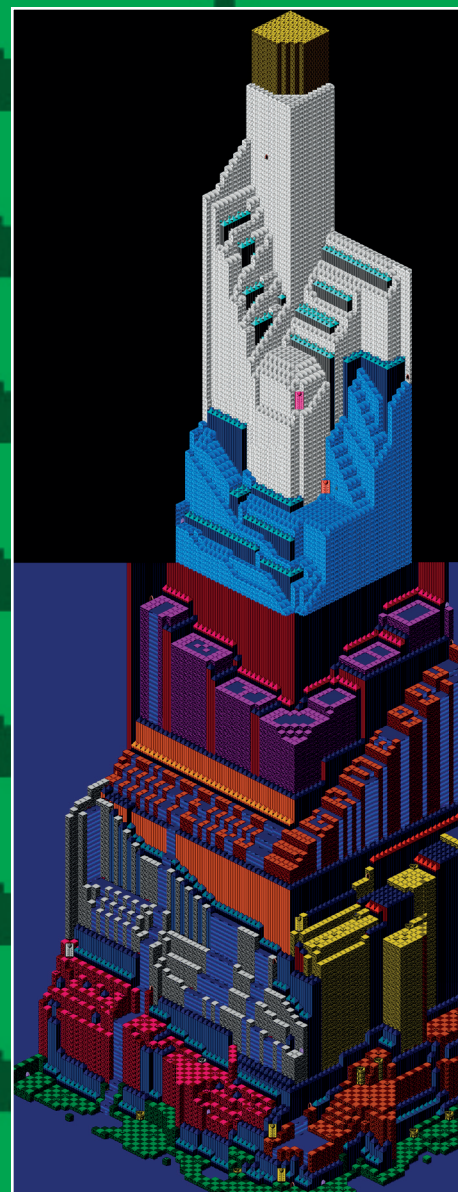
gobier les "Nibley Pibleys", des billes colorées octroyant des points et, surtout, permettant de faire grandir votre serpent. Une fois sa taille maximale atteinte, il pourra enfin ouvrir la porte de sortie, non s'en s'être au préalable pesé sur une balance en fin de niveau. Un bouton pour sauter, un bouton pour tirer la langue, et voilà tout ! Évidemment, qui dit jeu Rare dit jeu diffi-

cile. La principale difficulté étant liée à la 3D isométrique. Certains sauts en diagonale nécessitent sang-froid et dextérité, et cela se complique dans les deux derniers niveaux, truffés en plus de dalles glissantes et en pente ! Pour ne pas faciliter la tâche du joueur, les obstacles sont nombreux et les pièges vicelards : les plaques d'égouts qui renferment parfois des ennemis (pied géant, cuvette de W.C., une vie qui se trans-

TIPS!

• Au premier niveau, foncez en ligne droite jusqu'à l'arrivée, en esquivant ennemis et obstacles. Si vous êtes assez rapide, en donnant un coup de langue à temps sur la fusée avant qu'elle ne disparaisse, vous serez téléporté aussitôt vers le monde 8 !

• Gaffe, des enclumes tombent du ciel ! Essayez d'en faire tomber une sur la balance, si vous ne pesez pas assez lourd pour l'activer...



La map complète de Snake Rattle n Roll donne un rendu vertigineux. Notez, dans la zone orange, le placement de produit subliminal "NINTENDO GAME BOY" !

SAVIEZ-VOUS QUE...

• Le titre du jeu est un clin d'œil à la chanson "Shake, Rattle and Roll" écrite par Jesse Stone en 1954 et reprise par le groupe Bill Haley & his Comets la même année. D'ailleurs, les premières notes de cette reprise, jouées au saxo, sont les mêmes que celles entendues au début du jeu, juste avant l'écran-titre !



Le groupe Bill Haley and his Comets

• Au départ, seules deux personnes ont été impliquées dans le développement de Snake Rattle N Roll : Tim Stamper et Mark Betteridge. Quant à la musique, c'est David Wise, plus connu pour son travail sur Donkey Kong Country, qui a composé la bande-son du jeu. D'ailleurs, de 1985 à 1994, soit pendant près de dix ans, Wise est resté le seul et unique compositeur chez Rare !
• La version Mega Drive comporte un niveau supplémentaire inédit.



La véritable suite de Snake Rattle N Roll, Snakes in Space, n'est jamais sortie. À la place, il a fallu se contenter du très moyen Sneaky Snakes, sur Game Boy, qui abandonne la perspective isométrique pour une vue de profil plus conventionnelle.

BEST OF NES

Lors de sa sortie sur NES en 1990, le jeu épatait par sa réalisation colorée et ses animations détaillées et dans l'ensemble, Snake Rattle N Roll a franchement bien vieilli du point de vue visuel et sonore.

L'AVIS DE MATHIEU

Il y a tellement de titres

NES qui sont cultes :

Zelda, Super Mario

Bros., Metroid, Mega

Man 2, DuckTales...

mais Snake Rattle N

Roll, c'est mon coup

de cœur. Frustrant et

difficile certes, mais

tellement fun et

original que je lui

pardonne (presque) ses

problèmes de jouabilité. Faut

avouer, on a rarement l'occasion de

soulever des plaques d'égouts pour

gobier des trucs verdâtres et de donner

des coups de langue sur une rondelle

de chiottes ou sur des pieds géants

sans se sentir sale. Mais au-delà de

l'aspect débile, c'est bien un excellent

jeu d'action façon arcade que Rare

nous a concocté, avec ses niveaux très

différents (hormis les deux premiers),

son concept original et son mode

deux joueurs qui ne pénalise jamais

le premier si le second enchaîne les

bourdes (contrairement à Battletoads,

du même studio). Et même si je

n'ai toujours pas réussi à terminer

l'aventure à cause de ces \$#\$@ de

pentilles glissantes de l'avant-dernier

niveau qui me font perdre mes vies

restantes aussi rapidement qu'un J'm

Destroy qui engloutit son coca, Snake

Rattle N Roll reste, à mes yeux, l'un

des meilleurs jeux de la NES. Mon seul

regret est qu'il n'ait pas eu davantage

la reconnaissance du grand public et

que, de fait, la série n'a jamais été

poursuivie après le second épisode sur

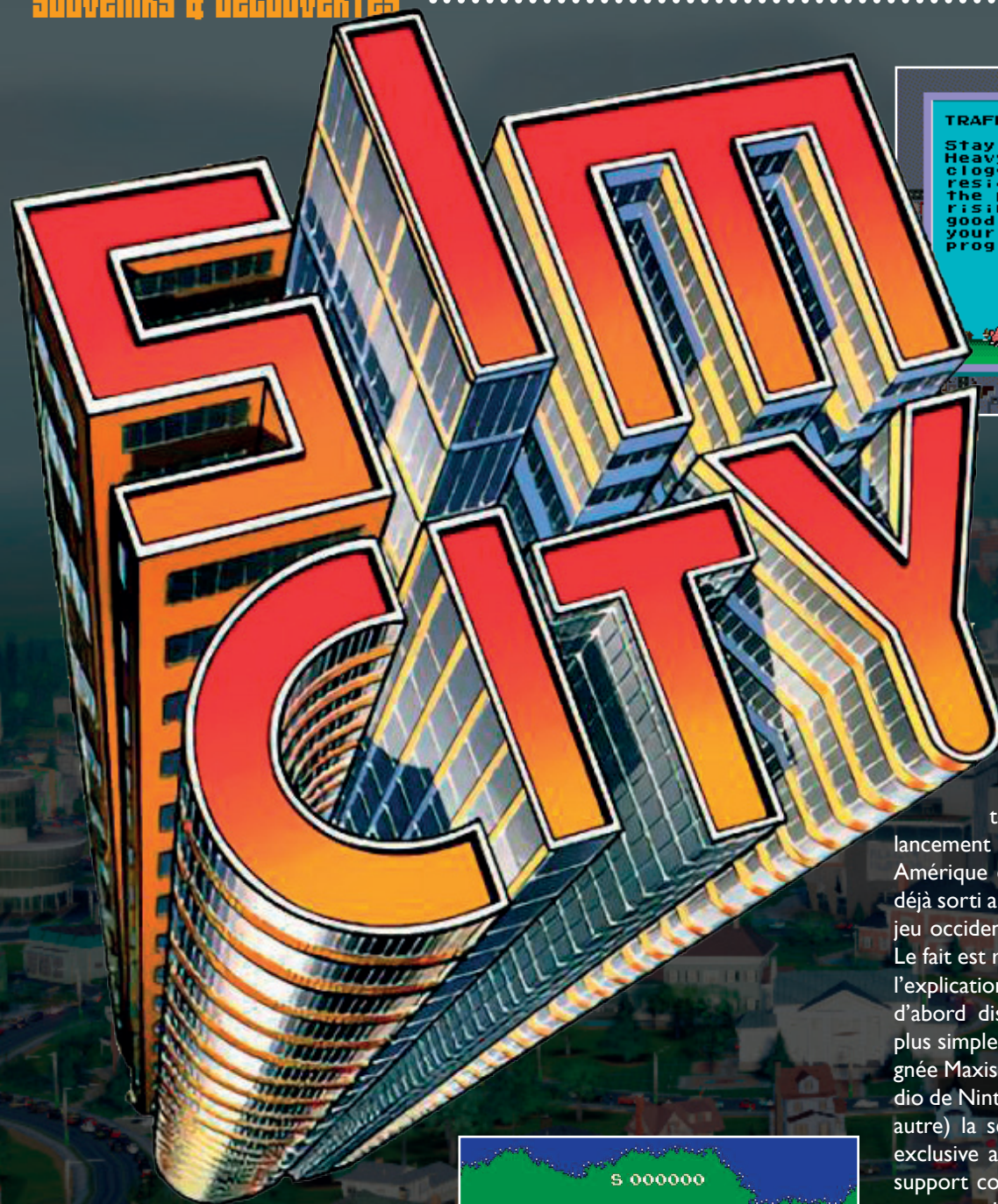
Game Boy, encore plus anecdotique.

Monde de merde !



Une plaque d'égout en contrebas, des chutes d'eau et une cuvette de chiottes : le monde 3 commence bien.

Une fois encore, dompter la maniabilité dans certaines situations délicates est une autre histoire mais pour le reste, le challenge proposé, la possibilité de jouer à deux et l'originalité de l'ensemble font de ce titre un indispensable de la machine, pas forcément le plus connu mais sans aucun doute l'un des plus fun. À essayer absolument ! ☼



Le Dr. Wright vous conseille et vous alerte des nuisances dont peut souffrir votre cité.

Après avoir fait le bonheur de milliers de joueurs sur une dizaine de supports (PC, Mac, Amiga, FM-Towns, Sharp X68000, etc.), SimCity débarque donc sur Super Nintendo, en 1991, le jour même du lancement de la machine de Nintendo en Amérique du Nord. D'ailleurs le jeu était déjà sorti au Japon quatre mois plus tôt. Un jeu occidental qui sort d'abord au Japon ? Le fait est rare mais dans le cas de SimCity, l'explication, outre le fait que la console fut d'abord distribuée sur l'archipel, est des plus simples : cette conversion n'est pas signée Maxis, mais Intelligent Systems, le studio de Nintendo à qui l'on doit alors (entre autre) la série des Fire Emblem, jusqu'ici exclusive au Japon. Ici tout est adapté au support console : graphismes et interface, certes, mais pas que. Plusieurs petits gimmicks et ajouts funs, avec plus ou moins d'intérêt mais qui font qu'un jeu Nintendo est un jeu Nintendo, viennent égayer l'austère jeu de gestion connu jusqu'alors. Statue de Mario à obtenir en atteignant 500 000 habitants, destruction de la ville par



C'EST EN DÉVELOPPANT LE SHOOT'EM UP RAID ON BUNGELING BAY (1984) QU'UN CERTAIN WILL WRIGHT S'EST APERÇU QUE CONSTRUIRE DES VILLES ENTIÈRES ÉTAIT PLUS AMUSANT QUE LES DÉTRUIRE BÊTEMENT. AINSI GERME DANS SON ESPRIT UNE IDÉE QU'IL CONCRÉTISERA CINQ ANS PLUS TARD, AVEC SIMCITY. PREMIER D'UNE LONGUE SÉRIE, LE TITRE DE MAXIS A SURTOUT CONNU UN PIC DE POPULARITÉ AUPRÈS DU GRAND PUBLIC AVEC UN ÉVÈNEMENT INATTENDU : UNE CONVERSION CONSOLE ! PAR MATHIEU



La version PC du premier SimCity, très austère.

Bowser... et même, plus régulièrement, les conseils et informations du Dr. Wright, petit personnage rondouillard et binoclard aux cheveux verts (histoire qu'il soit bien reconnaissable), dont le nom est une référence évidente au créateur de SimCity, Will Wright.

QUELLE VIE DE MAIRE !

Et tout part d'un terrain vague, généré aléatoirement, avec ses forêts et ses lacs mais dénué de toute forme de vie. Une vaste zone de jeu s'offre donc au joueur qui pourra laisser libre cours à son imagination et sa créativité pour construire la ville de ses rêves, en se soumettant cependant à certains impératifs et diverses contraintes : à commencer par celle du



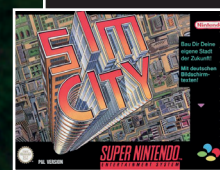
Ça c'est de la ville ! Notez la statue de Mario, un symbole de réussite que vous n'obtenez que si votre cité franchit le seuil des 500 000 habitants.

budget. Les faibles (ou les flemmards) auront tôt fait d'utiliser un code de triche pour voir les caisses de la municipalité remplies à ras bord d'entrée de jeu, les autres construiront patiemment leur cité, route par route, au fil des réseaux électriques à établir méthodiquement, tout en cherchant à développer l'équilibre entre commerces, industries et résidences. Un programme complet, accrocheur et surtout infini, d'autant que six scénarios sont disponibles dès le départ ! SimCity étant sorti avant Mario Paint, on déplore que la souris ne soit par conséquent pas compatible (en revanche, l'absence de compatibilité de la souris avec SimCity 2000 sur SNES est inexcusable !). Pour le reste, le soft de Maxis et Intelligent Systems est plus qu'un simple jeu de gestion : c'est tout bonnement une initiation au genre, LE jeu qui a fait découvrir à de milliers de jeunes joueurs que, contre toute attente, créer, gérer et faire évoluer une ville pouvait être aussi passionnant et divertissant que sauver le monde ou une énième princesse en détresse. Le pari n'était pas gagné d'avance, mais a finalement été remporté haut la main. En témoignent les innombrables

SIMCITY

Éditeur : Nintendo
Développeur : Intelligent Systems
Paru sur : Super Nintendo
Sortie : 24 septembre 1992 (Europe)
Genre : gestion
Joueurs : 1
Également paru sur : rien d'autre (version exclusive à la SNES)
Réédité sur : Wii (Virtual Console)

COMMENT Y JOUER AUJOURD'HUI ?
Il existe d'innombrables versions de SimCity et tellement de suites que rejouer à un épisode de la série est à la portée de tous. Toutefois, cette version SNES n'a été rééditée qu'en versions dématérialisées, d'abord sur Nintendo



Power en 1997 (exclusivement au Japon donc), puis sur la console virtuelle de la Wii, en 2006. Elle n'a, depuis, jamais été rééditée sur eShop...



Roh, le joli n'avion !

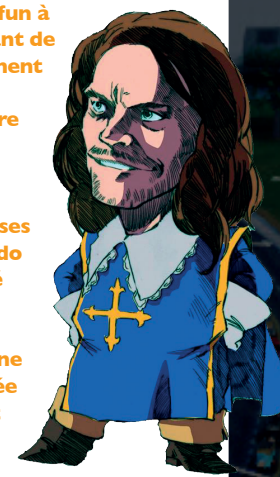
ASTUCE !

Pour gagner plein d'argent en une seule fois, allez dans le menu "information", sélectionnez "taxe" et mettez les fonds destinés aux transports, à la police et aux pompiers à 0%. Revenez à votre partie, dépensez tout l'argent en votre possession. Lorsque le bilan annuel apparaît, maintenez bien le bouton L enfoncé, sortez du menu, revenez-y et mettez toutes les taxes à 100%. Quittez le menu pour revenir au jeu et là, seulement, relâchez le bouton L, et à vous l'oseille !

suites (SimCity 2000, SimCity 3000, SimCity 4, SimCity DS, etc.), les versions "allégées" destinées grand public et les plus jeunes (SimTown, MySims...) et les séries dérivées (SimAnimals, les Sims, The Urbz), sans parler de la concurrence (City Life, Anno, Immortal Cities...) qui a tenté de se frotter, avec plus ou moins de réussite, à ce monument, cette référence absolue du jeu de gestion qu'est devenue, en quelques années seulement, la marque SimCity. ☺

L'AVIS DE... MATT MURDOCK

SimCity, c'est le jeu addictif par excellence. Quand il était sorti sur PC, je me souviens qu'il avait été banni des PC chez MSE, notre éditeur. Plus personne ne bossait. On ne rentrait même plus chez nous le soir. J'ai un autre très bon souvenir d'une soirée bien arrosée quelques années plus tard en compagnie de Will Wright, son créateur. Un gars aussi sympathique que brillant. Mais quand la version Super NES a été annoncée, ça ricanait fort du côté des joueurs PC de la rédac. Un jeu qui simulait des villes gigantesques, qui plus est se jouant à la souris, c'était la bouse assurée, un joli cadeau à venir pour Daubeman, le cuisinier pervers de l'émission Player One sur MCM. C'était sans compter sur le génie de Miyamoto-San, qui, selon la légende, est venu rajouter une grosse dose de fun à ce titre, en y amenant de l'humanité, notamment au travers de la personnalité de notre nouveau conseiller le Dr. Wright ou en nous proposant quelques récompenses bienvenues. Nintendo et Maxis ont prouvé qu'avec un peu d'imagination et de créativité, réussir une adaptation présumée impossible devenait possible.



SURVIVANT

DIFFICILE POUR MOI D'ÉVOQUER LES ANNÉES 80, SANS PARLER DE L'AMSTRAD CPC, MA MADELEINE DE PROUST. ET DIFFICILE DE PARLER DE L'AMSTRAD CPC, SANS PARLER DE L'UN DE MES JEUX FAVORIS DE L'ÉPOQUE SUR CE SUPPORT : LE SURVIVANT, AUSSI CONNU SOUS LE TITRE THE COVENANT. PAR NIIICO



Pour atteindre les recharges de points de vie, utilisez le plus possible les déplacements en navette : la gestion des sauts est assez calamiteuse

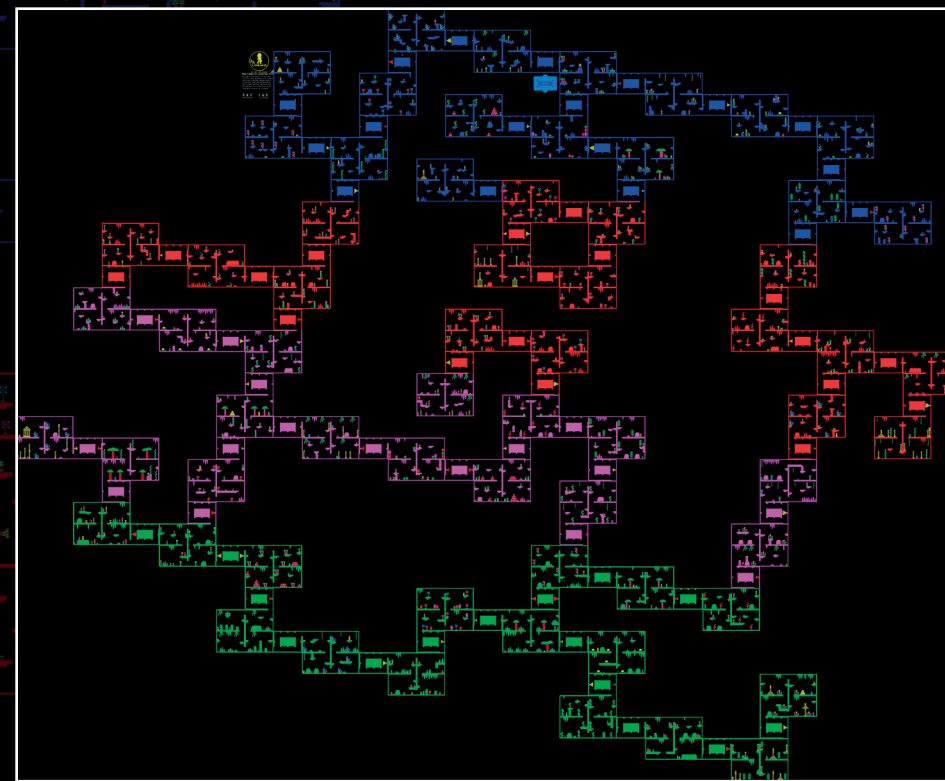


Votre navette est bien gardée. Sans arme pour anesthésier un adversaire, le rejoindre est la garantie de perdre des points de santé !

d'une caverne à une autre librement mais gare, il y a certaines règles à respecter. Des règles qui engendrent bien évidemment des contraintes. Ainsi, le personnage se déplace dans les cavernes soit à bord de sa navette soit à pied. Attention, une fois à bord de son véhicule, notre héros ne peut pas se servir de son arme pour anesthésier ses ennemis. Il ne peut le faire que s'il sort de sa navette. Et bien évidemment, hors de sa navette, il est vulnérable aux attaques de ses adversaires... surtout s'il n'a pas encore mis la main sur l'arme qui se cache dans l'une des 4 cavernes du niveau ! Chaque contact avec un ennemi lui fait perdre des points de vie. Et sans points de vie, forcément, c'est la mort assurée. Se déplacer à pied fait que notre héros est également sensible aux aspirateurs d'énergie. Si par malheur il passe sur l'un d'eux, il se fait aspirer une partie de ses points de vie. Seul moyen de retrouver de la santé : mettre la main sur une source d'énergie dans les précédents niveaux. Dur.

TUER ET SURVIVRE

Autre règle, il faut obligatoirement débarrasser les niveaux de tous ses ennemis. Et pour cela, il n'y a qu'un moyen. Dans un premier temps, les anesthésier avec l'arme cor-



Le plan complet du jeu. Il y a de quoi faire !

respondante (attention, l'anesthésie ne dure que quelques secondes) puis ensuite les récupérer rapidement à bord de sa navette. Cela implique une dernière contrainte : ne jamais s'aventurer trop loin de son vaisseau ! Une fois que l'on a terminé un niveau, on peut s'attaquer au suivant... La difficulté de The Covenant tient dans l'alternance entre les déplacements en navette et à pied, dans les zones où l'on peut poser son vaisseau, en sortir et y rentrer facilement. Mais pas seulement. Elle tient aussi au nombre d'ennemis que l'on croise dans les cavernes. Peu nombreux en début de partie, on ne trouve qu'un adversaire par caverne, leur nombre augmente pour atteindre jusqu'à trois ennemis simultanément par tableau quand on progresse plus loin dans le jeu.

ZE BEUG OF ZE DEATH

La conversion de ce titre issu de l'univers du ZX Spectrum ne s'est pas fait sans heurts. En effet, certaines cavernes de la version Amstrad CPC comprenaient des bugs graphiques bloquant la progression du joueur dans les niveaux : impossible de se déplacer avec la navette ou son personnage ! Du coup, impossible de terminer le jeu sur CPC, carrément. Argh ! Des passionnés ont mis à la disposition des internautes des correctifs pour, trente ans après sa sortie, pouvoir enfin réunir les 64 fragments de parchemins. Il était temps !

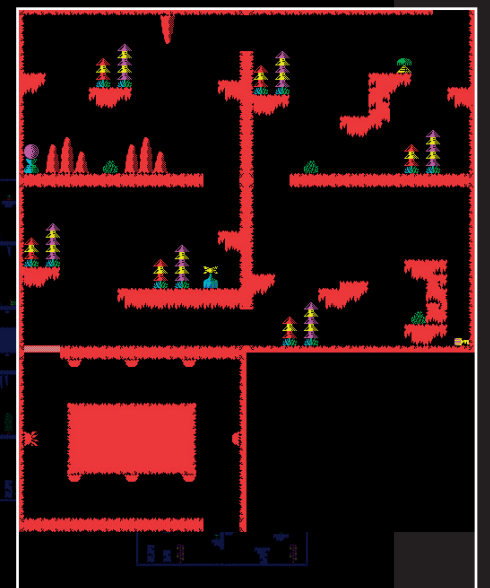


Notre héros, à bord de son superbe vaisseau.



Le superbe écran-titre, en français s'il vous plaît !

Et là, quand on pas encore trouvé l'arme du niveau et quand les points de santé sont au plus bas, je peux vous dire que c'est très rock'n roll ! La progression se fait pas à pas, caverne après caverne. Un véritable jeu de gagne-terrain où chaque caverne débarrassée de ses ennemis est déjà une victoire en soi. Je me souviens d'aller et de retours incessants entre différents niveaux pour se ressourcer en énergie et de perdre la vie



Un "couloir" et quatre cavernes : voilà de quoi se compose un niveau. Et il y en a 64 au total.

bêtement dans les tableaux de liaison. Eh oui, car il existe un dernier piège dans ce jeu d'enfer : les salles de liaison. Comme leur nom l'indique, elles permettent de faire la liaison entre deux niveaux. Elles se composent toutes de la même manière : une salle d'où s'échappent des gouttes de laves du plafond et des jets de flammes des murs verticaux. Eh oui, rien n'est simple dans The Covenant. C'est aussi ce qui fait la force et la durée de vie exceptionnelle de ce jeu de plates-formes et d'aventure. Si vous avez quelques heures devant vous, vous savez ce qu'il vous reste à faire ! ☺

L'AVIS DE... NIIICO

Jouer à Covenant c'est un peu comme se lancer dans un bouquin de Maurice G. Dantec, époque Racines du Mal : sitôt un chapitre terminé, on ne résiste pas à se lancer dans le suivant. Dans Covenant, sitôt un niveau nettoyé de ses ennemis que l'envie d'aller voir ce que cachent les prochaines cavernes est plus forte que tout. La difficulté du jeu tient tant à son contenu, quelques 256 cavernes à visiter, qu'à son gameplay : les tirs partent vers le bas suivant un angle de 45° et rebondissent sur les parois (il faut donc se montrer fin technicien pour anesthésier un ennemi) et les séquences de plates-formes sont franchement délicates, faute à une gestion des sauts qui demande pas mal de précisions ! Un formidable jeu, injustement méconnu, à mettre dans toutes les mains.



LE SURVIVANT (The Covenant)

Éditeur : Ere Informatique
Développeur : PSS
Paru sur : ZX Spectrum 48K
Sortie : 1985
Genre : aventure / plate-forme
Joueurs : 1
Également paru sur : Amstrad CPC
Réédité sur : jamais !

COMMENT Y JOUER AUJOURD'HUI ?
Pas le choix : il faudra uniquement compter sur le matériel d'époque, le jeu n'étant même pas disponible en abandonware !



Alone in the dark

Père fondateur du Survival Horror

PAR SETZER & Jm DESTROY

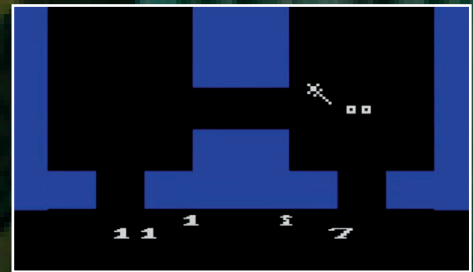
DANS CE BAS MONDE, IL EXISTE DES DIZAINES DE MILLIERS DE JEUX, DES BONS, DES MOINS BONS, DES DAUBES, DES HITS. SI QUELQUES-UNS SONT GÉNIAUX, D'AUTRES SONT DE SIMPLES RÉPLIQUES, DE PÂLES COPIES DÉNUÉES DE TOUTE CRÉATIVITÉ. CERTAINS D'ENTRE EUX INNOVENT ET MARQUENT TOUTE UNE GÉNÉRATION, MAIS PLUS ENCORE : ILS SONT LE JEU VIDÉO. PARMI CES TITRES QUI ONT FAÇONNÉ LA LÉGENDE DU MÉDIA, ALONE IN THE DARK SE PLACE LÀ COMME UN MONOLITHE INOXYDABLE. DROIT DANS SES PIXELS, FORT DANS SES POLYGONES, IL A CRÉÉ À LUI TOUT SEUL UN GENRE QUI, AUJOURD'HUI ENCORE, EST PORTÉ AUX NUES PAR UNE GALAXIE DE JOUEURS, TOUJOURS PLUS AVIDE DE SENSATIONS FORTES. SOURCE D'INSPIRATION DE NOMBREUSES AUTRES PRODUCTIONS, NOUS AVONS VOULU, DANS CE PREMIER NUMÉRO, RENDRE HOMMAGE À CE TITRE ILLUSTRE, POINT DE DÉPART D'UN NOUVEAU TYPE DE JEUX : LE SURVIVAL-HORROR.

ÉTAT DES LIEUX

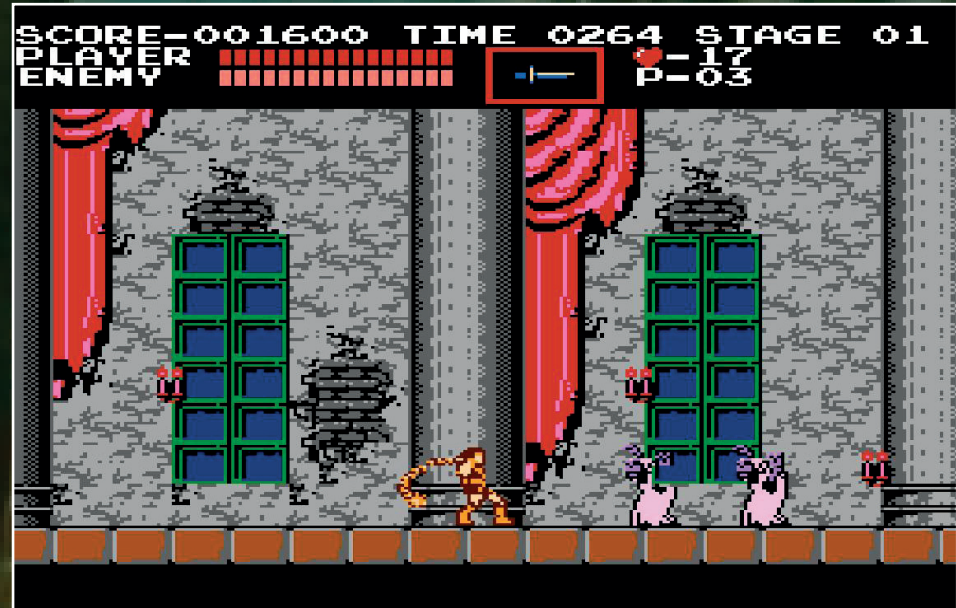
Nous sommes en 1982. François Mit-terrand est alors président depuis un an, Internet n'est même pas un concept et J'm Destroy n'est encore qu'un jeune padawan imberbe. Fumer partout n'est pas un problème, les radars une denrée rare et draguer une fille sans avoir peur du procès, une réalité.

Le jeu vidéo, lui, n'en est encore qu'à ses balbutiements (comme l'auteur de ces lignes, du haut de ses deux ans). De nombreuses productions médiocres foisonnent et rien n'est vraiment bien défini. Les shoot'em ups cartonnent sur consoles et les jeux de rôle/aventure font les beaux jours des possesseurs de micros. Mais avec une technologie limitée ne permettant que peu de liberté, il est particulièrement difficile, pour un jeu, de se démarquer. Toutefois, en 1982, deux titres tentent de sortir du lot en voulant briser ce classicisme récurrent.

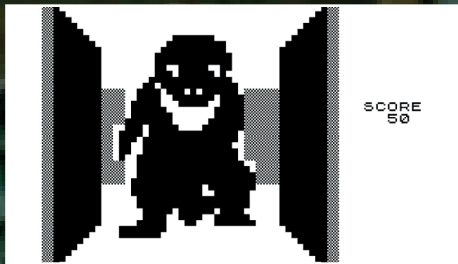
Le premier, Haunted House, développé par Atari, sort sur Atari 2600. Votre personnage n'est alors qu'une paire d'yeux qui doit arpenter les quatre étages d'une grande maison hantée, poursuivie par des



POUR JOUER À HAUNTED HOUSE, IL FAUT BEAUCOUP D'IMAGINATION. MAIS UNE FOIS POURSUIVI PAR UN FANTÔME, LE STRESS EST BIEN PRÉSENT.



DÈS SA PREMIÈRE AVENTURE DANS CASTLEVANIA, SIMON BELMONT DEVAIT AFFRONTER DRACULA, DES ZOMBIES, DES GORGONES, LE MONSTRE DE FRANKENSTEIN ET, BIEN SÛR, LA MORT ELLE-MÊME.



BIEN QU'IL RESSEMBLE À MAZE WAR (LE GRAND-ÂIEUL DU FPS, PROGRAMMÉ EN 1974 PAR DES GÉNIES DE LA NASA, PUIS DU MIT), LE PRINCIPE DE 3D MONSTER MAZE EN EST L'EXACT OPPOSÉ, PUISQU'AU LIEU DE CHASSER LES AUTRES JOUEURS POUR LES ÉLIMINER, IL FAUT, CETTE-FOIS-CI, FUJIR LE PLUS VITE POSSIBLE.



LE HÉROS DE SPLATTERHOUSE A DES GROS MUSCLES ET UNE SOIF DE VENGEANCE SANS FIN. ALORS, LE SURVIVAL-HORROR, C'EST PLUTÔT POUR SES ENNEMIS !

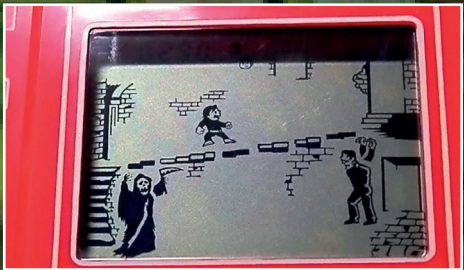
fantômes et des chauves-souris. Pour sortir vivant de ce cauchemar, notre paire d'yeux devra récupérer certains objets et résoudre des énigmes. Le second, 3D

Monster Maze, développé par Malcolm Evans et sorti sur Sinclair ZX81, vous place dans un labyrinthe dont vous devez trouver la sortie tout en évitant le T-rex qui y est enfermé. Et comme vous n'avez pas d'armes, la seule option est la fuite. Ces deux titres, au gameplay rudimentaire sont pourtant les bases, les racines d'un genre qui, au cours des années suivantes évoluera. Mais déjà, le concept de l'enfermement pour mieux fuir est en place. Plus tard, d'autres titres viendront se greffer à ce nouvel univers. Le manoir du Dr

Génies sur Oric I (Loriciel – 1983) pour le côté aventure ou Castlevania sur NES, Amiga, PC, X68000, C64 et MSX (Konami – 1986) pour le côté action. L'avènement des consoles 8 bits et de l'arcade rendra populaire les jeux d'action agrémentés de monstres, comme Monster Bash en arcade (Sega – 1982) et son remake Ghost House sur Master System (Sega – 1986) ou d'une bonne couche de gore, à l'image de SplatterHouse en arcade (Namco -1988), titre adapté, par la suite, sur NES, PC-Engine et FM Towns.

Parallèlement à l'arrivée de ces jeux plus matures et plus violents, la maîtrise des machines par les programmeurs et une certaine montée en puissance technologique permettent l'émergence d'une nouvelle tendance. En 1983, Ant Attack (de Sandy White, sur ZX Spectrum) impose déjà de se déplacer dans des niveaux complexes tout en esquivant des ennemis monstrueux. Fun Factory, avec War of Dead, sorti en 1987 sur MSX2 et PC-En-

gine, propose un RPG à l'ambiance assez sombre, contenant des phases de combats typées action contre des abominations post-apocalyptiques.



SORTI SUR LA LCD SOLAR POWER DE BANDAI EN 1982, TERROR HOUSE EST UN AUTRE JEU D'ACTION CERTES MINIMALISTE, MAIS QUI REPREND LES GRANDES FIGURES DE L'HORREUR, COMME LA MORT OU LE MONSTRE DE FRANKENSTEIN.

Parmi ces titres, notons également La-place no Ma, sur NEC PC-8801 et 9801 (Vic Tokai – 1987) et Project Firestart, sur Commodore 64 (Dynamix – 1989) qui plongent le joueur dans un scénario beaucoup plus travaillé et immersif. Tombé aujourd'hui dans l'oubli et indirectement à l'origine du survival horror moderne, Sweet Home, une adaptation du film éponyme réalisé par Kiyoshi Kurosawa, est un jeu Famicom (Capcom – 1989). Cette cartouche, jamais sortie du Japon, mêle RPG au tour par tour, puzzles et ambiance horripilante. Dirigée par un certain Tokuro Fujiwara, elle pose d'importantes premières bases. Quelques années plus tard, alors devenu producteur, il encouragera le jeune Shinji Mikami à réaliser un remake de Sweet Home, un titre entré au Panthéon du jeu vidéo : Resident Evil !



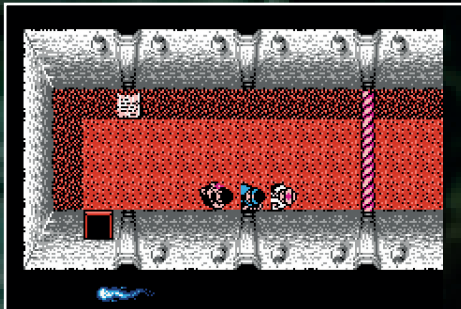
PRÈS DE VINGT ANS AVANT DEAD SPACE (VISCERAL GAMES - XB360, PS3, WINDOWS - 2008), ELECTRONIC ARTS PROPOSAIT DÉJÀ DE VIVRE UNE AVENTURE AUSSI FUTURISTE QUE SANGLANTE, AVEC PROJECT FIRESTART, EN PARTANT À LA RECHERCHE DES RESCAPÉS D'UNE BASE SPATIALE.



VU PAR CERTAINS COMME LES DÉBUTS DU SURVIVAL-HORROR, ANT ATTACK EST LE PREMIER JEU EN 3D ISOMÉTRIQUE À PROPOSER UNE TELLE LIBERTÉ DE DÉPLACEMENT, SURTOUT COMPARÉ À Q*BERT OU ZAXXON.



REMAKE SUR MASTER SYSTEM DE MONSTER BASH, UNE BORNE D'ARCADE SEGA CRÉÉE EN 1982, GHOST HOUSE EST UN JEU D'ACTION-PLATEFORME PLUTÔT RÉUSSI, MALGRÉ SON RELATIF ANONYMAT.



MÊME S'IL S'EST ÉLOIGNÉ DE SON MODÈLE D'ORIGINE, RESIDENT EVIL A REPRIS QUELQUES ÉLÉMENTS MAJEURS DE SWEET HOME. PAR EXEMPLE, DES PORTES QUI SERVENT DE TRANSITION ENTRE DEUX PIÈCES D'UNE GRANDE MAISON...



CELUI PAR QUI TOUT A COMMENCÉ : FRÉDÉRICK RAYNAL.

L'ARRIVÉE DU TAULIER

Né en 1966, Frédéric Raynal est un bi-douilleux, un grenouilleur (merci Hebdo-giciel), un touche à tout. Sa passion : tout démonter et tout remonter. À 12 ans, il s'intéresse à l'électronique et commence au début des années 80 à programmer, notamment sur ZX81. Ses premiers jeux, il les fait pour lui. C'est avec PopCorn en 1988 qu'il commence à acquérir une petite popularité au sein du microcosme "micro-informatique" en réalisant les graphismes du jeu. Remarqué par Infogrames et notamment par son PDG Bruno Bonnel (tout le monde se rappelle des fameux « Bruno Bonnell présente », sur les écrans de nombreux jeux édités par la marque), aujourd'hui, député LREM, Frédéric est embauché en 1989. Sa première production est la conversion d'Alpha Waves, un jeu de labyrinthes sur PC, qui propose de nombreuses figures géométriques tridimensionnelles en surfaces pleines. Considéré comme l'un, si ce n'est le premier jeu en 3D surfaces pleines en temps réel, Alpha Waves marque un tournant dans l'esprit du programmeur.

possède un vidéoclub n'y est, bien sûr, pas étranger. Il imagine alors ses premiers zombies en 3D, articulés et texturés. Petit à petit, d'autres idées lui viennent en tête, notamment le concept d'un jeu, on ne peut plus simple : sortir vivant d'une grande maison. Le talent est là, la technologie est prête (ou presque) et le principe en place. Le tout est maintenant de convaincre l'éditeur et de trouver des partenaires qui pourraient l'aider à développer son travail.



PREMIER JEU DE PLATES-FORMES EN 3D, ALPHA WAVES EST CENSÉ STIMULER DIFFÉRENTES ZONES ÉMOTIONNELLES DU CERVEAU.

Âgé alors de 23 ans, Frédéric est persuadé que cette technologie innovante peut être poussée plus loin et devenir la base de jeux plus riches, plus avancés. Bref, des titres plus intéressants et proposant bien plus que de simples animations de pyramides, de cônes et de rectangles. Passionné de programmation et de technologie, il est également fortement inspiré par les films d'horreur dont il s'est nourri au cours de son adolescence passée à Brive-la-Gaillarde. Le fait que son père

Au début de l'année 1991, Frédéric se lance dans l'aventure. Son concept étant nouveau, aucun moteur ne correspond à ce qu'il a en tête. Plein de volonté et d'espoir, il présente les premières ébauches de son jeu à Infogrames. Plutôt frileux et peu enclin à prendre des risques, l'éditeur lyonnais rejette le projet. Pas découragé pour un sou et persuadé qu'il tient là un titre exceptionnel, il décide de continuer sa programmation pratiquement seul, après des heures de travail. Conscient que son premier essai n'était pas très éloquent, il

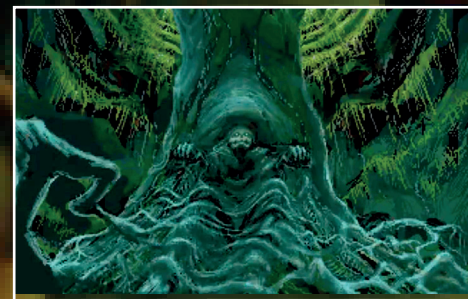
travaille d'arrache-pied, aidé par deux de ses collègues dont Yaël Barroz, qui deviendra sa femme, pour obtenir un résultat plus percutant, plus vendeur. Bingo, cette seconde mouture convainc les pontes d'Infogrames et un petit budget lui est alloué. Le projet verra donc le jour.

À sa sortie, en 1992, Alone in the Dark est une claque monumentale pour les PCistes et les journalistes, mais aussi pour les professionnels du jeu vidéo, toujours à l'affût de nouveaux concepts et de nouvelles prouesses programmatiques.

Techniquement parlant, le titre est impressionnant. L'utilisation de la 3D est intelligente. Elle permet une animation fluide et réaliste du personnage. La mise en scène quasi-cinématographique est tout simplement inédite et, couplée à une écriture fine et bourrée de références (notamment au maître de l'horreur H.P. Lovecraft) permet une immersion totale dans le jeu. Dans Joystick n°32 de novembre 1992, un certain Moulinex (un héros de l'électro-ménager, sans doute) affirme, de façon assez visionnaire, qu'on « parlera désormais de l'avant et de l'après Alone in the Dark » et n'hésite pas à donner une note de 97%. Si Alone in the Dark n'est pas le premier jeu d'horreur, il est incontestablement le titre qui a posé les jalons d'un nouveau genre que l'on désignera, quelques années plus tard, sous le nom de survival-horror.

FONDATEURS ET PIERRES ANGULAIRES

De la contrainte naissent les grandes idées (ne cherchez pas chez Socrate, c'est de moi !). Pourquoi Mario a-t-il une casquette ? Pour ne pas avoir à animer ses cheveux. Pourquoi Metal Gear est-il un jeu d'infiltration ? Parce que la technologie ne permettait pas d'afficher un grand nombre de balles à l'écran sans provoquer de ralentissements. Pourquoi Alone in the Dark est-il rempli de bonnes idées ? Parce que les ordinateurs de l'époque étaient faiblards. Il fallait alors faire avec les moyens du bord. Comme le créateur



EZECHIEL PREGZT, PIRATE QUI A FAIT CONSTRUIRE DERCETO ET QUI CONTRÔLE LES MONSTRES DE LA MAISON DEPUIS SA TOMBE ENFOUIE.



DESSINÉE PAR DIDIER CHANFRAY, CETTE ILLUSTRATION FUT LA TOUTE PREMIÈRE CRÉATION ISSUE D'ALONE IN THE DARK. ELLE RÉSUMAIT TELLEMENT BIEN LA VISION QU'AVAIT ALORS FRÉDÉRICK RAYNAL DE SON JEU QU'ELLE EST RESTÉE ACCROCHÉE AU-DESSUS DE SON BUREAU TOUT AU LONG DE LA PRODUCTION.

l'explique lors de son intervention à la Games Developer Conference de 2012, les nombreux problèmes qu'il a rencontrés l'ont forcé à penser à des solutions innovantes. Les idées et les nouveaux concepts sont le nerf de la guerre dans le jeu vidéo. Naissance d'un genre, naissance d'une révolution...

Outre le concept général d'Alone in the Dark que l'on sait désormais inédit, la première innovation est le choix des personnages. Dès le lancement du jeu, il est possible d'incarner un homme (Edward Carnby) ou une femme (Emily Hartwood). L'idée des développeurs est alors de proposer au joueur une autre aventure, avec d'autres objectifs et d'autres énigmes en fonction du personnage choisi. En procédant de la sorte, Frédéric Raynal pensait, assez naïvement, séduire un potentiel public féminin. Mais faute de temps et probablement aussi de crédits d'Infogrames, cette idée n'a pas pu être développée et la jeune femme est restée une simple alternative graphique. Toutefois ce choix entre deux

protagonistes n'est pas tombé dans l'œil d'un aveugle puisque quelques années plus tard, cette même option se retrouve dans Resident Evil et Resident Evil 2. Le temps (et l'argent) aidant, Capcom en améliore la formule et réussit à différencier l'aven-

ture en fonction du personnage. Le mode normal est ainsi incarné par la frêle demoiselle alors que le mode difficile l'est par le musculeux beau gosse. Au-delà même de la présence de ces deux personnages, le véritable héritage d'Alone in the Dark

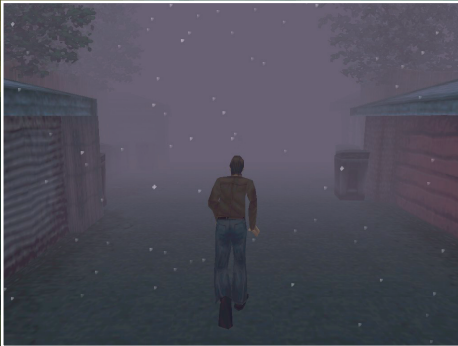


CI-DESSUS, LE CHOIX DES PERSONNAGES DANS ALONE IN THE DARK, PLUTÔT SOBRE ET CLASSIEUX.

est sans doute leur normalité. Pas de super-héros aux capacités surhumaines, pas de militaires ou de flics sur-entraînés et armés jusqu'aux dents. Edward et Emily sont des civils sans histoire, des personnes ordinaires confrontées à des situations extraordinaires, comme l'incarneront par la suite Harry Mason, courant après sa fille Cheryl dans la brumeuse Silent Hill sur PlayStation (Konami – 1999), les quatre orphelins norvégiennes de Clock Tower sur Super Famicom (Human Entertainment – 1995), ou Miku, la jeune héroïne à l'appareil



CI-DESSOUS, L'IDÉE REPRIS DANS LE PREMIER RESIDENT EVIL, AVEC PLAQUE ET FLINGUE.



HARRY MASON COURANT APRÈS SA FILLE DANS LA BRUMEUSE SILENT HILL.

photo de Project Zero sur PlayStation 2 (Tecmo – 2001), partie à la recherche de son frère dans un vaste manoir. Et à propos de vastes manoirs...

Grand classique du film d'horreur, les vieilles et immenses bâtisses sont également le lieu privilégié des survival horror. Si le premier de ces bâtiment venant à l'esprit est évidemment le manoir Arklay de Resident Evil, on trouve également ce genre de lieu glauque et inhospitalier dans un grand nombre de titres : Haunting Ground sur PlayStation 2 (Capcom – 2005), Rule of Rose toujours sur PlayStation 2 (Punchline – 2006) ou encore la plupart des Clock Tower. Eternal Darkness, sorti sur Gamecube (Silicon Knights – 2002) est un autre jeu qui partage de nombreux points communs avec Alone in the Dark, notamment l'idée d'une

grande demeure construite sur des ruines occultes. La ressemblance peut même être jugée troublante, puisque dans le jeu de Silicon Knights à l'image de celui d'Info-grammes, le sous-sol est la source du mal qui corrompt le reste de la maison, le lieu primordial où les deux aventures se concluent de manière épique. À l'instar des zombies, la grande demeure – appelée Derceto dans Alone in the Dark – est fortement inspirée des films d'horreur qui ont peuplé l'adolescence de Raynal, et plus particulièrement d'Amityville, œuvre de Stuart Rosenberg sortie en 1979 aux États-Unis. D'ailleurs, comme Frédéric l'explique : « le scénario d'Alone in the Dark est marqué sur l'affiche du film : For God's sake, just get out ! » (Pour l'amour de Dieu, sortez !)

Mais pourquoi l'action du jeu se déroule-t-elle dans les années 20 ? D'une part parce que cette période constitue un cadre original alors peu exploité dans le jeu vidéo. D'autre part parce qu'elles offrent une ambiance lugubre et toute lovecraftienne à la vieille Derceto. Outre ces deux aspects, cette époque s'avère particulièrement propice aux développeurs. Elle permet non seulement des effets de lumière dus à la présence d'électricité mais sert également de parfaite excuse pour ne pas avoir à intégrer de contraintes plus complexes, comme la gestion du matériel informatique ou de technologies trop modernes, bien plus périlleuses à exploiter et à mettre en œuvre.

L'HORREUR FAITE MAISON



AVEC SON APPARENCE PRESQUE HUMAINE, LA MAISON D'AMITYVILLE SEMBLE VOUS DÉVISAGER



MOINS DÉMONIAQUE, DERCETO N'EST PAS POUR AUTANT UN MODÈLE D'ACCUEIL ET DE BIENVENUE.



À L'INTÉRIEUR, IL Y A DES NORMES À RESPECTER SI ON VEUT ÊTRE UNE VRAIE MAISON DE FILM D'HORREUR : GRAND ESCALIER EN BOIS ET VIEUX MOBILIER OBLIGATOIRE.



RESIDENT EVIL (REMAKE SORTI SUR GAMECUBE EN 2002) ET ETERNAL DARKNESS AURONT LE BON GOÛT DE RAJOUTER UN TAPIS ROUGE DU PLUS BEL EFFET.

PERSPECTIVES ET POINTS DE VUE

Au-delà même de toute notion de personnage, de scénario et de thème, l'idée la plus révolutionnaire introduite par Frédéric Raynal est le système de caméras et par conséquent le moteur graphique. Dans la réalisation du jeu, seuls les personnages et quelques objets sont affichés en 3D calculée en temps réel alors que le reste du décor est en 3D précalculée, c'est à dire fixe. Ainsi, le changement de caméras et d'angles assurent des points de vue différents à l'action, ce qui permet de créer de la tension, voire de la peur, à grands coups de champs, de contre-champs, plongées et contre-plongées qui là aussi, fleurent bon le film d'horreur. Bien que l'art de ce mélange entre 3D en temps réel et précalculée soit presque parfaitement maîtrisé dans Alone in the Dark, il ne s'agit en rien d'une idée de génie soufflée par le muses de la programmation (si tant est qu'elle ait un jour existée), mais est simplement la réponse à une contrainte technique, à savoir le manque de ressources pour tout afficher en 3D et en temps réel. C'est pour ces mêmes raisons techniques que ces caméras, qui ont longtemps fait école par la suite, sont dirigées vers le sol et évitent au maximum les murs et les plafonds. En plus de participer à la mise en scène et de faciliter les déplacements du joueur, cette astuce a surtout permis de se passer de grandes parties du décor qui se seraient avérées gourmandes en ressources.

Ce principe de caméra, puisque parfaitement pensé fut ensuite repris, notamment par Resident Evil. Quelques temps après son départ de Capcom, l'homme a l'origine de la saga, Shinji Mikami, avouera finalement, après des années de déni, avoir joué à Alone, comme le reportent nos confrères du journal Le Monde en 2014 : « [...] J'ai joué à Alone in the Dark, qui se composait de décors fixes. C'était très intéressant, car il y avait une expressivité plus importante. L'étape suivante a consisté à adapter Resident Evil à ce modèle. » Il faut dire que lorsqu'on compare les deux titres, le doute n'est vraiment pas permis. Resident Evil reprend à l'identique l'idée de personnages 3D qui évoluent dans des décors figés et certains passages ont des angles de caméra très similaires. Bien sûr, les quelques années d'écart technologique entre les deux titres sont en faveur de Capcom qui propose alors des graphismes plus fins, des textures plus travaillées et, de manière générale, un jeu plus élaboré. Mais dans une scène culte de Resident Evil, quand on voit ce chien zombie traverser

C'EST BON, ON LA GARDE !

VOICI QUELQUES ÉCRANS QUI MONTRENT CLAIREMENT L'INFLUENCE CINÉMATOGRAPHIQUE QUI A DÉTEINT SUR FRÉDÉRIC RAYNAL.



TOUTE RESSEMBLANCE AVEC DES JEUX AYANT DÉJÀ EXISTÉ...



... SERAIT TOTALEMENT PAS FORTUITE. (ÉCRANS DE GAUCHE ALONE IN THE DARK, À DROITE RESIDENT EVIL)



DEUX POINTS DE VUE DIFFÉRENTS DU GRENIER, LA PIÈCE DE LA MAISON DANS LAQUELLE L'AVENTURE COMMENCE. L'IMPRESSION DE CAMÉRAS POSÉES À DES ENDROITS STRATÉGIQUES EST PARFAITE.





DINO CRISIS, (AVEC PARASITE EVE ET FINAL FANTASY IX) SONT DES TITRES QUI UTILISENT, DE MANIÈRE ASSEZ ÉVIDENTE, L'IDÉE DE PERSONNAGES EN 3D ÉVOLUANT DANS DES DÉCORS FIXES.

une vitre pour vous sauter dessus, on ne peut que faire le parallèle avec le premier ennemi rencontré dans Alone in the Dark : une sorte de poulet zombie brisant une fenêtre pour vous attaquer.

Ce mélange de décors fixes et de personnages en 3D a beaucoup plu à Mikami puisqu'il réutilisera ce principe trois ans plus tard, en 1999, dans Dino Crisis, l'autre survival-horror de Capcom. Il en sera de même pour Squaresoft, dont plusieurs titres sortis sur Playstation proposent ce



BEAUCOUP PLUS CONNUE SUR LES CONSOLES SONY, LA SAGA CLOCK TOWER A POURTANT DÉBUTÉ SUR SUPER FAMICOM.

moteur de jeu, comme Parasite Eve (1998) ou la trilogie des Final Fantasy (1997 – 1999 et 2001).

QUESTION D'OPTIMISATION

Deux idées qui existaient avant Alone in the Dark mais qui ont le mérite de particulièrement bien s'y intégrer, sont celles de l'inventaire restreint et du nombre limité de munitions. Plutôt réalistes, ces éléments de gameplay sont devenus incontournables et essentiels à la quasi-totalité des survival-horror qui ont suivi. Parmi eux, Deep Fear sur Saturn (Sega - 1998), Project Zero, Clock Tower, Rule of Rose ou encore Forbidden Siren sur Playstation 2 (Sony – 2003). Pour faciliter certains passages et éviter les nombreux allers-retours, quelques titres mettront en place des idées un peu déconcertantes et loin d'être réalistes, comme les malles communicantes de la saga Resident Evil, qui ont la particularité de téléporter les objets. Évidemment, un inventaire plein ou vide ne suscite que peu d'effroi. Non, ce qui effraie, c'est de se sentir complètement démuni face à une situation qui nécessite un objet particulier, celui que vous n'avez pas jugé bon de prendre. La seule solution pour vous sortir de ce mauvais pas est de retourner là où vous l'aviez laissé et de vous exposer à nouveau aux dangers que vous venez de traverser. Le nombre restreint de munition apporte au jeu, une aventure et un plaisir différent. Là où dans bon nombre de titres, il fallait bourriner pour avancer, Frédérick Raynal invite à observer, comprendre et à gérer intelligemment ses ennemis. Dans Alone in the Dark, ces ennemis sont de deux types. Les premiers sont des monstres basiques pouvant être combattus à coups de poings ou à l'aide d'armes et les seconds d'horribles créatures immortelles. Néanmoins, que ce soit face à un ou à l'autre, il existe presque toujours d'autres solutions que la force brute. Par exemple, les zombies sont généralement assez lents et pas très malins. En les esquivant ou en se cachant, ils ne devraient pas chercher plus loin (sauf si vous grignotez des chips bien craquantes, mais là vous faites exprès !). Quant aux abominations que sont les harpies ou l'armure vivante, elles peuvent être éliminées avec un objet dédié, efficace à 100%. Finalement, la plupart des affrontements ne sont pas des combats classiques et peuvent être évités. En prenant ainsi le monde du jeu-vidéo à contre-pied, Frédérick Raynal pose les bases de deux des principales caractéristiques du futur genre survival-horror : une importance moindre accordée aux combats et la présence d'énigmes.



À SA SORTIE EUROPÉENNE, RULE OF ROSE A DÉCLENCHÉ UNE POLÉMIQUE, CERTAINS POLITIQUES BIEN MAL INFORMÉS AYANT ACCUSÉ LE JEU, ENTRE AUTRES, "D'APPEL À LA VIOLENCE, À LA MORT, AU VIOL".

En effet, dans ce genre de jeu, les héros sont généralement mal équipés et sous-armés face à des hordes de monstres sanguinaires. Les joueurs sont donc poussés à privilégier l'évasion par rapport à l'affrontement direct, ce qui renforce leur sensation de vulnérabilité et augmente leur peur. Les survival-horror qui ont suivi sont totalement ancrés dans cette idée d'évitement. Par exemple, le gameplay de Clock Tower est entièrement basé sur la fuite de Jennifer face à l'horrible Scissorman, tout comme Haunting Ground, où les ennemis sont invincibles et ne peuvent qu'être ralentis par votre frêle personne. Une des courses-poursuites les plus célèbres du jeu vidéo est probablement celle entre Jill Valentine et le Nemesis de Resident Evil 3 sur Playstation (Capcom – 1999), un autre ennemi invincible. Pour offrir des moments de répit tout en proposant un certain challenge, l'accent est alors



DIRECTEMENT DÉVELOPPÉ PAR SEGA, DEEP FEAR ÉTAIT LA RÉPONSE DE LA SATURN AU RESIDENT EVIL DE LA PLAYSTATION. HÉLAS, LE SUCCÈS NE FUT PAS AU RENDEZ-VOUS.



SÉRIE MOINS CONNUE, LES PROJECT ZERO (FATAL FRAME AUX ÉTATS-UNIS ET ZERO AU JAPON) ONT UNE PARTICULARITÉ : LES HÉROS DE CHAQUE ÉPISODE DOIVENT SE BATTRE CONTRE TOUTES SORTES D'ESPRITS ET FANTÔMES... À L'AIDE D'UN APPAREIL PHOTO !

mis sur la résolution d'énigmes. Ainsi, dans Alone in the Dark et chez tous ses héritiers, une partie du gameplay consiste à récupérer toutes sortes d'objets hétéroclites qu'il faut utiliser pour débloquent des portes, révé-

ANECDOTES EN VRAC

- Une fois toutes ses idées formalisées et le moteur du jeu au point, Frédérick Raynal a réuni toute son équipe (environ sept personnes). Pendant trois jours, à la manière d'un Maître du Jeu, il a exposé le déroulé d'Alone in the Dark tout en demandant des idées à chacun en fonction de ses compétences. À la fin de cette présentation, chaque membre de l'équipe avait sa tâche à accomplir.

- La démarche étrange des personnages quand ils courent est en fait celle de Frédérick Raynal qui voulait montrer à Didier Chanfray, son animateur 3D, comment un personnage peut courir en intérieur.

- Durant les premiers essais, le personnage principal pouvait donner des coups de tête quand il se battait. Inhabituel mais efficace !

- Le développement du jeu a commencé en janvier 1992 pour se terminer en décembre de la même année. Mais jusqu'en novembre, Edward Carnby n'avait pas de visage, juste une tête ronde et lisse !

- Le vrai problème est arrivé en avril 1992, quand Infogrames a demandé des visuels pour commencer à communiquer. Didier et Yael ont donc du dessiner un visage à la main, avec Deluxe Paint, directement sur les photos tirées du jeu !

- Des visuels de ce visage improvisé sont toujours visibles sur certaines boîtes du jeu et dans la galerie d'images qui défilent quand on ne touche à rien sur le menu principal.

- Frédérick Raynal était tellement fier de la 3D sur laquelle il a travaillé si longtemps qu'il a voulu que les joueurs en profitent pleinement. Il a donc opté pour une interface très épurée, voire invisible. En effet, on ne voit aucune indication à l'écran, ni munitions, ni barre de vie.



UNE ILLUSTRATION DU DIEU N'ZOTH TEL QU'IL APPARAÎT DANS HEARSTONE SUR PC (BLIZZARD – 2014), JEU DE CARTES VIRTUEL DÉRIVÉ DE WORLD OF WARCRAFT.

ler des passages secrets, obtenir une arme ou, plus généralement, ouvrir des boîtes contenant encore plus d'objets variés. Si Alone in the Dark propose des énigmes plutôt logiques (déplacer un coffre sur une trappe pour ne pas qu'elle s'ouvre, éteindre un cigare avec de l'eau, utiliser la musique dans la salle de bal, etc...), les titres qui l'ont suivi poussent cet élément de gameplay aux confins de l'absurde. Dans Resident Evil 3 par exemple, ouvrir les portes de l'hôtel de ville avec douze pierres précieuses, est complètement absurde, même si la ville est très riche ! Malgré ces quelques errements, la formule des survival des années 90-2000 reste quand même très proche de l'idée de base que Frédérick Raynal a voulu mettre en place : réfléchir et dominer sa peur plutôt que lui vider son chargeur en pleine tête.

PAPERASSES ET PETITS MOTS

La dernière idée géniale mise en place dans Alone in the Dark est la présence de nombreux documents, éparpillés dans Derceto. La fouille minutieuse de chaque recoin du manoir est ainsi l'occasion de trouver de nombreux journaux, livres ou feuilles volantes. En plus de donner les solutions des différentes énigmes aux joueurs les plus curieux, la lecture de ces notes permet surtout de développer le background, d'instaurer une ambiance et de dérouler le scénario. Raynal l'a souvent dit : « l'imagination est plus forte que les polygones. » Aujourd'hui, bien qu'il soit difficile d'être effrayé par les graphismes datés d'un jeu de 1992, les



textes, eux, sont toujours aussi efficaces. Pour les écrire, l'équipe a fait appel au talent d'Hubert Chardot, un écrivain qui n'avait jamais travaillé dans le domaine du jeu vidéo auparavant.

Au début du projet, l'idée d'un héros solitaire s'est rapidement imposée, principalement pour ne pas avoir à gérer les dialogues. Ces textes étaient donc un moyen pratique et élégant pour raconter l'histoire du jeu tout en évitant d'interagir avec d'autres personnages. Les informations importantes sont ainsi savamment distillées via différents documents, ce qui donne un certain cachet littéraire au titre tout en rappelant l'époque, pas si lointaine, des jeux d'aventures entièrement textuels comme Zork (1980) ou The Lurking Horror (1987), tous deux développés par Infocom et sortis sur micro-ordinateurs. Ce procédé a bien entendu été repris dans Resident Evil (encore lui !) et la majorité des survival-horror, mais également dans un grand nombre de titres non-horifiques. Encore très récemment, des jeux comme Gone Home sur PC (Fullbright Company – 2016) ou Horizon Zero Dawn sur PlayStation 4 (Guerrilla Games – 2017) utilisent cette méthode pour expliquer les mécanismes du monde dans lequel leur héros évolue.



VOUS AVEZ OPTÉ POUR LA TECHNIQUE GROS BOURRIN, MAIS VOUS AURIEZ ÉGALEMENT PU VOUS PLANQUER ENTRE LE MUR ET L'ARMOIRE.



SI, SI ! MÊME LES VIEUX PLAIDS MOCHES PEUVENT ÊTRE UTILES !

Un développement intéressant – et plutôt logique – de cette idée a été opéré par un ensemble de titres qui, s'ils ne sont pas directement liés, partagent beaucoup : les System Shock de Looking Glass Studio / Irrational Games, sortis sur PC en 1994 et 1999, et les Bioshock de 2K Games, sortis sur PC et consoles en 2007, 2010 et 2013. Dans ces différents titres, les héros ne trouvent plus de documents papier, mais des enregistrements vocaux. En plus d'ajouter une voix, une vie, voire une intensité dans le message, ils permettent surtout d'éviter toute coupure de l'action et de profiter de l'information recueillie tout en continuant à jouer.

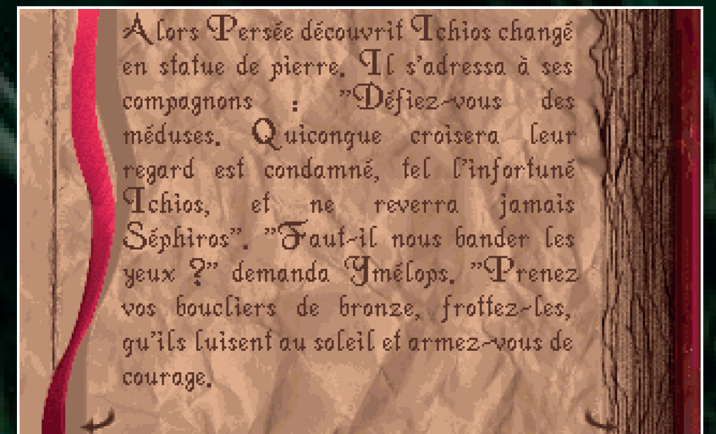
REMISE DES CLÉS

Alone in the Dark n'est pas le premier jeu d'horreur ou de survie, mais il est le titre qui a inventé et concentré tout ce qui donnera, quelques années plus tard, le genre survival-horror. Si Resident Evil et consorts se sont peu à peu éloignés de ce concept d'aventure cérébrale et de peur psychologique pour proposer des titres plus orientés vers l'action, ironiquement, c'est également le cas des suites d'Alone in the Dark, auxquelles Frédéric Raynal n'a pas participé. Néanmoins, son héritage se retrouve encore dans certains titres comme il nous le rappelle : « Silent Hill ou, plus récemment,

Alan Wake sont plus proches de l'esprit du jeu que j'avais en tête à l'époque ». De même, certaines productions, comme Amnesia Dark Descent sur PC (Frictional Games - 2010) proposent un retour aux sources raynaliennes avec un mélange de château, de monstres rares et de petits papiers.

Vingt-cinq ans après sa sortie, Alone in the Dark est donc toujours capable d'engendrer des héritiers ! Et même s'il ne peut plus compter sur la lignée principale, il sait que d'autres descendants s'inspireront de son oeuvre et de Derceto, cette maison de la peur qu'il a construite "alone".

LE GENRE DE TEXTE QUI N'A, A PRIORI, RIEN À VOIR AVEC LE RESTE DE L'HISTOIRE. POURTANT, IL DONNE DE PRÉCIEUX INDICES POUR TUER LES HARPIES.



LES IDÉES NON REPRISES D'ALONE ET THE DARK (ET C'EST DOMMAGE !)

Depuis que Resident Evil a imposé une certaine grammaire au survival-horror, ces titres jouent surtout avec nos peurs primaires, comme le noir, le vide, la surprise, l'inconnu ou les monstres.

Lors de la création d'Alone in the Dark, Raynal choisit une stratégie totalement différente et s'amuse avec le 4ème mur. Ainsi, il veut effrayer les joueurs non pas avec de l'exceptionnel, mais avec du routinier, avec ce qu'ils font régulièrement.

Par exemple, dans Alone in the Dark et dans beaucoup d'autres titres, vous passez 80% de votre temps à marcher. Partant de ce constat, au début du jeu, une partie précise du sol va s'effondrer, précipitant votre personnage vers une mort certaine. Cela n'arrivera qu'une seule fois dans toute la partie, pourtant, vous aurez tout le temps peur de tomber sur un nouveau piège dès que vous repérerez un pixel suspect sur le plancher. Dès le début de l'aventure, votre première peur est celle de marcher ! Dans la même optique, il faut ouvrir un grand nombre de portes lors de l'exploration de Derceto. C'est pourquoi, de temps en temps, des ennemis se trouvent juste derrière. Résultat : à chaque fois que vous exécutez l'action banale qu'est l'ouverture d'une porte, vous retenez votre souffle...

Dès la première vague du succès, les survival-horror ont tout doucement dévié vers le jeu d'action, comme dans Resident Evil 3, où l'héroïne passe son temps à courir, tirer et à fabriquer des munitions ! L'exemple le plus probant de cette dérive est sans doute Resident Evil 4 sur GameCube (Capcom – 2005). En brisant les codes qu'il avait lui-même mis en place, Mikami a surtout doté son héros de caractéristiques physiques bien supérieures à la moyenne. Agile et rapide, Leon peut même exécuter des German Suplex sur ses ennemis ! Bref, le genre s'est vite éloigné de l'idée d'origine de Frédéric Raynal : un jeu d'aventure posé où il existe d'autres solutions que la force brute. Parmi les petites idées qui n'ont pas fait école, deux sont particulièrement bien trouvées.

La première est la possibilité de pouvoir explorer la grande demeure une fois le boss final éliminé. Dit comme ça, ça n'a l'air de rien, mais les ennemis ayant disparu, c'est une bonne occasion de pouvoir visiter toutes les pièces sans pression, de découvrir des passages qu'on avait négligés ou même de trouver d'autres documents et pouvoir les lire tranquillement. Tout ça sans obligatoirement relancer une nouvelle partie ! La seconde est le fait que le premier objet trouvé dans le jeu, à savoir une lampe à pétrole, est également le dernier objet utilisé, puisqu'il sert à détruire le boss final. Il fallait y penser !



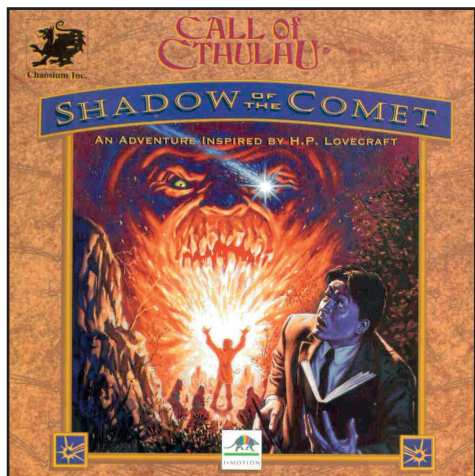
LE FAMEUX SAUT DE L'ANGE QUI VOUS FERA MARCHER TOUT DOUCEMENT POUR LE RESTE DE LA PARTIE.



EN PLUS DES PRISES DE CATCH, LEON DONNE AUSSI DE BONNS COUPS DE PIED À LA MACHOIRE ET GARDE TOUJOURS UN GROS CALIBRE À LA MAIN. ON N'EST JAMAIS TROP PRUDENT !



LA LAMPE QUI VOUS SERVIRA À TRIOMPHER DU MAL.



INFOGRAMES A ENFIN RÉUSSI À METTRE SUR LA MÊME JAQUETTE SON LOGO, CELUI DE CHAOSIUM, LE NOM DE LOVECRAFT ET LA LICENCE CALL OF CTHULHU.

filles qui enquêtent sur la mort mystérieuse d'un parent, le parallèle avec Eternal Darkness (Gamecube – 2002) devient évident. Hélas, en dehors du chef-d'œuvre de Silicon Knights, peu de jeux s'inspirent directement de l'œuvre de Lovecraft. Il faut bien sûr citer Shadow of the Comet (PC – 1993) et Prisoner of Ice (PC, Playstation, Saturn – 1995), dans lesquels Infogrames a enfin réussi à faire valider la licence Call of Cthulhu ! Par contre, ce ne sont pas des survival-horror au sens moderne du terme, mais des jeux d'aventure façon point 'n click.



MÊME SANS CTHULHU, L'INFLUENCE LOVECRAFTIENNE SE RESSENT BIEN DANS L'ÉCRAN DE GAME OVER D'ALONE IN THE DARK.

CTHULHU FHTAGN

Dès sa sortie, Alone in the Dark fut qualifié de jeu à l'ambiance lovecraftienne, une réputation principalement due à son atmosphère pesante et lugubre, pleine d'une tension diffuse.

À l'époque, Infogrames est en rapport avec Chaosium, société détentrice des droits de Call of Cthulhu et distributrice du jeu de rôle papier. La licence fut donc imposée à Raynal... sauf qu'il n'en voulait pas. Du Lovecraft, pourquoi pas, mais du Call of Cthulhu, pas question !

Dans sa jeunesse, il s'était essayé aux jeux de rôle papier et gardait un mauvais souvenir des feuilles de personnages. Et comme quoi, il y a une justice karmique, Chaosium va finalement refuser la licence Cthulhu à Alone in the Dark trouvant le titre beaucoup trop éloigné du jeu de rôle.

On trouvera quand même, parmi les différents documents à collecter in-game, un extrait du Necronomicon (une invention de H.P. Lovecraft) ainsi que plusieurs pages où feu Jeremy Hartwood raconte comment il perd progressivement la raison. Loin du gore et de l'horreur, Alone in the Dark mise plutôt sur une peur psychologique. Si on rajoute la voix off du narrateur, le grand manoir et une jeune



DARK CORNERS OF THE EARTH, ÉDITÉ PAR BETHESDA, EST UN DES RARES JEUX À BÉNÉFICIER DE LA LICENCE CALL OF CTHULHU. PASSÉ INAPERÇU LORS DE SA SORTIE SUR XBOX, EN 2005, IL NE MANQUE POURTANT PAS DE QUALITÉ... NI DE TENTACULES.

D'autres titres ont choisi un hommage plus discret, comme World of Warcraft sur PC (Blizzard – 2004), qui a nommé les différents dieux de son univers selon une prononciation très cthulienne : C'tun, Yogg-Saron, N'Zoth et Y'Shaarj. Et bien sûr, ce ne sont pas des dieux sympas et miséricordieux mais plutôt des entités cosmiques ignobles qui veulent reconquérir la planète !

De son côté, la saga Silent Hill propose une dimension parallèle peuplée non pas de monstres classiques (zombies, vampires, loups-garous,...) mais d'abominations à l'apparence extrêmement dérangeante, ce qui ressemble fortement à une description de l'univers de Lovecraft.



LE PREMIER ZOMBIE DE RESIDENT EVIL. UNE RENCONTRE ANCRÉE DANS LA MÉMOIRE DE TOUTE UNE GÉNÉRATION DE JOUEURS.



MÊME SI L'IDÉE EST TIRÉE D'ALONE IN THE DARK, C'EST BIEN CETTE SCÈNE ET CE CHIEN QUI SONT TOUJOURS CITÉS EN EXEMPLE.



LA LIBÉRATION DU TYRAN, DERNIER MOMENT CULTE DU PREMIER ÉPISODE DE LA SAGA.

POURQUOI RESIDENT EVIL A-T-IL PLUS DE SUCCÈS ?

Quand on aborde la question du survival-horror avec d'irréductibles gaulois, les phrases entendues sont souvent les mêmes : « C'est nous qui avons tout inventé ! », « Raynal, il avait quatre ans d'avance sur Capcom ! », « Et encore, il n'a rien fait Mikami : il s'est contenté de tout pomper ! »

Dans ce cas, pourquoi les zombies japonais ont-ils eu plus de succès que les abominations françaises ? Pourquoi Resident Evil s'est-il imposé comme référence à la place d'Alone in the Dark ?

Du côté des raisons extérieures au jeu, il existe trois bons arguments. Le premier est le support. Alone in the Dark sort sur PC, mais en 1992, ces machines ne sont pas encore tout à fait adaptées aux jeux. D'une part parce qu'elles sont coûteuses, avec l'achat d'une tour, d'un écran et de divers périphériques. D'autre part parce que lancer une partie est souvent une véritable prouesse : entre cartes graphiques, cartes son, puissance de processeur, allocation de mémoire, et j'en passe des bien pires, rien n'est évident. Même dans l'esprit des joueurs, il s'agit avant tout de matériel "sérieux", destiné au travail, à la gestion, au traitement de texte. Frederick Raynal a certes été un visionnaire en imaginant le PC comme une machine de jeu mais, à l'époque, ce sont les consoles 16 bits qui donnent le ton, avec notamment une Super Nintendo en train de conquérir l'Europe (raaaaaah... Street Fighter II !). De son côté, Resident Evil est sorti sur une PlayStation en pleine hype, écrasant comme d'un rien ces mêmes 16bits.

Le second atout des zombies capcomiens, c'est le public. Alone in the Dark est un jeu d'adulte qui explore un univers sombre à un rythme lent. Il a beau être très innovant, il n'en reste pas moins un soft de niche qui s'adresse à un public restreint.

Quant à Sony, dès la sortie de la Playstation, l'accent est mis sur le côté « adulte » de la console et de ses jeux. Les enfants/ados qui jouaient à Mario ou Sonic quelques années auparavant ont grandi et sont désormais prêts à se faire peur... et à exploser des têtes de zombies à coup de fusil à pompe. Dernier argument en faveur de Resident Evil : l'industrie du jeu vidéo. Alone in the Dark a certes

impressionné la profession et les initiés, il reste le produit d'une structure dont la réputation et les moyens ne sont pas ceux de ses concurrents. De leur côté, Sony et Capcom sont des poids lourds des domaines technologique et vidéoludique. Dans un article paru dans Le Monde en 2016, Bruno Bonnell, ancien dirigeant d'Infogrames, explique qu'« en bon gestionnaire de boîte, j'étais frustré car ils avaient plus de puissance marketing que nous et une meilleure implantation mondiale, ils allaient nous écraser, et c'est ce qu'il s'est passé ». Les contextes de sortie des deux jeux ont donc fait la différence, mais ce n'est pas uniquement une question de malchance. Si Resident Evil est devenu bien plus culte qu'Alone in the Dark, c'est parce qu'il est intrinsèquement bien meilleur. La raison en est simple : une période de quatre ans pendant laquelle Mikami a eu le temps d'assimiler et d'améliorer les bonnes idées d'Alone in the Dark grâce à une technologie qui, de son côté, a continué d'évoluer. Ainsi, les graphismes sont logiquement bien plus réussis sur Playstation que sur les PC de l'époque, ce qui rend les ennemis plus effrayants et les décors plus angoissants. Quant aux personnages, les super-flics sont quand même plus badass qu'un détective moustachu ou une femme en tailleur, ce qui facilite l'identification des joueurs et, donc, l'immersion. L'action plus soutenue et la manette Playstation infiniment plus confortable qu'un clavier enfoncent le clou. Enfin, comme nous l'avons déjà évoqué, l'univers de Lovecraft ne parle pas à tout le monde, contrairement aux zombies très Romero utilisés par Capcom.

Pour résumer de manière claire, Resident Evil ne s'est pas imposé par hasard. Certes, il doit de nombreux aspects de son gameplay à Alone in the Dark, mais l'élève a largement dépassé le maître, n'en déplaise aux irréductibles gaulois !

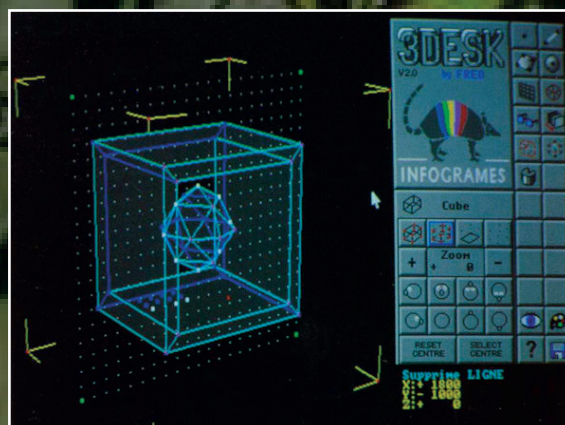
Entretien au coin du feu

Frédéric Raynal : Un génie in the dark

ENTRETIEN RÉALISÉ PAR SETZER

UNE PETITE RENCONTRE AVEC

FRÉDÉRIC RAYNAL EST TOUJOURS UN MOMENT EXALTANT, VOIRE EXCITANT. SON INTELLIGENCE, SON SENS DE L'HUMOUR, SA RÉPARTIE DOUBLÉE DE SA CONNAISSANCE DES JEUX VIDÉO ET DE SA PASSION EST UN LUXE DEVENU RARE DANS CETTE INDUSTRIE.



3Desk, L'OUTIL 3D MIS AU POINT PAR FRÉDÉRIC SUR SON TEMPS LIBRE.

pirateur de Didier Chanfray, tu dis qu'Infogrames ne croyait pas au projet. C'est à dire ?

FR : Après l'adaptation de AlphaWaves, j'ai proposé ma vision du jeu à Infogrames, en mettant en avant cette nouvelle technique qu'était la 3D. Ils m'ont répondu quelque chose comme « Désolé, mais ça n'existe pas », « Ce genre de jeu ne peut pas être fait ». Ce n'est pas qu'ils ne croyaient pas au jeu : ils ne croyaient même pas à la partie technique ! Ils n'avaient jamais vu de jeu d'aventure en 3D, c'était donc impossible à réaliser. Du coup, ils m'assignaient sur d'autres projets, comme l'adaptation de Sim City, par exemple. Pour mettre au point mon moteur 3D, j'ai donc du travailler mon temps libre, le soir à la maison, pendant à peu près un an. Et même au bout de cette période, malgré tous mes efforts, ils n'étaient toujours pas convaincus. Heureusement, j'étais têtu et je bénéficiais du soutien de certains programmeurs d'Infogrames qui mettaient la pression sur la direction.

PS : Qui a eu l'idée de créer de tels personnages ? Pourquoi avoir choisi

si un détective quadra et moustachu ? Et pourquoi une femme toute apprêtée, dans un tailleur chic ?

FR : J'y ai pensé dès que mon outil d'animation a commencé à fonctionner. Le nouveau système d'animation 3D était génial, mais il allait rendre le jeu assez lent. De plus, la dynamique des mouvements était assez limitée, surtout comparée à des jeux avec des sprites, comme Street Fighter II. Je me suis dit qu'il fallait tout de suite avertir les joueurs : ne vous attendez pas à des prouesses sportives ! J'ai donc opté pour un personnage d'âge mûr, pas du tout athlétique, et une femme assez classe, avec un tailleur qui ne lui permet pas d'exécuter des saltos. Les joueurs auraient été énormément frustrés avec un personnage de super-héros ou de super-flic qui bouge aussi lentement et qui saute comme un sac.

PS : Une question inutile mais qui me taraude : dans la cinématique d'intro, une grenouille traverse la route devant (ou plutôt sous) la voiture du héros. Est-ce un hommage à Frogger ? À la rubrique Bidouille-Grenouille d'Hebdogiciel ? Peut-être un clin d'oeil à tout autre chose ?

FR : Là, je n'y suis pour rien, car c'est Didier Chanfray qui est à l'origine de cette cinématique. Et pour te dire la vérité, c'est un hommage à... rien de particulier ! C'est juste un délire de graphiste comme je les aime. Il s'est dit que plutôt de voir seulement passer la voiture comme j'avais demandé, autant rajouter un effet sympa pour commencer à mettre l'ambiance en



« LA GRENOUILLE AUDACIEUSE », PAR DIDIER CHANFRAY.

introduisant un premier « monstre » avec un peu de tension avant de constater que l'on est déjà observé. Parfois, quand on crée un jeu, certains éléments sont là par pur hasard. Par exemple, dans Little Big Adventure (NdbRC* : autre succès de Frédéric Raynal, sorti sur PC en 1994 et sur PlayStation en 1997), on peut trouver une fontaine avec des sirènes. Tu n'imagines pas tous les joueurs qui postent des



UN DES RARES MOMENTS D'ACTION INTENSE DU JEU.

théories complètes sur ces fontaines, en tentant d'expliquer pourquoi elles sont là, pourquoi ce sont des sirènes, quel est leur rapport avec le scénario, etc... Alors que le graphiste a mis des sirènes par hasard, parce que ça marchait bien graphiquement.

PS : Quand on parle d'Alone in the Dark, les mots « ambiance love-craftienne » reviennent souvent, alors qu'à l'origine, tu étais plus parti sur des zombies façon Romero. Comment Lovecraft s'est-il imposé ?

FR : J'ai souvent dit que je n'aimais pas Call of Cthulhu, mais je dois nuancer. En réalité, j'aime l'ambiance des livres, mais



LITTLE BIG ADVENTURE, UN AUTRE GRAND SUCCÈS DE FRÉDÉRIC.

pas le jeu de rôle. Quand j'étais plus jeune pour ma première expérience de jeu de rôle, un ami Maître du Jeu nous a proposé une partie libre, c'est à dire une simple histoire sans lancers de dés, sans feuilles de personnages compliquées, sans chiffres ni statistiques. C'était génial ! D'ailleurs, c'est cette ambiance et cette simplicité que j'ai voulu garder dans Alone in the Dark. C'est une des raisons pour lesquelles il n'y

a aucune indication à l'écran. Pour l'anecdote, à l'époque, Chaosium qui n'avait pas encore vu le jeu, après la demande d'Infogrames avait répondu (par fax, bien sûr) qu'ils comprenaient que leur système pouvait être compliqué à adapter sur nos ordinateurs. Pour nous faciliter les choses, ils nous autorisaient donc à fusionner deux caractéristiques de personnages. Deux caractéristiques sur des dizaines... Comme si c'était ça le vrai problème ! Bref, comme on n'était vraiment pas sur la même longueur d'onde, ils ont refusé la licence. Bien sûr, ils ont vite regretté et sont vite revenus vers Infogrames (rires).

PS : Après deux décennies d'injustice, Alone in the Dark a enfin acquis son statut de « père du survival-horror », notamment grâce aux aveux de Shinji Mikami. As-tu ce sentiment d'être la pierre angulaire d'un genre du jeu vidéo ? Arriverais-tu à dire « J'ai inventé le survival-horror » ?

FR : Non, quand même pas. Certains concepts étaient antérieurs à Alone in the Dark, même si je ne le savais pas. On peut dire que j'ai créé le premier jeu d'aventure/action tout en 3D, avec des personnages humains articulés et skinnés dans un environnement et une ambiance inspiré du cinéma d'horreur, ce qui est déjà pas mal. Effectivement, par la suite, Alone in the Dark a fait école, mais je pense que c'était surtout lié au moment, à l'air du temps. À l'époque, la 3D arrivait et si je n'avais pas sorti mon jeu, quelqu'un d'autre l'aurait fait à ma place. J'ai simplement été le premier à innover. Oui, voilà, c'est ça. On peut dire



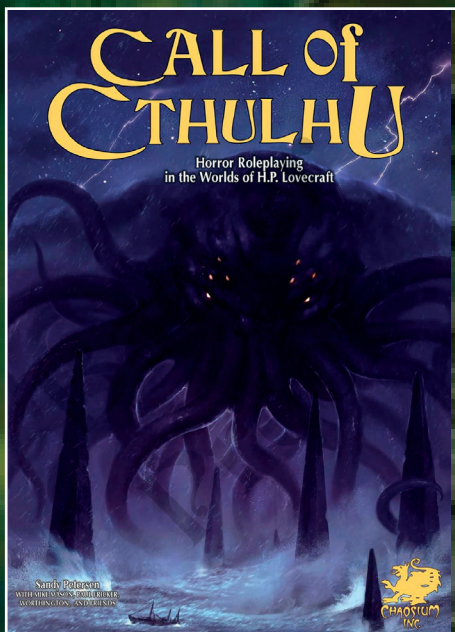
LE TITRE DU FILM RÉSUME À LUI SEUL LE CONCEPT D'ALONE IN THE DARK.

Player Spirit : Tu dis souvent que tes influences ont été les films du vidéoclub de ton père, notamment ceux de George Romero, Dario Argento et, bien sûr, Amityville. Mais as-tu également été inspiré par un ou des jeux vidéo ? Des titres comme Sweet Home (NES) ou Haunted House (Atari 2600), par exemple.

Frédéric Raynal : Pas du tout. Déjà, à cette époque, je n'avais aucune console, que

des micros. Et puis surtout, non, je n'avais pas joué à ces jeux, je ne les ai découverts que bien après. Pour Alone in the Dark, je suis parti d'un scénario de base inspiré par le film Amityville : sortir vivant de la maison. Tout le reste, tout le contexte horrifique, est venu plus tard. En fait, il ne s'agissait que de prétextes pour étayer l'idée de base.

PS : Dans ta conférence au GDC 2012, quand tu parles du dessin ins-



L'IRONIE, C'EST QUE LE JEU DE RÔLE QUI A TRAUMATISÉ LE PAUVRE ADOLESCENT UTILISE UN SYSTÈME DE JEU APPELLÉ BASIC ROLE-PLAYING, VANTÉ POUR SA SIMPLICITÉ D'UTILISATION.

que j'ai créé le premier jeu qui ressemble aux jeux modernes. À propos de Mikami, je voulais dire que sa démarche m'a énormément touché. Il a avoué avoir joué, ainsi que toute son équipe, à *Alone in the Dark* très peu de temps après avoir quitté Capcom. Je pense que ça devait être aussi pesant pour lui et j'aimerais le remercier pour ce qu'il a fait. Je n'ai jamais cherché à être connu, sinon j'aurais fait du rock. Mais l'inverse, le déni, est très difficile à accepter.

PS : Mis à part Resident Evil qui a "rendu un hommage appuyé" à ton jeu, as-tu repéré d'autres titres s'inspirant ouvertement d'*Alone in the Dark* ?

FR : À part les suites officielles qui ont essayé de reproduire ce que j'avais fait, ce qui n'était pas évident à une époque



« À PROPOS DE MIKAMI [...] JE PENSE QUE ÇA DEVAIT ÊTRE AUSSI PESANT POUR LUI ET J'AIMERAI LE REMERCIER POUR CE QU'IL A FAIT. »

où l'on ne faisait pas de documents de design (j'étais à la fois le donneur d'ordre et l'exécutant), il m'est arrivé de voir des points communs dans des jeux comme *Grim Fandango*, avec ses personnages en 3D et ses histoires de fantômes, mais de manière générale, pas vraiment non. Ah, si, il y a *White Night*, sorti sur PC et consoles en 2015. Il a été créé par OSmose Studios, un petit studio français. Je les ai rencontrés, et ils revendiquent ouvertement l'influence d'*Alone in the*

PS : La dernière question est une question qui fâche : en tant que grand amateur de cinéma, as-tu vu le film *Alone in the Dark*, de Uwe Boll ?

Frédéric Raynal : Dramatique... Sur tous les plans ! Déjà parce que la licence a probablement été accordée pour qu'Infogrames se fasse de l'argent en profitant du succès du premier volet, sans se soucier de garder une cohérence par rapport à l'univers que j'avais créé. Ensuite parce que Uwe Boll,



CRÉÉ PAR DEUX LYONNAIS, OSMOSE EST UN STUDIO QUI REVENDIQUE SON APPARTENANCE AU JEU VIDÉO FRANÇAIS, À SA CULTURE ET SA DIVERSITÉ.

Dark dans leur titre. Ils ont voulu pousser le concept encore plus loin et c'est très intéressant.

PS : As-tu suivi l'évolution du survival-horror au cours de ces dernières années ?

FR : Oui, je suis un peu, parfois par envie de jouer, parfois pour ma culture personnelle. Et à travers des jeux comme *Amnesia* ou même le dernier *Resident Evil*, j'apprécie ce retour à quelque chose de moins orienté action. Pour être honnête, ça m'a même donné envie d'en refaire un !

PS : Attends ! Tu es en train de me dire que tu travailles sur un nouveau survival-horror ?!

FR : Non, mais j'en ai retrouvé l'envie. Mais ce n'est même pas le début d'une idée. En ce moment, c'est surtout le dernier *Zelda* qui m'occupe. Il est vraiment génial. Il me procure les mêmes sensations de liberté qu'*Oblivion*, à l'époque.

qui n'en était pas à son coup d'essai, a flairé une autre licence à massacrer pour bénéficier du système de subventions cinématographiques allemand. Et enfin, c'est tout simplement un très mauvais film. Aller explorer des kilomètres de catacombes à la *Indiana Jones* pour terminer l'aventure dans le jardin à côté de la porte d'entrée, c'était vraiment nul ! Et dire qu'il y a eu un deuxième épisode. ☹

**Note du Brillant Rédacteur en Chef*



AVEC TOUS CES SURVIVAL-HORROR, VOUS PENSIEZ AVOIR SURVÉCÚ À L'ENFER ? ALORS ATTENDEZ DE VOIR CHRISTIAN SLATER DANS LE RÔLE D'EDWARD CARNBY...

SONIC MARIO LARA RYU CRASH

MEGAMAN LINK SAMUS...*

sont abonnés à *Player* **SPiRiT**

REJOIGNEZ-LES !

ABONNEMENT 6 MOIS

3 numéros



~~36€~~

30€
SEULEMENT

ABONNEMENT 1 AN

6 numéros



~~72€~~

54€
SEULEMENT



ABONNEMENT 1 AN

+ SATURDAYMAN (NES)

6 numéros

~~152€~~ **110€**
SEULEMENT

Abonnement uniquement en ligne sur www.geeks-line.com

***De leurs vrais noms : Jean Sonic, Mario Dupond (de la pizza d'en bas), Lara Buissonvert, Joe Crash (le garagiste), Sin-chan Ryu (le traiteur chinois et ses fameuses nouilles), Alfred Megaman (le roi du cosplay), Gustave Link et Roger Samus.**

*tarif de référence : prix de vente au numéro. Offre d'abonnement valable pour la France métropolitaine.

Pour l'étranger, prévoir des frais de port bien trop hallucinants pour qu'on les mentionne ici !

Les informations recueillies dans ce bulletin sont nécessaires au traitement de votre commande et sont destinées à nos services internes.

Vous disposez à tout moment d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition et de suspension des données vous concernant (loi « informatique et libertés » du 06/01/1978).

TRANSPUTERminator!

PAR PREZ

À L'AUBE DES ANNÉES 90, ATARI ÉTAIT AU SOMMET DE SA GLOIRE ET PROPOSAIT UNE GAMME DE MICRO-ORDINATEURS PEU COUTEUX ET PERFORMANTS, LES ATARI ST. DOTÉE D'UN PORTEFEUILLE GÉNÉREUX, NOTRE CONSTRUCTEUR HISTORIQUE SE PERMIT MÊME D'EXPLORER LES MÉANDRES DE L'INFORMATIQUE DITE "PROFESSIONNELLE" ET D'ALLER À LA RENCONTRE D'INGÉNIEURS QUI TRAVAILLAIENT SUR LES ORDINATEURS DE DEMAIN. C'EST AINSI QU'ATARI RENCONTRE LA SOCIÉTÉ ANGLAISE PERIHELION SOFTWARE QUI METTAIT AU POINT UN SYSTÈME D'EXPLOITATION APPELÉ 'HELIOS' DÉDIÉ AU CALCUL PARALLÈLE, PUIS PERIHELION HARDWARE AVEC QUI ATARI DÉVELOPPA UN NOUVEAU MICRO-ORDINATEUR NOVATEUR, L'ATW, POUR ATARI TRANSPUTER WORKSTATION.



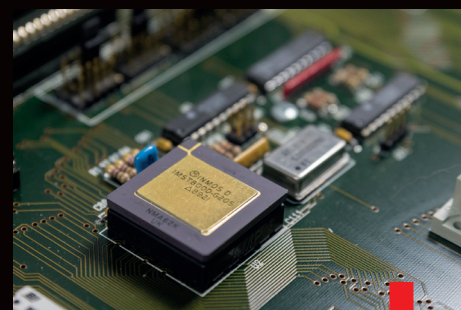
L'atari ATW800 doté du processeur Transputer.

L'ATARI ATW800 était donc né, une puissante station de travail professionnelle, capable de dessiner des images avec des modes graphiques extrêmement élevés pour l'époque (jusqu'en 1280x960 points en 16 couleurs, j'ai prévenu). Le premier exemplaire fut présenté en 1987, mais seuls quelques centaines d'unités se vendront lors de sa commercialisation en 1989. Sa particularité était surtout d'utiliser un CPU (Central Processing Unit, son micro-processeur) hors du commun pour l'époque : Un Transputer, dont le nom provient

d'un mélange assez étrange entre Transistor et Computer, puisque quoi qu'il en soit un ordinateur fonctionne avec des transistors. Mais passons. Ces nouveaux processeurs sont le fruit du travail d'une société anglaise dans le vent appelée INMOS, une forme de startup avant l'heure, qui proposait déjà en 1985 de sortir des sentiers battus du processeur unique en allant vers le calcul parallèle en utilisant des microprocesseurs moins onéreux et unitairement moins performants, mais plein en même temps ! C'était un chemin tout tracé pour partir vers les lointaines et obscures contrées de l'Intelligence Artificielle et de réseaux neuronaux. Cette réalité qui date de près de 30 ans, est ce à quoi nous tendons aujourd'hui avec nos PCs, tablettes et smartphones dotés de processeurs enrichis de 4, 6, 8 voire encore plus cœurs. Ce concept était évidemment révolutionnaire, et du coup, très difficile à maîtriser.

Le Transputer c'était donc ça, une addition de processeurs identiques. Plus l'addition était lourde et plus l'ordinateur devait être performant. Enfin, ça c'est pour la théorie, car devant la difficulté à maîtriser ces petites bêtes, nombre de programmeurs et de sociétés passèrent rapidement à autre chose. Cette technologie avant-gardiste représentait cependant le fantasme de tout ingénieur en herbe : la vision d'ordinateurs surpuissants, capables de raisonnement en simulant le fonctionnement des neurones de notre cerveau, de permettre à une machine de dialoguer en langage naturel, d'équiper des robots autonomes et d'autres engins. Le premier Transputer est né en 1984. Il était évidemment simple, peu rapide, et servait surtout à expérimenter le concept de plusieurs processeurs travaillant ensemble. D'autres modèles plus performants suivirent rapidement. En 1987, le proces-

seur T800 équipe notre magnifique Atari ATW800. Oui, vous avez bien lu, le T800, le même nom que le célèbre Terminator des films de James Cameron. Serait-il possible qu'il s'en soit inspiré pour nommer son célèbre robot ?



Le processeur Transputer T800.

Alors, les plus pointilleux d'entre vous me montreront immédiatement du doigt en disant « Bouh ! Mais non, le premier film Terminator date de 1984 enfin ! ». Et vous avez raison ! Tout comme le premier Transputer. Mais là où heureusement je peux me rattraper aux branches, c'est qu'en fait la dénomination du Terminator comme étant un T-800 n'apparaît que dans Terminator 2, en 1991. Et oui, 4 ans après la sortie du Transputer qui nous intéresse ! En lisant le



Publicité américaine proposant le Transputer.

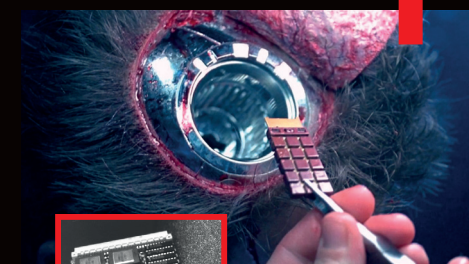
script des films suivants de la série Terminator, à savoir ici le 4, nous rencontrons même des modèles légèrement améliorés T-801 et T-850, au lieu de Transputer T-801 et T-805. Avouez que la ressemblance est troublante. Notons également que toujours dans Terminator 2, notre jeune John Connor hacke un distributeur d'argent avec un Atari Portfolio, le dernier petit bijou d'Atari, et l'utilise même chez Cyberdyne, la compagnie qui travaille sur le processeur du premier Terminator ! Le rapprochement avec le constructeur paraît dès lors plus plausible



John Connor hacke un distributeur avec un Atari Portfolio.



La "plaquette de chocolat" sortie du crâne du Terminator. Au dessous le CPU prototype du Transputer T800. Étonnant, non ?



Crédit photos : Jérémy Simoncello

encore. Ce que je pense à ce stade, c'est que Cameron et/ou quelqu'un de son équipe a dû contacter Atari pour leur demander ce que pouvait représenter le futur de l'informatique à l'époque et pour les années à venir, histoire de rendre son histoire de robots et de super-ordinateurs plus crédibles. En cherchant davantage de ressemblances, nous trouvons toujours de grandes familiarités entre certaines phrases clefs de notre robot Schwarzy chéri, comme par exemple : « My C.P.U. is a neural net processor, a learning computer... » Sur Internet, nous trouvons très facilement des documents de construction d'un « neural network » utilisant des Transputers, ou bien encore « design of a neural network on a transputer array », ou « Learning Algorithm for Multilayered Neural Networks » ce qui veut dire en gros, exactement la même chose ! (Tapez : « transputer neuronal learning »). Si de plus, nous prenons la célèbre et horrible scène de Terminator 2 dans laquelle Sarah et John Connor aident le Terminator à enlever sa carte CPU, que découvrons-nous ? Cette carte ressemble à une petite carte électronique avec un connecteur et plusieurs composants reliés entre eux, quinze exactement, qui forment une sorte de "plaquette de chocolat" (miam !). Or, en regardant la carte prototype présentée en 1990 au salon ICMC aux États-Unis du fameux transputer T800, que découvrons-nous encore ? Je vous le donne dans le mille, exactement la même chose ou

presque ! Pour le fun, nous trouvons même dans le livret technique de démarrage du T800 des instructions comme celles-ci : Loader Instructions Sequence : 1. Load code from boot link until terminator. 2. Transmit analyse data to boot link followed by terminator. Cerise sur le gâteau, notre série de Transputer évoluera encore quelques années après le T800 jusqu'en 1991 avec la sortie programmée de l'ultime T-9000, mais malheureusement INMOS (Skynet ?) ne survivra pas suffisamment longtemps pour le lancer sur le marché. Celui-ci n'est pas bien entendu en métal liquide, avant que quelqu'un nous pose la question, mais T-9000, T-1000, dites le rapidement pour voir ? Oui, voilà, merci. Et puis nous sommes en 1991, date de sortie de Terminator 2, amusant non ? ☺

COMME HIER

Fin octobre 2017. Je reçois un message de J'm Destroy qui dit vouloir me voir pour une raison que j'ignore. J'accepte. Ce n'est pas tous les jours que les gloires passées veulent bouffer avec toi. Au cours de l'échange, il me demande de rejoindre l'aventure Player Spirit pour y tenir un "cahier spécial RPG". L'idée de réécrire dans un canard a forcément toute mon attention et après (intense) réflexion, j'accepte. À la seule condition d'être évidemment (totalement) libre de mes mouvements et en concédant une vulgarité limitée. En gros, je n'ai pas le droit de vous insulter, vous, les lecteurs.

Après ce préambule de la plus haute importance, soyez donc les bienvenus dans cette modeste demeure pleine d'épées, de magie, de personnages torturés et de quêtes aussi initiatiques que stéréotypiques (je ne sais pas si ça se dit mais on s'en fout). Dans chacun des numéros de Player Spirit, nous reviendrons sur plusieurs sujets et notamment un RPG mythique ; généralement issu de la génération 90 soit il y a entre vingt et trente ans. L'âge d'or du RPG. L'époque où l'on apprenait l'anglais (ou le japonais) avec des dicos sur les genoux pour comprendre ce que les pixels racontaient. L'époque des thermomètres sur les radiateurs* pour éviter d'aller à l'école et continuer sciemment, à la barbe de ses parents, sa partie parce que tu comprends « *se lancer à la recherche de l'arme ultime est plus important que d'apprendre les fractions* ».

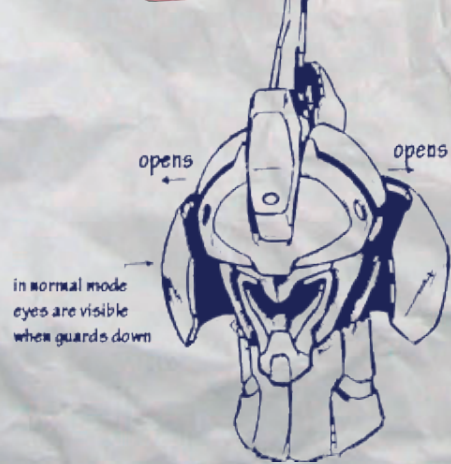
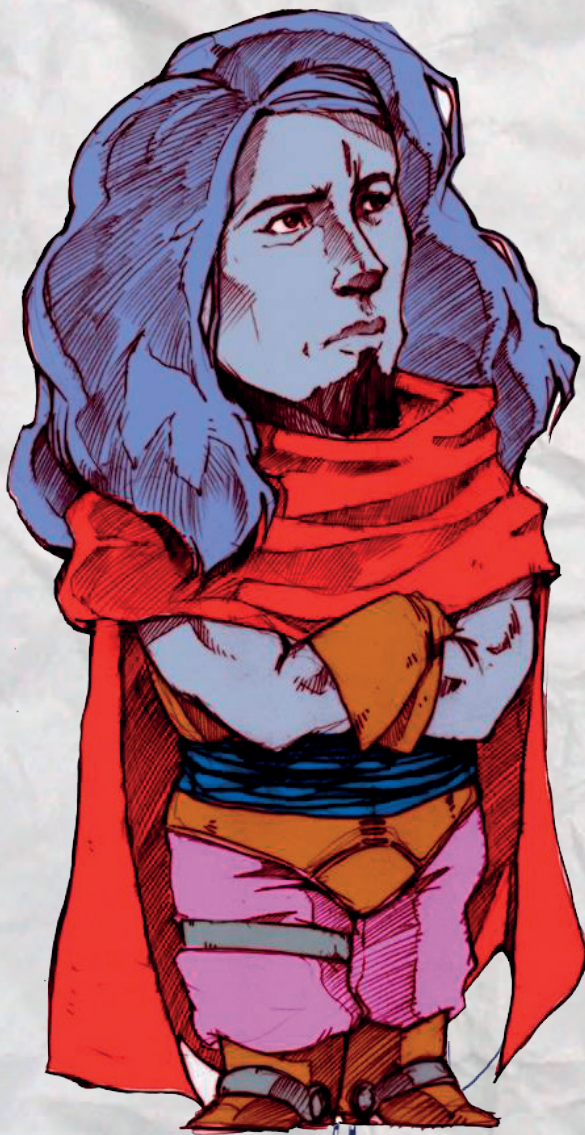
Un RPG mythique qui, cette fois, s'appelle Xenogears. C'est ballot mais mine de rien, le jeu fête ses vingt ans. Oui, coup de vieux direct. J'ai donc décidé de le mettre en exergue parce que c'est pas tous les jours que l'on peut jouer un héros en transmigration destiné à détruire une arme biomécanique construite à partir de l'essence du tétragramme. Vous ne comprenez rien ? C'est pour cette raison que vous allez lire les pages à venir. J'avais prévu à la base des sujets tout aussi intéressants mais une polémique absurde a réveillé mon côté vieux débris râleur et grossier. Nous allons donc transiger avec l'ADN du cahier dès le premier numéro avec un sujet plutôt chaud-bouillant. Ouais, on est des dingues.

Vous pouvez envoyer vos missives pour me raconter vos vies inintéressantes ou bien vous plaindre afin que je vous insulte dans le prochain numéro. Ah mince, on a dit pas d'insultes. Alors ne le faites pas. On se donne rendez-vous dans deux mois si tout va bien, sinon jamais. Bonne lecture quand même.

Jay

* Message aux enfants qui nous lisent : la technique est beaucoup trop connue pour l'utiliser aujourd'hui. Vos parents ne seront pas dupes.

N.B : Les titres de rubriques sont volontairement des hommages à des chanteurs français morts. Parce que c'était autre chose que vos JUL, Vianney et Grégoire de merde. Comme hier (George Brassens), Hier encore j'avais 20 ans (Charles Aznavour), l'homme sandwich (Jean Ferrat), souvenirs, souvenirs (Johnny Halliday). On m'indique qu'Aznavor est encore vivant. On compte bien faire durer Player Spirit.



HOMME-SANDWICH

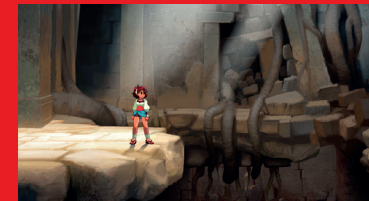
UNE PAGE POUR RAPPELER QUE LE PRÉSENT ET LE FUTUR ÇA EXISTE, MÊME SI CES JEUNES CONS DOIVENT ENCORE FAIRE LEURS PREUVES.

Indivisible

Switch, PS4, PC, Xbox One

Studio : Lab Zero Games – Sortie : à priori le 18 janvier (NDDes : Super C'est l'anniv de ma femme)

Les mecs à l'origine du jeu de baston 2D Skullgirls qui se distinguait par son ingéniosité et sa patte graphique très dessinée, se sont dit qu'il y avait de la place pour faire la même chose avec un A-RPG. Le résultat n'est pas inintéressant bien que très influencé, notamment par Valkyrie Profile. Néanmoins, à l'image de Cuphead et son « filtre DA des années 30 », Indivisible se fait surtout remarquer par sa patte artisanale et notamment ses décors dessinés et son animation à la main. Et puis le compositeur de Seiken Densetsu II (Secret of Mana) lui-même, Hiroki Kikuta, s'occupe de l'OST. Reste à voir ce qu'il y a derrière. Démo disponible sur le site officiel.



8 Bit Adventure 2

Steam

Studio : Critical Games – Sortie : Début 2018

Probablement un simulacre de merde de grands jeux d'avant. Pourtant, celui-ci a quelque chose. Du charme. Développé par des teens australiens, fans de RPG (cela se ressent) au point de faire un communiqué de presse sous la forme d'un livret NES (avec la même maquette dégueulasse et un caractère design moche et enfantin), ce RPG fleure l'hommage (ou le plagiat, c'est selon) à plein nez. Une bonne occasion de redécouvrir quand un jeu qui ne s'encombre de rien d'autre que d'un scénario et de core mechanics pour tenir debout. Reste à voir si l'aboutissement est à la hauteur de la proposition évidemment séduisante. Démo disponible sur Steam.

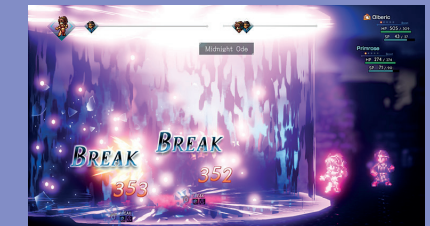


Project Octopath Traveler

Switch (exclu)

Studio : Acquire – Sortie : 2018

Le nouveau jeu de l'équipe de Bravely Default (avec un scénariste cette fois) qui mise sur sa direction artistique très particulière entre "CG, pixel art et HD-2D". Toutes les blagues Star Wars sont proscrites. L'un des principaux espoirs de 2018 pour un vieux RPGiste ; grâce à sa construction très Sa.Ga-esque ou Live-a-Live-esque (huit persos à huit coins de la map, chacun son aventure), un nouveau type d'interactions avec les NPC et surtout cette patte graphique mise au point par Silicon Studio, des spécialistes du rendu dans les jeux et qui, dans la passé avaient signé le très bon 3D Dot Game Heroes. Démo disponible sur Switch.



Romancing SaGa 2

Switch, PS4, PC, Xbox One

Studio : Square – Sortie : disponible

Rappelons pour conclure que le très bon (mais toujours aussi déroutant) Romancing SaGa 2 est disponible sur à peu près toutes les machines pour une bouchée de pain et dans une version restaurée somptueuse. À acheter de toute urgence.



ON AURAIT PU APPELER CETTE PAGE "IL Y A TRENTE ANS" MAIS ON L'A PAS FAIT PARCE QU'ON FAIT ENCORE CE QU'ON VEUT, NOM DE ZEUS.

Dragon Quest III

Date de sortie : 10 février 88 (Japon) – Support : NES – Studio : Chunsoft – Éditeur : Enix

Troisième et dernier volet de la trilogie Roto, première de l'une des séries les plus connues et emblématiques du RPG japonais, portée par Yuji Horii à l'écriture, Akira Toriyama au design et Koichi Sugiyama à la musique.



Commençant par une bête histoire de vengeance d'un fils (ou d'une fille) d'un grand héros mort au combat contre un terrible démon, Dragon Quest III ne propose rien de moins que de visiter une version fantasmée de notre planète ; s'amusant de ses nombreux clins d'œil à certaines villes réelles et laissant la part belle à un monde ouvert intelligent. Oui, l'Open World existait déjà dans les années 80. En termes de gameplay, il fait évoluer la série (et le RPG) avec l'introduction de la sauvegarde (au détriment des mots de passe), un cycle jour/nuit et ce que cela induit. C'est aussi le seul jeu de l'histoire à avoir provoqué des émeutes, des vols et des arrestations (300 étudiants avaient séché les cours

millions de copies se sont écoulées sur l'archipel avec le chiffre record d'un million le premier jour. Il a longtemps été l'épisode le plus vendu de la série et du RPG (derrière Pokémon tout de même) : en comptant son remake Super Famicom puis Game Boy Advance, il atteint plus de 5 millions de ventes. Il sera finalement détrôné par Dragon Quest VII (PlayStation oblige) puis plus tard par Dragon Quest IX (DS oblige). Encore aujourd'hui, Dragon Quest III est un jeu fantastique, remarquablement écrit, avec de nombreuses innovations qui ont influencé jusqu'à l'extraordinaire The Legend of Zelda : A Link to the Past et la série des Seiken Densetsu. Il est surtout respecté par les plus vieux joueurs de RPG



pour se le procurer le jour J). Ce qui, du reste, a conduit son éditeur, Enix, à ne plus jamais sortir de Dragon Quest un jour de semaine au Japon. Un succès sans précédent puisque 3,8



pour son audace notamment dans sa dernière partie qui offre un twist incroyable pour l'époque en plus d'être resté l'une des plus grandes déclarations d'amour aux fans d'une série. En bref, Dragon Quest III,



ça tabasse violemment, même s'il a trente ans et qu'il est dur à regarder sans saigner des yeux, sa proposition est mille fois supérieure à des jeux de notre époque et son aventure parmi les plus belles. La beauté intérieure quoi.

*Oups, je me suis laissé emporter. À la base, j'avais prévu de vous parler de Jaseiken Necromancer, un RPG d'Hudson Soft considéré comme le premier du genre sur PC-Engine. Il avait fait "sensation" à l'époque pour son atmosphère dérangeante, un mix fantasy-horreur-morbide, du sang dans ses combats et sa jaquette, signée HR Giger (oui, l'artiste suisse à l'origine des xénomorphes, les créatures de la série Alien). Hélas pour lui, comme l'illustre cette page, il est sorti quinze jours avant Dragon Quest III.

ON AURAIT PU APPELER CETTE PAGE "HIER, ENCORE J'AVAIS VINGT ANS" MAIS ON S'EST DIT QUE C'ÉTAIT REDONDANT.



Final Fantasy Tactics

Date de sortie : 28 janvier 98 (US) – Support : PlayStation – Studio : Square – Éditeur : Sony



Bon ok, on triche un peu puisque Final Fantasy Tactics date en réalité de 1997 au Japon mais nombre de joueurs l'ont découvert dans sa version localisée donc on va dire que... ça passe. Et puis, il aurait été dommage de se priver de dire quelques mots au sujet de ce monument du T-RPG, sous-genre du S-RPG (Strategy RPG). Le principe consiste à préparer une équipe de combattants en tenant compte de leur équipement, de leur statistique et de leur job, en vue d'affrontements où l'on déplace chaque unité sur des cases. Le tout représenté dans une découpe d'un décor en 3D isométriques, lui-même avec un vrai level design (dénivelée, étages, propriétés des surfaces, position réfléchie des ennemis etc.). Un jeu d'échec évolué en somme ; et dont les illustres Tactics Ogre, Fire Emblem et Shining Force sont les plus beaux repré-

sentants. Cependant, Final Fantasy Tactics a quelque chose de spécial : c'est un ambassadeur du genre. Et pour cause, en plus de bénéficier de la licence Final Fantasy et de l'exploiter avec recul et intelligence, il va plus loin que ses prédécesseurs par son écriture, encore inégalée à ce jour et plus spécifiquement la qualité de ses dialogues à la dramaturgie toute Shakespearienne. Son univers aussi, Ivalice. Une terre où se déroule de véritables batailles entremêlant habilement enjeux politiques, spiritualité et religion ; réexploitée plus tard pour Vagrant Story et Final Fantasy XII. En gros, un Game of Thrones puissance 10 000. Et que dire de son emballage. Entre ses superbes décors riches en détails (une obsession de son réalisateur, Yasumi Matsuno), son extraordinaire OST et son incroyable DA. Tout est réussi dans FFT. Rien n'est à jeter. Pas plus que son rythme ou sa progression narrative entrecoupant les combats – plus ou moins longs – de cutscenes dans le moteur du jeu, aussi intenses que passionnantes par leurs enjeux. Un grand jeu si ce n'est l'un des meilleurs. Si vous n'avez jamais eu l'occasion d'y toucher, il est vivement recommandé. Encore, non surtout aujourd'hui ; et dans sa version d'origine, le remaster PSP lui étant inférieur.

G.O.D Pure

Date de sortie : 26 février 1998 (Japon) – Support : PlayStation – Studio : Infinity – Éditeur : Imagineer

L'histoire d'un gamin (avec une casquette rouge et qui se déplace à vélo) qui assiste – en 1999 – à une invasion alien et se réveille 10 ans plus tard, dans un corps d'adulte, avec de mystérieux pouvoirs et la lourde tâche de sauver les siens. TRES inspiré de Earthbound et de Chrono Trigger, il l'est aussi de Phantasy Star IV pour ses combats avec un même mode de re-



présentation « par-dessus l'épaule ». Un pot-pourri de ce qui se faisait de mieux à l'époque 16 Bits et pour cause, cette version PlayStation est un remaster « HD » d'un jeu Super Famicom, sorti à sa toute fin de vie (décembre 96). Méconnu à tort, ce très bon RPG signé par l'équipe derrière Battle of Olympus (Famicom) s'appuie sur un univers post-apocalyptique solide et une histoire pleine de surprises et, dans cette forme définitive, de très beaux décors en précalculé, similaires à Star Ocean 2 (ou Shadow of Madness). Bien entendu, il est resté exclusif au marché japonais et n'est pas facile à trouver.





Xenogears

LA LÉGENDE

Tout a démarré au tout début de l'année 1995, après avoir abandonné une ancienne piste qui deviendra par la suite Parasite Eve, la core team de Final Fantasy discute de ce qu'ils vont faire pour Final Fantasy VII. Parmi eux, un certain Tetsuya Takahashi (entre autres l'un des directeurs artistiques de FFVI) soumet une intrigue écrite par sa collègue (et future femme) Kaori Tanaka à son chef, Hironobu Sakaguchi (célébrissime créateur de FF). Il y est question d'un soldat avec un trouble dissociatif de la personnalité capable de monter des summonbeasts. « Trop dark », « impossible à faire rentrer dans le cahier des charges », il rejette la proposition mais donne son aval pour une nouvelle production : Chrono Trigger 2. En réalité, il s'agit davantage d'un nom de code (comme Chrono Trigger pour Seiken Den-setsu II en son temps) car si, dans ce nouveau projet, il est question de temps, le concept tend beaucoup plus vers l'anime ; notamment avec l'introduction de méchas. Fin 95, tout en avançant l'écriture hors bureau, il continue de travailler à la mise en place de Final Fantasy VII ; avant de définir qu'il ne peut plus faire les deux et de se consacrer entièrement à son projet, renommé pour l'occasion Project NOAH. Après un développement laborieux où près de la moitié du contenu prévu initialement a été intégré

« HIER ENCORE, J'AVAIS 20 ANS »

JANVIER/FÉVRIER 1998. AHHA, C'ÉTAIT LE BON TEMPS. LES AFFAIRES LEWINSKY (TURLUTE PRÉSIDENTIELLE MAL AVALÉE) ET ELF (SURNOMMÉE WATERGATE 2), LES PRÉMICES DE LA GUERRE DU KOSOVO ET...

mais condensé sous forme de cut-scenes en place de phases jouables (les 40 premières minutes du CD2), Xenogears sort le 11 février 1998 sur les étals japonais (et plus tard dans l'année aux US). Il n'est que l'arbre qui cache la forêt puisqu'il s'agit du cinquième épisode d'une double trilogie prévue qui ne verra, finalement, jamais le jour. La faute à une ambition totalement démesurée.

HISTOIRE

Accrochez-vous aux branches, ça décoiffe. La terre est devenue inhabitable. L'humanité a donc migré dans l'espace et erré pendant

250 ans avant de trouver sa « terre promise ». Un jour, un groupe d'archéologues découvre un vieux vaisseau religieux qui dérive dans l'espace depuis près de 5000 ans. À l'intérieur, un artefact en forme d'œil et aux incroyables propriétés magnétiques qu'ils nomment Zohar. Après l'avoir intégré à un ordinateur, les hommes y implantent une « puce » biologique « intelligente » - Kadmony - équipée d'un programme de survie qui lui permet de donner naissance à des créatures vivantes. Comme toujours, l'humanité finit par commettre une terrible erreur. Complètement paranoïaque, elle construit une arme de destruction massive - DEUS - pour répondre en cas d'attaques venues d'ailleurs. Pour l'optimiser, ils décident d'utiliser l'énergie du

Memory Cube



Dans une des maisons du village de Lahan, Fei reçoit ses explications au sujet de la sauvegarde d'un personnage qui dénote totalement des autres habitants : Lucca. Autrement dit la « scientifique » de Chrono Trigger. Un habile clin d'œil très symbolique puisqu'au tout début du jeu.



Zohar. « L'essai » est une catastrophe sans précédent, DEUS échappe au contrôle de ses créateurs et ravage une bonne partie des colonies. Pour empêcher la destruction de l'univers, la Wave Existence (Dieu ou assimilé) « entre » dans le Zohar pour en atténuer les effets mais en reste prisonnier. DEUS est « démonté » pour être emmené à un endroit plus « propice », à bord d'un vaisseau - Elridge - où sont montés les survivants des colonies détruites par l'arme. En chemin, il se « réveille » et prend possession du bâtiment, le ramenant vers sa planète d'origine. Les nombreux colons tentent de s'échapper. Dans la panique, un gamin à la recherche de sa mère - Abel - entre dans la salle où se trouve le Zohar et établit le « Contact » avec la Wave Existence. En gros, « Dieu » lui octroie un pouvoir et se sert de l'image de la mère de l'enfant pour modifier le programme de survie de Kadmony (une entité - Myyah - qui va œuvrer pour le « nourrir ») en lui imposant l'Antitype qui va œuvrer, elle, pour le détruire. Sachant que le trio (Abel, Myyah et Elly) ne va cesser de se réincarner pendant près de 10 000 ans en vue de l'affrontement final, en 9999, date à

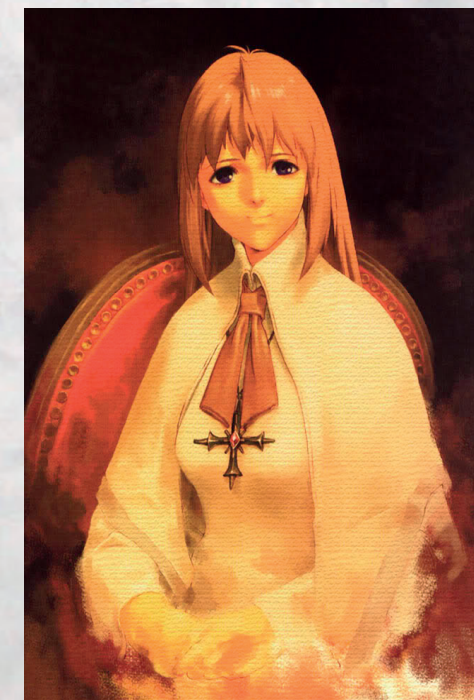
laquelle se déroule Xenogears.

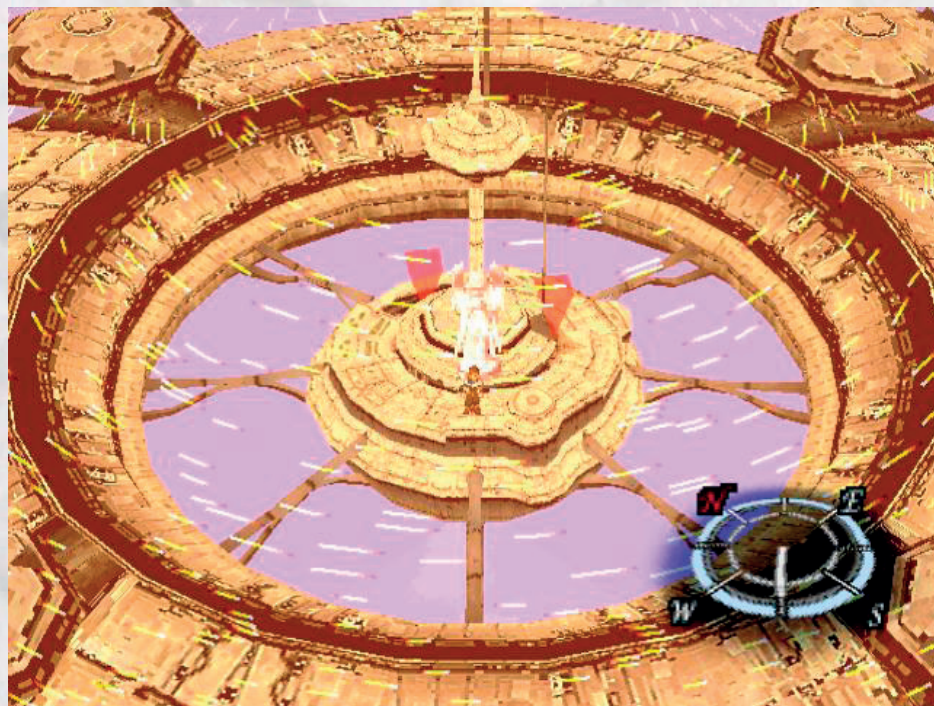
« Qu'est-ce que tu prends comme drogue exactement, je veux la même. Elle a l'air puissante ». Voilà le type de réactions auxquelles vous pouvez être confronté si vous avez le malheur, en soirée, d'essayer de vous la péter en racontant, enthousiaste, ce truc de « ouf malade » (je cite). Ne parlez JAMAIS de Xenogears avec une personne non-avertie.

DU GEARS AU GRUYÈRE

Évitez également les personnes averties, par ailleurs. A moins que discuter toute une soirée avec quelqu'un qui bave (ou sent le vomir), qui vous cherche du regard quand allez pisser/fumer ou qui reste à

l'endroit où vous le/la plantez pour fuir avec un fameux « bouge pas, je reviens » ne soit pas un problème. Pas plus que d'avoir une discussion à 5h du mat où vous finissez torché parce que vous êtes le seul à boire (eux sont au coca ou, pire, au jus d'orange) et tenez des propos incohérents comme « Mais tu vois si ça se trouve, on vit dans un gruyère dans un frigo et on le sait pas (...) est-ce qu'on a des preuves de l'inverse, hein, HEIN ? ». Alors comme passe-t-on de Xenogears au gruyère ; outre l'alcool et la drogue ? Vous avez eu un échantillon de ce qu'il raconte. Maintenant imaginez la chose en plus détaillée sur une double trilogie avec à chaque fois (ou presque) des personnages aux multiples person-





nalités, des implications philosophiques et spirituelles ; vous aurez une idée plus précise. Récemment, sur un site US pro, on pouvait lire ceci : « *Xenogears n'était, après tout, qu'une fan fiction d'Evangelion* ». Autant dire que mon sang n'a fait qu'un tour. Certes pas autant que le massacre organisé de Star Wars par The Last Jedi, mais pas loin. Voilà, un monsieur, qui, de toute évidence, ne sait pas, du tout, ce qu'il raconte. Car d'accord, il y a des liens entre les deux séries mais la comparaison s'arrête net lorsque l'on creuse l'univers et plus spécifiquement le background.

BACKGROUND

Totalement vertigineux dans le cas de Xenogears. 10 000 ans d'histoire sous forme de six épisodes avec notamment un Episode IV qui aurait été sans doute le meilleur scénario de l'histoire du jeu vidéo... si seulement, il avait été concrétisé autrement que comme élé-

ments constitutifs « directs » de Xenogears. A valeur de comparaison, il faudrait mettre dans la balance la double trilogie Star Wars et une partie de son univers étendu (les bouquins de Timothy Zahn) ou l'intégralité de Gundam (avec SEED en tête) pour commencer à parler la même langue. Ce n'est d'ailleurs pas anodin si, le cinéma a, déjà, à plusieurs reprises, lorgné sur Xeno pour ses besoins. L'exemple le plus récent étant Rogue One : A Star Wars Story dont l'intrigue est une quasi copie conforme de l'histoire d'un des personnages (et même pas de premier plan) de Xenogears. Rien d'étonnant à cela remarquez puisqu'une partie de son script relève de Garry Whitta, un ancien journaliste des sites spécialisés IUP et PC Gamer. Et d'un autre côté c'est de bonne guerre car Takahashi lui-même a puisé, en son temps, dans Star Wars, notamment pour la création de son Darth Vader, Graf... même si son histoire est autrement plus complexe.

Xenosaga

Suite à sa déconvenue chez Square, Takahashi plie bagage et trouve refuge chez Namco où il offre une relecture de son travail avec la trilogie Xenosaga ; plus complexe et philosophique (basée essentiellement sur les travaux de Jung et de Nietzsche). Une fois de plus, il ne parvient pas à mener à bien ses ambitions. Il est récupéré par Nintendo où il poursuit son œuvre avec Xenoblade Chronicles. En plus de «réinventer» le RPG par le biais d'un monde ouvert très singulier, il y traite des mêmes sujets et continue d'expérimenter (particulièrement X, le mal aimé). Où s'arrête a-t-il ? À suivre.



Miroir

Genèse du projet oblige, il demeure plusieurs points communs entre Final Fantasy VII et Xenogears. A commencer par la figure divine (Lifestream/Wave Existence), le héros et son trouble dissociatif de la personnalité ; à tel point que Xenogears a été qualifié, au Japon, de Ura FFVII (la face sombre de). Par ailleurs les deux jeux se répondent. Lorsque Cloud apprend la



vérité sur son identité et sombre dans les méandres de son esprit en prononçant des phrases incohérentes. En insistant un peu, il finit par révéler son message (des paroles d'une des chansons de Xenogears). En échange, quelque part à Solaris, on peut voir un poster de Tifa.

GAMEPLAY (RPG)

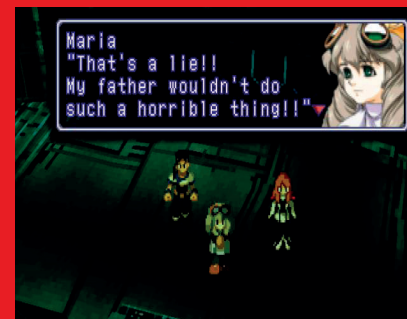
Xenogears est un RPG entièrement construit sur la dualité. Il reprend les habituels couples du genre - villages/donjons, exploration/combat, gestion/action - mais en crée d'autres : ses personnages 2D évoluent dans des décors en 3D, la plupart ont une double identité (voire personnalité) et les systèmes de jeu ne sont pas en reste. A commencer par les combats entre RPG (en tour par tour, nécessitant une gestion de l'inventaire et des équipements) et baston. A chaque bouton sa fonction (coup faible,



moyen, fort, garde). Ils interagissent avec une jauge qui permet de «stocker» les coups en vue de combos. Chaque personnage est distinct et dispose d'une arme spécifique (poings/pieds, rapière, fouet, guns etc.), de

Xeno/Rogue One

même combat Nicola Belthasar, un chercheur expert en neurologie, se retrouve au centre des intérêts dans la guerre qui oppose sa patrie – Shevat - à Solaris. Pour protéger sa famille, il est contraint de travailler sur le plan M (en vue de produire



des surhumains, mi-homme/mi-machine) dont il cache la «formule» dans un mécha qu'il construit et «offre» à sa fille, Maria, pour qu'elle puisse s'enfuir.

Galen Erso, le meilleur ingénieur de la galaxie tente de fuir l'Empire lorsqu'il se rend compte de son réel objectif avant d'être rattrapé par son passé. Après avoir sauvé sa fille – Jyn -, il est contraint de construire l'Etoile de la mort, une arme de destruction massive. Cependant, il en cache les plans et y prévoit une faille qui permettra à Luke Skywalker de la détruire dans l'Episode IV.



ses propres coups en fonction de sa spécialité. Au joueur de faire son choix en fonction des situations. L'aventure, elle-même, se vit de deux manières : à pieds et à bord de méchas ; en fonction des situations et du scénario. Dès lors, le jeu s'adapte ; ajoutant de nouvelles règles et contraintes, notamment l'obligation de toujours avoir suffisamment de fuel pour faire fonctionner (ou combattre) les robots. En plus d'être pas-

sionnant à suivre et de raconter des choses intéressantes (qui puisent dans la religion et la philosophie), il est particulièrement complet et attractif ; même si l'on peut déplorer des combats trop nombreux et redondants en plus de manquer, souvent, d'explications claires. En définitive, Xenogears a beau avoir vingt ans aujourd'hui, c'est toujours un chef d'œuvre, complexe, mature et passionnant. Une légende du RPG. ☺



FAUSSAIRES & AFFABULATEURS

LES ÉDITEURS ET DISTRIBUTEURS DE JEUX VIDÉO SONT DE SACRÉS COQUINS. ILS INSCRIVENT PARFOIS DES INFORMATIONS SUR LEURS PACKAGING DE JEU (BOÎTES, NOTICES, POSTERS INTÉRIEURS, ETC.) QUI PEUVENT S'AVÉRER TOTALEMENT FAUSSES ! À UNE ABSENCE DE RELECTURE ? À UN DÉFAUT DE VÉRIFICATION ? UN PROBLÈME DE CONTRÔLE DU SERVICE QUALITÉ ? PLUS DE 25 ANS APRÈS, IL EST DIFFICILE DE TRANCHER SUR LES ORIGINES DE CES ERREURS. MAIS ELLES SONT BIEN LÀ. PARTONS ENSEMBLE À LA DÉCOUVERTE DE QUELQUES FLORILÈGES EN LA MATIÈRE...

PAR SHINING

LE ROI LION

CONSOLE : SUPER NINTENDO

ÉDITEUR : VIRGIN

INTERACTIVE

VERSION : FRANÇAISE (CODE LOCALISATION : FRA)

Nous commencerons par évoquer la bourde magnifique qu'a commise Virgin Interactive dans la notice française du jeu Le Roi Lion, distribué en France sur Super Nintendo fin 1994. Il s'agit d'une boulette qui en cache plusieurs en fait...Et qui ne sera pas de nature à réconcilier ensemble les Nintendo-maniaques et les Sega-maniaques, qui à l'époque se faisaient une véritable guerre pour défenseur leur marque de cœur ! Vous ne lisez pas quelque chose d'amusant, juste après le titre « Comment Commencer ? » dès la page 3 du manuel d'utilisation : « Installez votre Super Nintendo de Sega. » Ah bon, première nouvelle ! On nous aurait caché quelque chose ? « Allumez votre console (ON). Après quelques secondes, l'écran Sega apparaîtra. » De mieux en mieux ma parole ! Dommage que la notice n'indique pas que l'on doit entendre le nom Seeeeeeeee-gaaaaaaa, annoncé à l'allumage sur notre

brave Super Nintendo. « Si l'écran Sega n'apparaît pas, éteignez votre Super Nintendo (OFF). Vérifiez que celle-ci est correctement installée et que la cartouche The Lion King de Disney est bien insérée, puis rallumez votre console. » Tout d'abord, on peut commencer par dire qu'ils auraient quand même pu traduire The Lion King par Le Roi Lion, on est en France ! Surtout que sur le haut de la page, le titre est bien : Le Roi Lion. Mais passons. Ce qui est particulièrement ridicule, c'est que la notice nous ordonne d'éteindre notre Super Nintendo si l'écran Sega n'apparaît pas. Imaginons un instant la tête du joueur qui à force d'éteindre et d'allumer sa machine, ne voit jamais le nom "Sega" apparaître. « Comment fait-on maman, on ramène le jeu en magasin ? » À moins que le problème ne vienne carrément de la Super Nintendo, que l'on pourrait rebaptiser Super Sega pour l'occasion...

LE ROI LION

CONSOLE : SUPER NINTENDO

ÉDITEUR : VIRGIN

INTERACTIVE

VERSION : FRANÇAISE (CODE LOCALISATION : FRA)

Enfin, cette 3ème version (seconde réédition française donc, avec un code NFAH). La boîte change de visuel mais ce n'est pas tout, là pour le coup on a une notice parfaitement corrigée. Ca vaut peut être le coup de le signaler, non ?

Afin de comprendre l'origine de l'erreur, nous avons également regardé les notices de la version allemande et anglaise du jeu. L'erreur n'a jamais été présente. La bourde est donc bien 100 % française. Merci Virgin Interactive France !

LE ROI LION

CONSOLE : SUPER NINTENDO

ÉDITEUR : VIRGIN

INTERACTIVE

VERSION : ALLEMANDE (CODE LOCALISATION : BOCHE)

LE ROI LION

CONSOLE : SUPER NINTENDO

ÉDITEUR : VIRGIN

INTERACTIVE

VERSION : FRANÇAISE (CODE LOCALISATION : FRA)

Mais cela ne s'arrête pas là ! Car Virgin sortira une réédition du jeu, quelques temps après. Ont-ils corrigé cette boulette ? Vérifions cela ensemble. « Installez votre Super Nintendo en suivant les indications du manuel d'instruction. » Ouf, ils ne parlent plus de la Super Nintendo de Sega ! C'est rassurant. Quoique... « Allumez votre console (ON). Après quelques secondes, l'écran Sega apparaîtra. » Raté ! Encore plus fort, Virgin Interactive corrige la première erreur grossière et maintient la seconde ! J'imagine que la version Sega est sortie peu de temps avant la version Nintendo. Gageons que pour les abrutis en charge de la version Super Nintendo, cela prenait trop de temps de relire l'ensemble du texte... Nous avons cependant vérifié la version Mega Drive. Aucune erreur de ce type n'est à déplorer.

LE ROI LION

CONSOLE : SUPER NINTENDO

ÉDITEUR : VIRGIN

INTERACTIVE

VERSION : FRANÇAISE (CODE LOCALISATION : FRA)

LE ROI LION

CONSOLE : SUPER NINTENDO

ÉDITEUR : VIRGIN

INTERACTIVE

VERSION : FRANÇAISE (CODE LOCALISATION : FRA)

Beaucoup de joueurs ne lisent pas les notices avant de jouer aux jeux, ils ont tort car parfois on se marre bien en les parcourant.

LE ROI LION

CONSOLE : SUPER NINTENDO

ÉDITEUR : VIRGIN

INTERACTIVE

VERSION : FRANÇAISE (CODE LOCALISATION : FRA)

STREET FIGHTER II

CONSOLE : SUPER NINTENDO
ÉDITEUR : CAPCOM
VERSION : CORÉENNE (CODE LOCALISATION : KOR).



Jaquette de la version coréenne de Street Fighter II

Qui ne connaît pas **STREET FIGHTER II** ?

Ce titre fut incontestablement LE jeu qui a démocratisé le Versus Fighting en France comme dans le monde, en commençant sa fantastique carrière en arcade puis sur console. Cette mythique saga de Capcom entretient historiquement des liens étroits avec une autre saga de Capcom, Final Fight (que nous évoquerons au cours de prochains numéros). Remarquons au passage la couleur bleutée/mauve de la boîte coréenne, qui rappelle sensiblement la teinte de la version européenne de Street Fighter II Turbo. Assurément une très belle pièce de collection, d'autant que cette version coréenne nous propose une belle tranche de rire. En retournant la boîte du



jeu, qu'observe t-on ? Tout simplement un écran du jeu Final Fight ! Cette erreur est d'autant plus ridicule puisque que cette illustration est la seule et unique du jeu et que sa taille est normalement élevée pour un jeu Super Nintendo. Rappelons que Final Fight est un beat them all classique où il faut castagner les malfrats dans la rue, un classique du genre à l'instar des sagas Rushing Beat, Bare Knuckle (Streets of Rage) ou le pionnier du genre Double Dragon. Ainsi, malgré ses similitudes avec Street Fighter, Final Fight n'est absolument pas un jeu de baston en un contre un. Bravo Capcom ! Tant qu'à évoquer les rarismes versions coréennes, dont il n'existe que très peu d'exemplaires en circulation, nous ne résistons pas au plaisir de vous montrer des images de la magnifique version KOR de Final Fight, qui dispose, elle, de quatre écrans de jeu contrairement à celle de Street Fightet II. Au passage, il est amusant de constater que l'image du jeu présente à l'arrière de la boîte de Street Fighter II n'apparaît pas au dos de celle de Final Fight. L'erreur commise sur le packaging de SF II est donc d'autant plus incompréhensible. ✪



Puisque nous avons commencé à évoquer les boulettes présentes sur les packagings des versions coréennes, autant continuer ! Voici **AXELAY**, mythique shoot them up sorti à la fin de l'année 1992, qui propose la particularité de se jouer aussi bien suivant un scrolling vertical et horizontal, à l'heure où les shoots se déroulaient, soit exclusivement de façon horizontale (R-Type, Gradius, etc.), soit de façon verticale (Aleste, Raiden, etc.). Axelay a tenté, avec succès, de réconcilier les deux en proposant une alternance de niveaux dans ces deux types de représentation. Un coup d'essai et un coup de maître ! Un jeu plaisant bien coton à terminer (pour peu que l'on joue en niveau hard).

Si ce titre est présent dans cette rubrique, c'est qu'une belle erreur s'est glissée sur son packaging... Saurez-vous la repérer ? Elle est bel et bien là, présente sous vos yeux... Il s'agit d'observer attentivement le "disclaimer" présent en bas à gauche de la boîte. Il fait mention des droits usuels pour la licence des Tortues Ninja de Mirage Studios. Certes, Konami possédait cette licence, mais il est amusant de constater que les mecs du marketing l'ont également apposé sur un jeu qui n'a rien à voir, ni de près ni de loin, avec les TMNT ! Gageons qu'ils ont tout simplement oublié de retirer cette mention, qui n'était évidemment pas nécessaire pour ce produit. ✪

AXELAY
CONSOLE : SUPER NINTENDO
ÉDITEUR : KONAMI
VERSION : CORÉENNE (CODE LOCALISATION : KOR)



Face avant et arrière de la boîte de la version coréenne de Final Fight

CONTRA

CONSOLE : SUPER NINTENDO
ÉDITEUR : KONAMI
VERSION : CORÉENNE (CODE LOCALISATION : KOR).



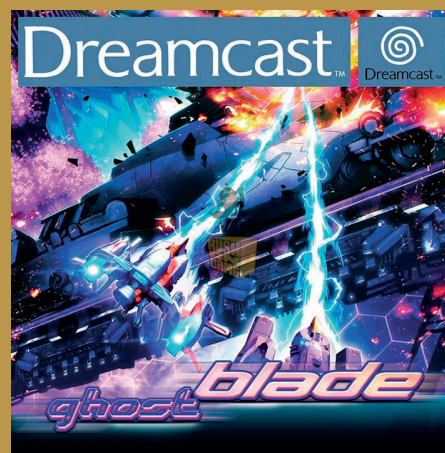
KONAMI IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
CONTRA III AND THE ALIEN WARS ARE TRADEMARKS OF KONAMI CO., LTD.
© 1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Nous finirons l'étude des boulettes sur les packagings coréens en dévoilant ce qui est probablement la plus belle boîte du set Super Nintendo KOR... Contra III The Alien Wars ! C'est une boîte au format occidental qui conserve le titre et le visuel original de la version américaine, tant mieux car les ignobles « Probotector » créés pour le marché européen et censés atténuer la violence présente dans le soft, ne collent pas vraiment à l'ambiance « fin du monde » et apocalyptique du titre. Cette boîte coréenne arbore par ailleurs une étonnante couleur orangée, qui tranche avec le rouge de la version japonaise, l'argent de la version européenne et le noir de la version américaine. Ici, pas de mention Tor-

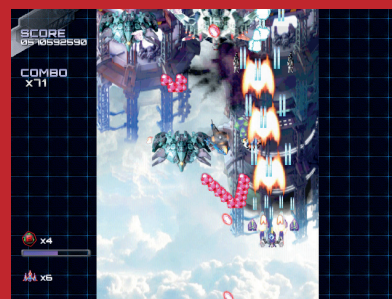
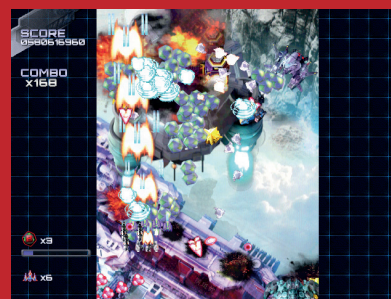
tues Ninja au dos. Pas non plus d'erreur de photo d'écran au dos du packaging. Non, non rien de tout ça. Simplement une petite faute de frappe au niveau du titre, qui se retrouve nommé « The Ailen Wars ». Une erreur minime, certes, mais erreur quand même. Ne dit-on pas que l'erreur est humaine ? C'est tout pour aujourd'hui. Dans le prochain numéro, nous vous présenterons les plus beaux exploits de Bandai, distributeur officiel de Nintendo du début des années 90 au Bénélux, en France et au Royaume-Uni. Nous n'oublierons pas non plus d'étudier les boulettes de la société française Titus, qui n'est pas en reste avec les Japonais en ce qui concerne les âneries présentes sur leurs packagings. ✪

ON NE SAIT JAMAIS CE QUE LE PASSÉ NOUS RÉSERVE





DREAMCAST
HUCAST
SHOOT'EM UP -
1 OU 2 JOUEURS



THE GHOST BLADE

PAR JIBÉ

INITIALEMENT sorti pour la Dreamcast en 2015, The Ghost Blade a droit à une nouvelle édition sur la machine pour les ceux-ce qui l'auraient raté. Développé par les allemands de Hucast, The Ghost Blade se veut un hommage appuyé aux productions japonaises de shoot them up et plus particulièrement du genre Danmaku, dont Cave, Rizing, Treasures ou Psykio sont les portes-étendards.

Et pour faire les choses correctement, Hucast reprend un design général très inspiré, à l'image des trois jeunes filles gentiment dénudées, aux armures sexy rappelant quelques mangas. Puis commence le jeu. Pas de surprise, on retrouve bien les fondations des shmups verticaux futuristes qui pullulaient sur PC Engine, avec cette modernité nécessaire que sait apporter la Dreamcast en termes de graphisme. À l'écran, tout se passe pour le mieux. Le jeu est joli, généralement fluide, assez lisible malgré l'afflux constant de projectiles et bénéficie d'une bande son efficace à dé-

faut d'être mémorable. Hucast ne trahit en rien les aficionados du bullet hell et fournit une prestation de qualité dès le bouton start appuyé. Les choses se gâtent cepen-

The Ghost Blade est récemment sorti en version HD. Plus propre et agréable à l'œil, le choix de l'achat pourrait se porter sur une machine plus récente (PS4, Xbox One, Steam). Car à moins de posséder un VGA Box, la Dreamcast peine franchement à obtenir un résultat convaincant sur une dalle d'écran récent. Sur cathodique, la chose est nettement plus propre mais à des lustres de la mouture HD. Reste l'aspect collection Dreamcast qui peut faire la différence.

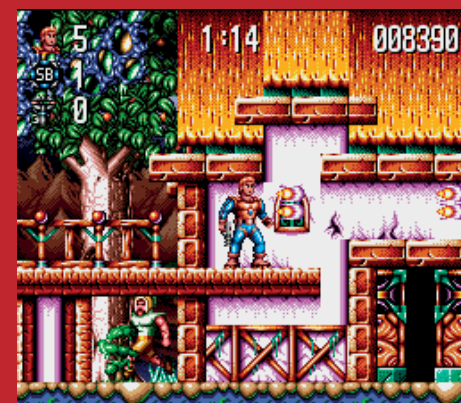
dant par la suite. En effet, The Ghost Blade a beau faire les choses correctement, sa non-prise de risque à de quoi décevoir. Si le jeu est plaisant, il ne révolutionne en rien le concept. Un tir large, un autre concentré, une smart bomb et c'est une progression d'un trop grand classicisme sur laquelle on doit passer le temps, qui est d'ailleurs assez court vu que le jeu est avaré en stages. Au nombre de cinq, la conclusion arrivera aussi rapidement qu'un demi de bière se vide.

Peu inspiré que ce soit au niveau des décors, de son gameplay ou de son ambiance, The Ghost Blade a tout du shmup lambda sympathique mais fort dispensable. On y joue et on l'oublie assez rapidement. Domage. Avec un peu plus de soin et de créativité, The Ghost Blade avait de quoi ravir les cœurs et que l'on s'attache à lui, d'autant qu'il se joue à deux. Il voulait déclencher une passion amoureuse, il ne restera qu'un coup d'un soir. ☹

JIM POWER IN MUTANT PLANET

PAR MATHIEU

AU DÉPART, Jim Power est un jeu de plates-formes / action sur Amiga 100% français (de Loricel), que l'on doit à Fernando Velez et Guillaume Dubail (respectivement programmeur et graphiste), deux petits génies qui se sont distingués dix ans plus tard par leurs étonnantes productions en 3D sur Game Boy Advance. Cette conversion SNES est signée Eric Metens, un autre français de chez Atreid Concept (qui deviendra plus tard Kalisto Entertainment). Malgré ses origines qui fleurissent bon le camembert, Jim Power n'était pas sorti en France sur SNES (ni même en Europe), mais uniquement aux États-Unis dans une version sous-titrée "The Lost Dimension in 3D", agrémentée de quelques niveaux exclusifs (dont un en vue de dessus !) et d'un effet 3D (d'où le titre) assez déstabilisant.



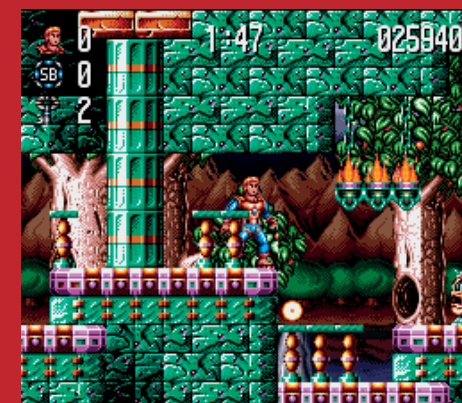
que lorsque Jim est en mouvement...Finalement, cet élément purement visuel s'avère anecdotique et vient distraire inutilement (même sans lunettes) le joueur qui tente simplement de progresser, tant bien que mal. Car en effet, Jim Power est juste SUPER DIFFICILE. Les ennemis vous dégomment en un coup, Jim marque un temps d'arrêt à chaque fois qu'il tire, et, pire, vos adversaires apparaissent si vite à l'écran qu'on a souvent à peine le temps de tirer suffisamment sur eux pour les dégommer ! Le héros étant constamment au centre de l'écran, le temps qui s'écoule entre le moment où l'ennemi apparaît et celui où il vous touche est si faible qu'il est préférable d'avancer à tâtons. Une démarche qui devient alors suicidaire lors des séquences de plates-formes...Malgré ses quelques défauts (effet visuel raté, jouabilité rigide, difficulté trop élevée), cette cartouche permet enfin aux possesseurs d'une console PAL de profiter d'une aventure qui risque bien de vous faire tourner la tête, et pas seulement à cause de sa difficulté ! Pour les autres, cette version est disponible sur Steam. Par ailleurs, si vous voulez profiter de l'effet de relief, ce n'est pas compliqué : prenez une vieille paire de lunettes de soleil (aux verres assez foncés), retirez le verre correspondant à l'œil droit, et le tour est joué. Bon mal de crâne ! ☹

* NDDDDF : Note De Destroy Défenseur du Français

Et pour cause... Contrairement à la version Amiga et ses nombreux arrière-plans qui bougent à vitesse variable pour simuler un effet de profondeur, le défilement différentiel (NDDDDF : Mathieu avait écrit parallaxe, un anglicisme éhonté), sur Super Nintendo est inversé ! Les deux arrière-plans superposés défilent dans la direction opposée à celle du décor en premier-plan (sur lequel évolue directement notre héros). Autrement dit, si vous vous déplacez vers la droite, le décor dans lequel vous évoluez bougera logiquement vers la gauche, mais les arrière-plans, eux, iront vers la droite et avanceront même encore plus vite que votre personnage ! Cet effet graphique étrange est toutefois volontaire puisqu'il permet, couplé avec la paire de lunettes spéciales inclus dans le jeu d'origine, de percevoir un effet de relief ; effet assez peu convaincant dans la mesure où, de par son fonctionnement, il n'est effectif



SUPER NINTENDO
PIKO INTERACTIVE /
ELECTRO BRAIN - ACTION /
PLATES-FORMES - 1 JOUEUR



UNHOLY NIGHT : THE DARKNESS HUNTER

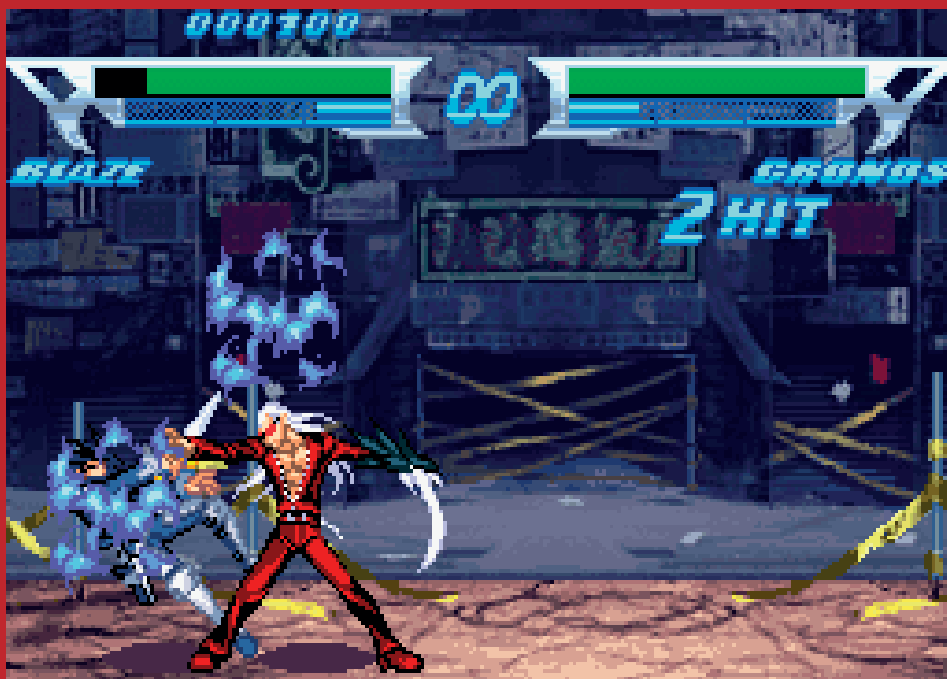
PAR MATHIEU



FABRIQUER un bon jeu de baston est un exercice très délicat. Il ne s'agit pas simplement de mettre deux gus face à face et de leur attribuer quelques coups spéciaux à base de quart de cercle pour faire un méga-hit ! Il s'agit d'appliquer le bon équilibre entre vitesse, puissance et allonge à un panel de personnages aux styles de combat divers, tout en gardant à l'esprit que l'ensemble doit être à la fois technique, accessible, défoulant et fun. C'est beaucoup demander ? Non, c'est un minimum, surtout en 2017, et à plus forte raison sur une console qui a accueilli, vingt-cinq ans plus tôt, une conversion aussi mythique que celle de Street Fighter II.

L'histoire d'Unholy Night est celle de la lumière contre les ténèbres. Bon, pas la peine d'approfondir le truc, le scénario étant sans conteste l'aspect le plus futile d'un jeu de combat. Non, ce qui gêne d'emblée, dans Unholy Night, c'est le nombre de combattants mis à votre disposition : trois pour la lumière, trois pour les ténèbres. Comme vous êtes certainement très fort en calcul, vous vous dites déjà que six personnages seulement, c'est trop peu mais que heureusement, on peut compter sur les personnages cachés. Et bien pas de bol, il n'y en a pas. Vous aurez beau retourner le jeu dans tous les sens (ce qui ne devrait pas durer longtemps), vous n'aurez rien de plus que ce qui est affiché dès la première utilisation, donc pas grand-chose. En effet, les modes de jeux proposés font dans le minimum syndical : story, versus, practice et survival. Le menu principal vous donne également accès aux meilleurs scores et aux options... Celles-ci sont hélas encore plus minimalistes puisqu'elles ne proposent que de régler le niveau de difficulté (easy, normal et hard) et de couper le son. Pas juste la musique, mais carrément le son ; au cas où le bouton Mute de votre télécommande serait cassé (ah ne soyons pas mauvaises langues,

ça peut arriver !). Remarquez, cette option est légitime puisque l'aspect sonore est au mieux très quelconque, au pire, complètement raté et répétitif. Mais bon, on aurait tout de même préféré juste avoir la possibilité de configurer ses touches ou de régler le timer... mais non, même pas. Côté gameplay, on retrouve le schéma traditionnel de mouvements à base de quart de cercle pour effectuer des attaques spéciales. Cependant, on en dénombre seulement cinq par personnage (dont deux attaques aériennes) et seuls trois boutons sont dédiés aux coups : A (normal), B (faible) et X (fort). Le bouton Y a la même fonction que les tranches L et R, à savoir faire grandir sa «synchro jauge» pour déclencher une des trois super attaques disponibles pour chaque perso. À défaut d'être novateur, le système est efficace. Hélas, il s'applique ici sur une mauvaise base puisque le jeu souffre de soucis de jouabilité assez perturbants. Certains personnages se



**SUPER NINTENDO
FOXBAT
BASTON
1 OU 2 JOUEURS**

déplacent si rapidement que le dash devient inutile, la plupart des mouvements sont mal décomposés et certaines combinaisons de touches sont étranges (par exemple, n'importe quelle attaque à reculons déclenche systématiquement un coup faible). Vous l'aurez compris, Unholy Night est une grosse déception... Ne vous laissez pas séduire par le design efficace de ses personnages, son bel emballage cartonné et sa chouette cartouche bleue transparente : derrière un graphisme aguichant (en dépit de sprites relativement petits), l'ensemble s'avère trop limité, tant dans son contenu que dans son intérêt... On préférera rester sur Street Fighter II Turbo ! *

ALICE'S MOM'S RESCUE

PAR SETZER

QUEL PLAISIR d'assister à la sortie de nouveaux titres Dreamcast, quinze ans après la triste fin de la console à la spirale. Quelle joie de pouvoir enfin insérer un disque et... mais qui c'est qui m'a refilé un jeu Super Nintendo !? Pardon, après vérification, il s'agit bien d'un jeu Dreamcast. Entièrement programmé par une seule personne (un dénommé Orion), Alice's Mom's Rescue vous met dans la peau d'une jeune fille qui doit sauver sa mère, kidnappée par un corbeau géant. Pour cela, elle devra traverser vingt-cinq niveaux de plateformes/réflexion, répartis en trois mondes distincts. Intrinsèquement, le jeu est plutôt bon et ne souffre d'aucun défaut évident. L'ambiance est agréable, avec des graphismes mignons, colorés (même les ennemis sont des animaux trop trop mignons) et une musique entraînante. La prise en main est simple et la maniabilité bien calibrée. Quant au level-design, il est bien pensé, offre des situations variées et peut rapidement donner du fil à retordre à qui veut terminer chaque niveau à 100%. Bref, que

du positif qui donne envie de s'accrocher, de progresser et de ne pas lâcher la manette. Le problème, c'est que remis dans le contexte, la déception est inévitable. Alice's Mom's



Rescue a beau être charmant, il n'exploite absolument pas la puissance de la console et ressemble plus à un titre PC-Engine (avec tout le respect dû à cette console fabuleuse). De même, les effets sonores sont peu nombreux (les chats ne miaulent même pas !), et vous n'avez droit qu'à une seule sauvegarde par VMU. Cerise sur le pixel, en plus d'être rachitique, le menu est mal foutu, tant et si



**DREAMCAST
ORIONSOFT
PLATES-FORMES
1 JOUEUR**

bien que si vous appuyez sur «Démarrer» au lieu de «Continuer», votre progression est effacée ! Bref, si vous avez quelques dizaines d'euros à dépenser, faites-vous plaisir... Mais vous verrez rapidement qu'Alice's Mom's Rescue fait quand même tâche à côté de Sonic Adventure ou Jet Set Radio. *

IRON COMMANDO

PAR MATHIEU



**SUPER NINTENDO
PIKO INTERACTIVE /
ARCADE ZONE - BEAT'EM UP
1 OU 2 JOUEURS**

EN GRANDS fans de beat'em ups, les deux piliers d'Arcade Zone, Carlo Perconti et Lyes Belaidouni, ont passé des heures en salles d'arcade pour s'imprégner au mieux de ce qui faisait la force de ces jeux et pouvoir, ensuite, proposer leur propre vision de la castagne à la chaîne (ou à la batte, c'est selon). Ainsi est né Legend en 1994 puis, en 1995, Iron Commando. Proposant d'incarner Jake ou Chang Li, le jeu vous balance d'emblée dans des rues mal famées, et vous voilà à tabasser tous les pauv' types qui viennent vous chercher des noises. Sauf que c'est vous qui risquez bien de vous prendre une mandale, car que ce qui frappe (aïe



!) avant tout dans Iron Commando, c'est sa difficulté très, très élevée. C'est bien simple, pendant votre première partie, même en étant un adepte du genre, vous avez plus de chance de voir l'écran Game Over que de découvrir à quoi res-

semble le niveau 2 ! De plus, chacun des dix niveaux doit être bouclé en moins de dix minutes, et certains proposent autre chose que de la baston de rue : moto, jeep et même chariot d'une mine ! Des séquences qui poussent l'action encore plus loin, avec l'utilisation nécessaire d'armes à feu, également présentes dans les niveaux plus conventionnels. Car contrairement à Double Dragon, où l'on devait se contenter d'armes blanches ou contondantes déjà fort dangereuses (battes de base-ball, chaînes de vélo, CD de Patrick Fiori...), ici le jeu n'hésite pas à vous mettre dans les mains divers guns : pistolet, fusil à pompe, mitraillette... jouissif ! Enfin presque, si l'ensemble, une fois encore, n'était pas si ardu malgré cet arsenal temporaire. Finalement, le meilleur moyen d'espérer progresser dans Iron Commando est d'inviter un pote à souffrir avec vous. À deux le jeu devient plus amusant que frustrant, même s'il reste corsé. Iron Commando n'est pas à mettre entre toutes les mains, mais les plus curieux auront tôt fait de télécharger le jeu via Steam. Les collectionneurs, eux, préféreront cette version SNES, techniquement impressionnante, enfin adaptée au marché occidental plus de vingt ans après sa sortie exclusive au territoire nippon. Il était temps ! *

FLASHBACK PAR SETZER

TITRE CULTE de la génération 16 bits, Flashback arrive sur Dreamcast ! Mais 25 ans après sa sortie sur Amiga, puis sur de nombreux supports, est-il vraiment utile de se procurer cette énième version ? Si vous faites partie des pauvres hères qui ne connaissent



pas Flashback (pourquoi avez-vous ce magazine entre les mains alors ?), voici un petit résumé : créé par le talentueux Paul Cuisset et développé par Delphine Software, Flashback est sorti en 1992 sur micros et consoles 16 bits. Vous y incarnez Conrad, un jeune scienti-

fique dont le but est de retrouver la mémoire et d'empêcher une invasion extra-terrestre. Jeu d'action/plateforme de qualité, il fut l'un des ambassadeurs de la French Touch du jeu vidéo, aux côtés d'Another World (Eric Chahi, Amiga et Atari -1991) et Alone in the Dark (Infogrames, PC - 1992).

Alors, quoi de neuf sur Dreamcast ? En réalité, pas grand-chose. Néanmoins, si les différences ne sont pas nombreuses, elles n'en demeurent pas moins très intéressantes. Selon les mots de l'éditeur Josh Prod, il s'agit d'un mix du meilleur de chaque version originale. En langage plus clair, nous sommes devant la version PC agrémentée des musiques et des conversations audio de l'Amiga. Et comme le jeu a été entièrement reprogrammé pour la Dreamcast, depuis le code source, il ne souffre pas de ralentissements, de lags ou de bugs issus d'un éventuel portage. Les cut-scenes sont même plus rapides et plus fluides que les originales ! Par contre, le reste du jeu est identique aux versions précédentes, qu'il s'agisse des niveaux, du



**DREAMCAST
JOSHPROD
PLATES-FORMES
1 JOUEUR**

scénario ou de l'animation. Seule la maniabilité a été revue pour s'adapter au pad de la console. Bref, le jeu était déjà exceptionnel. Dans cette version, il est au top d'autant qu'il prend en charge le VMU. La meilleure version sortie à ce jour. ☼



**SUPER NINTENDO
PIKO INTERACTIVE /
NORSE
PLATES-FORMES
1 JOUEUR**

SI VOUS n'avez jamais entendu parler de Dorke & Ymp, c'est normal : ce jeu SNES a été annulé avant sa sortie. Il faudra attendre vingt ans et la détermination (et la motivation) de Piko Interactive pour donner vie à ce jeu de plates-formes original du studio suédois Norse. Problème : le code source fourni par l'un des développeurs, Peter Waher, n'était pas le plus récent et ne comportait que 50% du jeu... Après avoir retrouvé des éléments manquants, les programmeurs de Piko achèvent enfin le développement quelques années plus tard, en 2016, de Dorke & Ymp. Le joueur incarne Dorke, sorte de troll au visage vert, toujours accompagné par le petit diabolot Ymp, qui le suit de près. C'est d'ailleurs l'un des éléments qui surprend au dé-

DORKE & YMP PAR MATHIEU

but. Pour abattre ses ennemis ou les pauvres bêtes inoffensives sur votre route, il faut leur jeter des boulettes vertes. Seulement, c'est Ymp qui les crache (et non Dorke). Or, Ymp met un certain temps à suivre les mouvements de l'anti-héros et donc à se tourner



pour tirer dans la direction souhaitée. C'est l'un des rares soucis de jouabilité auquel on a affaire puisque pour le reste, le jeu est plutôt bien fichu. Dorke peut courir, sauter, se baisser, s'agripper à un rebord, utiliser des clés ou des bombes... Quant à Ymp, en plus de jeter

Mots de passe :
Monde 2 : CIRMOJVM
Monde 3 : EYHVCUTZ
Monde 4 : FYWZSXNC

des projectiles qui peuvent ricocher, il est capable de porter Dorke pour le faire planer et franchir de longues distances. Côté réalisation, c'est assez inégal. On est agréablement surpris par la taille, l'animation des sprites et par le scrolling différentiel qui défile dans huit



directions (et pas seulement à l'horizontale), renforçant l'impression d'évoluer dans des niveaux immenses. En contrepartie, les décors sont pauvres, manquent d'originalité et il faut adhérer au design assez particulier des personnages... Pour le reste, Dorke & Ymp est un jeu de plates-formes sympathique et atypique, mais à la difficulté élevée, accentuée par l'absence cruelle de checkpoints dans un même niveau. Tout comme Iron Commando et Jim Power, Dorke & Ymp est aussi disponible sur Steam. ☼

STURMWIND PAR JIBÉ

APRÈS UNE attente de plusieurs longues années durant lesquelles les joueurs friands de nouveauté sur une machine qui disparaissait inexorablement dans les limbes de son flop, rongeaient patiemment leur frein dans l'attente de la providence : Un shoot them up poussant la Dreamcast dans ses derniers retranchements. Sturmwind atteint finalement les boîtes aux lettres des courageux inves-

simple pression de gâchette. Pratique, la fonctionnalité confère un surcroît de dynamisme à l'image d'un tir de charge dévastateur mais à utiliser avec parcimonie de risque de voir son arme en surchauffe réduite en cendres. Pour le reste, les armes s'augmentent par la présence de deux modules en complément et d'une smart bomb. D'un point de vue gameplay, les fondations sont so-



tisseurs en 2013. Et il y avait de quoi être fébrile, tant il s'annonçait impressionnant. La promesse est largement tenue. De facture classique, la production des allemands de Duranik se pare pourtant d'un armement de vaisseau qui avait fait débat à l'époque, puisqu'il reprend celui d'Axelay. Trois tirs dont le NordWest, à l'identique du Round Vulcain du titre de Konami. Ainsi comme cet aîné estimable, le vaisseau peut se prendre jusqu'à trois impacts (faisant disparaître l'arme équipée) jusqu'à sa destruction.

Toutefois, Sturmwind améliore le clin d'œil en permettant de basculer l'orientation des tirs de l'avant à l'arrière d'une

lides et fort agréables bien qu'il puisse ne pas contenter tout le monde. Sur son aspect graphique en revanche, Sturmwind met tout le monde d'accord. Le jeu est tout bonnement magnifique. En 3D, il s'autorise de manière fort habile des décors mouvants qui semblent filmés par endroit, mais qui économisent la machine pour une animation très fluide et de nombreux effets qui savent flatter la rétine. À ce titre, Sturmwind propose une véritable promenade rafraîchissante dans des univers variés, faits de l'espace profond, d'une fonderie ou de passages aquatiques saisissants. Difficile de rester de marbre devant une telle générosité ; Duranik a pleinement saisi les attentes



**DREAMCAST
DURANIK
SHOOT'EM UP
1 JOUEUR**

tout en évitant les écueils du shoot them up générique. Cela se confirme par la présence de boss aussi impressionnants que superbes. Une prouesse insoupçonnée qui permet à la Dreamcast de redorer un blason injustement terni. Pourtant dans cet océan de belles nouvelles il existe quelques hics. Le premier est très subjectif, puisqu'il s'agit de l'ambiance sonore. De qualité, la bande son trop proche de Dance Music des années 90, à des allures de productions pour Amiga. Autant j'ai un profond respect pour le talent de composition d'un Chris Hülsbeck, que les arrangements façon demo making ou équipe de hacking comme Skid Row ou Paradox ont de quoi me gâcher l'expérience qui vu son habillage, aurait mérité des thèmes plus inspirés et épiques. Le second est encore plus dommageable : Sturmwind ne se joue que seul. Compréhensible si l'on se base sur un hommage à Axelay et le gain de lisibilité mais forcément frustrant de nos jours.

Malgré ces ombres au tableau, Sturmwind reste un très bon jeu. Bénéficiant d'une identité forte, il est clairement l'une des toutes meilleures productions vues en termes de nouveauté sur une console considérée comme éteinte. La Dreamcast est dans sa superbe, et n'a plus à rougir de ses concurrentes. La guerre est certes perdue depuis bientôt vingt ans, mais cette dernière bataille mérite que le Général Dreamcast soit décoré et célébré comme il se doit. Hail to the Dream ! La tête dans les étoiles... ☼



DREAMCAST
VISCO GAMES
BEAT'EM UP
1 OU 2 JOUEURS

UNE PETITE amie enlevée par un salaud notoire ; c'est la rage au ventre et accompagné de la sœur de l'infortunée, que le fier Musashi part affronter Kojiro Sasaki sur l'île de Ganryu. Très inspiré de grands classiques (Ninja Spirit et Shinobi en tête), Ganryu reprend le concept et l'ambiance caractéristique sur fond d'un Japon féodal mystique. Traditionnel dans sa proposition, le titre de Visco Games ne révolutionne rien. On saute, on tranche dans le vif, on s'équipe d'armes de jet tout en s'autorisant quelques cabrioles.

GANRYU PAR JIBÉ

Après tout, on campe un ninja. De l'arcade pure et dure qui aurait gagné toutefois en finition. Difficile de s'extasier devant Ganryu et son rendu très mi-80 / début 90. Sorti en 1999 sur Neo Geo, il ne supporte pas la comparaison avec des jeux plus anciens,



voire de son année : année, tel que Garou Of The Wolves. Pire, il se retrouve à être moins fourni que Magician Lord qui faisait pourtant partie du catalogue de sorties de la Neo Geo en 1990. Un comble. Du coup, la progression est molle, on attaque toujours les mêmes ninjas (qui changent quand même de couleur) aux comportements à ce point stupides qu'ils sont capables de suicide. Gan-

ryu n'offre que peu d'intérêt, surtout qu'il se clôt en moins d'une heure pour les plus chevronnés. Cependant, ces tribulations ne manquent pas de charme et on se surprend à prendre un peu de plaisir en parcourant les différents environnements. Toutefois, ce por-



tage Dreamcast est des plus médiocres. Le jeu est plus lent que sur Neo Geo, y compris les musiques. Scandaleux, j'ai même réussi à avoir un freeze écran ! Rush On Games et JoshProd sortent des jeux ni faits ni à faire, surfant ainsi sur la tendance retrogaming avec des productions mineures mal adaptées pour des rentrées d'argent que le producteur espère majeures. *

RUSH RUSH RALLY RELOADED PAR JIBÉ

VU QUE les homebrews Dreamcast sont fainéants au possible, l'auteur de ce texte va emprunter la même direction pour Rush Rush Rally Reloaded. Et ne commencez pas à avoir les yeux humides, ce qui va suivre va vous les rendre aride. Mise à jour du titre



de la Senile Team, cet épisode Reloaded n'apporte pas grand-chose sinon quelques améliorations techniques, un habillage modernisé et de nouveaux modes de jeu dont on se moque bien vu le peu de temps que l'on consacrera à cette honte. Reprenant le concept de Micro Machines, Rush Rush Rally n'en a que le design. Pour le fun, il faudra repasser. Quatre pilotes peuvent donc se la raconter sur des tracés peu inspirés vus de



haut, et au contrôle laborieux. À ce point mal fichu que l'on se retrouve plus dans le décor que sur la piste. Incompréhensible quand on connaît les canons antiques du genre que sont Nitro, FI Circus comme Super Cars 2. Des modèles facile à repro-



duire et pourtant... Ah si l'on parle de rendu technique, l'hommage est au rendez-vous. Nous sommes sur une 128 bits que les gars de Senile Team s'en lavent les mains. Non seulement le jeu est graphiquement pauvre, mais il se paie le luxe de n'avoir que de vagues bruitages. Véritable insulte à la machine et à ses possesseurs, Rush Rush Rally Reloaded et ses allures de jeu hackaton dans une soirée démo making Amiga entre vieux bris-cards, n'a pas lieu d'être commercialisé. *

BREAKER'S PAR JIBÉ

À SA SORTIE en 1996 sur Neo Geo, Breakers n'avait pas fait grand bruit en passant inaperçu face à une concurrence redoutable. Entre l'avènement des jeux de combats en 3D et le gain graphique de ceux en 2D, difficile de se faire une place au soleil. Alors qu'en 1995 Capcom se magnifie avec des graphismes redoutables inaugurés par X-Men Children Of The Atom, Vampire/ Darkstalkers ou encore Street Fighter Zero et que SNK affine chacun de ses épisodes de King Of Fighters, Breakers fait office de vilain petit canard. Graphiquement simpliste, on aurait espéré mieux sur une telle machine, tandis que l'enrobage général est le summum du mauvais goût en matière de décors mais surtout de personnages. Entre le spadassin maniéré, l'égyptien qui se prend pour un Pharaon ou une femme animale, Breakers pue le nanar. Au nombre de huit, le peu de belligérants interroge quant à la volonté de Visco Games de s'imposer sur le marché. Rachitique en comparaison des autres développeurs qui en fournissent en moyenne une vingtaine sinon plus.



Et pourtant, Breakers est un bon jeu qui avec le temps a pris un statut culte. S'il est rebutant de prime abord, c'est bien en s'y essayant qu'il dévoile ses charmes. Accrocheur instantanément, sa prise en main évidente étonne. Les coups sortent aisément, les enchaînements sont dynamiques et les furies aussi faciles à réaliser qu'un claquement de doigts. Violence exagérée à base de grandes mandales au rendu percutant. Réjouissant. Une friandise recommandable sur Dreamcast ? Hélas, ce portage se veut à la petite semaine ; la faute à une fluidité en berne qui vient

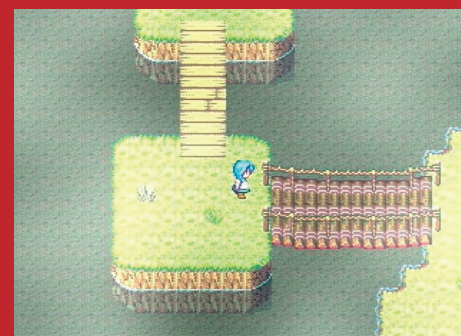


DREAMCAST
VISCO GAMES
COMBAT
1 OU 2 JOUEURS

véritablement gâcher le plaisir. Enfin, la pertinence d'adapter un tel jeu en 2017 laisse songeur, surtout qu'une suite Breakers Revenge accompagnée d'un personnage supplémentaire existe. Breakers mérite d'être connu, mais pas dans de telles conditions. *

ZIA & THE GODDESSES OF MAGIC PAR SETZER

DÉVELOPPÉ par OrionSoft, déjà à l'origine d'Alice's Mom's Rescue, Zia & the Goddesses of Magic est l'œuvre du même programmeur. C'est donc tout logiquement que ces deux titres possèdent des qualités et défauts similaires. Comme dans Alice, les graphismes colorés et les personnages mignons accrochent rapidement l'œil tout en installant une ambiance agréable. La maniabilité est très simple et le système de combat/magie plutôt original puisque basé sur différentes combinaisons de touches. Par exemple, il faut appuyer dans l'ordre sur Y, Y, Y, X pour se soigner ou sur FLÈCHE GAUCHE, FLÈCHE GAUCHE, FLÈCHE GAUCHE, FLÈCHE DROITE, pour attaquer. Bref, tout a l'air parfait... jusqu'à ce qu'on se souvienne qu'on est sur Dreamcast ! Orion a beau affirmer qu'il s'agit d'un hommage aux RPG 16 bits, Zia & TGOM ressemble quand même fortement à un jeu de débutant fait sous RPG Maker. Et cette mauvaise impression persiste quand quelques défauts vraiment problématiques font leur apparition, comme l'absence totale d'une carte du monde. Résultat, il arrive parfois d'errer un bon moment, de prendre une route en espé-



rant atteindre un nouvel objectif pour, finalement, se retrouver dans une impasse. Pire, se tromper de zone à explorer implique le risque de tomber sur des ennemis surpuissants qui peuvent tuer en quelques coups. Et quand c'est le cas, il ne reste plus qu'à recommencer depuis la dernière sauvegarde. Heureusement,



DREAMCAST
ORIONSOFT
RPG - 1 JOUEUR

celle-ci peut s'effectuer à n'importe quel moment, évitant ainsi de devoir rejouer de trop longs passages. Ce titre constitue donc une expérience mitigée. D'un côté, il s'agit d'un jeu sympathique, plaisant et globalement réussi qui vous divertira pendant une dizaine d'heures. De l'autre, cette production est techniquement indigne de la Dreamcast, enfantin et ultra-classique qui souffre, en plus, de défauts frustrants. Quand on sait que Pier Solar est sorti sur la même console... *

Les morts-vivants 64



NORMALEMENT, "PORTÉS DISPARUS" EST UNE RUBRIQUE DÉDIÉE AUX JEUX QUI N'ONT JAMAIS VU LE JOUR. POUR LE PREMIER NUMÉRO DE PLAYER SPIRIT, ON VA FAIRE UNE ENTORSE À LA RÈGLE. ET OUAIS, DIRECT, COMME ÇA, TAC. ON VA PLUTÔT PARLER DE JEUX QUI N'ONT JAMAIS ÉTÉ COMMERCIALISÉS MAIS QUI, DIX ANNÉES VOIRE PLUS, APRÈS LEUR ANNONCE, ONT FINALEMENT VU LE JOUR SUR INTERNET SOUS FORME DE ROMS, PLUS OU MOINS COMPLÈTES.

BIENVENUE DANS L'ANTRE DES JEUX MORTS-VIVANTS DE LA NINTENDO 64 ! PAR MATHIEU

40 WINKS



BIEN qu'il n'était pas spécialement attendu, 40 Winks (ou Dream Story ou Ruff & Tumble en Allemagne) s'annonçait comme un bon petit jeu de plates-formes / aventures en 3D comme on en trouve déjà à foison sur N64. Malgré un développement

terminé à 100% et des publicités publiées dans certains magazines (dont Nintendo Power et le magazine officiel Nintendo français, notamment), 40 Winks a tout simplement été annulé sur N64, au dernier moment. Les magazines Nintendo Power et l'Officiel Nintendo britannique ont même testé le jeu ! La raison de cette non-sortie vient du fait que l'éditeur, GT Interactive, a estimé que l'éditer sur une N64 en fin de vie ne serait pas rentable, contrairement à la PlayStation. Ainsi, le jeu, développé par Eurocom, sort uniquement sur la console de Sony en novembre 1999, dans une version moins belle et, surtout, amputée de son mode deux joueurs en coopération... Quant à la version N64, une ROM com-

plète est apparue sur le Net en août 2009, offrant des cinématiques utilisant le moteur 3D du jeu (contrairement à la version PlayStation avec des CGI), très réussies et entièrement doublées en anglais. Le mode deux joueurs est pleinement fonctionnel, tout comme le reste du jeu, bien qu'il n'affiche que deux petits écrans séparés, avec de larges bandes noire de part et d'autre. La cartouche devait peser 32 Mo et proposer une compatibilité avec l'Expansion Pak, probablement pour permettre un affichage en haute-résolution. Notez que le jeu est disponible en anglais, espagnol et italien, mais ni en allemand ni en français, curieusement. Un très bon titre, dont l'annulation est franchement regrettable. ☹



DRAGON SWORD

ANNONCÉ au début de l'année 1998, Dragon Sword devait être un beat'em up dans la veine de Gauntlet, développé par Interactive Studios pour le compte de MGM, avec une ambiance heroïc-fantasy assez classique. Toutefois, et alors que le développement semblait plutôt avancé, la sortie du jeu a été annulée et ce, en dépit des protestations de la revue britannique 64 Magazine (qui avait pu tester le jeu à l'époque, lui octroyant une note de 93%) et de la pétition qu'a lancé la rédaction du mag' pour convaincre MGM de changer d'avis. En effet, le studio a estimé que le potentiel de ventes de Dragon Sword était trop faible, et a donc décidé d'annuler sa sortie, en 2000.

Dix ans plus tard, en avril 2010, une ROM d'une version de développement en version PAL fait son apparition sur le Net. Cette version est jouable seul ou à deux en coopération et jusqu'à quatre en versus. Sept niveaux sont présents, sur les dix prévus – ce qui prouve à quel point le déve-



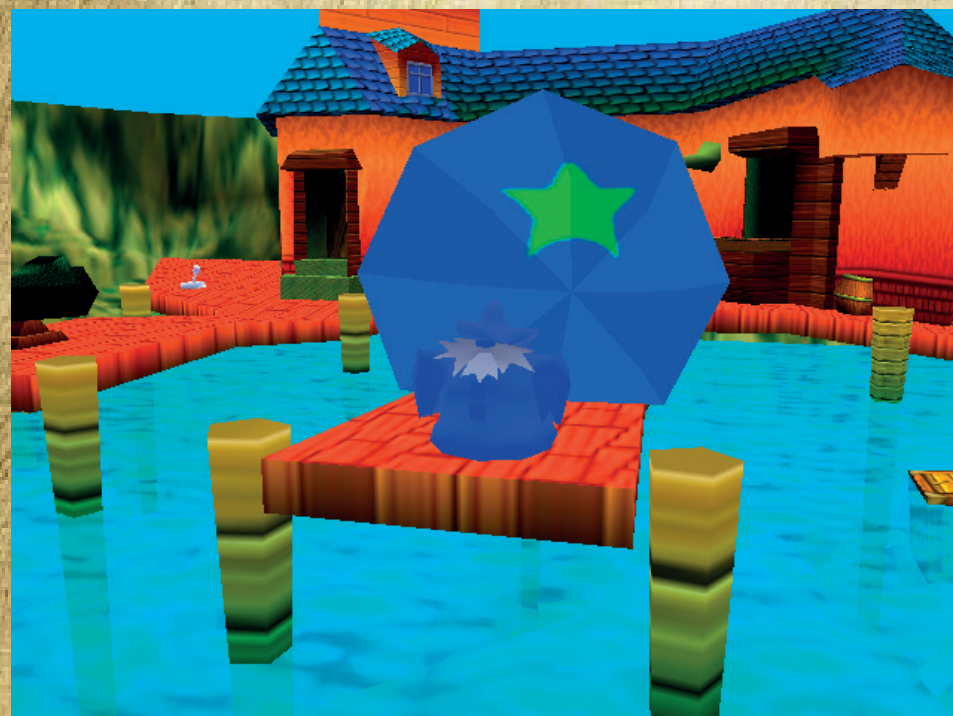
loppement était avancé. Le panel de mouvements est plutôt vaste puisqu'on trouve trois boutons de coups (poing, pied, attaque vers l'arrière) et une esquive. Il est aussi possible de faire quelques enchainements, des coups de pieds sautés (il n'y a pas de bouton de saut simple en revanche) et des glissades. Il est également possible de ramasser certaines armes et de détruire des éléments du décor, ce qui est parfois indispensable pour progresser dans les niveaux. Quant au versus, seule la bataille classique est disponible sur les quatre modes pour-

tant affichés dans le menu. Assez imprécis dans la gestion des collisions et très mou, le jeu aurait malgré tout été le meilleur représentant du genre sur Nintendo 64, devant Fighting Force et Gauntlet Legends, si seulement le développement était arrivé à son terme ; et ce, en dépit d'un charadesign peu flatteur. En 2016, à la veille de Noël, le Père Noël a généreusement livré sur Internet une seconde ROM, cette fois en version NTSC, avec plusieurs améliorations notables. Toutefois, les niveaux 8, 9 et 10 demeurent inaccessibles... ☹

GLOVER 2

APRÈS UN PREMIER Glover sympathique mais techniquement en retrait par rapport à ses concurrents sur N64 dans le domaine de la plate-forme 3D, Hasbro et Interactive Studios Ltd. mettent en chan-

l'annulation de Glover 2 : Hasbro ne voulait plus de ce personnage ! Le plus incroyable, c'est que la faute en revient entièrement à un employé d'Hasbro, qui a commandé un stock de 300000 cartouches à Nintendo



tier une suite plus aboutie techniquement mais surtout dotée d'une jouabilité améliorée. En effet, dans Glover, les déplacements du gant étaient très imprécis et la caméra rarement optimale. Glover 2 devait donc corriger ses aspects et satisfaire les joueurs sur Nintendo 64 et PlayStation mais aussi sur Dreamcast. Sauf que cette fois, pas de jaloux : le jeu a été annulé sur absolument tous les supports ! Ce n'est qu'en 2010 qu'une version de développe-

(qui proposait un meilleur tarif pour un grosse commande) du premier Glover, là où toutes les estimations préoyaient 150000 ventes, soit deux fois moins. Et c'est exactement ce qu'il s'est passé. Les ventes de Glover ne dépassent pas les

150000 unités (ce qui reste cependant une bonne moyenne pour un jeu tiers sur une console Nintendo). Mais 150000 autres exemplaires restent sur les bras d'Hasbro, soit quelques millions de dollars qui dorment. En effet, l'éditeur ne parvient pas à les écouler et le personnage de mascotte sympathique de Glover se change peu à peu en paria malgré lui. Devant l'impopularité du personnage au sein même de l'entreprise, malgré un jeu pourtant agréable et plein de bonnes idées, Hasbro ne veut plus entendre parler de Glover, au point d'annuler la suite alors que celle-ci était plutôt bien avancée... En effet, la ROM, tout à fait fonctionnelle (quoiqu'incomplète et bugguée), offre une sauvegarde interne et trois slots, des niveaux assez vastes et surtout, une réalisation un cran au-dessus du premier volet, quoique loin encore d'égaler une référence telle que Banjo-Kazooie (notamment en raison d'une animation qui manque de fluidité). D'après James Steele, le développement de Glover 2 en était environ à 85% lorsque Hasbro a décidé de tuer le projet dans l'œuf. Une annulation particulièrement injuste pour tous ceux ayant travaillé dur sur ce jeu de plates-formes mignon et fun, alors que la faute en revient entièrement à un marketeur qui a tout ruiné par son incompétence. ☹



ment N64 refait surface, sur le forum de NESWorld. La cartouche est finalement dumpée l'année suivante et la ROM mise en ligne en octobre 2011. Ce n'est qu'en 2015 que James Steele, programmeur chez Interactive Studios, a balancé la vérité sur

MINI RACERS
TAMIYA RACING 64

ANNONCÉ EN 1999, Mini Racers, développé par Looking Glass Studio, est un jeu de course de voiture télécommandées, dans la veine de R.C. Pro AM sur NES. Le jeu devait permettre à quatre joueurs de s'affronter dans des courses vues de haut, soit en écran splitté (sur de grands circuits), soit sur un seul écran zoomant automatiquement selon la distance qui séparent les joueurs, pour que chaque véhicule reste présent à l'écran. Un concept simple mais fun. Toutefois, son développement fut interrompu en même temps que celui de Wildwaters, du même studio, lorsqu'il a fait faillite. Ce titre aurait cependant dû être édité par Nintendo et devait proposer une sauvegarde interne, ainsi que seize véhicules et pas moins de trente-neuf pistes, ainsi qu'un générateur de circuits aléatoire ! En mars 2012, un utilisateur du forum NESWorld affirme, images à l'appui, avoir en sa possession deux cartouches de développement du jeu, l'une étant une version bêta et l'autre très proche du produit définitif. L'internaute en question a demandé de l'argent en échange du dump des cartouches, avant de rendre la ROM accessible à tous. Bien que le procédé ait été très critiqué, il a tout de même fait son effet puisqu'une quinzaine de personnes ont payé pour jouer à ce jeu jusqu'ici perdu. L'une d'elles a même donné 150\$, juste en échange de deux ROMs que tout le monde peut désormais télécharger. La première



Il est possible de jouer à quatre simultanément et le générateur de circuits est bel et bien présent. Grâce à de simples curseurs, on peut régler la longueur du circuit, des lignes droites, ajouter du relief et même un raccourci. Ce jeu, auquel il ne manquait pas grand-chose pour être peaufiné, aurait pu devenir une excellente alternative à Mario Kart et à MicroMachines, si Looking Glass Studio n'avait pas connu le sort que l'on connaît... ☹



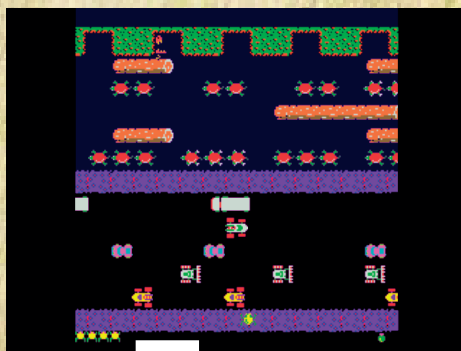
s'intitule Tamiya Racing 64. Assez étrange, elle ne comporte que deux circuits (un en solo, l'autre en multijoueur), les graphismes sont assez dépouillés et le comportement physique des véhicules est très rigide (aucun dérapage). Il est toutefois possible d'y jouer à quatre et l'IA des concurrents est plutôt cool. Finir premier n'a rien de com-

pliqué. La seconde ROM, beaucoup plus intéressante, est très différente et semble même complète, bien que certains bugs persistent, que la prise en main soit assez délicate et que la difficulté soit très mal réglée. Les menus sont en japonais (puisque il s'agissait d'une commande de Nintendo) et le contenu tient toutes ses promesses.



FROGGER 2: SWAMPY REVENGE

DANS LE GENRE "annulation passée encore plus inaperçue que l'annonce du jeu lui-même", voici Frogger 2. Sorti sur PlayStation et PC en 2000, le jeu était prévu sur la console de Nintendo pour la fin de l'année 1999, avant de passer à la trappe. Il s'agit de la suite du remaké de Frogger, paru en 1997 sur PlayStation et PC, avec des graphismes 3D et des déplacements à l'ancienne, case par case, dans quatre directions. En octobre 2005, la fameuse « Team Carrot », spécialisée dans la recherche de jeux jamais sortis, en retrouve la trace et met en ligne une ROM d'une version de développement sur Nintendo 64, qui comporte deux niveaux complets et la version originale du jeu d'arcade. 🍅

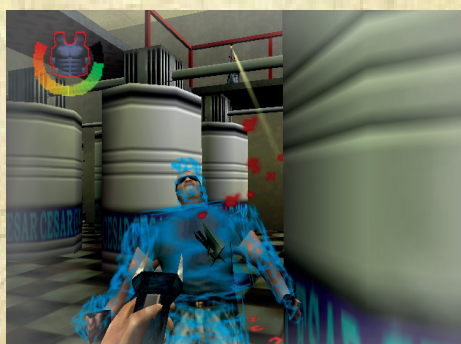


DIE HARD 64

ANNONCÉ POUR FIN 99, Die Hard 64 était développé par Bits Studio, qui était également chargé du développement de RiQa (lui aussi annulé). Contrairement à ce dernier, aucune image n'a été diffusée dans la presse (qui avait pourtant pu approcher le jeu) et Die Hard 64, déjà très peu médiatisé à l'époque, est tombé totalement dans

gen. Ainsi, le développement a été réorienté vers les futures consoles et a repris quasiment du début. Renommé Die Hard Vendetta, le jeu sort finalement sur GameCube en novembre 2002, puis six mois plus tard sur PlayStation 2 et Xbox. Quant à la version Nintendo 64 de Die Hard, les premières images ont été diffusées en mars 2017 ! Et

aucun lien n'est fait entre les différentes sections des levels présents. Au total, une vingtaine de niveaux sont répartis sur les trois ROMs (ainsi que trois salles de test) dans divers lieux : des égouts, un commissariat, une prison, un hôpital (divisé en trois niveaux), ou encore un Los Angeles vaste mais dépeuplé... Si l'ensemble paraît assez classique,



l'oubli après son annulation discrète en 1999. Annulation simplement due au fait que l'éditeur, Fox Interactive, a estimé que techniquement, le résultat était très en retrait par rapport aux projets imminents sur next-

pas seulement les images, puisque ce sont carrément trois ROMs qui ont été leakées sur Internet. Chacune propose des portions de niveaux sélectionnables d'emblée via un menu. Aucune cut-scene, aucun dialogue et

quelques idées originales et novatrices parsèment le jeu, comme le bullet time (avant Max Payne !) et la possibilité de se pencher sur les côtés pour mieux voir derrière l'angle d'un mur par exemple. Malgré plusieurs aspects perfectibles (l'IA des ennemis et le vide de certains environnements) et l'absence alors de trame scénaristique, le développement semblait plutôt avancé et il n'aurait manqué que quelques mois à Bits Studios pour concrétiser cette version N64, finalement sacrifiée sur l'autel de la technologie et de la next-gen. Reculer pour mieux sauter, donc. Manque de bol : le jeu finalement paru dans le commerce, Die Hard Vendetta, n'est pas une franche réussite ! 🍅

O.D.T.

VOICI ENCORE un jeu prévu sur PC, PlayStation et Nintendo 64, mais finalement annulé sur cette dernière. Développé par Psygnosis, O.D.T. (Escape... Or Die Trying) mêle action et jeu de rôle dans un univers futuriste où le joueur peut incarner quatre personnages plus deux autres cachés. La version N64 est la seule à proposer un septième personnage jouable, Mr Bodybolt. Hélas, elle a été annulée à l'aube de l'an 2000, alors qu'elle était pourtant totalement achevée, comme en atteste la ROM mise à disposition dix ans plus tard. Deux ROMs existent d'ailleurs : la version

américaine et la version européenne, proposant cinq langues dont, bien entendu, le

français. Certes, le gameplay et la réalisation accusent le poids des ans, mais O.D.T. n'est pas dénué d'intérêt, loin s'en faut. Dommage que cette version n'ait jamais vue le jour, annulée par Infogrames, pourtant censé éditer le jeu après le rachat de la branche française de Psygnosis en avril 1999. Pour information, le jeu ne pèse que 16 Mo, n'est pas compatible avec l'Expansion Pak et ne possède pas de sauvegarde interne. Un Memory Pak et 29 blocs sont nécessaires pour pouvoir enregistrer sa partie. 🍅



WILDWATERS



UNE SIMULATION de canoë-kayak, voilà un genre pour le moins peu commun ! Développé par Looking Glass Studios (Destruction Derby 64, Mini Racers...) pour le compte d'Ubi Soft, ce titre devait permettre à un ou deux joueurs de dévaler des rapides et des torrents sur un simple canoë kayak... Dévoilé pendant l'E3 1999, Wildwaters aurait dû proposer cinq modes de jeux (dont un mode battle à deux joueurs), six circuits, six personnages et trois types de kayaks. La faillite du studio Looking Glass en mai 2000 a toutefois mis un terme à ce projet sorti de nulle part. En janvier 2012, une cartouche de développement est vendue aux enchères sur Ebay et quatre



mois plus tard, la Team Carrot a dumpé la ROM avant de la mettre en ligne. Hélas, le contenu est très pauvre puisque seuls deux circuits sont disponibles. Pire, l'un des deux ne fonctionne pas du tout ! Trois personnages sont présents,

ainsi que la possibilité de jouer à deux en écran splitté. De plus, il manque des textures, des arrière-plans, et il n'est pas possible de terminer la course : il n'y a pas de concurrent, pas de ligne d'arrivée et la descente se termine dans le décor ! Malgré une animation plutôt fluide et un moteur physique franchement étonnant (à tel point que le jeu ne fonctionne pas sans Expansion Pak), en l'état, le gameplay manque d'intérêt. Mais avec plus de contenu, d'options, voire d'items durant les courses, qui sait ce qu'aurait donné la version finale ? 🍅

ROBOTECH: CRYSTAL DREAMS

ANNONCÉ EN MAI 1995, Robotech: Crystal Dreams devait être disponible peu après la sortie de la Nintendo 64. Dans



les faits, le jeu de Gametek (alors membre de la soi-disant "Dream Team" associée au Project Reality) n'est jamais sorti puisque

le studio a fait faillite deux ans plus tard. Toutefois, l'équipe a gardé espoir de trouver un éditeur afin de financer le dévelop-



pement pour enfin sortir le jeu. Ainsi, en 1998, une démo jouable est présentée à l'E3 en désespoir de cause. En vain : per-

sonne ne veut financer le développement du reste du jeu, qui se termine de façon abrupte avec la fermeture définitive, dans les mois qui suivent, de Gametek. Dix ans plus tard, une ROM a trouvé son chemin vers Internet, confirmant les appréhensions de la presse et même d'une partie du public : le manque d'intérêt des missions et la réalisation complètement foireuse, indigne d'une Nintendo 64. La ROM propose un mode versus peu fonctionnel et une liste de missions trop semblables et peu intéressantes. Il y a un fossé entre les images spectaculaires présentées à la presse et le jeu tel qu'on peut "l'admirer" en vrai. Un véritable fiasco potentiel, que personne n'a à regretter, surtout pas les fans de Robotech et de Macross. ☹

DEZAEON 64DD

VOILÀ UN CAS bien particulier puisqu'il s'agit non pas d'un jeu mais d'un add-on 64DD de Dezaemon 3D, lui-même étant déjà, à la base, un éditeur de shoot'em up. Le disque optique de la version prototype découverte en 2010 est bleu (et non gris), comme tous les disques dédiés au développement de jeux 64DD. Il n'est d'ailleurs compatible

qu'avec des 64DD de développement. Le contenu du disque a été dumpé mais l'émulation 64DD étant trop peu avancée, difficile d'en tirer quelque chose... En revanche, avec le matériel adéquat (N64 jap' + 64DD + cartouche Dezaemon 3D + Expansion Pak), le disque est tout à fait fonctionnel et offre de nombreuses possibilités de création. ☹



TOON PANIC

CURIEUX CAS QUE CELUI de ce Toon Panic. Pour deux raisons. D'abord, ce titre développé par Bottom Up n'a jamais été annoncé à l'époque ! Impossible d'en



trouver la moindre trace, y compris dans les plannings de sorties des magazines. Ensuite, plusieurs artworks utilisés pour illustrer les portraits des personnages sont issus de Final Fantasy VIII. Étrange ! Techniquement,

la réalisation est relativement avancée mais le jeu reste peu fonctionnel. Le mode solo ne démarre pas du tout et seul le multi-joueur est accessible. Toutefois, les person-



nages CPU n'apparaissent jamais, comme si l'IA des combattants n'avait pas encore été programmée. En revanche, quatre joueurs humains peuvent se lancer dans la bataille, mais uniquement en mode "Crystal Smash".



L'objectif : sur une arène au choix parmi douze, deux joueurs (ou deux équipes de deux) s'affrontent et doivent s'emparer d'un marteau pour exploser le cristal du camp adverse. Simple mais efficace et assez fun, en dépit du panel de mouvements restreint (se déplacer, sauter, frapper). Les différentes arènes possèdent divers reliefs mais sont toutes aussi petites en termes de surface. Enfin, les modes Scramble et Ring Out demeurent inaccessibles, de même qu'un mystérieux mode caché du menu principal. ☹

INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE (PAL)

BIEN qu'il soit sorti sur PC, le premier jeu vidéo Indiana Jones en 3D façon Tomb Raider était une exclusivité N64. Sauf que



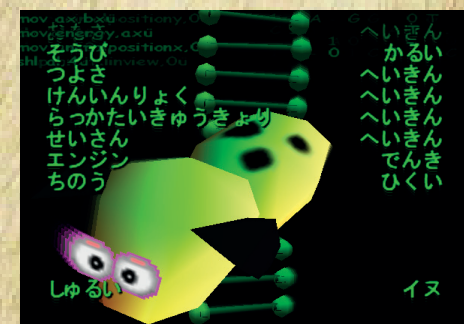
cette version console d'Indiana Jones & the Infernal Machine n'est sortie qu'aux États-Unis et uniquement dans les magasins



Blockbuster (et sur LucasArts.com). Le jeu aurait toutefois dû sortir en Europe, mais THQ, qui devait l'éditer, a changé d'avis. En 2014, une cartouche d'Indiana Jones and the Infernal Machine a fait surface sur Ebay et fut adjugée à 710\$. Sa particularité ? Il s'agit d'une version PAL, prouvant que le jeu était bel et bien destiné à paraître sur le vieux continent et/ou en Australie. En juin 2014, la cartouche est dumpée et la ROM de cette version PAL tant attendue à l'époque est enfin mise en ligne. Le jeu y est rigoureusement identique et seul l'anglais est disponible... ☹

SPACE STATION SILICON VALLEY (NTSC-J)

« **MAIS** ce jeu est sorti en Europe ! », me direz-vous. Certes, vous avez peut-être déjà joué à ce titre signé DMA Design, les créateurs entre autres de Lemmings, Body Harvest et d'un certain GTA. Space Station Silicon Valley, très bon jeu mêlant plate-forme et réflexion, est en effet bel et bien sorti en Europe et aux États-Unis. En revanche, le Japon n'a pas eu droit à cette aventure far-



felue et colorée, alors que sa sortie sur l'archipel était bel et bien prévue, comme en témoigne une ROM parue sur le Net il y a quelques années, intégralement traduite en japonais et parfaitement jouable... ☹



FREAK BOY, VIEWPOINT 2064, REV LIMIT, RIQA

FREAK BOY



LE POINT commun entre ces jeux ? Tous étaient des exclusivités N64, tous ont été annulés, tous ont été retrouvés des années plus tard, sous forme de cartouche de développement... et aucun n'a (jusqu'ici) été mis à disposition sur Internet ! Prenez Rev Limit, par exemple. L'arlésienne de la Nintendo 64, le « Ridge Racer-killer » qu'on a attendu longtemps sans jamais pouvoir y jouer... Et bien c'est toujours le cas aujourd'hui. Alors qu'une cartouche de développement, pleinement jouable, a bel et bien refait surface en septembre

REV LIMIT



2016, impossible de trouver une trace du jeu sur Internet : son heureux possesseur conserve la cartouche jalousement. Argh ! Une version prototype du shoot'em up Viewpoint 2064, jamais sorti, s'est retrouvée sur Ebay en septembre 2015 et a été adjugée pour 3000\$. Le même mois, une cartouche prototype de Freak Boy, un jeu de plates-formes 3D annoncé en 1996, a été découverte, mais depuis, plus aucune info. Quant à RiQa, c'est un ancien employé de Bits Studios qui, après avoir obtenu l'accord de ses anciens collègues, a dévoilé des

RIQA



vidéos inédites du jeu, à défaut de pouvoir mettre en ligne la ROM restée en l'état au moment de son annulation... ☹

VIEWPOINT 2064



LA FOIS OÙ J'AI MIS
100 SUR 100

À WING COMMANDER II

UN JOUR, IL Y A TRÈS LONGTEMPS ET MÊME BIEN PLUS QUE ÇA - AU SIÈCLE DERNIER POUR TOUT DIRE -, UN JEU INCROYABLE M'A FAIT PRENDRE UNE DÉCISION INCROYABLE. HEUREUSEMENT, LA TERRE NE S'EST PAS ARRÊTÉE DE TOURNER. RETOUR SUR CES ÉVÈNEMENTS AVEC UN CROCHET PAR STAR CITIZEN. VOUS SAVEZ, LE PROCHAIN UNIVERS D'UN CERTAIN CHRIS ROBERTS... PAR CYRILLE "MOULINEX" BARON



En cette fin de journée, une ambiance bien plus festive qu'à l'accoutumée régnait dans la base spatiale. Des myriades de lampions colorés égayaient les structures métalliques rouillées. C'était peu courant sur Levski. Exceptionnellement, les équipes de jour avaient pu quitter leur poste un peu plus tôt et pour une fois, pas à cause d'une fuite d'hydro. Tandis que les premiers sortis des puits déambulaient déjà dans les couloirs, débarrassés de leurs lourds scaphandres de travail, les derniers à être remontés des profondeurs de l'astéroïde se hâtaient vers les douches collectives.

Me mêlant à une troupe de badauds qui observaient le panorama depuis le dernier étage de la structure, je restai un moment à admirer l'arrivée d'un colossal Orion, probablement de retour d'une campagne d'extraction aux confins du système de Nyx. Le pilote du vaisseau savait y faire et ne traînait pas pour poser ce monstre de près de 200 mètres de long au cœur de l'astéroïde Delamar. L'équipage serait prêt pour participer aux réjouissances qui s'annonçaient. On était le 31 décembre.

Pour ma part, j'étais arrivé peu de temps auparavant aux commandes de mon fidèle Reliant Kore, un petit transporteur aux allures de papillon de nuit blindé. Dans la matinée, j'avais pris livraison de médicaments dans une unité de production de Deskins Research installée sur Yela, la lune la plus glacée de Crusader. Et puis, après avoir déposé mon chargement chez Kudra Ore, eux aussi planqués dans le trou de balle de l'univers, alors que je m'apprêtais à aller dépenser ma prime dans les couloirs de Port Olisar, je reçus un appel sur mon MobiGlas. C'était un reporter, qui souhaitait me rencontrer pour discuter de Wing Commander. Allons bon...

Wing Commander ! Cette simulation de combats spatiaux scénarisée de Chris Roberts, très inspirée de Top Gun... Tout ça me ramenait sur Terre en 91... J'étais en ce temps journaliste dans un magazine du nom de Joystick, où moi et une bande d'allumés parlions de notre passion pour les jeux micrologiques destinés aux ordinateurs de loisirs. Le croirez-vous, c'était avant l'invention des compu-quantiques et le magazine était imprimé sur du véritable papier fait à base d'arbres naturels !



«J'étais arrivé peu de temps auparavant, aux commandes de mon fidèle Reliant Kore».



Extrait de Joystick n°20



Ce vous rappelle quelque chose ? Eh oui, le Rapier (ici surnommé du Concordia) est toujours en service.

testé sur PC par Moulinex

Oui, je sais que la note va faire hurler. Il se trouve que Wing Commander 2 est ce qui se fait de mieux en ce moment, et si ce qui se fait de mieux en ce moment ne peut pas être noté au maximum - soit cent - à quoi cela sert-il de noter en pourcentage ? Le premier qui me le brise avec des questions de philo au petit pied du genre "La perfection est-elle un but inaccessible (expliquez en une page par la méthode syllogique), se prend un coup de canon à particules. Et un missile. Sans conteste, le plus impressionnant est la bande-son, la séquence d'introduction permet d'entendre les voix digitalisées des protagonistes (Soundblaster seulement) et laisse augurer de ce qu'Origin fera des événements (imminent) du CD-ROM. La surprise passée, on remarque également la bande-orchestre (toutes cartes sonores), excellente, très variée et qui de plus colle parfaitement à l'action. En ce qui concerne l'image, là aussi on ne peut qu'applaudir. Le graphique VGA 256 couleurs est splendide et la mise en page, le découpage si vous préférez, digne d'un film à grand spectacle. On appréciera aussi dans ce second volet une plus grande maîtrise du zoom VGA. Cela se traduit surtout par une accélération des animations et empêche autant que possible l'apparition d'objets en gros plan ressemblant à un tableau de Mondrian (si vous ne comprenez pas, remplacez "tableau de Mondrian" par "blocs de Lego, ça mon vieux c'est super que même que mon père m'a fait un moulin avec, une fois"). Nouveau aussi, le nombre incroyable de scènes animées intermédiaires, permettant de suivre l'action au mieux.

Les commandes, clavier, joystick ou souris, sont toujours aussi ergonomiques. Ma préférence va à cette dernière, de loin l'outil le plus pratique pour piloter puisque non seulement les deux boutons sont gérés, mais aussi le double-clic et le clic en se déplaçant. Enfin, les combats bénéficient d'une nouveauté de taille : l'intelligence. En effet, Wing Bidule 2 analyse vos déplacements et votre façon de vous débrouiller en vol. Il en résulte que les vaisseaux Kilrathi vous allument avec style. La contrepartie, c'est que lorsque vous vous mettez à changer radicalement de technique de pilotage, c'est vous qui les allumez : mon truc préféré : "freiner" sec pour que deux vaisseaux Kilrathi se rentrent dedans !

Cela étant, une mise au point s'impose : pour profiter à plein de WC2, il est nécessaire que le PC tourne sous DOS 5.0 de Microsoft. Le logiciel réclame en effet 570 Ko minimum pour démarrer et encore : pour bénéficier de toutes les musiques, il faudra rajouter à cela 10 Ko et disposer de mémoire étendue. Dans le cas inverse, le logiciel gère au mieux bruitages et musiques. Pour les voix, compter 20 Ko de plus et afin que les accès disque ne ralentissent pas tout, tablez aussi sur un Smartdrive des familles ou au pire, un Fastopen de derrière les fagots. Bref, sans DOS 5.0, vous devrez piloter sans souris (mouse.com) et en QWERTY (Keybr) mais pour finir sur une note positive, sachez que le jeu reste quand même extraordinaire malgré ça. Comme il faudra bien que vous passiez un jour au DOS 5.0, autant avoir une raison aussi bonne que Wing Commander 2 pour le faire.

GRAPHISME VGA	19	SON SOUNDBLASTER	19	100%
ANIMATION	20	MANIABILITE	20	
Taille : 15 Mo. Disponible sur PC. Manuel Vt : -				

Je répondis positivement à mon interlocuteur et lui proposai d'aller remplir ses mémocubes tout en vidant quelques verres. J'avais eu droit, en tant que citoyen fondateur de Star Citizen, à une cabine sur Port Olisar, gracieusement alloué par Roberts Space Industries, mais l'endroit manquait de chaleur.

En ce début de réveillon, j'étais donc en chemin vers les étages inférieurs de Levski, une exploitation minière autogérée bien plus fréquentable. Me frayant un passage au milieu de la zone de troc, je hâtai le pas vers le Café Musain, seul établissement digne de ce nom à 80000 parsecs à la ronde. Suivant les indications de mon Mobiglass, j'eus tôt fait de repérer mon interlocuteur, déjà installé dans un coin tranquille de l'établissement.

Les présentations faites, on entra rapidement dans le vif du sujet :

Question : Pourquoi avoir noté ce jeu 100 sur 100 ? Le public a le droit de savoir !

Réponse : Pour deux raisons. On évaluait à Joystick (à cette époque en tout cas) les jeux selon 4 critères raisonnablement objectifs : qualité du son, des graphismes, de l'animation et de la maniabilité. Le jeu avait obtenu deux 19 et deux 20 dans ces catégories. La note globale était là pour faire la synthèse de ces notes techniques, modulée par le ressenti du testeur.

Question : Et c'était mérité ces 19 et 20 en technique ?

Réponse : Ah oui ! Certes, il fallait une machine très puissante, une carte son Soundblaster pas encore très courante à l'époque (elle allait le devenir et en grande partie grâce à ce jeu), mais comparé à la production du moment, c'était très impressionnant. Les animations étaient de véritables dessins animés (selon les critères de l'époque).



Les animations étaient de véritables dessins animés !



Oh, Christopher...
I know you were not responsible
for what happened to the Tiger's Claw.



«Le Café Musain, seul établissement digne
de ce nom à 80000 parsecs à la ronde.»



N'Tithrak Mang
Kilrathi Sector HQ



Ça paraît étrange de nos jours, là où les jeux AAA sont en majorité d'une bonne qualité technique – même si parfois après quelques patches –, mais en 91, c'était loin d'être systématique. Les "compatibles PC" de dizaines de constructeurs différents étaient équipés de cartes vidéo, de cartes son de marques exotiques, de co-processeur arithmétique (ou pas) et d'un processeur principal qui pouvait aussi bien être un Intel 386 tournant à 25 Mhz, qu'un 486 à 50 Mhz (la bombe de l'époque). Et pour ajouter encore un peu de chaos, le tout récent Windows 3.0 n'avait pas encore imposé certains standards en matière de drivers et les jeux tournaient sous DOS. Bref, il était très facile pour un jeu supposé excellent de se transformer en catastrophe parce que c'était le bordel. Et en France, il fallait de plus faire avec nos claviers azerty et nos caractères accentués ! Ah oui, j'oublie le principal : les PC n'étaient pas, mais alors pas du tout conçus pour être des machines de jeu !

Question : Et l'autre raison ?

Réponse : Indépendamment d'une réalisation technique qui tenait déjà du miracle, le jeu en lui-même, de par sa "mise en scène", dépassait largement Wing Commander 1, qui avait bénéficié d'un 93 % un an avant.

D'un mois à l'autre, les jeux évoluaient à une telle vitesse !

Bref, au moment de mettre ma note globale, j'avais fait comme d'habitude un petit tour dans la rédac pour prendre la température. Seb, avec qui je partageais le bureau, avait ce mois-là noté 98% le jeu Vroom de Lankhor sur ST. Et il les valait si l'on devait le comparer aux jeux et donc aux notes des mois précédents. Mais ça me laissait bien peu de marge pour ce Wing Commander 2 que j'estimais supérieur. C'est à ce moment qu'une voix intérieure m'a parlé dans ma tête en moi-même personnellement : « Si je m'interdis de noter au maximum, soit 100, ça revient à noter sur 99, qui devient un nouveau maximum. Et comme je ne peux l'atteindre, il va falloir noter 98 », qu'elle a dit ma voix, sur un drôle de ton (mais avec ma voix, du coup). « Mon vieux Moulinex, te voilà en plein dans le Paradoxe de la dichotomie de Zénon », qu'elle a rajouté dans ma tête, aussi, après. Et donc, va pour 100 ! Je ne vous cache pas que certains m'ont pris pour un barge à la rédac'. Et apparemment, ça a traumatisé toute une génération de lecteurs. Gomen, les gens.

Question : Ce n'est pas parce que l'éditeur vous avait payé ?

Réponse : En remerciement, Origin m'a envoyé comme convenu Wing Commander 2+, une version secrète bien meilleure du jeu. Ben oui, les versions de jeux du commerce sont bridées. Les versions supérieures (les AAAAA, ou 5A dans notre jargon) sont spécialement conçues pour les journalistes arrangeants. Mais ce qui m'a fait le plus plaisir, c'est le petit mot gentil de Chris Roberts, accompagné d'un pin's en or et diamants représentant un vaisseau Raptor. Probable que le journaliste du magazine américain Dragon, qui avait mis lui aussi le maximum (5 étoiles sur 5) a eu le même. Par contre, comme chez Gen 4 ils n'avaient noté "que" 98% (de mémoire), ils n'ont rien eu. Tilt je ne sais plus.

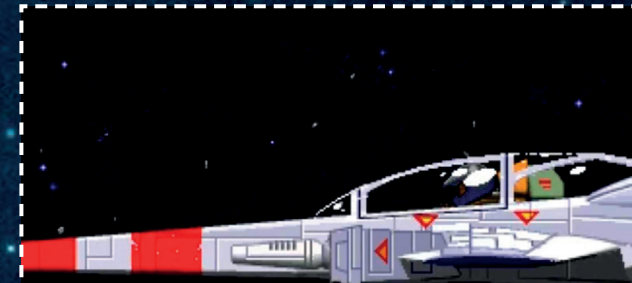
Blague à part (je dis ça pour les abrutis), il s'est passé un truc étonnant avec l'épisode suivant de Wing Commander. C'est une anecdote de frimeur, désolé. J'avais dit grand bien de la traduction française de Wing Commander. Il faut rappeler qu'à l'époque, les VF n'étaient pas courantes et les bonnes VF encore moins ! Vous vous rappelez ces jeux où "Straf" était traduit par Arroser ?

Bref, alors que je venais de terminer ce nouvel épisode de Wing Commander, je me suis rendu compte qu'à la fin du générique, un employé d'Origin (que je ne connaissais absolument pas), me faisait un petit coucou en anglais : "Salut Moulinex, que deviens-tu ?". Waouh ! Le traducteur de chez Origin loin là-bas au Texas (qui bossait aussi sur les Ultima), était un lecteur de Joystick et il m'avait fait mettre au générique ! On a commencé une petite discussion par fax (!), car pas d'e-mail à l'époque. Salut Jean-Marc Le Translator, merci, c'était bien plus classe qu'un pin's en or !

Déjà minuit ! Tandis que retentissait dans le bar « Ce n'est qu'un au revoir mes frères », beuglé dans à peu près tous les dialectes de la galaxie, l'interview arriva à son terme. Après avoir commandé une dernière tournée, Onc' Moulinex en vint à la conclusion, avec d'autres pilotes qui s'étaient joints à la discussion, que le Reliant Kore, c'est quand même un putain de vaisseau, mais que le problème d'affichage du HUD est vraiment pénible.



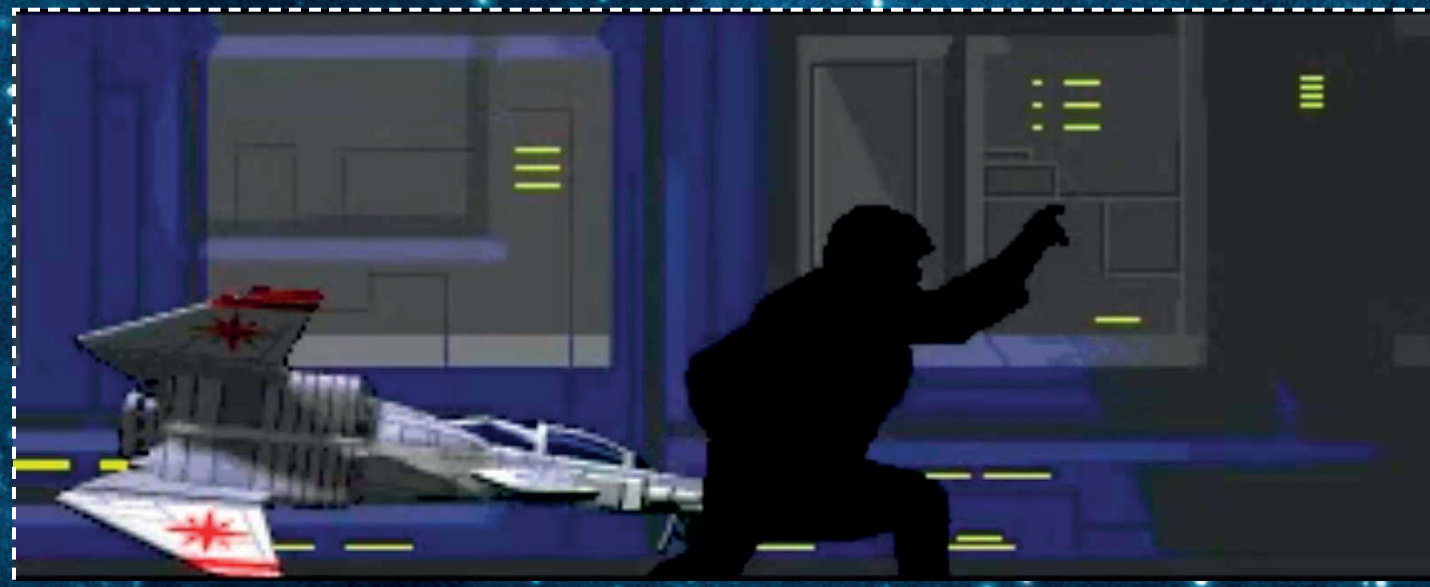
La 3D pique un peu
les yeux.



Niven to Maverick.
Maverick, do you copy?



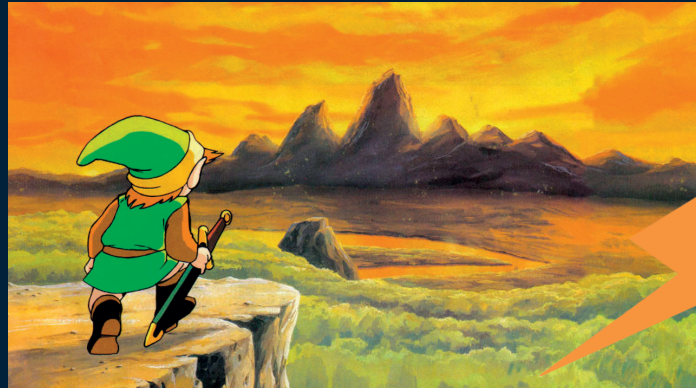
As you wish, Wing Commander.



ZELDA NES vs ZELDA SWITCH

LE PRINTEMPS DERNIER AURAIT VU NAÎTRE UN HIT EN PUISSANCE, UN INCONTOURNABLE, BREF UN GOTY, COMME ON DIT CHEZ LES INITIÉS. PAR JERRICHO

Version NES



Version Switch



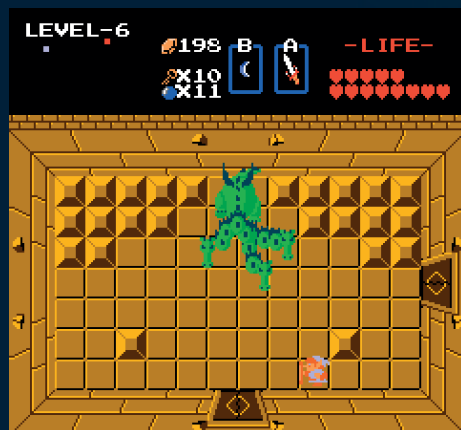
Ce monument vidéoludique se devait d'offrir des fondations solides afin d'accompagner le lancement de la dernière machine de Nintendo pour joueur nomade et/ou sédentaire. C'est vrai qu'il a bonne haleine, Breath Of The Wild ! Peut-être avez-vous eu la chance, vous aussi, de passer des heures à parcourir la pampa en courant après les libellules dans les hautes herbes. Mais dans quelle finalité ? Remplir des missions données par des personnages secondaires fainéants ? En fait, à Hyrule, personne ne fout plus rien et on attend juste qu'une bonne poire déboule pour lui refiler une liste longue comme le bras de quêtes, pour ne pas dire corvées, à accomplir. C'est bien mignon de ramasser dix sauterelles vertes pour aider un pécure à demander sa chérie en mariage mais c'est pas ça qui va sauver Hyrule du re-re-re-re-retour de Ganon. Un héros, ça a clairement mieux à faire !

Sur 8-Bits, on ne s'encomrait pas de ça. "It's Dangerous To Go Alone, Take This" et basta, après quinze secondes de jeu, vous étiez déjà l'heureux propriétaire d'une épée flambant neuve. Ce qui est toujours plus pratique pour dézinguer des gloumoutes velues qu'un pitoyable bâton. Et l'épée en question, elle ne se pétaït pas toute seule au bout de trois combats ! Les forgerons connaissaient leur taf dans le temps ! Trouver une épée de feu mythique et savoir qu'elle se cassera au moment le plus critique de l'aventure, voilà de quoi vous faire une belle jambe... Autant en revenir au bâton. Au moins ceux-là, on les



Épée rutilante (version NES) contre branche pourrie (Version Switch), faites votre choix !

trouve facilement au pied de chaque arbre. Oui ! Votre première arme dans BotV, c'est une branche ! Vous le croyez ça ? ! En plus, pas moyen de compter sur les pouvoirs de Link, puisqu'il les a tous perdus après sa dernière déculottée face à Ganon. La belle affaire ! Se payer un bundle jeu/console qui promet monts et merveilles pour se retrouver à prendre des photos de lézard et se faire soi-même à bouffer en mélangeant hasardeusement des ingrédients douteux, en risquant la



Un boss de jadis, dans toute sa dangereuse splendeur ! Brrrr

colique... Est-ce bien là le destin d'un prodige ? Et que dire de cette baraque pourrie qu'il vous faudra rénover pour espérer y vivre ? Ça ne vous fait pas rêver d'avoir de vrais soucis de propriétaire foncier au sein d'un pays merveilleux ? Sur NES, l'exploration était systématiquement synonyme de récompense et de challenge. Nettoyer un donjon sinistre, ça se faisait à la main et la peur au ventre. Maintenant, adieu le sentiment d'oppression, quand tout ce qu'on vous demande c'est de guider une grosse boule jusqu'à son socle ou de sauter d'une plateforme à l'autre jusqu'à la sortie. Et les énigmes gyrosopiques ? On en parle ? Qui veut d'un moteur physique en lieu et place d'une bonne baston tendue avec un boss de fin de niveau ? En 2017, les boss se affrontent comme un ennemi commun et un prodige possédé par une entité maléfique est plus bidon à battre qu'un centaure des prairies ! On n'avait pas ce genre de problème en 1987. N'importe quel ennemi pouvait nous envoyer ad patres à la première inattention. Mourir avait un sens et la survie était au centre du gameplay.



Encerclé, il fallait peser ses actions et faire preuve de sang froid dans les 80's

La persévérance payait toujours, même quand il s'agissait de recommencer depuis le point de départ. Pas juste une minute avant votre dernier fail grâce à l'auto-save, non. Depuis le premier écran, celui avec la grotte (et le vieux barbu) dans le fond. Une barre de vie bien pleine, ça se méritait ! Glaner un cœur en plus ça demandait du skill, pas juste de causer à une momie pourrie qui fait du yoga dans un aquarium



Derrière chaque porte, la promesse d'une palpitante exploration

ou prier une statue vermoulue tel un pochtron qui taille le bout de gras à une gargouille. Une épée plus puissante c'était un vrai pas en avant, obtenir un radeau, de nouveaux horizons qui s'offraient à nous. Qui a le temps de passer dix heures à récupérer un pouvoir qui influe sur la physique de l'eau ? Au bon vieux temps de la NES, c'était bouton A et bouton B et ça suffisait amplement. Les pouvoirs s'acquerraient au fil de l'aventure, de façon naturelle et fluide. Les heures de jeu distribuaient de purs morceaux de bravoure à l'allure d'un métronome et ce sans aucun temps mort. C'est sûr, BotV est plus long. Bien plus long. Bien trop long, même, par rapport à ce qu'il offre réellement. L'impact qualitatif d'un jeu sur current-gen ne se mesurerait-il plus qu'aux nombres d'heures de vide qu'il dispense ? On vous entend déjà : « Oui, mais un jeu linéaire, c'est chiant. » Sauf

qu'un jeu linéaire, c'est aussi l'assurance de ne rien rater de l'action et de ne jamais laisser retomber l'intérêt du joueur. Paradoxalement, il nous aura fallu attendre d'avoir une vie (réelle) remplie d'obligations chronophages pour se perdre en vaines déambulations vidéoludiques, nous faisant balader de droite à gauche, de quêtes FedEx en rencontres incongrues. Dans le même ordre d'idée, il était proprement inconcevable d'avancer dans l'opus original sans explications détaillées, alors qu'il n'y avait justement pas d'Internet à l'horizon. Il fallait partager de précieuses informations de vive voix, entre initiés, dans l'ombre du préau, le vrai premier réseau social. Aujourd'hui, alors que la moindre info est à portée de main, Nintendo nous offre un Zelda d'assistés, largement torchable sans aucune aide ni solution complète. Il suffit de suivre le marqueur sur le plan et de frapper comme un sourd. Sacrilège ! Alors oui, c'est beau Breath Of The Wild. Au Nord, z'avez les Gorons (comme chez Bachelet), au Sud, le désert Gêrudo, le perchoir des Piafs à l'Ouest et la poiscaille à

laissée. Tout est juste dix fois plus grand... et vide. Sur 8-Bits au moins, on ne prenait pas dix minutes à dos de cheval pour rallier le centre de la carte aux montagnes enneigées. Il n'y avait même pas de cheval ! Mais quand on voit comme les canassons de la dernière cuvée se comportent, on se dit que ce n'est pas forcément plus mal. Et vas-y que ça tourne en rond, que ça s'épuise pour un rien après (seulement) trente-huit coups d'éperons... On pourrait se dire, à raison, qu'Epona fatigue avec le poids des années mais il n'en est rien, puisque n'importe quel bourrique fait ici figure de monture potentielle qu'il faudra dresser et apprivoiser... pour qu'elle nous déçoive finalement comme le petit Kévin qui ramène un 6 en dictée. Explorer le royaume en l'an de grâce 2017, c'est voir se superposer des couches de gameplay créées dans le seul but de noyer l'ennui et donner au joueur l'illusion d'une liberté qui ne se vit qu'à travers des tâches ennuyantes au possible... là où la cuvée des années 80 allait à l'essentiel et où chaque écran était une promesse de nouveauté et d'exploration sans cesse renouvelée. Les herbes hautes qui se taillent d'un coup de glaive ou qui s'embrasent au gré du vent, c'est beau. Mais ça me rappelle surtout que je devrais être en train de tondre ma pelouse au lieu de perdre mon temps à errer sur une map gigantesque. Mais laissons plutôt Breath of the Wild enfoncer lui-même un dernier clou dans son cercueil. En effet, une fois les cent vingt (!!) sanctuaires expédiés, une récompense particulière attend les joueurs les plus patients : la chance de porter la tunique originale de Link, chapeau à breloques inclus, pour un arborer un look so 80's. Voilà qui résonne bien comme un ultime aveu. Toi-même tu sais. Zelda, c'était mieux avant. ☺

Cette tenue semble familière ? Ce n'est pas un hasard.



ENTRETIEN

ANDREW BRAYBROOK

QUEL QUE SOIT VOTRE PARCOURS DE JOUEUR SUR MICROS 8 OU 16 BITS, VOUS AVEZ FORCÉMENT D'UNE MANIÈRE OU D'UNE AUTRE CROISÉ LA ROUTE D'ANDREW BRAYBROOK. IL FAIT PARTIE DE CES "CODE HEROES", AU MÊME TITRE QUE MANFRED TRENZ (TURRICAN) OU QUE STEVE BAK (GOLDRUNNER). IL N'EST PAS L'HOMME D'UN SEUL TITRE ET A FAIT LES BELLES HEURES DU COMMODORE 64. IL A PARFAITEMENT GÉRÉ LA TRANSITION DE GÉNÉRATION DE MACHINES À TRAVERS DES TITRES PRESTIGIEUX : URIDIUM, PARADROÏD, RAINBOW ISLAND ET FIRE AND ICE, QUI AUJOURD'HUI REPRÉSENTENT POUR BEAUCOUP DES JEUX MYTHIQUES, QUE L'ON SAVOURE ENCORE AVEC PLAISIR.

PAR NICOLAS CARON

Ce qu'il est important de comprendre pour bien appréhender le paysage de l'informatique au Royaume-Uni au cours de la seconde moitié des années 1970, c'est qu'il est plutôt désertique. À l'instar des États-Unis, les premiers micro-ordinateurs s'apparentent à des cartes électroniques sur lesquelles de nombreux composants doivent être greffés, ce qui, si vous n'avez pas l'âme d'un bidouilleur ne présente qu'un intérêt limité. Difficile dans ces conditions pour un non initié d'entrevoir les possibilités de telles machines. En 1976, Andrew a 16 ans, et croise la route d'une de ces bécasses. « Nous avions un ordinateur à l'école. Il était énorme. Il avait une imprimante mais pas d'écran ! Un Ko de RAM et un lecteur de cartes perforées. Du coup, j'avoue que je ne m'y intéressais pas plus que ça. »

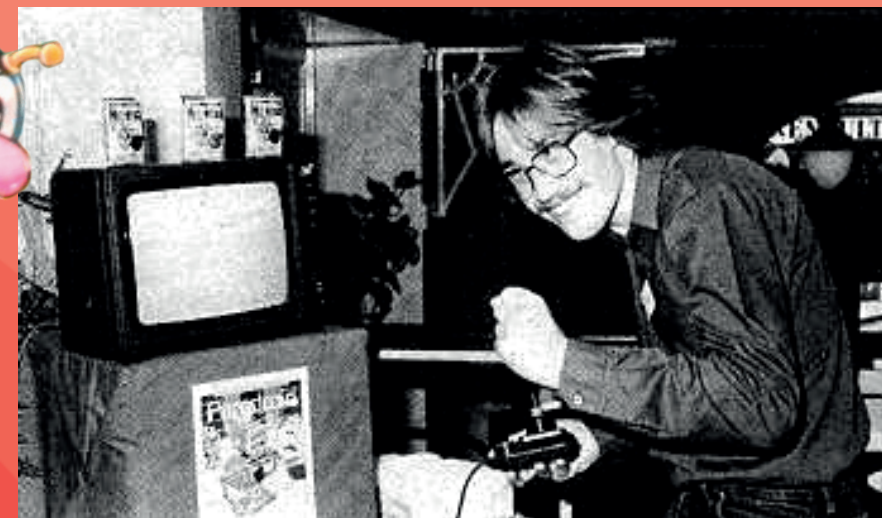
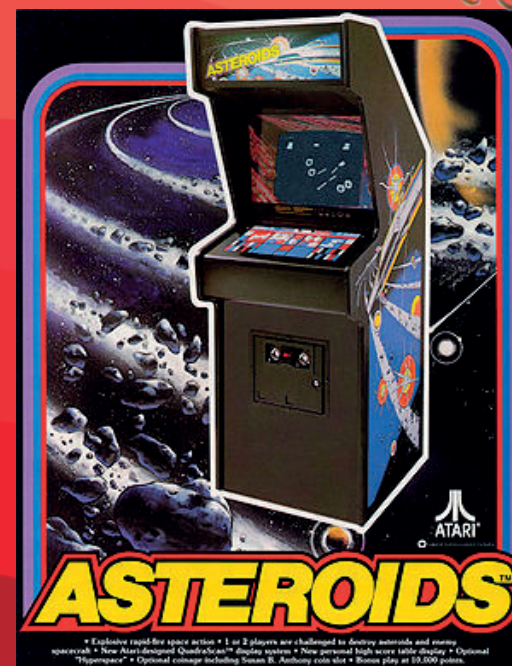
« L'ARRIVÉE DU COMMODORE PET, UNE MACHINE BIEN FINIE AVEC UN LOOK TOUT DROIT SORTI D'UN ÉPISODE DE STAR TREK, BIEN LOIN DE LA CARTE ÉLECTRONIQUE AU SEIN DU CLUB, CHANGERA LA DONNE. »

UNE PASSION NAISSANTE

En 1977, Andrew est stagiaire dans un laboratoire de chimie (NDR : il a fait des études en ce sens). Passionné de circuits imprimés, il adhère à un des nombreux clubs d'électronique qui se montent un peu partout dans le pays, notamment pour que les passionnés échangent leur vision et leur expérience de ces ordinateurs plutôt « bruts ». L'arrivée du Commodore PET, une machine bien finie avec un look tout droit sorti d'un épisode de Star Trek, bien loin de la carte électronique au sein du club, changera la donne.

Ce premier "vrai" micro-ordinateur aura une importance capitale pour Andrew. Cette passion naissante pour l'informatique et les jeux vidéo l'incite à faire la tournée des bornes d'arcade de son coin. Une borne est présente par établissement, et heureusement chacune est différente. C'est en général par Astero-

Flyer promotionnel d'Asteroid, un des jeux sur lequel Andrew s'est fait la main.



Andrew Braybrook, au début des années 1980.

Le PET de Commodore commercialisé en 1977.



Ses premières lignes de code se font sur les deux machines de Lord Sinclair : le ZX80 et le ZX81.

roids de la friterie du coin qu'Andrew finit sa semaine de labeur. « Chaque pub disposait d'une machine différente, qui était changée tous les six mois. Lors de nos tournées nocturnes (NDR : avec sa bande potes), nous avions l'habitude de passer par quatre ou cinq pubs pour jouer à Breakout, Galaxians, à Battle Zone au Red Lion ou à Missile Command au White Hart. Près de l'école, je pouvais jouer à Space Invaders et Space Wars. C'était le seul endroit près de chez moi qui pos-

sedait plus d'une machine. Le seul autre lieu où il était possible de jouer était les salles d'arcade. Mais elles étaient assez loin, dans les stations balnéaires alentours. Un jour, avec mes potes, nous avons fait le voyage jusqu'à Southend juste pour jouer. Nous disparaissions alors pendant des heures pour jouer aux nouveaux jeux. » En 1978, Andrew a 18 ans et fréquente forcément les autres jeunes de sa ville. De cette bande de copains, amateurs de musique, est né le groupe "No Class" dans

lequel il joue de la basse. Andrew y rencontre Steve Ralling qui lui présente Steve Turner (futur fondateur de Graftgold). En 1980, son père fait l'investissement d'un ZX80, une formidable passerelle pour s'initier à l'informatique mais qui présente deux défauts majeurs : un clavier à membrane au contact peu précis et un affichage défaillant (en déplaçant un point de la gauche vers la droite, l'écran scintille à chaque déplacement de pixel). L'année suivante, il fait l'acquisition d'un ZX81, la génération suivante. Si ce dernier résout le problème d'affichage, celui du clavier demeure. Cette nouvelle rencontre, après celle du PET quelques années auparavant, change la vie d'Andrew. Son engouement pour cette machine est tel qu'il décide d'y aller à fond et de se lancer dans sa passion. C'est par l'intermédiaire d'une petite annonce qu'il fait ses premières armes en programmation. La société GEC Marconi recherchait des profils juniors pour programmer en COBOL, un langage dédié aux applica-



De gauche à droite : David O'Connor (programmeur Spectrum et super-joueur d'arcade), Gary J. Foreman (caché derrière, programmeur C64), Dominic Robinson (programmeur Spectrum et Atari ST), Steve Turner (le boss, programmeur sur à peu près tout), John Cumming (graphiste et programmeur C64) et Andrew Braybrook.

tions de gestion. Andrew passe alors les tests sans trop de problèmes et rejoint l'équipe de développement, comme il en témoigne : « Le test était intéressant et je ne m'en suis pas trop mal sorti. J'avais le choix entre deux emplois, mais j'ai choisi celui de GEC qui proposait un meilleur cursus d'apprentissage. De là, démarré la programmation en COBOL sur un système IBM. » C'est grâce à ses collègues de GEC Marconi qu'il commence à s'intéresser aux jeux sur micros dont Attack Of The Mutant Camels sur Commodore 64 et qu'il participe à des week-ends « jeux ». « Nous avons dépensé notre argent dans les premiers jeux de Jeff Minter. Au cours de cette période, son père acquiert un

« J'AI COMMENCÉ À PROGRAMMER EN COBOL SUR UN SYSTÈME IBM. »



Attack of The Mutant Camels sur Commodore 64 (Jeff Minter, LLamasoft – 1983)

Dragon 32, un ordinateur qui offre un véritable clavier et surtout la possibilité d'imprimer sur du papier de grande taille. Cela peut paraître anodin mais sur ZX81, même s'il était pos-

Jeff Minter, ici en 2007, est un des nombreux pionniers du jeu vidéo.

sible d'imprimer, il fallait se contenter d'une imprimante à papier thermique de petite taille, plutôt coûteuse et peu pratique. Toutefois, toujours chez GEC Marconi, les événements se précipitent. « Il y a eu une prise de contrôle assez hostile du centre informatique où je travaillais, alimentée par une vendetta de la direction. Comme il était clair que je ferais partie



Le dragon 32 est sorti en 1982 au Royaume-Uni.

de la charrette après la restructuration, je me suis dit qu'il était préférable que je prenne les devants en cherchant un nouvel emploi. »

De son côté, Steve connaît une expérience similaire et décide de tout plaquer pour se consacrer au développement de jeux. Au bout de quelques mois, Steve parvient à vendre ses deux premières productions à un éditeur. Petit à petit, il commence à gagner un peu d'argent et comme il se sent seul, il demande à Andrew de le rejoindre : « Je n'ai pas eu à réfléchir deux fois. J'avais écrit des jeux BASIC sur le Dragon 32 et avais hâte d'essayer l'assembleur ». C'est à partir de ce moment que commence l'aventure Graftgold... ☺

PREMIÈRES RÉALISATIONS

3D SPACE WARS

(Hewson / 1983)



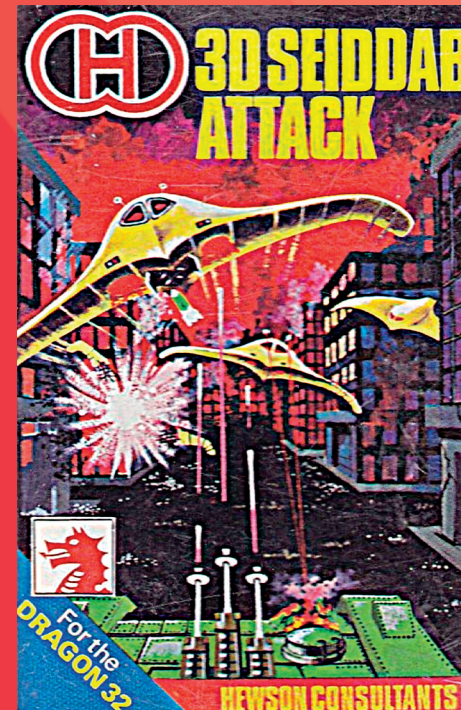
3D SPACE WARS est la première incursion d'Andrew dans le monde du jeu vidéo. C'est pour finaliser la conversion de ce titre dédié initialement au ZX Spectrum 16 K (NDRCP* : il existe deux modèles de ZX Spectrum la version 16K et 48K) au Dragon 32 que Steve rejoint Graftgold. Pour achever cette conversion, il développe ses propres outils et s'inspire des listings de codes disponibles dans les magazines de l'époque. Sa plus grande difficulté est d'adapter le code assembleur Z80 du Spectrum au 6802 du Dragon 32. Andrew débutant sur cette machine, nos deux amis décident d'une technique de travail : « Je concevais toutes les routines logicielles en partant de zéro. Steve me présentait ses dessins réalisés en noircissant des cases sur du papier quadrillé et écrivait les valeurs que je devais intégrer à mon code assembleur. » Cette conversion nécessite six semaines et comme le

Dragon 32 dispose de plus de RAM, Andrew y ajoute quelques routines pour afficher des vaisseaux supplémentaires, un navire de ravitaillement et la gestion des sticks analogiques propre à cette machine.

*Note Du Redac' Chef Pointilleux

3D SEIDDAB ATTACK

(Hewson -1983)



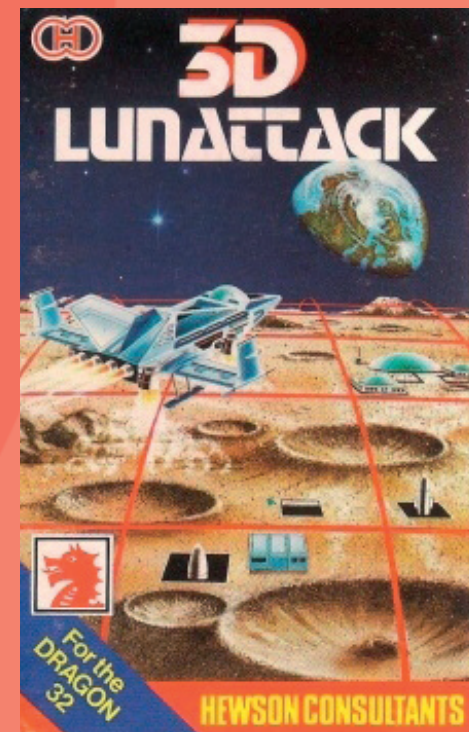
LORSQU'ANDREW termine la conversion de 3D Space Wars, Steve, lui, achève le développement de Seiddab Attack pour Spectrum 16 Ko. À cette époque, en Angleterre, le parc installé de Spectrum 16K est plus important que celui de la version 48 K, il est alors plus rentable de développer en respectant cet espace mémoire. Fort de son expérience sur 3D Space Wars, Andrew met au point de nouveaux outils permettant de gagner du temps dont un éditeur graphique pour dessiner les sprites directement sur micro sans passer par une réalisation sur



papier. La palette de couleurs du Dragon 32 étant particulièrement hideuse, le choix de développer un jeu en noir et blanc est décidé tout comme l'ajout de nouvelles fonctionnalités à un boss du jeu. Pour le son, Andrew raconte : « Il était possible d'émettre des sons, mais cela consommait énormément de temps processeur pour un résultat finalement médiocre. Steve m'a aidé pour la routine et les effets sonores. »

3D LUNATTACK DRAGON 32

(Hewson / 1984)



LE TROISIÈME jeu de Steve s'achève au moment où Andrew termine la conversion de son second jeu. « Je le rattrapais. Ce qui était normal, puisque je n'avais pas à concevoir mais simplement à convertir. Ma tâche était donc moins chronophage



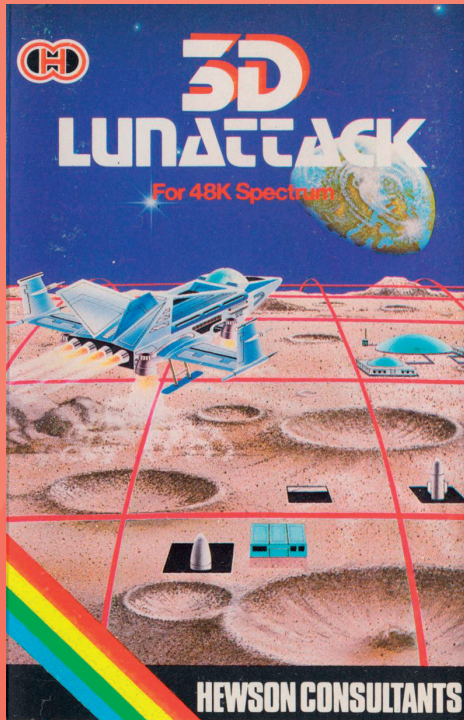
que celle de Steve. Bien que nos titres soient de plus en plus complexes, l'expérience aidant, j'étais plus rapide et performant. Parfois, je réutiliais les codes que j'avais déjà programmés. » Andrew a alors constitué une bibliothèque de fonctions utiles, qu'il pouvait réutiliser dans d'autres jeux. Malheureusement, le succès du Dragon 32 s'estompe et sa base installée pas assez importante pour que les productions du petit studio puissent leur permettre de vivre correctement. Le Spectrum, bien moins onéreux, devient la machine grand public. Sentant que Graftgold a besoin d'un changement, Andrew se tourne vers une machine plus puissante : le Commodore 64. « Il ne m'a pas fallu très longtemps pour être convaincu, la machine avait l'air tellement puissante ! Nous avons alors acheté un C64, un lecteur de disquettes 1541 et l'assembleur Commodore. »

ET LE COMMODORE 64 DÉBARQUE

3D LUNATTACK C64

(Hewson / 1985)

3D LUNATTACK, son premier jeu sur Commodore 64. Il est évidemment plus simple de travailler sur une conversion, que sur un titre original. Ce constat est celui de nos deux compères, qui décident de développer l'adaptation de 3D Lunattack sur la bécane 64K de Commodore. Par rapport à la version précé-



dente, Andrew décide d'y inclure des sprites. « Je voulais utiliser au moins les sprites matériels pour les combats et les combattants. J'y ai également intégré des explosions plus impressionnantes et une lune dans le décor. Le joueur étant une sorte de James Bond, j'ai par la suite ajouté quelques messages de Q (NDR : responsable de la division recherche & développement dans les films de 007). Les messages clignotaient de plus en plus rapidement, pour finalement ne plus être lisibles. C'était délibéré, et à mon avis, assez drôle. »

GRIBBLY'S DAY OUT

(Hewson / 1985)



UNE OPTIQUE toute autre est choisie pour la conception de Gribbly's Day. Andrew, qui a eu l'occasion d'apprendre l'assembleur 6502 du C64 grâce à la conversion de 3D Lunattack, souhaite alors exploiter au maximum la machine. C'est une de ses marques de fabrique, tous ses jeux présentent une innovation technique. Il décide alors de peaufiner la gestion des collisions, l'animation du personnage principal et du décor, ce qui permet d'obtenir un jeu bien animé. Les yeux et les antennes du personnage principal se meuvent alors de manière indépen-



dante du sprite (NDJMDDDG* : en français un sprite, est un lutin. Mais par respect pour les gens de petites tailles, nous continuerons à appeler un sprite un sprite) principal, très coloré. Ce qui est amusant, c'est que le jeu a quelque part été développé à l'envers, comme Andrew nous le confie : « J'ai tendance à ne pas faire toute la conception d'un jeu à l'avance. Je préfère le construire pièce par pièce pour voir ce qui fonctionne ou non. Je ne connais pas d'avance le résultat. »

*NDJMDDDG : Note De J'm Destroy Défenseur des Gnomes.

PARADROID

(Hewson / 1985)

PARADROID est un projet plus ambitieux et sa présentation particulièrement soignée. La gestion des lut... des sprites (pardon) est notamment particulièrement poussée. Initialement, ce titre comportait un système de cibles mis en place en réutilisant une routine COBOL qu'Andrew a appelée « Survive ». « Ce système



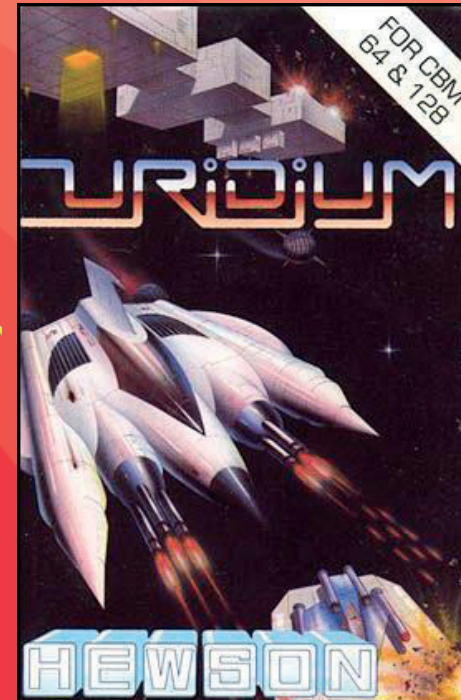
Dans le premier Paradroid, les robots sont représentés par un numéro.

de jeu impliquait d'avoir une cible à déplacer pour détruire l'ennemi. Cette technique ne fut finalement pas incluse dans le jeu car elle impliquait de s'arrêter pour tirer. À la dernière minute, je l'ai donc retirée et me suis rabattu sur un système de tir plus conventionnel. »

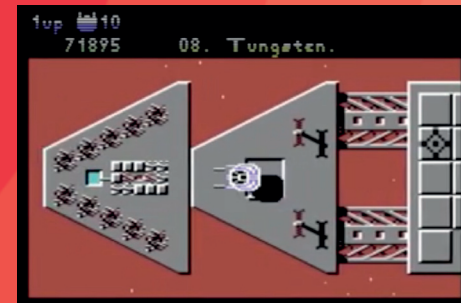


URIDIUM

(Hewson / 1986)



L'animation d'Uridium est un exemple de fluidité sur C64.



L'exploitation des sprites et le défilement de l'écran de Paradroid ralentit le jeu à 17 images/seconde, ce point devait donc être amélioré pour le projet suivant : Uridium. « Je voulais vraiment corriger ce ralentissement et pour ce faire, il fallait passer par une optimisation de la routine de scrolling et renoncer aux couleurs sur le scrolling lui-même ». Cette technique permet à Andrew de gagner du temps machine et assure un affichage et un scrolling beaucoup plus fluide. Elle sera par la suite réutilisée par Steve Bak pour Goldrunner qui présentait un scrolling très impressionnant, mais monochrome !

Grâce à cette astuce, le jeu tourne désormais en 50 images/secondes. Un autre élément qui a beaucoup simplifié les choses est le défilement dans deux directions (l'écran de fond de Paradroid se déplaçait dans huit directions). Ce défilement uniquement latéral a également permis d'animer le vaisseau qui pouvait dès lors se retourner au cours d'un changement de



direction. « Je me suis inspiré des avions de chasse pour dessiner les différentes étapes d'animation du Manta (le vaisseau dirigé dans le jeu). »

Le mode de contrôle est un cauchemar à mettre en place car il devait interagir avec le scrolling du décor qui défile dans les deux sens et à différente vitesse, le joueur pouvant aller plus ou moins vite avec son vaisseau. Ce n'est qu'une fois ces problèmes réglés, que l'ombre du vaisseau est intégrée. « Cet écueil résolu, la suite de la programmation ne m'a pas posé de problème. C'était un jeu plus conventionnel dans lequel je n'avais plus qu'à concevoir les tableaux. J'ai alors réutilisé la technique créée pour Gribbly's Day Out. Uridium était la première de mes créations à tourner en 50 images/seconde, et ce avec pas mal de tirs à l'écran. Ce jeu m'est venu assez simplement, sans complications. Je me dis que j'aurais sûrement pu y ajouter une map (NDR: qui est implantée dans Uridium 2 sur Amiga). Uridium est le jeu dont je suis le plus fier. »



ALLEYKAT

(Hewson / 1986)



ALLEYKAT est un excellent shoot'em up et marque une fois de plus ce qu'Andrew affectionne le plus, les jeux de tir. « Techniquement, les similitudes entre Uridium et AlleyKat sont assez nombreuses, de sorte que j'ai pu réutiliser de nombreuses routines comme la gestion des tirs et l'ombre du vaisseau. » Sa réalisation a duré sept mois, avec l'aide de Steve Turner qui a conçu les musiques. Une version a été réalisée en 60 images/secondes pour le marché nord-américain. Si cette dernière était très proche de la version originale, il y avait tout de même un point problématique : « le nom du jeu ne plaisait pas à l'éditeur américain, qui a souhaité le changer. Du coup Outre-Atlantique, le jeu est sorti sous le nom "Demolition Mission". »

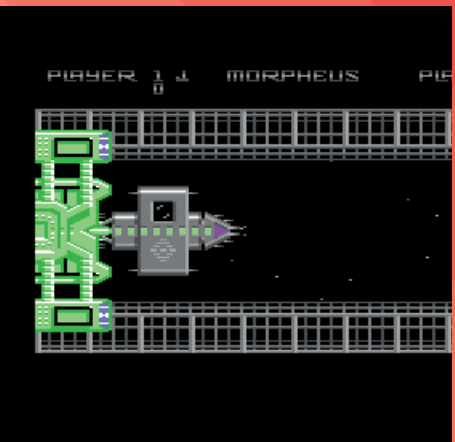
MORPHEUS

(Hewson / 1986)

MORPHEUS a surtout marqué le début d'un accord entre Graftgold et Telecomsoft. Fidèle à ses méthodes de travail, les routines précédentes conçues par Andrew ont servi de base de travail à ce développement. Si Morpheus est dans son déroulement un shoot'em up classique, il comporte cependant une originalité puisque le vaisseau est entièrement customisable. « J'ai ajouté un système d'achat d'équipements pour créer un navire plus puissant. Système que j'ai calqué sur un jeu de Lucasfilm, mais je ne pouvais pas être sûr qu'il fonctionnerait dans mon jeu. L'ajout de cette option permettait d'améliorer grandement la puissance du vaisseau. Cette fonction était assez nouvelle à l'époque. »

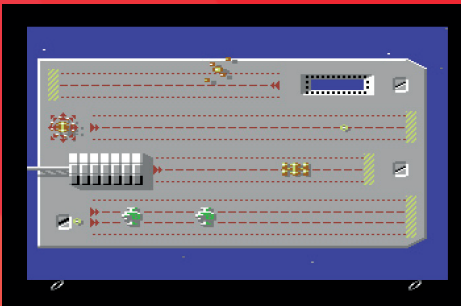


Une année plus tard, en 1988, débarque l'Amiga 1000. « Marble Madness a montré que cette bécane pouvait accueillir des jeux d'arcade d'une qualité encore jamais atteinte. Si j'étais un peu naïf de croire que je pourrais obtenir le même résultat que de tels jeux, j'étais très impatient de passer aux plates-formes 16 bits. Il était évident que l'avenir était là. »



INTENSITY

(Firebird - 1988)



Intensity est la dernière création d'Andrew sur C64.

EN 1988, Andrew Braybrook développe pendant neuf mois ce qui sera son dernier titre sur Commodore 64 : Intensity, qui étonnement n'est pas un shoot'em up mais un jeu assez addictif, inspiré de Choplifter, dans lequel il faut sauver des colons. Ici, toutefois, pas de scrolling, les écrans sont fixes et toute l'action s'y déroule. Une fois les colons sauvés d'un niveau, on passe au suivant. « Pour le réaliser, presque toute la RAM du Commodore 64 y est passée »,

nous confie Andrew. La version sur Spectrum est réalisée par Steve Turner qui parvient à faire "rentre" le jeu dans les 48K de la machine, ce qui est une prouesse. Seules différences : le dernier niveau est différent et l'écran de fin est manquant.

LE PASSAGE AUX MACHINES 16 BITS

RAINBOW ISLAND

(1987 / Ocean)

APRÈS l'achat de la licence de Rainbow Island par Telecomsoft à Taito, son adaptation sur micros est un enjeu majeur pour Graftgold. Le développeur doit se réorganiser. Steve Turner devient le responsable du projet et le programmeur de la version CPC, Andrew Braybrook s'occupe des versions Amiga et Atari ST, Dominic Robinson le programmeur technique, John Cumming le graphiste, Jason Page chargé des musiques, Gary Foreman le programmeur de la version C64 et David O'Connor celui de la ver-

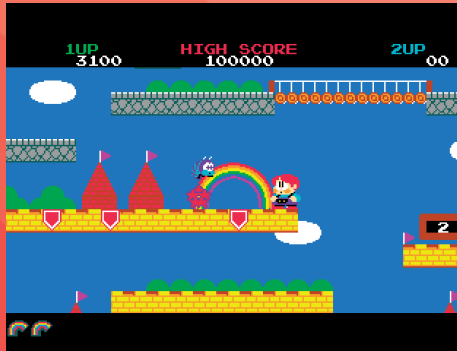


La jaquette de Rainbow Island sur ordinateurs 16 bits.



Rainbow Island sur Atari ST.

sion Spectrum. « Telecomsoft a obtenu la licence de Taito et nous a demandé de convertir ce jeu sur cinq formats en six mois », précise Andrew. Si aujourd'hui, lorsqu'on achète une licence, les codes sources sont fournis, à l'époque ce



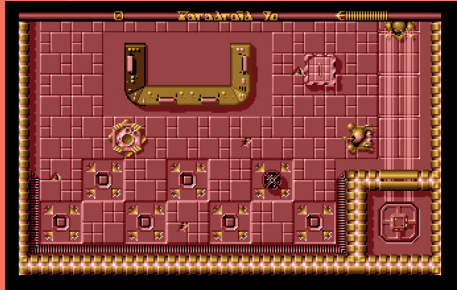
Rainbow Island sur Amiga

n'était pas le cas. Et pour réaliser une conversion de qualité, respectant le jeu original il fallait user de malice, d'ingéniosité et surtout de beaucoup, beaucoup de patience puisque la seule matière première est la borne d'arcade originale (NDRC : ce qui nous a confirmé Paul Cuisset pour l'adaptation de Space Harrier sur micros). Les équipes de développement devaient alors jouer pendant des heures, noter chaque passage, enregistrer la globalité du jeu en vidéo, niveau par niveau pour être certain d'obtenir un résultat le plus proche du matériau d'origine. Comme en témoigne Andrew, seules quelques explications et diagrammes nous ont été fournis par Taito et il ajoute : « David était un crack des jeux d'arcade. Il a joué à Rainbow Island pendant des jours entiers. Nous l'avons alors filmé pour en connaître tous les aspects. » Pour ce titre, John Cumming a créé un éditeur de cartes sous STOS (un langage de programmation simplifié sur Atari ST). Son travail a été déterminant car il a permis d'optimiser les différentes palettes de couleur du ST pour coller au mieux à la version originale, techniquement supérieure. Malgré le travail accompli sur ces très bonnes conversions, le destin de Rainbow Island sur micros a failli être compromis lorsque Telecomsoft, qui connaissait de gros problèmes financiers a déposé le bilan. « Heureusement pour nous, Ocean a racheté la licence, ce qui a permis au jeu de voir le jour ». Le succès de ce jeu a par la suite permis à Graftgold d'acquérir la licence de Super Off Road.



PARADROÏD 90

(Hewson / 1990)



Avec les versions ST et Amiga de Paratroïd sur Amiga et Atari ST, de vrais sprites sont utilisés. Fini les chiffres du premier épisode.

APRÈS son expérience sur Rainbow Island, Andrew se lance dans la suite de l'un de ses jeux phares sur C64 : Paratroïd. La technologie aidant, les robots de la version précédente, représentés par des chiffres et un cadran pour l'orientation du tir, sont désormais remplacés par de vrais robots dessinés ! « Cela impliquait de matérialiser à l'écran huit robots, un pour chacune des huit directions. Dominic Robinson a tenté de créer une routine pour faire pivoter le sprite sur lui-même mais cette technique prenait trop de puissance processeur et nous y avons renoncé. »

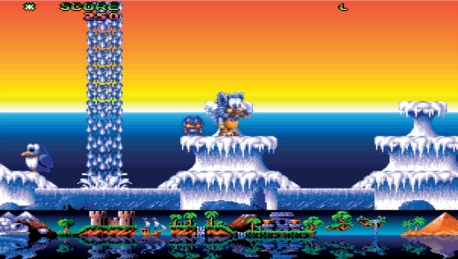
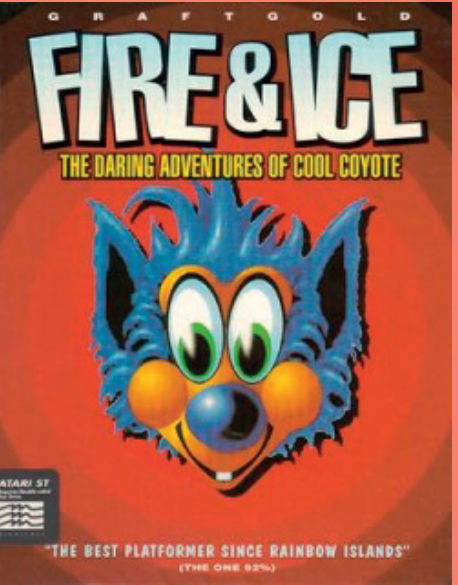


Page de publicité anglaise pour la sortie de Paradroid 90.

Une nouvelle technique gérant la collision des sprites est utilisée également pour ce titre. Alors que le point de collision était dans l’ultra majorité des jeux situé au centre du sprite, engendrant une grande imprécision lorsque deux sprites se chevauchaient, Andrew fait en sorte que chaque pixel soit un sprite en lui-même. Les collisions sont alors bien plus précises et évitent au joueur nombre de frustrations. « Nous avons toujours cherché à tirer le meilleur des machines, spécialement les nouvelles, comme l’Atari ST ou l’Amiga. Ceux qui ont commencé à écrire des jeux 3D vectoriels – comme Battlezone – ont fait de la 3D avec des lignes et des points. Avec les sprites, nous pouvions faire ce que nous voulions à la taille que nous voulions. Pour Paradroid 90, je voulais des explosions et des étincelles, et plutôt que d’avoir une séquence d’explosion un peu fade, nous pouvions avoir des effets différents à chaque explosion. »

FIRE AND ICE

(Renegade / 1992)



Fire and Ice sur Amiga est bourré de détail comme des vagues animées.

LE TRAVAIL effectué sur Fire & Ice est l’un des plus compliqués pour Andrew Braybrook. Alors que Graftgold vient juste d’acquérir la licence de l’éditeur Renegade (qui possède Sensible Software et Bitmap Brothers), il présente un projet de jeu de plate-forme basé sur un personnage créé par Phillip Williams. Si le personnage n’a pas été retenu, le projet, lui, est cependant lancé. « Nous avons mis en place une équipe plus petite pour ce jeu, je ne voulais plus reproduire les problèmes que nous avons rencontrés avec Paradroid 90 par exemple. À l’époque, les graphistes travaillaient dans une pièce différente de la nôtre et nous avons décidé que je travaillerais avec un graphiste attiré pour plus d’efficacité. » L’approche plate-forme du projet ayant été conservée, Phillip Williams travaille alors sur un autre personnage ressemblant à un coyote qui selon, Andrew, est plus “vendable”. Le gros travail sur ce jeu se situe principalement sur sa physique. Braybrook travaille alors d’arrachepied sur les rebonds, les glissades, les pentes, les accélérations, les décélérations... Mais l’interface de contrôle et le gameplay souffraient dramatiquement de cette physique complexe. « Alors que je rencontrais de nombreux soucis avec la gestion des commandes, Renegade a organisé une rencontre avec Jaz Rignall, un journaliste du magazine Zzap! 64. Il m’a convenu que le coyote avait besoin d’aller plus vite. Quand j’ai commencé à modifier son accélération, il est vrai que son déplacement était bien meilleur, mais malheureusement pour moi, plein d’autres paramètres n’ont plus fonctionné correctement. J’ai alors dû tout rééquilibrer et reprogrammer de nombreux éléments du jeu. » Ce projet a duré 18 mois environ, particulièrement difficiles de l’aveu même d’Andrew, d’autant que Graftgold devait s’adapter aux exigences de Renegade. Dans la foulée, le développeur réalise une version AGA (Cf : encadré) pour l’Amiga 1200, avec un scrolling différentiel plus travaillé et des décors plus colorés.

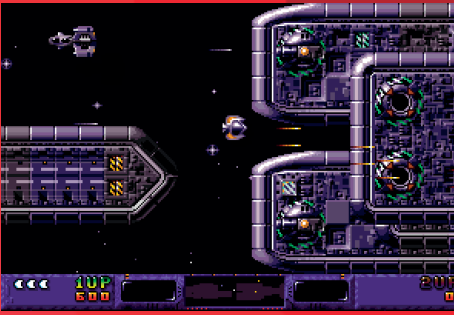


URIDIUM 2



(Renegade / 1993)

L’HISTOIRE d’Uridium 2 ressemble à celle du premier épisode. La base du projet repose sur l’insatisfaction d’Andrew Braybrook au regard du framerate de Fire & Ice, qui à 25 images/secondes rame. Il souhaite améliorer ce point pour obtenir un taux supérieur et atteindre les 50 images/secondes. « Je me suis senti prêt



à mettre en œuvre une version 16 bits d’Uridium et à montrer que nous pouvons réaliser un scrolling rapide à 50 images par seconde. J’ai commencé par reprendre les routines utilisées pour le déplacement du Manta (NDR : le nom du vaisseau) développées pour la version sur Commodore 64 que nous avons ensuite modifiées et améliorées pour rendre le Manta plus réactif, plus rapide et avec de meilleures animations. »

LA FIN DE GRAFTGOLD ET LES DERNIERS PROJETS

FIRE AND ICE ET URIDIUM 2 CD32



Fire And Ice et Uridium 2 sont les deux derniers projets de Braybrook.

LE TEMPS passe. Les projets sont de plus en plus ambitieux. Le rythme de travail s’accélère. Les équipes s’accroissent et Andrew se sent de plus en plus essouffé, lui qui pourtant est l’homme de base de Graftgold. L’envie n’est plus, il cherche un second souffle, mais au fur et à mesure, il se rend compte que l’univers du jeu vidéo qui évolue à vitesse grand V n’est plus celui qu’il a connu. Avant de développer les versions CD32 de Fire And Ice et d’Uridium 2, sa décision est prise, ces titres seraient les derniers. « Nous avons fait la version CD32 de Fire and Ice à partir de la version AGA en six semaines. Pour le réaliser, il a fallu modifier la façon dont notre gestionnaire d’objets fonctionnait car le CD32 disposait d’une des instructions de haut niveau que nous souhaitions utiliser et qui n’existait pas sur les premiers Amiga. J’ai également modifié les commandes de la version CD32 (NDR : la manette de la CD32 étant bien pourvue en bou-



tons) et Jason Page s’est chargé des musiques. » En ce qui concerne Uridium 2, l’histoire s’est malheureusement mal terminée. « Nous avons également six semaines pour achever la version CD32. Tout était fait et le jeu fonctionnait, il ne restait que les musiques à convertir en version CD. Mais après le délai qui nous était imparti par l’éditeur, et une réduction de coûts, Uridium 2 a purement et simplement été annulé. J’étais dégoûté et franchement en colère. »

OCS, ECS, AGA KÉSAKO ? Sur Amiga, il y a trois types de chipsets graphiques. Pour les Amiga d’ancienne génération, on parle d’OCS et d’ECS (Original ChipSet et Enhanced ChipSet) qui représentent la première et la deuxième génération de puces graphiques de la machine. À l’arrivée de la nouvelle génération d’Amiga (1200, CD32 et 4000), on parle de chipset AGA (pour Advanced Graphics Architecture) en tant que troisième génération. Son principal avantage est la possibilité d’afficher 256 couleurs simultanément. Ces nouveaux Amiga étant par ailleurs plus puissants, quelques éditeurs ont proposé une mise à jour de certains de leurs titres.

FIN DE CARRIÈRE DANS LE JEU VIDÉO

L’EXPANSION du marché des jeux vidéo a grandement fragilisé Andrew et comme il nous le confie : « J’avais besoin de sécurité. J’ai postulé pour un autre job à mille lieues de l’industrie du jeu vidéo. À la fin d’Uridium 2, écœuré par son annulation, j’ai décidé de quitter Graftgold et ai postulé pour un poste de programmeur en C dans une société d’assurance. » De sa période chez Graftgold, Andrew Braybrook n’a qu’un seul regret, celui de n’avoir pu finaliser un jeu dont nous n’avons pas parlé et qui pourtant lui tenait à cœur « J’aurais aimé voir un jeu de tank que nous avions réalisé, publié. Deux éditeurs étaient intéressés, mais ils n’ont jamais donné suite ! L’industrie toute entière avait changé, de nouveaux hardwares, notamment sur PC, apparaissaient et comble de malheur la version de Paradroid que nous souhaitions développer sur PC-Engine tomba elle aussi aux oubliettes. » Aujourd’hui encore Andrew déclare : « Je me considère comme un retro gamer. Je préfère jouer aux vieux jeux plutôt qu’aux récents. Cette opposition est un peu comme celle de l’imaginaire contre la réalité, je ne vois pas comment les jeux vidéo pourraient imiter la réalité. Si tu veux skier, va en vacances au ski ! L’imaginaire ne pourra pas faire mieux. »





LE PROCÈS ACCUSÉ : J'M DESTROY

L'ACCUSATION

Mr J'm Destroy, vous êtes accusé d'avoir dit du bien, que dis-je, d'avoir incité les joueurs à se procurer le jeu vidéo Shaq-Fu sur Super Nintendo au travers un test de quatre pages malhonnête et fallacieux. Vous êtes accusé d'avoir menti à vos fidèles lecteurs par le biais de phrases telles que, je vous cite, « Graphismes et animations sont proches de la perfection » ou encore « Les graphismes sont d'une beauté exemplaire qui, je l'espère, servira d'exemple à suivre pour les prochains jeux de baston, jusqu'à présent plutôt moyens dans ce domaine ». Vous avez également affirmé, lors d'une comparaison douteuse avec Fatal Fury 2 : « Pas une seule seconde d'hésitation : le basketballer noir dunke la brute bridée, fatale et furieuse ». Vous êtes également accusé d'avoir délibérément attribué une mention "Star" à cette infamie. Devant de tels chefs d'accusation, les plaignants réclament des excuses publiques ainsi qu'une lourde peine de séances quotidiennes de Shaq-Fu, pendant 2 ans ferme.



PARMI LES PLUS GRANDS SCANDALES DES TESTS DE LA PRESSE SPÉCIALISÉE FRANÇAISE, L'UN D'EUX FUT PARTICULIÈREMENT MARQUANT : LE TEST DE SHAQ-FU DANS SUPER POWER. IL EST SOUVENT CITÉ COMME LE PLUS INCORRECT DES TESTS JAMAIS PUBLIÉ ET, PLUS DE VINGT ANS APRÈS, FAIT TOUJOURS OFFICE D'EXEMPLE EN MATIÈRE DE CORRUPTION ET DE CONFLITS D'INTÉRÊT. UN CAS D'ÉCOLE HORS DU COMMUN POUR UN TITRE AYANT REÇU DES AVIS POSITIFS, LIMITE DITHYRAMBIQUES, QU'IL NE MÉRITAIT CLAIREMENT PAS. ACCUSÉ J'M DESTROY, LEVEZ-VOUS.



LA DEFENSE

J'm Destroy à la barre

Votre honneur, la pression exercée par Ocean, l'éditeur de Shaq Fu, était particulièrement forte au moment de la sortie de ce titre, en novembre 1994. Et pour cause, le développeur français Delphine Software et l'éditeur anglais, Ocean, avaient mis gros sur ce titre en achetant la licence du plus grand joueur de basket de la NBA. Aux USA Shaq Fu était un Dieu. Dans ces conditions, confier le développement d'une telle licence à une société française était aussi un pari pour les détenteurs des droits. Cette situation, comme me le confia bien plus tard Paul Cuisset, le programmeur, était aussi pour toute l'équipe de développement particulièrement stressant, le jeu devant impérativement sortir avant Noël. Paul savait que le boulot qu'il avait rendu n'était pas optimal. Il regrettait notamment la taille de sprites, trop inadaptée à un jeu de baston. Mais de choix, il n'en avait pas. Le jeu devait sortir à l'heure. Pour Ocean, l'enjeu était également de taille, compte tenu de l'investissement important fait pour utiliser l'image et le nom de la star de la NBA. Cet éditeur était également un des plus grands annonceurs du magazine. Tous les mois, l'éditeur investissait des dizaines de milliers de francs dans la publication. En tant que rédacteur en chef, j'avais bien avant de voir Shaq Fu décidé de faire la couverture de ce numéro de Super Power, Shaquille O'Neal étant un sportif porteur et le développeur du jeu, un studio de renom. En découvrant ce titre pour la première fois, malgré des qualités graphiques indéniables, le plaisir de jeu n'était pas là. Comme Paul, je trouvais que les sprites des combattants étaient bien trop petits pour qu'on s'éclate d'autant que Shaq Fu était un jeu de baston. La note que j'avais alors attribuée au jeu était de 75 %. Très attentif au cas Ocean, compte tenu des retombées financières pour le magazine, mon patron en découvrant les quatre pages du test est alors descendu dans mon bureau pour m'expliquer la situation. Restant sur ma position, le ton est monté. Il me fit alors comprendre qui était le patron du magazine et que si je ne suivais pas ses directives, je pouvais aller voir ailleurs, ce que je ne fis pas. Shaq Fu s'est alors vu attribué la note de 90%, ce qu'il ne méritait pas.



JM DESTROY
69, CHEMIN DE LA REDEMPTION
75000 LUDREVILLE

Acheteurs du jeu Shaq-Fu

Je vous prie de bien vouloir m'excuser de la note honteuse et scandaleuse que j'ai au jour d'octobre 1994 attribuée au jeu SHAQ-FU sur Super Nintendo. A cause de moi vous avez perdu plein de sous et c'est pas bien, pas bien du tout, vraiment pas bien.

Je ne recommencerais plus

PARDON, PARDON

JM DESTROY

LE VERDICT



Monsieur Destroy, en vertu des droits qui me sont conférés, je devrais vous condamner à une lourde sentence : jouer non-stop pendant une semaine à Shaq Fu, seul devant votre écran en chantant à tue-tête « Boumchakalaka c'est caca ». Cela dit, votre argumentation est honnête, même si votre comportement lors de ce test fut indigne d'un journaliste tel que vous. Je vous condamne donc à vous excuser publiquement et par écrit. Affaire suivante.



MESDAMES, MESSIEURS L'INSTANT EST GRAVE. AUJOURD'HUI CE N'EST PAS UN JOURNALISTE DE LA PRESSE VIDÉO-LUDIQUE FRANÇAISE QUI EST MIS EN CAUSE MAIS UN MAGAZINE TOUT ENTIER QUI EST INCRIMINÉ PAR UNE SORDIDE AFFAIRE ! UN FAIT RARISSIME DANS LES ANNALES DES PROCÉDURES JUDICIAIRES DE NOTRE BEAU PAYS. EN EFFET, S'OUVRE APRÈS LE PROCÈS DE J'M DESTROY, CELUI DU JOURNAL ARCADES, UN MENSUEL DE LA FIN DES ANNÉES 80, NON SEULEMENT ACCUSÉ D'ATTEINTE CARACTÉRISÉE À L'ART PICTURAL SUR L'ENSEMBLE DE SES PARUTIONS, MAIS QUI VOIT EN OUTRE SON CHEF D'ACCUSATION RENFORCÉ PAR UNE ERREUR DÉLIBÉRÉE DE PRÉDICTION DANS L'UN DE SES NUMÉROS, À L'ENCONTRE DE LA MASCOTTE DE NINTENDO, LE DÉNOMMÉ MARIO.

LE PROCÈS ACCUSÉ : ARCADES

LES FAITS

Arcades était un mensuel de « jeux informatiques et communication » dont le premier numéro est sorti en octobre 1987. Ce magazine a cessé sa publication 18 numéros plus tard soit en janvier 1989. Le directeur de publication était Sylvio Faurez, le rédacteur en chef, Denis Bonomo et une des rédactrices, Laurence Le Gentil. Aucune autre information sur d'éventuels collaborateurs à la rédaction des articles n'est mentionnée dans l'ours de ce magazine. La parution incriminée est le n°6 datée de mars 1988. Cela signifie qu'au 31 mars 2018 la prescription trentenaire sera atteinte et plus aucune action judiciaire ne pourra être engagée. Il est donc urgent d'intenter notre action en justice. Dans ce numéro, à plusieurs reprises, un dessinateur dont l'identité demeure inconnue à ce jour, a commis plusieurs illustrations qui ont heurté la sensibilité visuelle des lecteurs, provoquant des dommages irréversibles au niveau de la rétine. Cette tentative délibérée d'Aveuglement Hérétique de Lecteurs (appelée communément AHL) est l'un des chefs d'accusation recevable auprès de la Cour Suprême des Joueurs Hirsutes, la CSJH. Mais plus grave encore, page 106, l'auteur de l'article (non signé) évoque le jeu Super Mario Bros disponible sur système NES en ces termes : « Il sera tantôt le Mario normal, tantôt Super Mario, ou mieux encore le Mario féroce reconnaissable à sa tenue de plâtrier ou de peintre en bâtiment » (NDLR en colère : la Corporation des Plombiers se réserve le droit de saisir la Fédération du Bâtiment pour cette requalification professionnelle arbitraire).

« Ce jeu ressemble beaucoup à Alex Kidd in Miracle World... » On laissera à la cour le soin d'apprécier ce parti pris éhonté pour la console concurrente... « L'ensemble en fait un soft sympa mais pas très beau, les qualités des réalisations des Nintendo laissant trop souvent à désirer. »



L'ACCUSATION

Ce jugement définitif des réalisations Nintendo est une agression délibérément gratuite qui vise à influencer le comportement d'achat du lecteur de l'article en faveur d'un système concurrent. Sa conclusion est sans équivoque : « Encore une fois, on est loin d'un grand jeu. » Une erreur prédictive de la plus haute importance qui aurait pu changer le cours de l'histoire des jeux vidéo. Imaginez seulement que ce mensuel ait disposé à l'époque d'une plus large audience. Il est indéniable qu'avec de telles affirmations, le destin des mascottes de jeux vidéo eut été changé. Aujourd'hui c'est Alex Kidd qui symboliserait les jeux vidéo dans l'imaginaire collectif. Nan mais Alex Kidd quoi ! Le gosse adepte des arts martiaux, qui joue à pierre-feuille-ciseaux ! Un personnage affublé de grandes oreilles et au poing droit disproportionné (sans doute lié à une addiction aux petits plaisirs personnels), vous imaginez un peu la honte pour nous les gamers ? Dans les conventions, en lieu et place d'une tenue de plombier symbolisant les valeurs du travail, nous aurions côtoyé des cosplayers portant de grandes oreilles. Déjà qu'on doit se coltiner les oreilles pointues des cosplayers Zelda, alors merci bien.

Quant aux illustrations, il nous a fallu utiliser des lunettes de soleil pour ne pas nous bruler les rétines en consultant les pièces à convictions. Sur les pages 106 et 107, les illustrations censées représentées les jeux Super Mario Bros et Donkey Kong sont consternantes : entre un Donkey Kong libidineux et un Super Mario aux cheveux châtain clair et au visage imberbe, on constate avec effarement que la seule capture d'écran dudit Super Mario Bros ne comporte aucun sprite du personnage principal ! À moins que la partie adverse arrive à prouver qu'il y avait un champignon rendant Super Mario invisible, il est évident que l'auteur de l'article visait à annihiler toute représentation visuelle de la mascotte de Nintendo.

Dès lors comment ne pas considérer le caractère intentionnel de cette démarche frauduleuse tendant à promouvoir une mascotte concurrente. D'autant plus que quelques années plus tard, Sega remplacera discrètement sa mascotte Alex Kidd par une autre mascotte : Sonic, un mammifère insectivore de couleur bleu, caractérisé par ses piquants dorsaux et sa faculté de se rouler en boule. Nul doute qu'il s'agit de la part du constructeur japonais Sega d'une volonté d'étouffer l'affaire. Les expertises psychocriminologiques rapportent que la position « boule piquante » de ce personnage démontre une intention de repli sur soi-même inhérentes à des malversations passées. Bref un sentiment de culpabilité qui tend à prouver la véracité de nos propos.



LA DEFENSE

Malgré les recherches de la cour, il nous a été impossible de retrouver les auteurs des faits qui semblent devant la gravité des faits être partis rejoindre leur idole, Alex, à Miracle World, espérant ainsi échapper à la justice. En conséquence, nous jugerons les accusés par contumace.



LE VERDICT

En conséquence il est de notre devoir de déposer une requête collective auprès des instances judiciaires. En l'absence d'une identification des auteurs de ces méfaits, la plainte contre X semble être la meilleure option dont nous disposons à l'heure actuelle.

À ces motifs,

- De condamner les auteurs des faits à une publication judiciaire égale à 50 % de la surface d'une page dans le magazine Player Spirit où ils s'excuseront platement sur les nombreux préjudices moraux qu'ils ont causé à des générations de lecteurs.
- À redessiner correctement le personnage Super Mario
- À refaire une capture d'écran correcte et représentative de l'icône mondiale des jeux vidéo

Cachez ce que je ne

Nous vivons une époque formidable et son rejeton monstrueux le plus grotesque s'appelle « les réseaux sociaux ».

Cette formidable invention consiste à étaler de manière visible, bruyante et agaçante sa principale compétence : commenter en s'imaginant que son avis à une valeur suffisante au point de l'exposer toute la journée sur tout et surtout n'importe quoi. Et ce sentiment d'impunité vomi avec la même prétention quel que soit l'interlocuteur : inconnus, artistes, créateurs, scientifiques, chef d'entreprise, philosophes, ministres, etc.

Dit autrement, transformer des gens en manque de confiance, au point d'exposer leur vie privée en permanence en recherchant l'aval et l'affection de leur contemporains, en procureurs visibles, bruyants et agaçants protégés par leur anonymat alors qu'ils n'iraient même pas jusqu'à oser penser le centième de ce qu'ils écrivent. Les victimes sont diverses et nombreuses. C'est triste mais chacun est assez grand pour se défendre. Les œuvres, elles, n'ont rien demandé. L'un des exemples

récents – qui nous touche directement – est la condamnation absurde de Xenoblade Chronicles 2. Déclaré coupable de « gêne », « dégradant pour la femme », pire « de contribuer à la culture du viol » par le sacro-saint tribunal qui n'en a ni les pouvoirs, ni les fonctions, ni les compétences,

encore moins la structuration mentale et culturelle suffisante. Tout cela parce que les personnages féminins sont parfois – très – dévêtus, leur plastique surréaliste et quelques plans de caméra manquent un peu de subtilité. En gros, un jeu japonais. Cela a le mérite de prouver à la fois l'oisiveté caractérisée des choqués (derrière des ordinateurs ou des smartphones qui s'emmerdent au boulot et dans leur vie) mais aussi leurs carences. Pire, pour mettre à mort l'ennemi, aujourd'hui, on s'organise en meute et on utilise un vocabulaire protozoaire – l'abrutissant langage d'Internet. Dans le cas de Xenoblade 2, il s'agissait davantage de termes insultants et méprisants à l'égard de la culture japonaise tel l'insupportable « glaireux » en prouvant au passage un certain ethnocentrisme. Oui, car la « gêne » est purement occidentale. Non, pire, elle est conditionnée par une affaire d'Hollywood qui a été capable en une semaine de transformer n'importe quel quidam en inquisiteur hystérique. Les mêmes qui, dix mois plus tôt, ont été assourdissants par leur silence au sujet du design des héroïnes de NieR Automata, pourtant volontairement provocatrices (et c'est très bien ainsi surtout vu ce que le jeu raconte). Les mêmes qui, il y a quelques années, lorsqu'ils passaient plus de temps sur une manette qu'à commenter leurs exploits (ou pire, les streamer), ne se plaignaient pas des guerrières peu vêtues ou au physique avantageux qu'ils jouaient avec plaisir dans des jeux de baston. Ce n'est que du jeu vidéo. Il

(gros) sein saurai voir

PAR JAY

ne faut pas tout mélanger et surtout pas inviter la sphère sociale à se mêler de la création. C'est au mieux dangereux, au pire destructeur. Attention, il n'est pas question de condamner les auteurs qui introduisent des discours d'époque, c'est très bien mais considérez que le jeu vidéo n'a pas vocation à devenir porte-parole du militantisme social. Du moins pas que. Faites votre truc dans votre coin, profitez de toucher des gens qui ont les mêmes aspirations que vous et foutez la paix au reste. Bordel.

CONSTAT

Il est frappant. Le monde a changé ou bien tout le monde pisse dans le sens du vent, c'est selon. Le courage c'est de RT des indignés, pas de combattre pour défendre la liberté de création, quelle qu'elle soit, à tout prix et quand bien même cela dérange ses amis, sa famille, sa personne, ses convictions, sa nature, son sexe, sa sexualité. En bref, son petit égo. Le plus dramatique dans cette histoire est que les considérations évoquées plus haut sont loin d'être celles d'hier et le témoin est la série Xeno elle-même qui a toujours été sujet à polémique(s). Au point d'être censurée dans sa version américaine. Et il ne s'agissait pas de rhabiller un peu Elly ou des gros seins de KOS-MOS mais de vraies considérations complexes éthiques... C'était déjà révoltant de se battre pour empêcher la Sainte morale de frapper mais au moins la guerre était relevée voire enrichissante. Le débat pouvait même s'avérer passionnant. On y parlait de différences culturelles et en particulier de la caricature asiatique de la civilisation occidentale et notamment son « église de pensée », la religion. Il faut dire que les asiatiques, bien que

discrets et polis, n'en demeurent pas moins des gens révoltés contre leur vie de tous les jours et qui s'expriment la plupart du temps par leur art (la bande-dessinée, les animes et les jeux vidéo). C'est, du reste, ce qui explique – en partie – le surréalisme à la fois

violent, sexuel et souvent philosophique des œuvres japonaises. Cette tendance à l'emphase. Une manière d'interroger sans aucun complexe et aucune limite la société, le monde et à ne surtout épargner personne. Il n'est donc pas question de cacher un sein mais de définir pourquoi il y en a un. Encore faut-il être capable de s'y intéresser... avant de juger à l'aune de sa propre bêtise. L'ironie de la situation est qu'avant ce sont les éditeurs qui censuraient (notamment Nintendo dans les années 80) pour ne pas choquer la bonne morale – chrétienne – américaine (et de facto, européenne). Aujourd'hui, les réflexes inquisiteurs ne sont plus le fait de multinationales mais de leurs larves, conditionnées insidieusement aux revendications absurdes (et sans cesse plus nombreuses). Le problème est que cela commence à avoir un impact sur la seule liberté restant à ce monde en bout de course : imaginer et créer. Il y a urgence. La question est la suivante : qui est le plus condamnable ? Xenoblade Chronicles 2 qui prône, de surcroît, un fantastique message d'amour et de compassion quelque soit la race, la forme, la nature d'un être vivant ou bien une bande de dégénérés atrophiés qui pensent détenir le pouvoir sous le prétexte de voir ses déjections relayées à tours de bras par leurs contemporains, engoncés dans le même bourbier de connerie ? Le sujet est certes passionnant et le développement de ce cri du cœur bien incomplet et imparfait mais il faut faire de la place à ce qui mérite considération, aux vraies stars : les jeux eux-mêmes. ✪

La respectabilité en 2018 : pas un gramme de peau, un air sévère et un profil tumbler.

L'objet du scandale.

SWAG ou HAS-BEEN ?

PAR JERRICHO

Pour le lancement de Player Spirit, une des idées récurrentes était de proposer un Top 5. Mais on a préféré voir les choses en grand d'emblée : ce sera donc un Top 10. Et comme on trouvait ça naze, du coup, on a fait autre chose... Comment ça ? Cet autre chose n'est toujours pas assez bien et trop convenu ? Mouais. Pas faux. Et puis comme on est du genre à se donner à 300% (ce qui revient à se plier en douze), on a plutôt appelé nos vieux potes pour prendre de leurs nouvelles et envoyer péter les diktats des classements subjectifs... enfin presque.

SONIC

IL EST COOL Sonic, profilé comme un missile avec ses godasses trop stylées vissées aux panards ! Et il en aura vendu des Mega Drive et des Master System (pour les moins fortunés), mine de rien !

C'est ça qu'on veut ! De l'esbroufe ! Rana-fout du reste ! Bon, OK, s'il est si rapide, c'est sur-

tout en 60Hz avec le vent dans le dos, soit. Et que dire du virage vers la 3D, bien difficile à négocier, ainsi que de la traversée du désert qui suivit ? Pire, notre pépère dut même tapiner sur le turf de Mario le temps de quelques Jeux Olympiques de funeste mémoire. Toujours prêt à rempiler, il reste toutefois une constante sur l'axe du temps de l'histoire du jeu vidéo, se rappelant fréquemment à notre bon souvenir comme en témoigne le récent Sonic Mania. À cœur vaillant, rien d'impossible. On a connu pire leçon de vie.

SWAG

PAC-MAN

SE PLONGER dans le parcours sinueux du pote – rond comme un ballon et plus jaune qu'un citron – de William Leymergie nous démontre qu'une star n'est rien sans un bon entourage (souvenez-vous d'Elvis). Drogé de première aux pastilles hallucinogènes, Pac-man s'en fout plutôt pas mal de représenter une marque bien précise et on le retrouve donc logiquement à bouffer à tous les râteliers, prêt à tout pour se payer son prochain fix. Seulement dans la vie, il faut savoir faire des choix. Chasser le dragon (ou, en l'occurrence, des fantômes) ou vivre dans le réel ? Alors qu'il avait les épaules larges dans les années 80, le camembert qui fait paku-paku n'est jamais devenu le businessman qu'il se destinait à être, préférant les effluves de sueur des salles d'arcade aux bureaux classieux des grandes firmes nipponnes. Si, de temps à autre, il aura été aperçu à la cantoche de Namco, c'est surtout pour piquer des paquets de chips en loose. Et ne revenons pas sur ces nuits où, affublé d'un petit noeud rouge, il se faisait appeler Miss Pac-*man. Prêt à tout, on vous dit !



HAS-BEEN

BOMBERMAN

UN HÉROS POSEUR DE BOMBES ? Et puis quoi encore ? En ces temps troubles, nous ne vous ferons pas l'affront d'en rajouter. Mais l'histoire est parfois injuste et choisit de retenir des individus peu recommandables. Et ne venez pas nous dire que c'est fun à plusieurs, qu'il y a des power-ups et tout et tout. C'est honteux un jeu comme ça ! Honteux !

HAS-BEEN



EARTHWORM JIM



GROOVY ! Ce petit ver emblématique de l'ère 16-Bits aura tout fait pour se faire une place de choix dans nos salons... Musculation, cours de tripotage de vaches à l'école Chirac, tir au corbeau et chevauchage de hamster, rien n'y fait, il reste un spaghetti dans un monde de brutes... Si l'on se rappelle aujourd'hui de ses aventures, c'est surtout pour mieux se moquer des horreurs qu'il y aura traversé. Il n'a pourtant jamais raté l'occase de mettre les mains (ou plutôt celles de sa combinaison high-tech) dans le cambouis. Volontaire et brave, ce stakhanoviste a bien vite compris que pour subsister, il valait mieux bosser double. Nintendo, Sega, peu importe. Modestement, il aura préféré faire son (petit) trou dans le cœur d'une poignée de fans fidèles. La 3D, il n'y aura jamais vraiment cru, tel un cow-boy contemplant un prototype automobile l'air perplexe, sentant que les choses sont sur le point de changer. Héros du passé, Jim achève sa ballade comme chez Souchon, serein. Et, « Woah Nelly », quelle balade ce fut !

SWAG

MARIO

SI TOUT LE MONDE s'accorde à le dire plombier, il n'en a pas toujours été ainsi. Tantôt maçon avec son frangin sur Game & Watch ou arbitre de boxe, l'italien jovial a aussi fréquenté le milieu du BTP, où il aurait été vu armé d'un marteau en train de courser un singe géant. Une bien curieuse déviance qui le pousse d'ailleurs à martyriser la faune locale. Tortues, poissons... il revêt parfois même leur peau, comme ce fut le cas lors du célèbre incident dit « du raton laveur ». Aujourd'hui, certains le croient fleuriste ou champion de karting. Ce qui est sûr, c'est qu'il est toujours dans la place. Cet ultime taulier continue, plus de trente ans après ses premiers faits d'arme, de vendre des machines Nintendo comme des petits pains. Mario n'est peut-être pas aussi classe qu'un échidné supersonique, avec sa moustache, son képi de papa et sa fâcheuse tendance à se faire balader par les meufs. Mais quand il parle, tout le monde se tait et écoute. Même quand c'est pour dire « It's-a meee, Mario ! » d'une voix frêle et fluette. Et si c'était finalement ça, la marque des grands, l'essence même d'un system-seller ?



SWAG

ALEX KIDD

CERTAINS DIRONT qu'il ne casse pas des briques, le petit Alex. Sauf que du granit, le mioche en détruit à la chaîne et à mains nues, ma bonne dame ! Il faut dire qu'il a toutes les raisons d'être motivé puisqu'il est littéralement présent dans toutes les Master System 2, tel un fils de PDG pistonné mais un peu gauche. Des décennies avant l'ère du dématérialisé, Sega préservait déjà nos étagères Billy® de tout embonpoint disgracieux en incorporant un soft à la racine de sa bécane. Seulement voilà. Le gamin est moche comme un pou et s'empiffre de hamburgers. Et pour compléter le tableau, il est non-violent. Lui, les boss, il les bat à coup de pierre-feuille-ciseau. Si « Sega, c'est plus fort que toi » ça n'est définitivement pas grâce au Kidd et ses virées en mobylette kitée Malossi/pot Ninja. Depuis, il n'évoque plus en nous qu'une petite part de nostalgie quand nous nous rappelons de ce Noël 1991 où tante Gertrude nous avait offert « la console que tu voulais, hein ? ». Sauf que non. Nous on voulait la Mega Drive. Je te hais tante Gertrude.



HAS-BEEN

RAYMAN

CRASH BANDICOOT



METTRE CES DEUX COMPÈRES au coude à coude résonne comme une évidence puisqu'ils ont tous les deux été VRP chez Sony. Pressé de mettre un terme à la guerre des consoles 16-Bits, le géant nippon a juste omis un détail : une mascotte, ça aide à se faire une visibilité sur le marché. Sauf que c'est pas évident de porter des palettes de PSX quand on n'a pas de bras, même si le héros de Michel Ancel aura sans doute permis d'écouler une grosse partie du stock de Noël 1995. Mais non, vraiment, il est trop propre le blondinet à la houppe. Regardez-moi ce sourire Ultrabright© ! C'est louche d'être si parfait. Et c'est ainsi que déboule Crash Bandicoot pour le remplacer au pied levé ! La voilà, la désinvolture qui rabaissera le caquet de Sonic et propulsera Sony au valhalla de l'entertainment ! Regardez-le bouffer des pommes et tourbillonner la langue pendante ! Mais le marsupial craque et Sony se repose alors sur un dragon violet, une nana qui pille des tombes, parmi d'autres intérimaires de passage. Rayman, malin, s'est barré vite fait pour monter sa propre boîte. Crash, lui, reste le même et squatte le local technique, tentant désespérément de se raccrocher à sa jeunesse perdue, comme ce collègue quarantenaire qui porte des baggy et dit « yo les jeunes » à la pause de midi.



SWAG

LARRY LAFFER

MÈRES DE TOUS HORIZONS, planquez vos filles, Larry le tombeur a de la suite dans les idées quand il s'agit de pécho ! Sur terre, en mer et même dans l'espace, toujours paré de son plus beau Leisure Suit so 70's, il saute sur tout ce qui bouge... quitte à y laisser (très) souvent quelques plumes. Faut dire que sous ses airs de crooner, l'informaticien dégarni cache un terrible secret : il n'y connaît rien aux femmes (comme Rick Hunter, en somme).

À la première oeilade langoureuse, il perd son sang froid, transpire et se retrouve à ronger son frein. Il faut le voir, à farfouiller partout pour échafauder d'odieuses stratagèmes afin de séduire de frêles et (pas si) innocentes créatures. Les nanas ne sont pas dupes, Larry ! Et quand ça paraît trop beau pour être vrai mon pote, c'est qu'il y a anguille sous roche (et parfois même sous jupe). T'as beau nous faire marrer, tu restes un dragueur de fin de soirée qui gagnerait à être plus honnête.

BORDERLINE ET CARRÉMENT DÉGEU
BOOGERMAN

QUITTE À CAUSER un peu des outsiders, autant commencer d'emblée par un gros dégueulasse. Son super pouvoir, à ce «man»-ci, c'est de péter comme Misou-Mizou, de roter comme Barney Gumble et de jeter ses crottes de nez tel un guitariste de Heavy Metal sur les fans du premier rang. Ses bonus stages, il s'y rend en s'engouffrant dans les chiottes comme Mario dans les tuyaux, un sourire tantôt débile tantôt ravi aux lèvres. Et on après s'étonne qu'il n'ait pas su ravir le cœur de votre môman...



MICHAEL JACKSON

INNOCENT jusqu'à preuve du contraire, l'inventeur du moonwalk tente un truc (pas sale) sur Mega Drive et... bon... c'est pas vilain. On danse et on s'attrape les parties dans la joie et l'allégresse et y'a même un singe qui... non mais restez, c'est propre on vous dit ! Il faut retrouver des enfants cachés dans des placards et... OK, on laisse tomber, c'est too much...



HAS-BEEN



SUPERMAN - Nintendo 64

BON ALORS OK, les jeux vidéo Superman n'ont jamais été des grandes réussites. Il faut dire qu'on voit mal quel intérêt aurait le joueur à incarner un super-héros quasi-invincible ! C'est sans doute pour cela que Titus a imaginé un Superman avec des ennemis complètement différents de ceux qu'on a l'habitude de voir, puisqu'ici ils se nomment "brouillard", "jouabilité", "bugs" et "caméra". C'est simple, on passe plus de temps à lutter contre ces aspects du jeu que sur les ennemis eux-mêmes - qu'il est possible de tuer simplement en les



touchant quand vous volez (si toutefois vous arrivez un minimum à contrôler cet amas infâme de polygones rouges et bleus qui... Ah pardon, on me confirme que c'est Superman en fait). Prodigieux certes, mais pas autant que la structure des niveaux, avec des routes dans les airs et des maisons à plat sur la texture du sol. Mais ça encore, c'est "normal". Ce qui l'est moins, c'est le nombre ahurissant de glitches que l'on rencontre en jouant le plus simplement du monde. Même faire décoller ou atterrir Superman normalement, en principe d'une simple pression sur Z, relève de l'exploit. On imagine la détresse du mec chargé de traquer les bugs en fin de développement, qui a certainement dû se pendre après avoir découvert qu'ici, ce sont les bugs qui traquent après le joueur, au point de planter une partie simplement parce que Superman s'est soudainement découvert le super-pouvoir de se retrouver coincé dans le sol au niveau des genoux. Balèze. Et ne parlons pas des parcours débiles à travers les anneaux (qui constituent la moitié du programme en solo, véridique) ou du mode multijoueurs proposant une course-poursuite en vaisseau ou une bataille (en vaisseau aussi, ne cherchez aucun logique). Non seulement Superman sur N64 hérite sans peine du titre de pire jeu Superman jamais sorti, mais il est aussi souvent considéré comme le pire jeu de tous les temps, rien que ça. Bel exploit ! ☹

Salut les mecs (et les filles. Surtout les filles). L'heure étant au revival-remake-remaster, je dirais simplement et en toute logique : I'M BACK. Et ça va saigner, j'aime autant vous le dire. Parmi les trucs qui me les gonflent dernièrement en y ayant rejoué, ce sont les super-héros américains qui arrivent en tête. J'en peux plus. Trop, trop, trop de super-zéros en collant moule-burnes au cinéma. On en bouffe depuis plus de dix ans sans relâche et là on a dépassé l'overdose. C'est bien simple, chaque fois que je vois une bande-annonce estampillée Marvel ou DC au cinoche, la tronçonneuse me démange. Alors que pendant que les fanboys s'astiquent sur le prochain Avengers Infinity War, moi je vais plutôt tirer sur l'ambulance (mon hobby favori avec le lancer de pioche sur les vegas) en vous remémorant des souvenirs pénibles qui prouveront que le jeu vidéo, c'était pas forcément mieux avant. Par contre, le cinéma, si.

BATMAN FOREVER Super Nintendo – Mega Drive

SI UN BON FILM donne généralement naissance à une mauvaise adaptation en jeu vidéo, un mauvais film engendrerait-il alors une bonne adaptation ? Et bien en l'occurrence non, ça donne un jeu encore plus pourri (si c'était possible). Batman



Forever, c'est le mauvais goût intégral des acteurs digitalisés façon Mortal Kombat couplé à une jouabilité foireuse à base de combinaisons de touches ubuesques, le tout porté par un level-design dégueulasse. D'ailleurs vous saviez que Batman possède un super-pouvoir ? Et bien ici oui, il peut passer à travers le sol ou le plafond, sans que rien n'indique que non seulement c'est possible, mais qu'en plus il s'agit du chemin normal pour progresser. Une leçon de game-design enrichissante, qui montre

ce qu'il ne faut surtout pas faire quand on développe un jeu. Notez quand même que cet étron signé Acclaim permet aussi de jouer à deux. Le principe est simple : le premier qui craque et se jette par la fenêtre après avoir tenté de maîtriser convenablement son personnage a perdu ! ☹

ULTRAMAN - Super Nintendo

PARCE QU'IL N'Y A PAS que des super-héros ricains, les japonais ont eu droit aussi à leurs grosses bouses bien à eux. La plus emblématique



reste certainement l'adaptation d'Ultraman sur SNES, que même nous, pauvres européens habituellement lésés, avons eu le privilège de pouvoir acheter, y jouer et vomir dessus. Y'a pas à dire : quand sur une même console on te prive de Seiken Densetsu 3, de Chrono Trigger, de Final Fantasy VI, mais qu'on te sert cet Ultraman daubé que personne n'avait réclamé et dont tout le monde se fout, ça donne de furieuses envies de meurtre. Mais aujourd'hui, ayons une pensée pour tous

ces gamers qui ont dépensé 450 francs dans cette cartouche en pensant avoir affaire à un bon beat'em up et qui n'ont eu, à la place, qu'une douloureuse et traumatisante épreuve mentale. ☹

Enchères et damnation!

MÊME SI COLLECTIONNER EN 2018 N'A PLUS RIEN À VOIR AVEC COLLECTIONNER EN 1998, NE CROYEZ PAS AVOIR RATÉ L'ÂGE D'OR. IL N'Y A JAMAIS EU AUTANT DE PIÈCES RARES QU'AUJOURD'HUI. ET DE NOUVELLES COLLECTIONS (NÉVROSES ?) APPARAISSENT : MAGAZINES, DOCS DE DESIGN OU MÊME... N-GAGE. PWOUAHHH... PAS LA N-GAGE LES GARS, ALLONS ! OUBLIEZ CE QUE J'AI DIT : VOUS AVEZ LOUPÉ L'ÂGE D'OR. PAR JÉRÔME FIRON

FIRE POWER EN BOÎTE AMIGA 500

VU SUR : **EBAY.DE**
VENDU LE : **10 AOÛT 2017**
ADJUGÉ À : **1699,99€**
POURQUOI ?
RETURN FIRE SUR 3DO EST LA SUITE DE CE JEU. DE LÀ À METTRE 1700€



SUPER MARIO BROS NES (SOUS BLISTER)

VU SUR : **EBAY.COM**
VENDU LE : **25 JUILLET 2017**
ADJUGÉ À : **30100\$ (ENVIRON 25500€)**
POURQUOI ?
PARCE QUE LES GENS NE SAVENT PAS QUOI FAIRE DE LEURS THUNES !



SATURN (REV. B.)

VU SUR : **EBAY.FR**
VENDU LE : **31 JUILLET 2017**
ADJUGÉ À : **2500\$ (2180€ ENVIRON)**
POURQUOI ?
PARCE QUE LA SATURN A BESOIN DE NOUVEAUX JEUX



MIKE TYSON PUNCH OUT! NES (SOUS BLISTER)

VU SUR : **EBAY.COM**
VENDU LE : **30 AOÛT 2017**
ADJUGÉ À : **3055 DOLLARS (2600€ ENVIRON)**
POURQUOI ?
À 2550€ LE BLISTER, POURQUOI SE PRIVER !



ZELDA NES (SOUS BLISTER)

VU SUR : **EBAY.COM**
VENDU LE : **26 JUILLET 2014**
ADJUGÉ À : **5200\$ (4400€ ENVIRON)**
POURQUOI ?
LE PLASTIQUE MADE IN NINTENDO EST LE PLUS CHER DU MONDE !

VOITURE PROMOTIONNELLE TURBO CUP - AMSTRAD CPC

VU SUR : **EBAY.COM**
VENDU LE : **23 FÉVRIER 2014**
ADJUGÉ À : **200\$ (150€ ENVIRON)**
POURQUOI ?
ELLE EST PARFAITE POUR MA VITRINE (MON GARAGE EST PLEIN).



DARXIDE SEGA 32 X

VU SUR : **EBAY.COM**
VENDU LE : **30 AOÛT 2017**
ADJUGÉ À : **1160 DOLLARS (1000€ ENVIRON)**
POURQUOI ?
LE JEU LE PLUS RARE DE LA MACHINE !

PRÉSENTOIR ATARI 2600

VU SUR : **EBAY.COM**

VENDU EN : **SEPTEMBRE 2017**

ADJUGÉ À : **1990 DOLLARS**

(1700 € ENVIRON)

POURQUOI ?

RIEN QUE LA TÉLÉ VAUT LE COUP !



MAUPITI ISLAND – AMIGA (SOUS BLISTER)

VU SUR : **EBAY.COM**

VENDU LE : **25 FÉVRIER 2014**

ADJUGÉ À : **721\$ (530€ ENVIRON)**

POURQUOI ?

PARCE QUE L'AMIGA LE VAUT BIEN ! (QUOIQUE)

COLONNE LUMINEUSE FMTOWNS II

VU SUR : **YAHOO AUCTION**

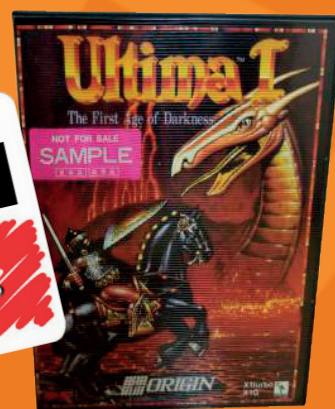
VENDU EN : **OCTOBRE 2017**

ADJUGÉ À : **13000 YENS**

(100€ ENVIRON)

POURQUOI ?

PARCE QUE LA LUMIÈRE C'EST LA VIE !



ULTIMA I SHARP X1 "EXEMPLAIRE PRESSE"

VU SUR : **YAHOO AUCTION**

VENDU EN : **OCTOBRE 2017**

ADJUGÉ À : **48000 YENS**

(360€ ENVIRON)

POURQUOI ?

QUE NE FERAIT-ON PAS POUR LORD BRITISH ?

PROTOTYPE ATARI 1400 XL

VU SUR : **EBAY.COM**

VENDU LE : **30 OCTOBRE 2015**

ADJUGÉ À : **5127 DOLLARS**

(4300€ ENVIRON)

POURQUOI ?

PARCE QUE 1400 C'EST TOUJOURS MIEUX QUE 1200 !



L'EXPÉRIENCE ÉCOGAMING



100 000 JEUX RÉTRO !



Gamecash)

GAMING & CULTURE GEEK

+ 60 Magasins
France & Belgique



Site Internet
d'achat/vente